



## A LUDICIDADE E O DESENVOLVIMENTO DAS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS NO ENSINO INFANTIL

PINHEIRO, Ronelda Alves. **A ludicidade e o desenvolvimento das competências socioemocionais no ensino infantil.** Florianópolis: Id Acadêmico, 2024.

### RESUMO

O Brincar é uma atividade essencial para as crianças. É através da brincadeira que descobrimos e aprendemos sobre o mundo que nos rodeia. Portanto, não podemos falar de educação no ensino infantil e não incluir o jogo no currículo escolar, porque é aqui que a criança se forma, ela começa a pensar por si mesma, ela forma a sua personalidade, por que deve ser incluída no mundo de uma forma que os beneficie e que, além de lhes proporcionar prazer, também lhes permita aprender e desenvolver as suas aptidões e competências. Nesse contexto, relacionamos a ideia do jogo como uma prática educativa que contribui imensamente para o desenvolvimento da criança e que os professores podem utilizar o jogo para unificar o desenvolvimento de competências socioemocionais no ensino infantil. O objetivo geral do estudo foi: compreender a importância do lúdico no desenvolvimento socioemocional no processo de ensino e aprendizagem de crianças da educação infantil. Quanto à metodologia, a pesquisa é básica, com abordagem qualitativa. O estudo baseia-se em reflexões teóricas fundamentadas nos autores que tratam do tema mencionado como: Almeida (2019), Azevedo (2017), Luiz (2019), Kishimoto (1994), Freire (1996), Haydt (2006), Oliveira e Muszkat. (2021), Souza (2004), entre outros. Este estudo pretende incentivar a reflexão sobre este tema, para que a sociedade compreenda a importância do brincar e das competências socioemocionais e assim desempenhar um papel protagonista na educação, contribuindo para o desenvolvimento integral das crianças, especialmente nos domínios: emocional e psicológico.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Habilidade. Educação Infantil. Socioemocionais. Professores.

### SUMMARY

Playing is an essential activity for children. It is through play that we discover and learn about the world around us. Therefore, we cannot talk about education in early childhood education and not include games in the school curriculum, because this is where the child is formed, he begins to think for himself, he forms his personality, why he must be included in the world of in a way that benefits them and that, in addition to providing them with pleasure, also allows them to learn and develop their skills and competencies. In this context, we relate the idea of the game as an educational practice that contributes immensely to the child's development and that teachers can use the game to unify the development of socio-emotional skills in early childhood education. The general objective of the study was: to understand the importance of play in socio-emotional development in the teaching and learning process of children in early childhood education. As for the methodology, the research is basic, with a qualitative approach. The study is based on theoretical reflections based on authors who deal with the topic mentioned as: Almeida (2019), Azevedo (2017), Luiz (2019), Kishimoto (1994), Freire (1996), Haydt (2006), Oliveira and Muszkat. (2021), Souza (2004), among others. This study aims to encourage reflection on this topic, so that society understands the importance of playing and socio-emotional skills and thus plays a leading role in education, contributing to the integral development of children, especially in the areas: emotional and psychological.

**Keywords:** Playfulness. Skill. Early Childhood Education. Socio-emotional, Teachers.

## INTRODUÇÃO

O tema discutido durante o desenvolvimento deste trabalho gira em torno da contribuição do lúdico e das competências socioemocionais no processo de aprendizagem da educação infantil, uma vez que a cultura do brincar é parte integrante do processo de desenvolvimento da criança, por isso torna-se indissociável a partir das contribuições que determinada cultura traz para sua vida escolar.

Portanto, a ideia da ludicidade é educar de forma divertida, incentivando a interação com os outros, a imaginação e despertando a criatividade da criança, despertando a intelectualidade através da brincadeira.

Com base nisso, o interesse pelo estudo deste tema surge a partir das aulas oferecidas pela instituição da pós-graduação, onde ficou evidente a necessidade de analisar o caráter lúdico da alfabetização entre crianças com dificuldades de aprendizagem nesta fase do processo de desenvolvimento educacional.

Daí surgiu a problemática: como o lúdico, enquanto proposta pedagógica, pode contribuir para amenizar as dificuldades do processo de ensino e aprendizagem nas séries iniciais? Portanto, o objetivo é despertar entre os professores o valor de trabalhar o lúdico em sala de aula de forma divertida e prazerosa no desenvolvimento básico, para melhor facilitar o aprendizado.

Sob esse ponto de vista, o objetivo geral deste trabalho é analisar a importância das práticas lúdicas como processo de motivação e participação para contribuir na alfabetização de crianças com dificuldades de aprendizagem no processo de ensino e aprendizagem no ensino fundamental.

Para tanto, distinguem-se objetivos específicos: identificar como o lúdico de alfabetização contribui para o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem; descrever a importância da brincadeira no processo de ensino e aprendizagem de alfabetização para alunos com dificuldades; abordar o impacto da natureza lúdica no desenvolvimento da alfabetização de alunos do ensino fundamental com dificuldades, segundo revisão bibliográfica.

Fica claro, portanto, que a transformação da prática educativa em prática lúdica não é uma missão fácil, basicamente para o professor que possui certa resistência à mudança, as limitações desta ferramenta, que na maioria das vezes é considerada única e eficaz, é tão impregnável, que embora as escolas possuam atualmente alguns

recursos que podem ser instalados para facilitar um processo de aprendizagem divertido e educativo, muitas relutam em mudar.

As atividades lúdicas proporcionam, portanto, a esses alunos momentos e situações que envolvem suas habilidades, permitindo que esses indivíduos façam suas próprias escolhas e aprendam o que está sendo ensinado.

## **A LUDICIDADE: CONTEXTO HISTÓRICO**

Os jogos sempre fizeram parte da vida humana, pois se analisarmos todas as nações, descobriremos que cada uma delas oferece um jogo de cultura. Segundo Ariés(1978), nas sociedades antigas todos participavam igualmente das festas, e os jogos eram uma forma de fortalecer os grupos sociais. O importante é que na antiguidade existiam muitos jogos e brincadeiras que resultam de tradições que passaram a fazer parte da cultura popular.

Na Idade Média, a taxa de mortalidade infantil era elevada, o que fazia com que as crianças não crescessem durante a infância, pois não havia diferenças entre crianças e adultos e havia poucos estudos sobre o desenvolvimento da criança. Na Idade Média, todas as ações humanas eram baseadas em doutrinas e decisões. Portanto, a criança era considerada um adulto com perfil em miniatura.

Segundo Pozas(2011), no século XVIII, as crianças começaram a estudar seu desenvolvimento e necessidades, por isso pode ser comemorado como um dos pioneiros das atividades infantis com brincadeiras. Froebel(1852-1782) e seus alunos. Kramer(1992) chama esses períodos de “pré-escola e jardim de infância”.

No Brasil pouco se tem de estudos sobre os brinquedos e brincadeiras do passado, e também com relação aos estudos voltados para a criança em pleno desenvolvimento. É somente no final do século XX que o Brasil passa a ter uma preocupação maior com o desenvolvimento psicomotor e cognitivo das nossas crianças, pois até então a maioria das escolas principalmente as infantis eram um centro de assistencialismo. Essas mudanças ocorrem com as reformulações das leis educacionais e com os direitos e deveres das crianças propostos no Estatuto da criança e do adolescente e com isso as escolas e também os profissionais da educação passam a buscar meios mais lúdicos de motivar a aprendizagem (...) para que se tenha certo lado lúdico. Portanto o brincar faz parte da natureza humana.(HUIZINGA, 2000, p.11-12).

As brincadeiras normalmente faziam parte da vida das crianças fora da sala de aula, como correr na rua, pular muros, brincar de pega-pega, amarelinha, entre outras.

Levando em consideração estudos e pesquisas sobre a importância do brincar no desenvolvimento das crianças, a legislação que visa garantir os direitos das crianças considera o brincar como parte integrante do processo de formação. Assim, os problemas jurídicos em torno da proteção das crianças levaram a universidade a reformular os princípios do programa para apresentar aos alunos métodos de ensino que consideram a brincadeira como parte do desenvolvimento da criança. Porém, muitos professores ainda consideram a brincadeira (jogos e brincadeiras) uma perda de tempo no processo de alfabetização.

## **A IMPORTÂNCIA DE FOMENTAR O LÚDICO E AS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

A interseção entre brincadeiras e habilidades socioemocionais na educação infantil é uma área de estudo crescente, e muitos estudos têm mostrado como práticas pedagógicas que integram brincadeiras e atividades específicas ao desenvolvimento social-emocional têm impacto positivo na aprendizagem e bem-estar das crianças.

Brincar, além de se divertir, adquirir conhecimentos e aprender a conviver com outras pessoas, o mundo da criança se tornará maior que a realidade porque lhe permitirá entrar em relação com a sua fantasia e o mundo real. Segundo Luiz(2019, p.1702):

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e autonomia. O fato de a criança desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação.

O lúdico na educação infantil tem como objetivo proporcionar uma aprendizagem dinâmica, interativa e prazerosa por meio da qual a criança aprende brincando individualmente ou em grupo. A brincadeira na educação contribui diretamente para o desenvolvimento emocional das crianças, garantindo o objetivo de estimular o crescimento interno, abrindo novos horizontes, ampliando a consciência do indivíduo sobre si mesmo, sua existência e o desenvolvimento de sua personalidade.

A vertente do lúdico é muitas vezes confundida com o brincar, mas este visa aprender de forma dinâmica e empírica através das brincadeiras, e é orientado para

o conteúdo a ser aprendido pelas crianças, não só na educação infantil, mas também no Ensino Fundamental, no Ensino médio bem como no Ensino Superior como forma de aprendizagem e de descontração. As emoções são desenvolvidas e trabalhadas ao longo do crescimento da criança de forma sutil e com o objetivo de preservar a personalidade e as fases de cada pessoa.

Portanto, estimular a brincadeira não só promove o desenvolvimento integral, mas também estimula a criatividade e a imaginação, facilitando assim a aprendizagem e o desenvolvimento de competências sociais e emocionais, que contribuem para o desenvolvimento motor e também promovem a autonomia e a tomada de decisões.

Nesse sentido, o estudo das emoções se fortalece e muito se fala neste século de educação socioemocional que deve ser discutido nos espaços educacionais institucionalizados, principalmente na escola, que durante séculos foi considerada uma área de desenvolvimento cognitiva, excluindo do seu currículo formal a aprendizagem de habilidades socioemocionais. Nesta instituição os pais são motivados a participar no processo educativo dos seus filhos, pois devem envolver-se e aprender a construir ambientes harmoniosos com o objetivo de criar relações saudáveis. Como salientam Silva e Ferreira(2020, p. 14):

Através da Educação Socioemocional na sala de aula, é provável que se consiga diminuir a violência — extremidade da raiva —, que vem assombrando toda uma sociedade. Em geral, percebe-se um crescente aumento de suicídio, tristeza e solidão na sociedade. A Educação Socioemocional será capaz de diminuir as emoções entendidas como negativas ou destrutivas.

Devemos falar sobre as emoções da infância e os pais devem participar desse processo, afinal, são eles os responsáveis por validar ou desacreditar determinados valores, conhecimentos e comportamentos, portanto devem participar junto com a escola no processo educativo. Nesse sentido, acredito ser necessário planejar um currículo escolar, que, além de tratar de conteúdos sistematizados, preste atenção às práticas de formação socioemocional dos alunos.

## **METODOLOGIA**

A abordagem metodológica utilizada é de natureza bibliográfica qualitativa com a análise da literatura mencionada sobre este tema, pois requer o estudo do objeto de pesquisa, a gestão democrática da escola, levando em consideração seu contexto e

características. Para isso, realizamos uma pesquisa bibliográfica sobre o tema, pois[...] foi desenvolvido a partir de material já elaborado, composto principalmente por livros e artigos científicos.

Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas. Boa parte dos estudos exploratórios pode ser definida como pesquisas bibliográficas(GIL, 2002, p. 44).

Para tanto, fizemos um estudo bibliográfico com fontes secundárias(livros, artigos, etc.) que tratam, de forma diferenciada, do tema escolhido para o estudo. Portanto, a participação dos diversos atores da comunidade escolar deve ser intensiva, para minimizar as desigualdades, tornando-se assim uma gestão unitária capaz de atingir suas metas e objetivos.

A pesquisa é básica, com abordagem qualitativa. O estudo baseia-se em reflexões teóricas fundamentadas nos autores que tratam do tema mencionado como: Almeida(2019), Azevedo(2017), Luiz(2019), Kishimoto(1994), Freire(1996), Haydt(2006), Oliveira e Muszkat(2021), Souza(2004), entre outros. Este estudo pretende incentivar a reflexão sobre este tema, para que a sociedade compreenda a importância do brincar e das competências socioemocionais e assim desempenhar um papel protagonista na educação, contribuindo para o desenvolvimento integral das crianças, especialmente nos domínios: emocional e psicológico.

## **DISCUSSÃO DOS RESULTADOS**

Os resultados apresentados mostram a importância da utilização de jogos na educação como estratégia educacional eficaz. Um dos benefícios mais mencionados é o aumento da motivação e do interesse dos alunos. O jogo proporciona um ambiente mais dinâmico e estimula a participação dos alunos nas atividades escolares. Esse estímulo contribui para o desempenho acadêmico e incentiva os alunos a se engajarem na busca pelo conhecimento.

O jogo é uma das formas mais divertidas e educativas. É uma forma de tornar o processo educativo interessante e estimulante. Segundo Piaget (1975), a brincadeira desempenha um papel importante na vida das crianças, pois estas descobrem o mundo que as rodeia, adquirem novas informações e desenvolvem os seus aspectos cognitivos, sociais e mentais através de atividades lúdicas e culturais

que permitem às crianças interagir com os seus pares, aprender com deles e integrar o novo conhecimento.

Além disso, a utilização de jogos promove o desenvolvimento da criatividade e imaginação dos alunos. Através de jogos e atividades divertidas, os alunos são incentivados a descobrir novas ideias, soluções e possibilidades. Esta capacidade de pensar de forma flexível e criativa é importante para o desenvolvimento do pensamento crítico e criativo.

A interação social e a cooperação são uma grande parte dos benefícios dos jogos divertidos que dão aos alunos a oportunidade de interagir com outras pessoas, partilhar experiências, negociar regras e resolver problemas em conjunto. Essa interação social fortalece as habilidades sociais e cognitivas dos alunos e ajuda a desenvolver relacionamentos saudáveis e uma melhor compreensão do trabalho em equipe.

No entanto, a implementação do lúdico na educação também enfrenta desafios significativos. A falta de recursos adequados é uma preocupação comum hoje em dia nas escolas. A falta de materiais e equipamentos suficientes pode limitar a eficácia das atividades recreativas, dificultando a sua implementação e utilização de forma otimizada.

Outro desafio é o tempo limitado de aprendizagem. A inclusão do lúdico pode exigir mais tempo, o que pode interferir na cobertura do conteúdo do programa. Os professores devem encontrar um equilíbrio entre as atividades lúdicas e a necessidade de transmitir conteúdos acadêmicos essenciais.

A resistência de alguns professores em adotar novas estratégias de ensino também representa um desafio a considerar. A familiaridade com os métodos tradicionais de ensino pode levar a alguma resistência à introdução da brincadeira na sala de aula. É fundamental promover a conscientização e formação de educadores para que compreendam os benefícios e possibilidades dos jogos na educação.

Diante dos desafios, é necessário um planejamento cuidadoso por parte dos professores. Devem buscar alternativas criativas e adaptar as atividades lúdicas às suas realidades e aos recursos disponíveis. A capacidade de planejamento e flexibilidade dos educadores desempenham um papel crucial na implementação bem sucedida do lúdico.

Portanto, o objetivo deste artigo é mostrar que as atividades lúdicas desempenham um papel importante no processo de alfabetização e que as

competências socioemocionais contribuem para a aprendizagem, onde a aprendizagem das crianças é o melhor estímulo, bem como a difusão de atividades educativas lúdicas.

Esperamos ajudar a lembrar as pessoas da importância de incluir atividades lúdicas nas escolas e que essas atividades lúdicas não sejam deixadas de lado, ou apenas durante as recreações.

A ideia inicial de desenvolver atividades que estimulem a descoberta de emoções contribui para a formação de um indivíduo mais preparado para enfrentar as diversas situações da vida. A análise dos resultados mostrou que os profissionais da educação infantil concordam que a educação emocional deve estar presente desde o início da vida escolar.

Nesse sentido, para educar e cuidar levando em consideração os direitos de aprendizagem e as áreas de vivência prática na educação infantil, é necessário que as escolas e principalmente os professores desenvolvam práticas que orientem a prática baseada em competências de base educacional, especialmente o que trata especificamente de empatia, diálogo, resolução de conflitos, trabalho colaborativo, respeito, aceitação, diversidade, conhecimento, identidade e culturas.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O tema deste trabalho centra-se nas emoções das crianças da educação infantil em busca de estratégias lúdicas. Este tema deve ser abordado nas escolas, pois é muito importante “educar as emoções” no ambiente escolar através de competências socioemocionais, essenciais para o desenvolvimento do pensamento autônomo da criança.

Assim, o professor pode aliar seus objetivos educacionais aos anseios do aluno por meio de jogos, utilizando-os em sua atividade diária, proporcionando um ambiente adequado para que o caráter lúdico esteja presente e se torne uma experiência de aprendizagem prazerosa que ocorre em um ambiente agradável e natural. e espontâneo, motivado pelo jogo.

Portanto, o objetivo deste artigo é mostrar que as atividades lúdicas desempenham um papel importante no processo de alfabetização e que as competências socioemocionais contribuem para a aprendizagem, onde a aprendizagem das crianças é o melhor estímulo e também difundir atividades

educativas lúdicas.

Esperamos ajudar a lembrar as pessoas da importância de incluir atividades lúdicas no ambiente escolar e que essas atividades lúdicas não sejam deixadas de lado, ou apenas no recreio.

A ideia inicial de desenvolver atividades que promovam a descoberta de emoções contribui para a formação de um indivíduo mais preparado para enfrentar as diversas situações da vida. A partir da análise dos resultados, comprovou-se que os profissionais da educação infantil concordam que a educação emocional deve estar presente desde o início da vida escolar.

Espero também que esta investigação inspire os professores a inovarem nas suas práticas e que passem a ter aliados permanentes no brincar, proporcionando às crianças uma forma de desenvolverem as suas competências intelectuais, sociais e físicas de uma forma agradável e atractiva, porque os jogos e as brincadeiras contribuem tanto para o processo de ensino e a aprendizagem e nunca devem ser excluídos deste contexto.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GIL, A.C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002. Disponível em: <file:///D:/Meus%20Documentos/Downloads/GIL-%202002-%20Como%20Elaborar%20Projeto%20de%20Pesquisa.PDF>. Acesso em: 16 de maio. 2024.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos de Pesquisa**. Rio Grande do Sul: UFRGS, 2009.

LUIZ, S.S.C. **O Lúdico como Facilitador do Ensino da Matemática na Educação Infantil**. Revista Educar.

SILVA, B. B. D. C; FERREIRA, M. C. P. L. **Educação socioemocional na escola**. In: VIII Mostra Científica do Curso de Pedagogia, v 5, n. 1, Anais, 2020. Disponível em: <http://anais.unievangelica.edu.br/index.php/pedagogia/article/view/6255/3334>

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro; LTC, 1975.

POZAS, D. **A criança que brinca mais, aprende mais: a atividade lúdica para desenvolvimento cognitivo infantil**. Rio de Janeiro: Senac, 2011.