



Aprendendo e Crescendo na Infância em Meio ao Lúdico

Learning and Growing in Childhood through Play

Lucélia Coelho de Souza Silva

Universidad de La Integración de Las Américas

Alderlan Souza Cabral

Orientador Dr.

<https://lattes.cnpq.br/8583035818373126>

Resumo: O presente estudo é uma terceira descrição resumida de uma tese de doutorado desenvolvida para reconhecimento de títulos que traz como temática: Aprendendo e crescendo na infância em meio ao lúdico. O artigo explora a relevância do brincar no processo de aprendizagem e no desenvolvimento global da criança. Com base em fundamentos teóricos da psicologia do desenvolvimento, pedagogia e ciências educacionais, discute-se o brincar como um componente importante para o avanço cognitivo, emocional, social e motor durante a infância. O texto ressalta a função do lúdico como um facilitador da aprendizagem significativa, sublinhando sua importância tanto na escola quanto no ambiente familiar. O processo metodológico partiu de uma pesquisa bibliográfica com enfoque qualitativo onde são examinadas contribuições de autores renomados, como Piaget, Vygotsky, Wallon e Kishimoto, além de uma reflexão sobre a prática pedagógica e os desafios contemporâneos na promoção do brincar. A conclusão aponta que o lúdico vai além do simples entretenimento, sendo um recurso educacional essencial para o desenvolvimento humano desde a infância.

Palavras-chave: lúdico; aprendizado; leitura e escrita.

Abstract: This study is a third, summarized description of a doctoral thesis developed for title recognition, focusing on the theme: Learning and growing in childhood through play. The article explores the relevance of play in the learning process and the overall development of the child. Based on theoretical foundations of developmental psychology, pedagogy, and educational sciences, it discusses play as an important component for cognitive, emotional, social, and motor development during childhood. The text highlights the role of play as a facilitator of meaningful learning, underlining its importance both at school and in the family environment. The methodological process began with qualitative bibliographic research, examining contributions from renowned authors such as Piaget, Vygotsky, Wallon, and Kishimoto, as well as a reflection on pedagogical practice and contemporary challenges in promoting play. The conclusion points out that play goes beyond simple entertainment, being an essential educational resource for human development from childhood.

Keywords: playful; learning; reading and writing.

INTRODUÇÃO

Durante a infância, o desenvolvimento e a aprendizagem estão intimamente ligados. Esses não são processos separados, mas sim fenômenos que se conectam na vida diária da criança. O aprendizado acontece simultaneamente ao avanço de habilidades motoras, emocionais, cognitivas e sociais. Objetivo geral: explora a

relevância do brincar no processo de aprendizagem e no desenvolvimento global da criança.

A presente obra se justifica, pois, a infância representa uma etapa relevante na evolução do ser humano, caracterizada por profundas mudanças físicas, mentais, emocionais e sociais. Durante esse tempo, a criança começa a formar suas primeiras interpretações do mundo, a interagir com os outros e a adquirir competências fundamentais para a vida futura. Dentre os muitos aspectos que caracterizam essa fase, a brincadeira se destaca, funcionando como uma forma única de expressão da infância.

A dimensão lúdica, que abrange o jogo, a brincadeira, a imaginação e a capacidade de se divertir, ocupa uma posição fundamental na aprendizagem das crianças. Através da brincadeira, elas têm a oportunidade de explorar, criar, cometer erros, reconstruir e reinterpretar suas experiências, o que facilita aprendizagens relevantes e perenes. Portanto, o aprendizado e o crescimento durante a infância, mediado pelo lúdico, é mais do que uma alternativa; é uma necessidade essencial para o desenvolvimento humano.

Este texto visa examinar a importância do jogo no progresso das crianças, evidenciando suas contribuições para a educação e o desenvolvimento global dos pequenos. A proposta é entender o ato de brincar como uma metodologia de ensino, refletindo sobre sua inserção no ambiente escolar e familiar, além dos obstáculos que surgem atualmente para que essa atividade receba a devida valorização.

APRENDIZAGEM INFANTIL LIGADA AO ESTÁGIO DE DESENVOLVIMENTO

O aprendizado na infância está intimamente relacionado ao nível de desenvolvimento da criança, assim, a abordagem educacional deve levar em conta as particularidades de cada etapa da vida, honrar o ritmo da infância é fundamental para assegurar um aprendizado significativo e estruturado, evitando exigências que não levem em conta as habilidades verdadeiras da criança.

A brincadeira aparece nesse cenário como a forma central de unir o desenvolvimento e a aprendizagem. Através da brincadeira, a criança absorve normas, utiliza a criatividade, experimenta sentimentos e investiga novas possibilidades. De acordo com Ribeiro e Castro (2023), brincar é a expressão da infância e estimula o crescimento de habilidades cognitivas essenciais, incluindo atenção, memória, criatividade e solução de problemas.

A infância é considerada uma fase única da vida, marcada por intensos processos de crescimento e aprendizado. Segundo a psicologia do desenvolvimento, é nesse momento que se formam os fundamentos cognitivos, emocionais e sociais que afetarão toda a jornada do ser humano.

Pesquisadores como Jean Piaget sublinham que a criança não é apenas um adulto em escala reduzida, mas um ser em contínua formação. Segundo Piaget

(1976), o crescimento se dá pela interação ativa da criança com o ambiente, com o jogo se destacando como um dos principais meios dessa interação, o papel fundamental da afetividade e do movimento no crescimento das crianças, apontando que emoções, ações e processos cognitivos estão intimamente conectados.

Dentro desse cenário, a infância deve ser vista como um período repleto de descobertas, experimentações e manifestações, onde o ato de brincar se destaca como um meio essencial para a aprendizagem e o desenvolvimento pleno.

A palavra “lúdico” tem origem no latim *ludus*, que se traduz como jogo ou diversão. No contexto da educação, o lúdico abrange ações que despertam prazer, liberdade, imaginação e criatividade, mantendo sempre em foco seu propósito pedagógico.

De acordo com Kishimoto (2011), o aspecto lúdico na educação das crianças pequenas vai além do simples divertimento, servindo como uma ferramenta para a aprendizagem de regras, aprimoramento de competências sociais e construção de saberes. A atividade lúdica possibilita que a criança se aproprie do mundo de maneira simbólica, conferindo significados às suas vivências.

Assim, o elemento lúdico desempenha um papel educativo fundamental, pois facilita a aprendizagem de maneira orgânica, respeitando o tempo, as preferências e as demandas da criança.

A ludicidade, como um recurso educacional, pode ser empregada de maneira integrada em diversas disciplinas, visando incentivar e despertar o interesse das crianças na formação de seu próprio saber. No entanto, isso demanda também uma dose de criatividade do educador. Almeida (2020) destaca algumas dessas abordagens interdisciplinares.

Na língua portuguesa, isso pode se manifestar através de diferentes jogos e atividades lúdicas, como jogo da memória, bingo, paródias, poesias, cartazes com canções, piadas e charadas. Na matemática, as opções incluem jogos de tabuleiro, damas, dominó, esconde-esconde, amarelinha, pular corda, e boliche feito com garrafas PET, além de campeonatos de bolinha de gude (Castro, 2024).

Na disciplina de geografia e história, são realizadas atividades como a criação de maquetes representando diferentes cenários, exercícios de raciocínio e narração de histórias, além da confecção de fantoches e figuras que tiveram importância histórica (Castro, 2024).

Nas áreas de ciência, pode-se desenvolver projetos envolvendo a criação de aviões, automóveis, embarcações, robôs, além de realizar experimentos com tintas, fogo, variações de peso e alterações de temperatura. No campo da educação física, é possível explorar diferentes modalidades de atletismo, junto com esportes como futebol, vôlei, queimada e atividades lúdicas que utilizem bambolês e bolas (Castro, 2024).

Nas artes, estão incluídos o teatro, as danças e as expressões culturais de comunidades indígenas e quilombolas, assim como várias formas de música, entre outras. As instituições de ensino, além de oferecer uma ampla gama de atividades recreativas, devem também valorizar os brinquedos e jogos que os estudantes já conhecem (Castro, 2024).

As práticas lúdicas nas primeiras séries do ensino fundamental favorecem a ativação dos saberes prévios dos estudantes. Além de facilitar a assimilação de novos conhecimentos, os jogos desempenham um papel crucial na formação de vínculos de amizade, afeto, cooperação, trabalho em equipe, solidariedade, respeito e tolerância. Assim, a vivência do lúdico no ambiente escolar se torna uma maneira de explorar o mundo (Castro, 2024).

A introdução de elementos lúdicos nos conteúdos escolares depende, em primeira instância, do professor que aplicará a metodologia no momento certo para atingir seus objetivos. Integrar atividades lúdicas nos primeiros anos do ensino fundamental não é uma tarefa simples, já que é necessário despertar o interesse das crianças pelas brincadeiras, permitindo que a partir desse envolvimento elas realmente alcancem a aprendizagem (Castro, 2024).

Entendemos que o uso de atividades lúdicas é uma abordagem indispensável para impulsionar a formação do saber humano e o desenvolvimento de diversas competências práticas. Ademais, representa um recurso valioso para o avanço individual e para a obtenção de metas organizacionais. Friedman opina que,

As atividades lúdicas proporcionam um ambiente de aprendizado colaborativo e interativo. Assim, ao participar de um jogo, os indivíduos não apenas seguem as regulamentações estabelecidas, mas também praticam a cooperação e a interação, promovendo a convivência em equipe. (Friedman. 2003).

Sob essa ótica, os jogos recreativos estão fundamentados em princípios educacionais, uma vez que contemplam os seguintes aspectos: a função de literalidade e não literalidade, a introdução de novos signos linguísticos nas regras, a adaptabilidade por meio de combinações inovadoras de ideias e comportamentos, a falta de pressão no ambiente e o auxílio na aquisição de conceitos e competências (Castro, 2024). As atividades lúdicas possibilitam que os alunos enfrentem desafios por meio da criação de jogos estruturados e espontâneos, proporcionando às crianças oportunidades de interação com a lógica e o pensamento crítico, além de promoverem exercícios físicos e mentais que melhoram a convivência social e incentivam as respostas emocionais, cognitivas, sociais, éticas, culturais e de linguagem (Castro, 2024).

Durante o ato de brincar, a criança aprimora diversas dimensões, que incluem as áreas afetiva, social, cognitiva e motora. É essencial que a brincadeira, tanto na escola quanto em casa, possua um propósito e significado, pois isso favorece o desenvolvimento dessas capacidades. Sem a orientação adequada por parte de educadores ou responsáveis, esse tempo pode ser desperdiçado. Portanto, é fundamental observar as quatro esferas do desenvolvimento infantil, uma vez que elas ocorrem simultaneamente (Castro, 2024).

Assim, a educação desempenhará um papel essencial no aprimoramento das habilidades de entendimento e valorização das potencialidades físicas, emocionais, estéticas e éticas, com o objetivo de auxiliar na formação de crianças que sejam felizes e saudáveis.

Diversos especialistas afirmam que, no campo educacional, as crianças utilizam a brincadeira como uma ferramenta pedagógica, embora muitas vezes, durante o intervalo, elas se divirtam sem um propósito específico. Para que a ludicidade tenha um papel efetivo no aprendizado, é necessário que haja intenção e um objetivo claro na atividade lúdica. Assim, é fundamental que os adultos orientem as brincadeiras e experiências lúdicas das crianças (Castro, 2024).

Sem recorrer a teorias, é possível afirmar que a principal razão para a inclusão do lúdico no contexto educacional é a interação direta com indivíduos. Contudo, ao se considerar as contribuições teóricas que guiam os resultados de investigações científicas, fica evidenciado que a presença de elementos lúdicos torna o processo de ensino-aprendizagem mais efetivo (Castro, 2024).

O educador da educação infantil desempenha um papel crucial no desenvolvimento das crianças, atuando como um vínculo entre aprendizado, cuidado e carinho. Sua função transcende a mera entrega de informações, pois inclui a observação, mediação e estímulo ao crescimento holístico dos pequenos, é fundamental que o profissional da primeira infância reconheça as diversas etapas do desenvolvimento humano e ajuste suas abordagens às necessidades e ritmos individuais de cada criança.

A infância é um período caracterizado pela curiosidade, pela energia e pelo brincar. Nesse contexto, a abordagem educacional deve ser elaborada a partir da escuta atenta e da valorização das vivências das crianças. Segundo Costa e Ribeiro (2022), um educador que presta atenção às expressões dos pequenos tem a capacidade de transformar o dia a dia da escola em um espaço de aprendizado emocional e relevante.

Nesse cenário, a ludicidade desempenha um papel fundamental no crescimento das crianças, já que é através do jogo que elas investigam, testam e entendem o que as cerca. O educador que emprega métodos lúdicos de maneira consciente não apenas favorece a aprendizagem, mas também contribui para o bem-estar emocional e social dos alunos. Segundo Silva e Andrade (2023), a ludicidade funciona como uma linguagem que conecta o conteúdo à realidade das crianças, tornando a aquisição de conhecimentos mais acessível.

O planejamento educacional deve incorporar o brincar como um elemento central. Ao sugerir atividades lúdicas, como jogos de faz de conta, música, narração de histórias ou a exploração do ambiente, o professor promove o desenvolvimento em diversas áreas: motora, cognitiva, emocional e social. Conforme Amaral (2020), a ludicidade transforma a sala de aula em um ambiente de liberdade e exploração, enriquecendo as oportunidades de aprendizagem.

A atuação do professor durante o momento de brincadeira é um dos aspectos mais significativos da prática educativa. Quando o docente observa, se envolve e levanta questões durante as atividades lúdicas, ele favorece o progresso da criança em sua zona de desenvolvimento próximo. Segundo Lima (2021), a intencionalidade pedagógica no jogo é o que distingue uma brincadeira comum de uma experiência de aprendizado enriquecedora.

Um aspecto importante a ser considerado é a afetividade na interação entre educador e aluno. Um laço de confiança faz com que a criança se sinta bem-vinda e segura para se aventurar no ambiente da escola. Segundo Almeida e Torres (2023), o carinho é essencial para o crescimento socioemocional e para a edificação da autonomia, com o professor exercendo um papel crucial nesse desenvolvimento.

A capacitação contínua dos educadores da educação infantil é um aspecto crucial para uma abordagem pedagógica consciente e lúdica. É fundamental que o professor esteja apto a entender as particularidades da infância, interagir com diversos conhecimentos e adaptar sua prática de acordo com a realidade do grupo. Segundo Barbosa e Nascimento (2022), a ludicidade vai além de objetos ou jogos, englobando a atitude do educador em relação ao processo de ensino.

Para Vygotsky (1987) o ensino não deve estar “a reboque” do desenvolvimento. Ao contrário, um processo de aprendizagem adequadamente organizado é capaz de ativar processos de desenvolvimento. Em suas palavras:

“A investigação mostra sem lugar a dúvidas que o que se acha na zona de desenvolvimento próximo num determinado estágio se realiza e passa no estágio seguinte ao nível de desenvolvimento atual. Com outras palavras, o que a criança é capaz de fazer hoje em colaboração será capaz de fazê-lo por si mesmo amanhã. Por isso, parece verossímil que a instrução e o desenvolvimento na escola guardem a mesma relação que a zona de desenvolvimento próximo e o nível de desenvolvimento atual. Na idade infantil, somente é boa a instrução que vá avante do desenvolvimento e arrasta a este último. Porém à criança unicamente se pode ensinar o que é capaz de aprender. (...) O ensino deve orientar-se não ao ontem, mas sim ao amanhã do desenvolvimento infantil. Somente então poderá a instrução provocar os processos de desenvolvimento que se acham na zona de desenvolvimento próximo (Vygotsky, 1987).

O educador tem a tarefa de identificar as melhores maneiras de promover um desenvolvimento ideal, escolhendo quais conteúdos previamente elaborados são relevantes em cada fase do processo de ensino, situando-se na zona de desenvolvimento próximo. Essa compreensão é crucial, pois, “se o conteúdo abordado estiver além do que a criança consegue compreender, o ensino não terá sucesso, já que ela não será capaz de assimilar esse conhecimento e as habilidades cognitivas associadas. Por outro lado, se o conteúdo se restringir apenas ao que a criança já dominou em seu desenvolvimento intelectual, o ensino se torna fútil e desnecessário.”

É fundamental destacar que essa visão nos direciona para a recuperação da função proativa do educador nos processos de aprendizado e evolução de todos os seus estudantes, principalmente daqueles que enfrentam maiores obstáculos (Meira, 1998).

Com base nessa nova perspectiva sobre o ambiente da sala de aula, o educador pode desafiar a prática habitual de atribuir limites como justificativa para a

dificuldade de aprendizagem de alguns alunos. Em vez disso, ele é capaz de destacar as potencialidades que podem favorecer novas aquisições de conhecimento, resultando em oportunidades enriquecedoras para o desenvolvimento.

O educador que compreende que o crescimento gera possibilidades, mas que apenas o aprendizado pode torná-las reais, é aquele que se orienta para o futuro, proporcionando as condições necessárias para que todos os alunos prosperem. Assim, ele atua de maneira proativa nesse processo, em vez de apenas aguardar que as habilidades essenciais para entender um conceito específico venham a se desenvolver com o tempo (Meira, 1998).

Esse educador é aquele que compreende que seus estudantes progridem enquanto recebe orientação e aprendizado, e é ele quem poderá ajudar a transformar os processos que levam ao fracasso na educação, além de promover a criação de uma escola voltada para a cidadania (Meira, 1998).

A integração de atividades lúdicas no ambiente escolar tem se mostrado uma abordagem pedagógica eficiente para incentivar a participação ativa dos alunos e tornar o processo de aprendizagem mais relevante. Contudo, apesar das diversas vantagens que essa prática oferece, a implementação da ludicidade no contexto educacional ainda enfrenta diversos obstáculos, especialmente na atuação dos educadores. De acordo com Freitas e Cardoso (2021), o principal desafio reside na carência de capacitação específica dos docentes para entender o lúdico como um recurso pedagógico, ao invés de vê-lo apenas como uma forma de entretenimento.

Um dos obstáculos mais comuns é a falta de tempo e planejamento nas atividades escolares. Diversos educadores, sobrecarregados por metas e um currículo extenso, frequentemente negligenciam o aspecto lúdico, considerando-o menos “eficaz” no contexto acadêmico.

PROCESSO METODOLÓGICO

O levantamento bibliográfico é realizado a partir de fontes já existentes, predominantemente compostas por livros e publicações acadêmicas. O intuito é proporcionar ao pesquisador acesso direto a todas as obras relacionadas ao tema, permitindo que ele compreenda e avalie as contribuições culturais ou científicas de épocas passadas e contemporâneas.

A pesquisa bibliográfica é um tipo de estudo científico cujo propósito é aprofundar e atualizar o saber. Ela se baseia em obras previamente publicadas, como livros, artigos e teses. O pesquisador tem acesso a todo o material que foi escrito, falado ou filmado sobre o tema, permitindo-lhe abordar o assunto de maneira original. Segundo Babbie (2010), “a pesquisa bibliográfica se caracteriza pela avaliação de fontes secundárias, ou seja, aquelas que já foram publicadas e se encontram disponíveis em bibliotecas, bases de dados e outros locais.” Esse método de pesquisa busca identificar, analisar e interpretar as contribuições de diferentes autores a respeito de um tema específico. Se aderiu o enfoque qualitativo.

ANÁLISE DOS DADOS

A aprendizagem por meio do brincar é uma das maneiras mais eficientes de adquirir conhecimento durante a infância. Por meio das brincadeiras, a criança ativa diversas áreas do seu desenvolvimento, incluindo a linguagem, o raciocínio lógico, a coordenação motora e a habilidade de solucionar desafios.

De acordo com Vygotsky (1989), a brincadeira estabelece uma “zona de desenvolvimento proximal”, onde a criança é capaz de executar tarefas que ainda não consegue fazer de maneira independente, mas que se tornam viáveis com o auxílio de outra pessoa ou do ambiente lúdico. Assim, o jogo desempenha a função de facilitador no processo de aprendizagem.

Atividades de jogo de faz de conta, jogos simbólicos e ações criativas proporcionam à criança a oportunidade de assumir diferentes papéis sociais, entender regras e estimular a imaginação, elementos essenciais para o desenvolvimento do pensamento abstrato.

O progresso nas capacidades cognitivas está intimamente ligado às vivências da criança. As atividades lúdicas promovem a formação do raciocínio, incentivando a curiosidade, a concentração e a retenção de informações.

Atividades como jogos de montar, quebra-cabeças, jogos com regras definidas e brincadeiras simbólicas favorecem o aprimoramento de habilidades mentais, como a classificação, a ordenação, a comparação e a solução de problemas. Ademais, a brincadeira oferece a oportunidade de experimentar e cometer erros, aspectos essenciais para um aprendizado eficaz. Nesse contexto, o aspecto lúdico surge como uma ferramenta educacional fundamental para o crescimento cognitivo durante a infância.

A contribuição dos responsáveis como incentivadores da leitura é fundamental. É necessário que eles mostrem a relevância do hábito de ler. “É importante promover o gosto pela leitura. As crianças devem ver os adultos próximos a elas, como pais ou educadores, engajados com livros. Em muitas ocasiões, os professores organizam períodos de leitura em sala de aula, dedicando meia hora ou até quinze minutos para que os alunos leiam, enquanto o professor também lê em silêncio. Ademais, é fundamental que o educador propicie momentos para que a turma leia em voz alta, um costume que ainda precisa ser reforçado.”.

A ludicidade é vista como uma ferramenta pedagógica que aumenta o interesse dos estudantes. O brincar faz parte da vida cotidiana das crianças, transcende o contexto escolar e favorece a interação social. Por meio da brincadeira, os pequenos podem mimetizar comportamentos da mãe em tarefas do dia a dia ou imitar o professor em sala de aula, sendo fundamental que haja brinquedos e ambientes apropriados para essa atividade.

A atividade lúdica desempenha uma função fundamental no crescimento emocional dos pequenos. Através das brincadeiras, a criança revela suas emoções, inseguranças, anseios e decepções, ajudando a processar seus sentimentos de maneira construtiva.

Conforme mencionado por Wallon (1995), a afetividade constitui uma das bases fundamentais do crescimento na infância, e a atividade lúdica permite a harmonização entre sentimentos e raciocínio. Durante o brincar, a criança adquire habilidades para lidar com normas, restrições, derrotas e vitórias, o que contribui para o fortalecimento de sua autoestima e independência. Dessa forma, o aspecto lúdico ajuda a promover um equilíbrio emocional e a desenvolver uma personalidade mais firme e autoconfiante.

É essencial que a criança tenha acesso a momentos de brincadeira, tanto sozinha quanto acompanhada, especialmente com seus pares, pois isso enriquece seu processo de aprendizado. Essa interação a ensina a se socializar, lidar com suas emoções, entender a importância de ser um líder e valorizar as diversidades.

Entretanto, há algumas recomendações que precisam ser observadas quanto aos brinquedos, pois a brincadeira deve ter um sentido que traga satisfação à criança. Essa missão cabe a quem organiza as atividades lúdicas, levando sempre em conta as preferências dos menores. O currículo nacional para a educação infantil (Brasil, 1998) apresenta uma série de diretrizes pedagógicas que sustentam o processo de aprendizagem e enfatizam a relevância do brincar em relação à inclusão.

- O lúdico e o desenvolvimento social: As atividades em grupo promovem a interação social, possibilitando que a infância desenvolva habilidades para conviver em coletividade, dividir, colaborar e ter respeito pelo próximo. Os jogos coletivos incentivam a troca de ideias, a empatia e a formação de relacionamentos sociais. Ao se engajar em brincadeiras, a criança assimila regras sociais e adquire habilidades para solucionar desavenças através do diálogo. Portanto, a atividade lúdica se torna uma valiosa estratégia de formação para a cidadania desde os primeiros anos de vida.
- O papel do educador no contexto lúdico: O professor possui um papel essencial na facilitação das atividades recreativas. É sua responsabilidade conceber, estruturar e sugerir jogos que promovam o crescimento completo da criança, levando em conta suas particularidades. Além de guiar a brincadeira, o educador precisa desenvolver espaços repletos de estímulos, permitindo que a criança explore de maneira livre, aprimorando sua criatividade e independência. A intencionalidade educacional nas atividades lúdicas é fundamental para que a diversão se converta em aprendizado.

A ludicidade, em sua natureza, relaciona-se com a ação de brincar, incluindo atividades como jogos, brinquedos e brincadeiras. No contexto educacional, a incorporação de aspectos lúdicos tem o objetivo de estimular a aprendizagem de forma criativa e motivadora, aproveitando o potencial do brincar na infância. Através da ludicidade, a criança desenvolve suas habilidades cognitivas, emocionais e sociais, ao mesmo tempo em que explora o mundo ao seu redor.

- A família e o brincar na infância: Além do ambiente escolar, o lar se destaca como um local ideal para o crescimento lúdico. As brincadeiras em casa

ajudam a consolidar laços afetivos e favorecem o desenvolvimento emocional da criança. A envolvimento dos pais nas atividades de lazer reflete interesse, atenção e apreço pela infância, elementos essenciais para o bem-estar e a estabilidade emocional da criança.

- **Desafios contemporâneos para o lúdico na infância:** Na sociedade atual, as atividades recreativas enfrentam várias dificuldades, como a superexposição à tecnologia, a carência de locais apropriados e a precocidade na introdução de conteúdos educacionais. Com frequência, o elemento lúdico é trocado por ações rigidamente organizadas e automatizadas.

O Bichodário é um recurso divertido e instrutivo, principalmente utilizado no processo de alfabetização. Alfabeto dos Bichos: Ele traz o alfabeto de uma forma lúdica, ligando cada letra a um animal, o que torna o processo de aprendizado mais interessante.

Fica comprovado a relevância do Bichodário e das atividades lúdicas na educação está em tornar o processo de alfabetização prazeroso e eficiente, utilizando animais e jogos para incentivar a imaginação, a criatividade, a consciência fonológica e o gosto pelo aprendizado. Isso envolve a participação das crianças em tarefas como desenho, colagem e rimas, o que contribui para o avanço cognitivo e socioemocional delas. O caráter lúdico é fundamental para o Bichodário, que converte o ensino das letras em uma jornada repleta de sons e narrativas, favorecendo um aprendizado realmente significativo e integrado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O aprendizado e o desenvolvimento na infância, por meio do jogo, desempenham um papel fundamental no crescimento completo da criança. Brincar vai além de uma simples atividade de lazer; é uma ferramenta eficaz para a aprendizagem, interação social e expressão de sentimentos.

Nesse contexto, é essencial que professores, famílias e as diretrizes governamentais reconheçam a importância do jogo como um aspecto central na educação das crianças, assegurando a elas o direito de brincar, adquirir conhecimentos e se desenvolver de maneira integral.

A atividade lúdica é essencial para o crescimento completo da criança, representando um direito básico que influencia a formação do cérebro e aprimora competências cognitivas (como raciocínio e criatividade), socioemocionais (como empatia, autonomia e cooperação) e motoras. Além disso, o brincar é o principal meio de compreender o mundo e adquirir conhecimento de maneira significativa, preparando-a para os desafios da vida. Por isso, é um fundamento pedagógico e um processo de aprendizado informal.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Clara; ROCHA, Felipe. Musicalização infantil como estratégia pedagógica: sentidos e emoções na aprendizagem. *Revista Educação e Arte*, v. 7, n. 2, p. 54–69, 2020.

ALMEIDA, Priscila; TORRES, Juliane. Afetividade e vínculo: fundamentos para o desenvolvimento socioemocional na infância. *Revista Educação e Humanidades*, v. 5, n. 1, p. 77-92, 2023.

AMARAL, Larissa Cristina do. Brincar e aprender: a ludicidade como princípio pedagógico na educação infantil. *Revista Docência e Infância*, v. 8, n. 2, p. 45-59, 2020.

BABBIE, E. (2010). Métodos de pesquisa de survey. São Paulo: Cengage Learning. Creswell, J. W.

BARBOSA, Carla; NASCIMENTO, Luan. A formação docente e a prática lúdica na educação infantil: reflexões contemporâneas. *Revista Formação e Práxis*, v. 10, n. 3, p. 28-44, 2022.

CASTRO, Meriely Galdino de. A ludicidade e sua contribuição no desenvolvimento intelectual dos alunos do 6º ano, na escola municipal antônia medeiros da silva, localizada na cidade de manaus-am/brasil, no período de 2022-2023, *Pedagogia*, Volume 28 - Edição 136/JUL, 2024.

COSTA, Raquel; RIBEIRO, Ana Cláudia. A escuta sensível na prática docente da educação infantil: desafios e possibilidades. *Revista Saberes Infantis*, v. 9, n. 1, p. 60-73, 2022.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar: Crescer e Brincar – O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 2003.

FREITAS, Denise; CARDOSO, Mário. O lúdico no ensino: limites e possibilidades na prática docente. *Revista Educação e Experiência*, v. 9, n. 3, p. 28–43, 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

LIMA, Paula; BARBOSA, Tânia. Disciplina e ludicidade: estratégias para o equilíbrio na gestão da sala de aula. *Revista Brasileira de Práticas Educativas*, v. 7, n. 1, p. 36–49, 2021.

MEIRA, M. E. M.. Desenvolvimento e aprendizagem: reflexões sobre suas relações e implicações para a prática docente. *Ciência & Educação (Bauru)*, v. 5, n. 2, p. 61–70, 1998.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

RIBEIRO, Juliana; CASTRO, Fabiana. Brincar, imaginar, aprender: o papel das experiências lúdicas no desenvolvimento cognitivo infantil. *Revista Brincar e*

Crescer, v. 4, n. 2, p. 20-35, 2023.

SILVA, Amanda; ANDRADE, Murilo. Mediação pedagógica na educação infantil: a escuta como estratégia de ensino-aprendizagem. Revista Docência e Infância, v. 11, n. 1, p. 70–85, 2022.

VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VIGOTSKY, L. S. A formação social da mente. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

WALLON, Henri. A evolução psicológica da criança. São Paulo: Martins Fontes, 1995.