



FACULDADE METROPOLITANA
NORTE RIOGRANDENSE

FACULDADE METROPOLITANA NORTE RIOGRANDENSE
DIRETORIA DE GRADUAÇÃO
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

LOUISE DE ARAÚJO MEDEIROS

JOGOS E BRINCADEIRAS: A LUDICIDADE COMO RECURSOS PEDAGÓGICOS
PARA A APRENDIZAGEM INFANTIL

NATAL/RN

2023

LOUISE DE ARAÚJO MEDEIROS

**LUDICIDADE: Jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos para a
aprendizagem infantil**

Monografia apresentada ao curso de Pedagogia, da Faculdade Metropolitana Norte Riograndense, como pré-requisito para a obtenção do título de graduado (a) em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Ms. Adriana Mônica Oliveira

NATAL/RN 2023

FICHA CATALOGRÁFICA

Dados Internacionais de Catalogação na Fonte
Biblioteca Immanuel Kant – Faculdade Metropolitana Norte Riograndense

M488j Medeiros, Louise de Araújo.

Jogos e brincadeiras : a ludicidade como recursos pedagógicos para a aprendizagem infantil. – Natal, 2023.

40 f.

Monografia (Graduação em Pedagogia) – Faculdade Metropolitana Norte Riograndense, Departamento de Pedagogia. Natal, RN, 2023.

Orientadora: Profa. Ms. Adriana Mônica Oliveira.

1. Educação infantil – Monografia. 2. Jogos e brincadeiras – Monografia 3. Ludicidade – Monografia. I. Oliveira, Adriana Mônica. II. Título.

CDD – 370

CDU – 37

Elaborada pelo Bibliotecário Miqueias Alex de Souza Pereira – CRB – 15/925

Índice de catálogo sistemático:

1. Educação – 370
2. Educação. Ensino. Instrução – 37

LOUISE DE ARAÚJO MEDEIROS

**LUDICIDADE: Jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos para a
aprendizagem infantil**

Monografia apresentada ao curso de
Pedagogia, da Faculdade Metropolitana Norte
Riograndense, como pré-requisito para a
obtenção do título de graduado(a) em
Pedagogia.

Monografia apresentada e aprovada em 27/12/2023

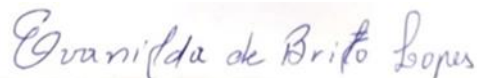
BANCA EXAMINADORA



Orientadora: Professora Ms. Adriana Mônica Oliveira
Faculdade Metropolitana Norteriograndense - FAMEN



Professor Esp. Otacílio Marcelino do Nascimento
Faculdade Metropolitana Norteriograndense - FAMEN



Professora Ms. Evanilda de Brito Lopes
Faculdade Metropolitana Norteriograndense - FAMEN

O brinquedo é mais que um instrumento de brincadeira. Ele traz para a criança não só um meio de brincar, mas também imagens, representações, universos imaginários. Ele estrutura o conteúdo da brincadeira sem, no entanto, limitar a criança.

Gilles Brougère

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a Deus, por ser essencial em minha vida, autor do meu destino, meu guia, socorro presente na hora da angústia.

A minha mãe, por ser uma mulher incrível na minha vida.

A minha família, fonte de aconchego e amor nos dias sombrios.

A alguns amigos, pela ajuda na formação de um grupo de sala de aula onde tivemos ajuda uns dos outros.

Aos professores, que de alguma forma tornaram este caminho mais fácil de se percorrer.

AGRADECIMENTOS

A minha orientadora, Professora Mestre Adriana Mônica Oliveira, por me conduzir nessa jornada de final de curso.

A minha coorientadora, Professora Amanda Ágda da Silva Gutierrez, pelo suporte e pelo incentivo.

A minha mãe, pelo amor e apoio incondicional.

A minha irmã, por algumas vezes me ajudar em algumas situações.

A alguns colegas, pelo incentivo para não desistir dessa caminhada.

A todos que, direta ou indiretamente, participaram da realização deste trabalho contribuindo para minha formação.

RESUMO

As crianças, desde o seu nascimento, passam por diversas fases em que as vivências com os meios em que convivem lhes são fontes de aprendizado. No entanto, existem outras formas de conhecimentos que somente no contexto educacional essas lhes serão transmitidas. No ambiente escolar, as características da infância vão sendo desenvolvidas - algumas crianças vão se apresentar, cada uma com sua individualidade, como parte ou não do processo de ensino-aprendizagem. Nem todas terão o mesmo interesse durante essa fase, por isso, se faz sobremaneira importante que educadores, e demais envolvidos nesse processo, busquem meios adequados para despertar o interesse do seu aluno. Nesse cenário, é que o uso da ludicidade se materializa, a partir da implementação de brinquedos e brincadeiras, alguns desses, resgates da infância, além de novas técnicas utilizadas para esse fim. O objetivo deste estudo é, portanto, retratar algumas práticas utilizadas no processo de ensino-aprendizagem, destacando os jogos e brincadeiras empregadas como recursos pedagógicos para a acumulação do conhecimento por parte das crianças. O método de elaboração se deu por meio de uma pesquisa bibliográfica, com abordagem qualitativa, realizada junto as fontes publicadas em suportes físico e virtual, de autores como: Almeida (2014); Brasil (1996); Brasil (1998); Cécílio (2020); Farias (2013); Gonçalves (2018); Naschold (2015); Noal (2013); Unicef (1959) e outros, com vistas a buscar maiores detalhes acerca do tema em epígrafe. Concluiu-se que a ludicidade pode, sim, contribuir para a interação entre professores e alunos; com a melhoria da absorção do conhecimento dos alunos; e como instrumento como elemento motivacional, essencial para estimular a participação das crianças na fase da alfabetização, nas atividades desenvolvidas em sala de aula.

Palavras-chave: Aprendizagem; Ludicidade; Jogos; Brincadeiras; Primeira Infância.

ABSTRACT

Children, from birth, go through different stages in which their experiences with the environments in which they live are sources of learning for them. However, there are other forms of knowledge that will only be transmitted to you in the educational context. In the school environment, the characteristics of childhood are being developed - some children will present themselves, each with their individuality, as part or not of the teaching-learning process. Not everyone will have the same interest during this phase, which is why it is extremely important that educators, and others involved in this process, look for appropriate ways to spark their student's interest. In this scenario, the use of playfulness materializes, through the implementation of toys and games, some of which are reminiscent of childhood, in addition to new techniques used for this purpose. The objective of this study is, therefore, to portray some practices used in the teaching-learning process, highlighting the games and games used as pedagogical resources for the accumulation of knowledge by children. The preparation method was carried out through bibliographical research, with a qualitative approach, carried out using sources published in physical and virtual media, by authors such as: Almeida (2014); Brazil (1996); Brazil (1998); Cecílio (2020); Farias (2013); Gonçalves (2018); Naschold (2015); Noal (2013); Unicef (1959) and others, with a view to seeking further details on the aforementioned topic. It was concluded that playfulness can indeed contribute to the interaction between teachers and students; with improving students' absorption of knowledge; and as an instrument as a motivational element, essential to encourage children's participation in the literacy phase, in activities carried out in the classroom.

Keywords: Learning; Playfulness; Games; Games; Early Childhood.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Verbos Irregulares Cartões-Aprendizagem de Imagem.....	26
Figura 2: Brincando e Aprendendo.....	29
Figura 3:Exercício Motor.....	30

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
2 CONCEITUANDO O TERMO LUDICIDADE.....	13
2.1 Breve histórico e origem dos jogos e das brincadeiras no contexto escolar.....	17
3 ALGUNS MODELOS DE JOGOS USADOS COMO INSTRUMENTOS LÚDICOS PARA A APRENDIZAGEM.....	23
3.1 Algumas experiências práticas em sala de aula	25
3.2 Outras brincadeiras propostas em sala de aula.....	28
4 METODOLOGIA.....	34
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	36
REFERÊNCIAS	37

1 INTRODUÇÃO

As mudanças que ocorrem na sociedade contemporânea trazem ao professor a necessidade constante de empreenderem esforços na direção da formação continuada no âmbito educacional, a qual se faz necessária para fomentar a prática docente em meio aos desafios encontrados diariamente no cotidiano da sala de aula.

Na fase inicial do aprendizado, as crianças necessitam de uma atenção diferenciada para que se integrem e envolvam com as técnicas empregadas durante a fase educacional, e para tanto, é imprescindível que todos os envolvidos nesse processo estejam a par de todas as inovações propostas, para, dessa forma, poder contribuir com o alunado propondo-lhes, além das teorias dantes “estanques”, o que existe de inovação nos contextos educacional e até social. Nessa realidade de inovações aceleradas, é preciso que todos os indivíduos estejam imbuídos na tarefa de buscar novas competências, uma vez que ele próprio já é uma unidade básica de mudança.

Uma das propostas que ganhou espaço entre os educadores diz respeito a implementação dos instrumentos lúdicos – jogos e brincadeiras – que ajudam a envolver os alunos na etapa da construção do seu conhecimento. Sendo essa, uma prática realizada já há muito em meio à sociedade, independentemente de época, cultura ou condição social, os jogos e brinquedos despertam nas crianças a fantasia, o encantamento e os sonhos, nos quais a realidade e o faz-de-conta se misturam.

Em um passado não tão longínquo era comum que professores e alunos se sentissem desmotivados, principalmente nos primeiros anos de aprendizado das crianças pois não encontravam uma maneira de prender-lhes a atenção de forma que focassem no que estava sendo-lhes apresentado. Era comum saber de professores que reclamavam da falta de interesse dos alunos pelos conteúdos e atividades de sala de aula - desinteresse esse que acabava refletindo tanto no processo de aprendizagem quanto no desempenho dos próprios alunos, o que causava o desencanto entre os professores, que acabavam desmotivados.

A ludicidade foi, portanto, a ferramenta chave para a promoção da mudança de postura tanto dos professores quanto das crianças que passaram a se envolver de forma interessada nas novas propostas de ensino de que lhes eram apresentadas, o que dava com o uso de jogos e brincadeiras com foco no conteúdo estudado. Como

bem colocam Ferreira, Silva e Reschke (2004, p 2), “a utilização de brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhes surgirem”. Essa nova maneira de aprender favorece não só a aquisição do conhecimento, mas contribui para gerar a interação entre as crianças, e é essa convivência que vai ensiná-las a fortalecer laços, a conviver com o diferente, a aceitar as diferenças e a enfrentar toda e qualquer situação que lhes fogem do cotidiano, fortalecendo-as para a vida.

Por meio da ludicidade é possível, sim, construir uma nova versão da prática da alfabetização. Vale enfatizar que é a partir dessa fase que todo o conhecimento se estabelece, por isso, diante dessa constatação, cabe a todos os envolvidos nesse ramo da educação empreender esforços a fim de se alcançar o aprofundamento dos conhecimentos teórico-metodológicos acerca do ensino da alfabetização das crianças - só assim se estará preparado para “lhes orientar” para o futuro, enquanto seres sociais pensantes.

Para a elaboração dessa pesquisa foram utilizadas obras publicadas por autores como de autores como: Almeida (2014); Brasil (1996); Brasil (1998); Cecílio (2020); Farias (2013); Gonçalves (2018); Naschold (2015); Noal (2013); Unicef (1959) e outros.

O objetivo deste estudo é enfatizar algumas das práticas empregadas no processo de ensino-aprendizagem por meio dos jogos e brincadeiras enquanto recursos pedagógicos para a acumulação do conhecimento por parte das crianças, trazendo, em um primeiro momento, essa introdução.

No capítulo segundo, segue apresentando a conceituação do termo ludicidade e sua usabilidade em tempos passados, além de um breve histórico sobre os jogos e brincadeiras em sala de aula, ao mesmo destacando a sua importância para a transmissão dos conhecimentos explícito e tácito.

O terceiro capítulo apresenta alguns modelos de jogos usados como instrumentos lúdicos para a aprendizagem empregados durante as três etapas do ensino-aprendizagem - do zero aos dois anos; dos dois aos sete anos e acima dos sete anos. Importa lembrar que nessas fases está sendo construído todo o saber educacional, psíquico e social das crianças.

Por fim apresenta as Considerações finais, na qual se transmite ao público leitor a importância do tema tratado.

2 CONCEITUANDO O TERMO LUDICIDADE

Neste capítulo relata uma breve origem do termo ludicidade, como era o brincar á milhares de anos, a importância que a brincadeira proporciona na educação infantil, favorecendo o desenvolvimento da criança. O lúdico envolve a criança a desenvolver o movimento cognitivo psicomotor, trabalhando as habilidades expressiva, corporativa, dramática entre outras.

As atividades lúdicas tem sua origem há muitos anos, existem registros antecedentes a milhares de anos atrás e suas primeiras referências são de aproximadamente 3.000 a.C, Kishimoto (2014, p.88) afirma que:

As brincadeiras e os brinquedos, não nasceram como tais. Surgem de práticas de adultos, de rituais religiosos, astrologicos, relações com magia, representações sobre a natureza, os espíritos, a vida e a morte, e parte de romances, poemas e narrativas. Muitos preservavam-se até os tempos atuais e aparece em diversas situações, como parlendas de invocação à lua praticadas antigamente no Egito em Babilônia que aparecem nos textos religiosos por volta de 3.000 anos a.C. Nos dias atuais, elas são encontradas entre os índios da América, negros da África, primitivos da Austrália e da Polinésia indígenas da Ásia e no Brasil (Kishimoto,2014,p. 88).

Como podemos perceber, a ludicidade possui sua origem em tempos bastantes remotos, surgiu em qualquer movimento o qual dar prazer, basta compreender pelas suas práticas mencionada na história antiga há histórias de que o ato de brincar era desenvolvido por toda a família, até quando os pais ensinavam os ofícios para seus filhos. Uma atividade lúdica é uma atividade de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas.

Kishimoto (2014), nos fala que, pessoas de diferentes lugares do mundo utilizam o brincar como forma de capacidade de superação de situações adversas, para desenvolver capacidades de crianças e adultos que sofrem os impactos das guerras, de desastre naturais como terremotos e tsunamis, o abandono de crianças e mulheres ou de políticas sociais autoritárias que não focam o bem-estar do ser humano.

Segundo Andrade (2018), O lúdico resgata o interesse pelo aprender possibilita momentos de afetividade entre as crianças tornando a aprendizagem prazerosa, as atividades lúdicas permitem também a exploração da criança entre o corpo e o espaço cria condições mentais, para resolver problemas mais complexos.

A “ludicidade” – ou o aprender brincando - não é um assunto tratado no contexto

da educação apenas na contemporaneidade. Como comprova a literatura, desde o passado alguns pensadores já discutiam sobre a importância do lúdico como ferramenta eficaz para o aprendizado, muitos deles defendendo que o ato do brincar favorece o desenvolvimento e a aprendizagem (Santos, 2001, apud Silva, 2017).

Um exemplo bastante peculiar sobre a ludicidade está nas obras do filósofo Platão (427-348 a.C.), o qual defendia que desde a infância o aprendizado deveria ser acompanhado de “jogos educativos, praticados em comum, por ambos os sexos, sob vigilância e em jardins de crianças” (Brito; Nascimento; Azevedo, 2022, p. 534).

Partindo desse pensamento Platão (427), então, idealizou a prática matemática lúdica, por meio da qual “os exercícios calculados eram ligados a problemas concretos, extraídos da vida. Talvez não com tanta ciência quanto atualmente, porém com sabedoria e cultura” (Brito; Nascimento; Azevedo, 2022, p. 534).

Discorrer sobre o tempo é somente para explicar que há séculos o lúdico se fazia presente na vida dos indivíduos. Para Kishimoto (1993 *apud* Melo, 2011, p. 4) “cada tempo histórico possui uma hierarquia de valores que oferece uma organicidade a essa heterogeneidade. São esses valores que orientam a elaboração de um banco de imagens culturais que se refletem nas concepções de criança e seu brincar”.

Segundo explica Melo (2011, p. 8) importa, sim, ressaltar, para um maior entendimento do sentido do lúdico, a forte influência cultural existente em cada região, povoado, comunidade etc. De acordo com a autora;

A compreensão do lúdico depende do modo de vida de cada agrupamento humano, diferente nos tempos do engenho, no período colonial, criança negra ou branca, criança rica ou pobre, criança de rua ou de palácio, cada uma em seu tempo e espaço. Daí a importância da valorização dos costumes, brincadeiras e o modo de vida das crianças independentemente das questões socioculturais (Melo, 2011, p. 8).

Antes de falar sobre jogos é necessário discorrer sobre o conceito da ludicidade. Segundo Noal (2013, p. 395), “a palavra Lúdico vem do latim *Ludus* [e] significa jogo, divertimento, gracejo, escola”. Mas não apenas isso, para além dessa sucinta conceituação, de uma forma mais ampla, o ato de ‘brincar’ também se associa ao comportamento daquele que joga, que brinca e se diverte, acrescenta o autor.

Como diz Noal (2013, p. 396), viver de forma lúdica é uma característica intrínseca e natural – mesmo que algumas vezes imperceptível - dos indivíduos, e por

assim ser é que se percebe o quanto a “aplicação do jogo, do brinquedo e da brincadeira reproduz e recria o mundo a sua volta”, e assim vai se impregnando das características culturais de que faz parte.

A brincadeira é a porta de entrada da criança na cultura, sua apropriação passa por transformações histórico-culturais que seriam impossíveis sem o aspecto socioeconômico, neste sentido, a história, a cultura e a economia se fundem dialeticamente fornecendo subsídios, ou melhor, símbolos culturais, com os quais a criança se identifica com sua cultura (Alves, 2003).

De maneira geral, no momento em que brinca a criança consegue assimilar e, de certa forma, acumular as informações experienciadas com mais facilidade, transformando-as, desta feita, em novos elementos para a própria comunicação. Nesse meio tempo, ela passa a compreender as funções da interação e a noção de espaço, aprendendo sobre as regras e hábitos inerentes ao ambiente em que vive e futuramente, os da própria sociedade.

Para os autores Barbosa; Martins; Melo (2017), O brincar é considerado umas das mais relevantes expressões do comportamento infantil, o brincar por intermédio de jogos e brincadeiras, faz a criança interagir com o seu contexto material e emocional, constitui conhecimento, adere e gera cultura e também determina e certifica sua maneira própria de ser e estar no mundo. Sendo fundamental o brincar é tido como base central do trabalho pedagógico na educação infantil, pronunciando várias linguagens e experiências curriculares nessa primeira etapa da Educação.

Melo (2011, p. 43), resume que com a prática dos “jogos e brincadeiras ela consegue resolver seus conflitos e problemas do cotidiano, aprendendo a conviver socialmente, respeitando regras e refletindo sobre seu papel social”.

Em se tratando da prática educativa dirigida as qualidades fundamentais dos indivíduos, sugere-se que seja dado um direcionamento focado na ludicidade, considerando o ser humano em sua integralidade – ou seja, envolvendo-o emocional e espiritualmente, e não somente na esfera da cognitividade (Luckesi, 2005 *apud* Andrade; Silva, 2015).

Ainda no que se refere a função educativa do elemento lúdico, diz-se que ele enriquece a aprendizagem do indivíduo ao mesmo tempo em que contribui para o seu saber, seu conhecimento e compreensão do ambiente de que faz parte. Ferreira (2020, p. 418) esclarece que apesar de ser um estado interno, o estado lúdico nasce

sempre da relação do interior com o exterior. Assim sendo é possível inferir que a ludicidade não acontece longe dessa conexão (interior/exterior) já que é por meio dela que se consegue produzir o conhecimento, “pois existe um lugar epistemológico onde a ludicidade deve ser discutida cientificamente”.

Nesse cenário, vale afirmar que a ludicidade é um elemento necessário para a formação, sendo, portanto, um elemento que também a compõe. Pereira e Jesus (2020), citado por Ferreira (2020, p. 416), destacam que no contexto educacional é possível entender “a ludicidade como um fenômeno – algo que pode ser descrito e explicado, e também como um instrumento que pode ser observado e constituído”.

Por fim, Leal e D’Avila (2015, p. 63), asseveram que “o conceito do que é lúdico repousa sobre a ideia de que o prazer que existe no que se faz é algo que reside em nós e no modo como nos relacionamos com o mundo”.

A prática da ludicidade foi tomando novos contornos ao longo dos tempos, quando os estudiosos e professores perceberam que ela vai muito além de um agrado como Mimo pelas boas maneiras. Nesse diapasão, Melo (2011, p. 6) reforça que

Os primeiros sinais de valorização da atividade lúdica tiveram início no século XVI, sendo resgatados pelos humanistas, que perceberam o valor educativo das atividades lúdicas, mas ainda referenciados como uma forma de “bajulação” ou “paparicação”, isto é, uma maneira de agradar ou recompensar por boas atitudes e interesse pelos estudos (Melo, 2011, p. 6).

É fatível que o brincar desperta a imaginação e a capacidade de criação – ou seja – fortalece o aprendizado, não só do que se está sendo transmitido a elas de forma “automática” – como era no ensino tradicional - mas a partir de todas as experiências que as circundam no dia a dia em sala de aula e nos ambientes recreativos. Frente a isso, Almeida (2014, p. 23), reforça que “diante da inquestionável importância do jogo para o desenvolvimento social, motor e cognitivo da criança [...], a sua importância tem sido reconhecido como ponte entre a infância e a fase adulta”.

Um exemplo bem peculiar ocorre na sala de aula: enquanto experienciam o aprendizado por meio dos jogos e brincadeiras as crianças vão se envolvendo de forma natural – e nesse contorno da ludicidade – além do novo interesse pelos conteúdos estudados, aprendem sobre a importância do interagir e contribuir com os outros, o que faz internalizar nelas atitudes solidárias que vão fortalecer o seu caráter enquanto cidadãos, e as acompanharão por sua vida (Melo, 2011, p. 42).

Para Luckesi (2020) Citado por Ferreira, (2020, p. 418), ao brincar a criança demonstra estar uma sensação de bem-estar interno, não especificamente de “prazer, mas de bem-estar, e por ser interno, é vivenciado individualmente”. Vale frisar, no entanto, que essa não é uma realidade para todas os indivíduos envolvidos no processo posto que, determinadas experiências podem até promover o estado lúdico para alguns, mas não para outros.

Acrescenta-se que o prazer que passa a ludicidade não pode ser avaliado de fora - só quem o vivencia e expressa é o sujeito que a experiencia “a partir daquilo que lhe toca internamente, em determinada circunstância” (Luckesi, 2005 *apud* Andrade; Silva, 2015).

Segundo esse entendimento, Goés (2008 *apud* Almeida, 2014, p. 22), acrescenta que:

[...] a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo e a brincadeira precisam ser melhorados e compreendidos, e ainda encontrar maior espaço para ser entendido como educação. Na medida em que os professores compreenderem toda sua capacidade potencial de contribuir no desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo (Goés, 2008 *apud* Almeida, 2014, p. 22).

Segundo testemunhado ao longo do tempo, a partir da apreciação das inúmeras experiências realizadas, é concebível que o ato de ‘brincar’ de forma orientada, direcionada e com responsabilidade deva ser praticado em todos os níveis da educação, em especial no contexto da educação infantil, já que está comprovado que as brincadeiras são, sim, elementos de aprendizagem essenciais, pois, “ao desenvolver atividades lúdicas, o docente promove o rendimento escolar além do conhecimento, oralidade, pensamento e o sentido” (Fantacholi, 2009 *apud* Almeida, 2014, p. 21-22).

Os autores ainda defendem que, uma vez implementada no contexto social, a proposta do lúdico promove também uma aprendizagem significativa, o que se dá por meio das características do conhecimento vivenciado no mundo.

Contradizendo certas posições antagônicas ao aprender brincando - na vida – Andrade (1992, p. 30), ensina que “brincar não é perder tempo, é ganhá-lo”. Já no que tange a educação, o autor demonstra tristeza pela falta de oportunidade para todos, para ele, “se é triste ver meninos sem escolas, mais triste ainda é vê-los sentados, enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação

humana” (Andrade 1987 *apud* Noal, 2013, p. 396), sem a mínima oportunidade de conhecer inovadoras formas de aprendizagem que lhes podem proporcionar não só um conhecimento engessado, mas um conhecimento prático, por meio de brincadeiras, de jogos... de novas experiências – conhecimento esse que jamais será esquecido ao longo de sua vida – a materialização do aprendizado por meio da ludicidade.

2.1 Breve histórico e origem dos jogos e das brincadeiras no contexto escolar

Como já referendado anteriormente, os jogos são considerados elementos importantes para o aprendizado, no entanto, precisa ser orientado e direcionado para trazer, além da facilitação no entendimento daquilo que lhes é apresentado benefícios psíquicos e emocionais que venham a contribuir para a convivência social das crianças ao longo de sua vida.

Segundo explica Visca (1996) citado por Almeida (2014, p. 13), é possível, com a inserção dos jogos no contexto da educação, que eles colaborem para a melhoria da “funções cognitivas, afetivas e sociais das crianças”, desde que para isso as coloquem frente a situações que as estimulem a encontrar soluções, as incentivem a descobrir caminhos mais eficientes para vencer os desafios propostos, as ensinem a trabalhar em equipe e a aprender a lidar com as situações desagradáveis e estressantes que terão que enfrentar nesse percurso.

Em uma experiência educacional lúdica, o uso de materiais auxiliares se faz essencial para que se possa transmitir, por meio destes, o conhecimento em todas as suas formas. Para que viesse a se tornar realidade no contexto escolar alguns institutos legais se voltaram a defender a prática do brincar no ambiente escolar, como forma de contribuir com a interação entre as partes envolvidas, bem como de mudar a prática de ensino, tornando-a mais atrativa e interessante, principalmente para as crianças.

Dentre os instrumentos legais mais importantes que tratam sobre os direitos das crianças, estão a Declaração Universal dos Direitos da Criança (Unicef, 1959), que enfatiza a importância do brincar enquanto direito a elas inerente em seu período de aprendizado, determinando as condições a elas essenciais ao seu desenvolvimento, ao mesmo tempo, permitindo-lhes serem “consideradas [...]

cidadãs, e enquanto produtoras de cultura, que sejam protegidas sem distinção de raça, cor, sexo, situação econômica etc” (Santos, 2020, p. 1).

O Princípio 1 da Declaração do Direitos da Criança (Unicef, 1959), manifesta que:

A criança gozará todos os direitos enunciados nesta Declaração. Todas as crianças, absolutamente sem qualquer exceção, serão credoras destes direitos, sem distinção ou discriminação por motivo de raça, cor, sexo, língua, religião, opinião política ou de outra natureza, origem nacional ou social, riqueza, nascimento ou qualquer outra condição, quer sua ou de sua família (Unicef, 1959).

O princípio 7 da Declaração do Direitos da Criança complementa essa determinação definindo que deve ser concedido à criança as condições para desfrutarem, enquanto elemento de aprendizagem, de jogos e brincadeiras, e que estes estejam dirigidos para educação, sociedade, e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício desse direito, tais determinações podem ser constadas no Princípio 7 da Declaração do Direitos da Criança (1959), conforme se segue:

A criança terá direito a receber educação, que será gratuita e compulsória pelo menos no grau primário. Ser-lhe-á propiciada uma educação capaz de promover a sua cultura geral e capacitá-la a, em condições de iguais oportunidades, desenvolver as suas aptidões, sua capacidade de emitir juízo e seu senso de responsabilidade moral e social, e a tornar-se um membro útil da sociedade. Os melhores interesses da criança serão a diretriz a nortear os responsáveis pela sua educação e orientação; esta responsabilidade cabe, em primeiro lugar, aos pais. A criança terá ampla oportunidade para brincar e divertir-se, visando os propósitos mesmos da sua educação; a sociedade e as autoridades públicas empenhar-se-ão em promover o gozo deste direito (Unicef, 1959).

Também o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil Brasil (1998, p. 20), se preocupou em tornar possível a prática do brincar no contexto da educação declarando que, “a criança precisa brincar, ter prazer e alegria para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio entre ela e o mundo, pois através do lúdico a criança se desenvolve”.

Vale lembrar que a criança, durante toda a sua trajetória de vida em especial desde os seus primeiros momentos de integração à sociedade precisa construir e fortalecer as relações interpessoais para também se reconhecer como parte integrante das comunidades nas quais está inserida de forma que possa, ela mesma,

“construir sua própria identidade cultural – e é nesse momento que as brincadeiras, os jogos, a imaginação do faz de conta, e inúmeras outras possibilidades lúdicas, são fundamentais tanto para seu desenvolvimento intelectual quanto afetivo” (Pontifícia, 2019).

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (Lei 9.394 de 20 de dezembro de 1996), em seu art. 29, traz determinações nesse sentido ressaltando que na primeira etapa da educação infantil, na qual ocorre o início desenvolvimento da criança, deve-se atentar para “os aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando-se a esses, atitudes das famílias e das comunidades (Brasil, 1996).

Ainda no seu contexto, Lei de Diretrizes e Bases da Educação também apoia as iniciativas voltadas à educação infantil no que tange a inserção dos jogos e brincadeiras no âmbito da aprendizagem enfatizando que o ato de brincar aliado, esse, aos de cuidar e educar tem um papel relevante para o ensino posto que “a ludicidade contribui para a integração nos aspectos físicos, emocionais, afetivos, cognitivos, linguísticos e sociais e que as escolas devem regulamentar suas propostas com base nessa afirmação” (Gonçalves, 2018, p. 5).

Nessa linha de entendimento acima citado, Gilles (1998) Citado por Almeida; Lima; Mendonça (2013), acrescenta que “o jogo se inscreve num sistema de significações que favorece, por exemplo, a interpretação de como brincar em função da imagem que se tem dessa atividade”.

Como já descrito de forma breve, os jogos acompanham o desenvolvimento humano desde os primórdios das civilizações - já nesses períodos os jogos eram organizados em um sistema no qual os participantes se envolviam, de forma voluntária, em conflitos artificiais, mas, no entanto, precisavam seguir as regras impostas e preestabelecidas (Conheça, 2016).

Já os denominados jogos didáticos, esses só passaram a existir e a serem utilizados de forma efetiva como ferramentas auxiliares para o ensino e aprendizagem em meados do século 18, o que decorreu com a recuperação dos ideais humanistas. No entanto, nessa época esse tipo de aprendizado ficava restrito apenas aos “príncipes e nobres até ser popularizada pela Revolução Francesa, em 1789” (Conheça, 2016).

Noal (2013, p. 397), acrescenta que a partir de então – ou seja, do século 18 - o verdadeiro potencial da atividade lúdica, enquanto recurso educativo, passou a ser valorizado, sendo utilizado, de início, para aprimoramento da leitura e do cálculo.

“Somente com o passar dos séculos, a variedade de usos aumentou e o jogo didático se tornou instrumento para a apropriação de conhecimento em qualquer disciplina”.

As inovações se sucederam, e assim o século XX veio acompanhado das teorias criadas por Lev Vygotsky (Coelho; Pisone, 2012, p. 3), as quais reforçaram a ideia de que os jogos favorecem a prática do ensino e aprendizagem. Para Vygotsky o brinquedo está intrinsecamente relacionado “à brincadeira de faz-de-conta, como brincar de casinha, brincar de escolinha, brincar com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo” (Almeida, 2014, p. 3).

Apesar de referenciar tipos diversos de brinquedo, Vygotsky defende que “a brincadeira faz-de-conta tem intensa relação com a discussão sobre o papel do brinquedo no desenvolvimento” (Almeida, 2014, p. 3).

Para Alves (2003), “manipular brinquedos é, acima de tudo, manipular símbolos”. E por assim ser, em um primeiro momento de interação nem sempre a criança vai enxergar os brinquedos com a mesma visão que o adulto os enxerga, ela não vai usá-lo como o adulto o usaria ou espera que ela use, devendo, para isso, haver um processo de construção, algumas vezes lento.

Conforme entendimento de Almeida (2014, p. 16), complementando o raciocínio anterior “a capacidade para imaginar, fazer planos, apropriar-se de novos conhecimentos surge, nas crianças, através do brincar”, assim sendo, a criança a partir do mergulho nas brincadeiras e nos jogos, passa a agir, ainda que simbolicamente, frente as diferentes situações vivenciadas no seu dia a dia, recriando conhecimentos, sentimentos, significações e costumes.

Já no século XV Francois Rabelais¹ cobrava que os ensinamentos fossem estimulados com o uso dos jogos alegando que às crianças se deveria ensinar “o gosto pela leitura, pelo desenho, pelos jogos de cartas e fichas que serviam para ensinar a aritmética e até mesmo a geometria (Sant’Anna; Nascimento, 2011, p. 20).

Para Piaget (1975) - biólogo, psicólogo e epistemólogo suíço - o jogo tem um papel primordial no desenvolvimento das crianças pois, segundo o autor, elas apreendem e transformam a realidade com mais facilidade e de forma natural. E é a partir desse entendimento que ele “propõe que seja feita uma subdivisão dos jogos” em três etapas, atentando, cada uma delas, a faixa etária das crianças, o que certamente facilitará ainda mais o seu aprendizado, posto que estarão assimilando

¹ François Rabelais viveu entre 1484 e 1553; escritor renascentista francês.

aquilo correspondente ao seu nível de entendimento (Sant’Anna; Nascimento, 2011, p. 21) diz:

Primeira etapa – compreenderá a faixa etária dos zero aos dois anos de idade - que ele denomina de período sensório-motor. Nessa fase as crianças repetem situações simplesmente por prazer; Segunda etapa – atenderá as crianças com idade entre dois e sete anos – denominado por ele como período pré-operatório, nessa etapa as crianças não fazem o exercício mental, mas sim a representação do ocorrido; Terceira etapa - para crianças acima dos sete anos – essa etapa ele caracteriza como período operatório, na qual os jogos são de regras. É a união dos outros dois jogos, explorando, neste caso, a coletividade para o ato de jogar, sendo importante a cooperação entre as crianças (Piaget, 1975).

Retomando sobre a historicidade dos jogos, desta feita a nível de Brasil, a Idade Média foi a época em que os jogos ganharam destaque entre os jesuítas que “ensinavam utilizando brincadeiras como instrumentos para a aprendizagem”, explicam (Sant’Anna e Nascimento, 2011, p. 22). Como se percebe, a metodologia lúdica já era valorizada pelos povos antigos.

Segundo Sant’Anna e Nascimento (2011, p. 25) em “meados do século XV a Igreja Católica” decidiu por abolir os jogos como elementos da educação por considera-los atividades profanas. Assim sendo, a prática realizada pelos jesuítas não perdurou em virtude da expulsão dos jesuítas do solo brasileiro, deixando o Brasil sem qualquer sistema de ensino organizado.

Passados vários anos a pesquisa acima referendada desemboca no século XX, onde algumas propostas novas foram sendo implementadas, a exemplo da Pedagogia Nova, que trouxe uma nova visão na direção do ensino; além do Positivismo e o Tecnicismo do Ensino de Ciências Sant’Anna; Nascimento, (2011), diz que:

Nas primeiras décadas do século XX, o aprender fazendo, a pesquisa investigatória, o método da redescoberta, os métodos de solução de problemas como também as feiras e clubes de ciências foram as grandes mudanças ocorridas para um ensino que até então não tinha essa preocupação (Sant’Anna; Nascimento, 2011, p. 25).

Idealizando novas adaptações para os métodos de ensino, e intencionando criar diretrizes e parâmetros de qualidade como suporte educacional para a etapa da primeira infância, o Ministério da Educação elaborou, entre os anos 1990 e 2000, inúmeros documentos, sendo um deles o já citado Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (Brasil, 1998), que tem por escopo tratar da organização de

um material, tanto pela linguagem adotada como pela estrutura do material (Alves, 2011, *apud* Pinati et al, 2017).

Importa destacar, no entanto, que para chegar até a atualidade, a história da ludicidade, no âmbito brasileiro, percorreu um longo caminho. Não é segredo que “índios e negros foram os povos que deram início a diversas atividades culturais no Brasil”. Aliando-se aos portugueses foram os idealizadores dos modelos e maneiras usados atualmente como meios para desenvolver o aprendizado a partir do uso do lúdico, o que é mantido até os dias hodiernos (Sant’Anna; Nascimento, 2011, p. 22).

Com o passar dos tempos, o Brasil foi tomado por miscigenação povos, raças, culturas, crenças e métodos de educação cada uma com sua própria característica e forma de desenvolver “a ludicidade entre seus pares; todavia essa herança torna nosso país ainda mais rico do ponto de vista cultural e educacional”, asseveram Sant’Anna e Nascimento (2011), que:

Os jogos e brincadeiras que temos hoje são originários dessa miscigenação que ocorreu nesse período, mas é incerto afirmar de qual povo exatamente seriam suas origens. O que devemos ressaltar é justamente que, o que temos é um material importante trazido como herança dos nossos antepassados e que devem ser preservados, valorizados e utilizados para o ensino dos nossos alunos, sempre estimulando o resgate histórico que merece cada um deles (Sant’Anna; Nascimento, 2011, p. 23).

Marques (2016) citado por Pinati et al (2017), enfatiza que apesar de não definidos os verdadeiros idealizadores da técnicas lúdicas, essa herança continua sendo usada até hoje, como ferramenta de estimulação de aprendizagem - “jogos, brinquedos e brincadeiras normalmente estão presentes no cotidiano das crianças como importantes formas de divertimento e de entretenimento”.

E o mais importante, arregimentam Arraba et al (2014), citado por Pinati et. al, (2017), que os “jogos e brincadeiras despertam o interesse do aluno”, ao mesmo tempo em que propiciam melhorias em suas vidas, nos mais variados aspectos, desde o biológico e emocional, passando pelo psicomotor e até o social, formando, desta feita, pessoas participativas, conscientes e críticas do ambiente em que vivem.

3 ALGUNS MODELOS DE JOGOS USADOS COMO INSTRUMENTOS LÚDICOS PARA A APRENDIZAGEM

A compatibilidade entre o brincar e aprender é uma grande razão para que professores e crianças consigam fazer do ambiente escolar, um especial e educativo espaço para brincar, sonhar, conviver e prazerosamente aprender, para a construção do conhecimento desenvolvendo regras para um convívio social favorável, que a acompanhará no seu processo de crescimento e na sua formação pessoal e profissional.

O brincar desfaz com a dificuldade da timidez e dar encorajamento a criança, ela passa a reconhecer os seus limites ao pertencer as atividades lúdicas, mostrando que desenvolveram habilidades importantes, para que possam buscar e exercitar suas próprias ações, enriquecendo a sua capacidade intelectual e sua autoestima (Andrade, 2018, p.22).

Conforme o Referencial Curricular da Educação Infantil (1998), nos declara que:

O brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da 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. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (RCNEI, 1998, p.22).

Contrariando algumas posições defendidas sobre a prática da ludicidade, Cecílio (2020) ensina que “nem todo jogo é lúdico e nem todo jogo é pedagógico”. Pelo visto, ela segue a linha do professor Cristiano Alberto Muniz, pós-doutor em Educação pela Universidade de Brasília – UnB, que defende, com base em sua prática diária, que uma atividade só pode ser considerada como lúdica se a partir dela o sujeito experimentar e demonstrar estar sentindo prazer. Ao passo que uma atividade “pedagógica é concebida por educadores para promover aprendizagens específicas”, (Cecílio, 2020).

Para fortalecer o seu entendimento, o professor cita como exemplo de jogo pedagógico o emprego de verbos irregulares na Língua Inglesa. Segundo ele, para o aluno, aprender os verbos irregulares é a intencionalidade, mas no momento em que se lhe apresentam o conteúdo com uma nova “roupagem”, fazendo disso um jogo, esse aluno mergulhará nessa nova experiência e o resultado é que irá adquirir aquele conhecimento previsto no currículo”, afirma (Cecílio,2020).

Figura 1: Verbos Irregulares Cartões-Aprendizagem de Imagem



Fonte: Card utilizado em sala de aula buscado na internet².

Para Friedmann (1996) *apud* Tedesco; Lacerda (2009, p. 148) as terminologias aqui utilizadas e citadas – brincadeiras, jogos, brinquedo - fazem parte de um universo lúdico, e assim sendo podem muito bem ser definidas de acordo com a visão de quem as usa. Nesse sentido o autor decide que

Brincadeira refere-se, basicamente, à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não-estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar (Friedmann, 1996 *apud* Tedesco; Lacerda, 2009, p. 148).

² Disponível em: https://www.google.com/search?q=Verbos+Irregulares+Cart%C3%B5es-Aprendizagem+de+Imagem&client=firefox-b-d&sca_esv=595675452&tbm=isch&source=Inms&sa=X&ved=2ahUKEwjK56bf88ODAxX4rpUCHajjAQ_UQ_AUoAXoECAEQAw#imgrc=XxT56nzn9ygsPM

Nas suas mais variadas formas, o jogo, contribui para o processo de ensino-aprendizagem atuando diretamente no desenvolvimento psicomotor dos indivíduos, ou seja, seus efeitos vão ser percebidos na motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, a exemplo da “imaginação, da interpretação, da tomada de decisão, da criatividade, do levantamento de hipóteses, da obtenção e organização de dados, da aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações” (Ferreira; Silva; Reschke, 2004).

Acompanhando esse entendimento, mas de forma mais sucinta, a pediatra Andréa Campagnolla, ensina que “a criança adquire a habilidade de ser gente através da brincadeira”. Ela explica que no momento em que a criança fantasia e imagina as situações, ela passa a se colocar como parte ativa da brincadeira, e assim transfere ou substitui as situações e atitudes que vivencia na realidade para a brincadeira. “Essa transferência de atitudes e sensações experienciadas a torna mais madura para enfrentar as adversidades surgidas ao longo de sua caminhada pela vida (5 brincadeiras” [...], 2023).

Durante a realização da prática educacional conduzida pela ludicidade, a utilização dos materiais auxiliares se torna de extrema importância, e necessidade, posto que eles são elementos essenciais por meio dos quais se realizará a transmissão do conhecimento, em todas as suas formas. Naschold (2015, p. 19), em determinado momento, percebendo uma pobreza de matérias primas destinadas a esse fim, cuidou de elaborar um Manual para servir de guia para os educadores, inserindo nele várias brincadeiras e histórias que naturalmente prendem a atenção das crianças, levando-as a despertar o desejo por aprender. Ainda segundo a autora, o material é composto por atividades criadas “para serem utilizadas na alfabetização de crianças, tendo, portanto, características de ludicidade próprias a essa faixa etária”.

Vale lembrar que os aspectos teóricos das propostas implementadas no âmbito da aprendizagem por meio do lúdico precisam estar atentos as propostas dantes elaboradas que vieram para contribuir com os desafios que se apresentam na prática diária da alfabetização de crianças e jovens. Sobre isso Naschold (2015, p 35) explica que o aprendizado, “por envolver diferentes áreas da ciência e por não se constituir tal como a linguagem oral num processo que acontece naturalmente na imersão do sujeito na cultura, necessita da educação sistemática/formal para sua aprendizagem”

É fato que um o processo de alfabetização não se dá de maneira individual, e para que seja completo, em todas as suas nuances é importante que este venha subsidiado pelas diversas áreas que compõem a realidade de cada indivíduo.

Por exemplo, no contexto da educação, Dutra (2008, p. 5) explica que é importante que professores e demais envolvidos na aprendizagem, além do conhecimento adquirido durante a vivência educacional, estejam comprometidos e se identifique com a função de alfabetizar, que invistam, ininterruptamente, nos conhecimentos das áreas que envolvam “linguística, psicolinguística, sociolinguística, psicologia”, sempre se comprometendo em reverem sua prática, perseguindo o propósito de alcançar a todos os alunos, usando, para isso, métodos e estratégias diversificados, com segurança e finalidades bem definidas.

3.1 Algumas experiências práticas em sala de aula

A rotina em sala de aula, em determinadas situações, pode se tornar sacal para todos os envolvidos nesse processo de transmissão e assimilação do conhecimento. Um ensino monótono e repetitivo causa uma desconexão entre todos e conseqüentemente a falta de interesse, principalmente por parte dos alunos, o que vai dificultar, sobremaneira, a apreensão do conhecimento e a troca de experiências e interação entre as crianças.

A importância da brincadeira na vida da criança fica clara nas palavras da autora Teixeira (2010) através da brincadeira, a criança aprende a seguir e obedecer regras, vivencia formas de comportamento e de se socializar, e descobre o mundo ao seu redor. Brincando com outras crianças, encontra seus pares e interage socialmente, fazendo descoberta significativas, dessa forma, entende que não é o único sujeito da ação, e que, para alcançar seus próprios objetivos, precisa considerar o fator de que outros também têm objetivos próprios (Teixeira 2010, p.49).

Por assim ser é que se deve investir em ideias – simples – que façam despertar o interesse das crianças, estimulando-as a desenvolverem as suas potencialidades, e ao mesmo tempo, a interagirem com os colegas de classe – o que vai favorecer a troca de experiências; gerar confiança e fortalecer laços, que em alguns casos, vão perdurar por toda a vida.

A brincadeira lúdica, além de auxiliar na construção de valores e da autonomia, professores e educadores podem utilizar a brincadeira para promover a alfabetização e desenvolver habilidades como concentração e raciocínio lógico. Ao brincar, a criança compreende noções de regras, do que é certo e errado, aprende a se relacionar com as outras crianças, construindo noções de coletividade e cidadania (Escola, 2023).

Foi pensando nessas perspectivas que incorporei na minha prática docente as atividades lúdicas abaixo listadas, sempre atentando para a idade dos meus alunos de forma que eles se sentissem livres e seguros para desempenha-las. A turma é composta de crianças com idade compreendida entre 1 e 3 três anos.

Uma das atividades criadas foi denominada de “pintando e aprendendo”. Para esta atividade, a criança utiliza tinta guache diluída em água, um borrifador e a cerâmica. O desafio é apertar diversas vezes o borrifador em direção a parede de cerâmica para criar uma obra de arte. Com esta atividade trabalhamos a concentração, a coordenação motora, o tônus muscular, a percepção visual e a identificação das cores.

Figura 2: Brincando e aprendendo



Fonte: Foto tirada pela própria autora

A ludicidade possibilita às crianças vivenciarem experiências diversas a partir do uso das cores, linhas, formas e sentimentos. Nesse sentido, Parise (2021) arregimenta que a “pintura também estimula a comunicação, a sensibilidade e aumenta a capacidade de concentração e expressão das crianças”.

No momento em que desenvolvem a atividade é perceptível a atenção e o cuidado que demonstram ao realizá-la. As crianças ficam atentas e demonstram um alto grau de concentração, uma vez que estão focadas nos detalhes do seu “trabalho”, o qual, para elas é uma novidade. Madeira (2000) citado por Rodrigues (2013, p. 13), ensina que “a criança [...] nunca toma a pintura como uma atividade externa a ela [...] ela pinta como se deve pintar [...]”, com toda liberdade, atenta as suas vontades e necessidades de se expressarem.

Outra momento de diversão, mas voltado a aprendizagem por meio do lúdico foi a “atividade de pinça”. O exercício da capacidade de força no movimento de “pinça” favorece muito o desenvolvimento motor e fortalecimento dos dedinhos da criança. É uma atividade muito divertida e super fácil de fazer com as crianças e rende muitos minutos de concentração e esforço da criança.

Enquanto atividade lúdica, a atividade de pinça se apresenta como algo sobremaneira importante, já que, a partir da alfabetização a criança precisa começar a compreender sobre o controle da coordenação motora fina, o que vai ajudá-la com as tarefas mais simples, “como manusear o lápis de maneira correta e fazer as curvas das letras. E para que isso ocorra é necessário que haja estimulação e respeito a cada etapa da primeira infância” (Gomes, 2020), como nos mostra a figura 3, na realização de atividade que trabalha o exercício motor.

Figura 3: : Exercício motor



Fonte: Foto tirada pela própria autor

Implementar a prática de atividades espontâneas, a partir do uso dos jogos didáticos e brincadeiras pode contribuir significativamente, para a assimilação do conhecimento, na fase da aprendizagem, pois nesse cenário as crianças vão experienciar situações “que apresentam e exigem diferentes comportamentos,

atitudes de cooperação e respeito, vão interagir com os outros, aprender a respeitar regras e limites, tornam-se mais tolerantes e sociais” (Farias, 2022, p. 22).

3.2 Outras brincadeiras propostas em sala de aula

O docente tem a capacidade e um relevante papel na realização dos jogos e brincadeiras em sala de aula, para tal ele precisa distinguir qual a hora que deve intervir ou apenas observar, inseri-se como participante, dar orientações ou debater de forma crítica, selecionar quantidade e variedades de materiais, possibilitando o acesso a todos. Nesse sentido, é de suma importância que o professor conheça as contribuições das atividades lúdicas para a aprendizagem e desenvolvimento das crianças para realizar essas atividades de forma consciente e eficaz em sua prática na sala de aula.

O Docente deve estimular a capacidade intelectual da criança, utilizando recursos que desenvolva o raciocínio, a criatividade e aumente a capacidade de imaginação da criança, dessa forma na escola de educação infantil a criança tem a oportunidade de se tornar cada vez mais independente, segura e capaz de construir sua autonomia através de decisões e iniciativas pertinentes a sua idade (Andrade, 2018, p.23).

Para Maluf (2009) nos declara que que o docente antes de aplicar uma atividade lúdica, deve saber criar, organizar, agir, mostrar, ajudar e avaliar a atividade proposta. Nesse sentido, percebemos a necessidade do professor planejar as atividades lúdicas para trabalhar em suas aulas, e fazer o seu planejamento de acordo com essas atividades.

No brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os ambientes têm valor e significação de qualquer outra coisa daquilo que parecem ser. As crianças ao brincar reiventam e reconsideram o que aconteceu e o que lhes deram início, sabendo que estão brincando. O indicador mais relevante do brincar entre as crianças é a função que atribuem enquanto brincam, ao assumir outras funções no brincar, as crianças fazem de um jeito não-literal o brincar, transmitindo e trocando suas ações do dia a dia pelas do papel assumido, usando alguns objetos substitutos (BRASIL, 1998).

De acordo com Pereira e Sousa (2015) no diz:

É papel do educador, observar e coletar informações sobre as brincadeiras das crianças para enriquecê-las em futuras oportunidades. Sempre que possível o educador deve participar das brincadeiras e aproveitar para questionar com as crianças sobre as mesmas. É relevante que este profissional organize e estruture o espaço de forma a estimular na criança a necessidade de brincar, também visando facilitar a escolha das brincadeiras (Pereira, Sousa, 2015, p. 8).

Existe uma diversidade de jogos e brincadeiras que podem ser usados para transmitir conhecimentos as crianças em fase de alfabetização. Durante a minha experiência em sala de aula foi possível vivenciar algumas bem comuns até mesmo fora do contexto escolar, a exemplo da massinha de modelar – um excelente meio de desenvolver a prática lúdica. “Suas diferentes cores e formas estimulam as capacidades sensoriais da criança, bem como a sua coordenação motora e cognição” (Escola, 2023).

O Docente deve estimular o poder intelectual da criança, fazer uso de recursos que desenvolva o raciocínio, a criatividade e aumente a capacidade de imaginação da criança, dessa maneira na escola de educação infantil a criança tem a possibilidade de se tornar cada vez mais independente, segura e capaz de construir sua autonomia através de tomadas de decisões e iniciativas que diz respeito a sua idade (Andrade, 2018, p.23).

Sobre a relevância das aulas lúdicas, acreditamos que através de uma aula lúdica, o aluno é motivado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo o próprio autor do processo pedagógico. Através da brincadeira o aluno estimula o interesse em aprender, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma organização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade. (Kishimoto, 1994).

Bem sabemos que já existem massinhas prontas no mercado, mas para que sejam aproveitadas todas as etapas de seu uso, vale que sejam produzidas pelas crianças, o que já faz parte da aprendizagem. Para isso vai ser preciso lançar mão dos om os seguintes ingredientes: “farinha de trigo; sal; água; óleo vegetal e corantes coloridos e comestíveis” (Escola, 2023).

Além das massinhas, o quebra-cabeças também faz seu papel junto a etapa

de aprendizagem infantil. Eles servem para “ajudar no desenvolvimento infantil, além de ser um excelente exercício lógico e imagético, ele também estimula a paciência e os atributos visuais dos pequenos” (Escola, 2023).

Mais uma atividade lúdica inserida em sala de aula que em muito alegra a criançada é o canto. Utilizar as cantiga de roda e a música são essenciais para “estimular a escuta afetiva, a comunicação e a coordenação da criança”, além de favorecer ao processo de alfabetização e aprendizagem de outros elementos da educação, a exemplo da matemática. São vários os tipos de cantigas educativas e folclóricas que fazem parte da cultura brasileira, dentre elas vale destacar: "Cai, Cai, Balão" e "O Sapo Não Lava o Pé", preferência entre as crianças das primeiras etapas da aprendizagem. Apesar de existirem uma lista enorme de músicas já prontas que podem ser usadas para esse fim, é sobremaneira importante estimular a criação de suas próprias letras e melodias, instigando as crianças e conduzindo-as na direção de novos conhecimentos.

Diante de todo o exposto, e frente as experiências vivenciadas nessa etapa de aprendizado, importa destacar que a ludicidade é sim, uma ferramenta de extrema importância no contexto escolar. Não importa a forma como elas são desenvolvidas – as brincadeiras lúdicas podem até mudar ao longo dos tempos, mas elas permanecerão sendo deveras importante para a vida das crianças dentro ou fora da escola – a ludicidade ajuda a criar laços e a desenvolver e perpetuar conhecimentos – o eu se aprende brincando, sempre será lembrado pelas pessoas pela singeleza e inocência dos atos e momentos de aprendizagem.

4 METODOLOGIA

Discorrer sobre a importância da ludicidade na esfera da educação infantil é uma prática que sempre traz novas impressões sobre a temática em virtude das constantes inovações propostas pelos educadores, na contemporaneidade. Sabe-se que o uso da ludicidade sempre esteve presente na vida das pessoas, sendo praticada, portanto, até nas mais simples atividades diárias, no entanto, elas ocorriam de forma espontânea, e por assim ser, não se podia definir ou discernir até que ponto ela contribuía para o aprendizado dos indivíduos.

Uma vez inserida no contexto da educação infantil, desta feita, ocorrendo de forma programada, planejada e articulada com a finalidade de ensinar, aprender, apreender e facilitar a integração entre as partes envolvidas, a ludicidade passou a ser enxergada de outra forma – nesse cenário, como elemento facilitador do ato de alfabetizar e ser alfabetizado.

Diante do exposto, partiu-se para a elaboração dessa pesquisa, tomando como foco a temática do lúdico, e para isso, lançou-se mão de uma pesquisa bibliográfica, com abordagem qualitativa, realizada junto as fontes publicadas em suportes físico e virtual, com vistas a buscar maiores detalhes acerca do tema em epígrafe. Segundo entendimento de Del-Masso, Cotta e Santos (2010), “uma pesquisa origina-se de um problema, de uma indagação, de uma dúvida, e consiste em um processo com método específico de investigação, recorrendo a procedimentos científicos para identificar respostas a um dado problema”.

Sobre a pesquisa bibliográfica a pesquisa bibliográfica é aquela que se realiza, segundo Severino (2007), citado por Del-Masso, Cotta e Santos, (2010), declaram que referido método decorre da busca a materiais dantes publicados sobre a temática escolhida.

De acordo com os autores (LAKATOS & MARCONI, 2003, p.158). a pesquisa bibliográfica é “[...] um apanhado geral sobre os principais trabalhos já realizados, revestidos de importância, por serem capazes de fornecer dados atuais e relevantes relacionados com o tema”.

Para o autor Gil (2009), nos afirma que “a principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a descoberta de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente”.

No que se refere a abordagem qualitativa, fundamenta-se na “relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, uma interdependência viva entre o sujeito e o objeto, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito” (Chizzotti, 1991, *apud* Hosda et al., 2007, p. 3).

Para Godoy (2005), a abordagem qualitativa se refere avaliar se os resultados, dos dados coletados estão adequados; e a explanação cuidadosa da metodologia, especificando como a pesquisa foi elaborada.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na prática da alfabetização, e de todas as formas de aprendizagem aplicadas em sala de aula com vistas a facilitar o desenvolvimento da leitura e escrita do alunado da educação infantil, essa pesquisa traz a resposta a uma busca empreendida na direção de se captarem os meios propícios ao aprofundamento do tema relacionado aos jogos, brinquedos e brincadeiras e outras formas de ludicidade, perscrutando acerca do seu poder enquanto facilitador tanto nesse processo do aprender, quanto na dinâmica da interação e troca de conhecimentos entre as partes.

Na primeira infância, é comum que as crianças apresentem uma certa “indisposição” em participar das atividades em sala de aula, principalmente quando essas se tornam repetitivas e sem quaisquer atrativos. Querer impor um ensino estanque, aquele modelo no qual apenas uma parte se mantém ativa em sala – o educador - é o método que causa o desinteresse das crianças. Por outro lado, implementar um método em que as crianças se tornem partícipes diretas das atividades traz a certeza de um despertar, de um envolvimento maior por parte delas, que são, nesse liame, a parte de maior importância no processo educador.

É fato, que nessa primeira fase da aprendizagem, as crianças precisam e merecem uma atenção diferenciada, para que, dessa maneira, possam se integrar e envolver nas práticas utilizadas durante a etapa educacional. Nesse sentido, se torna indiscutível que os envolvidos nesse processo estejam em uma busca constante por novos métodos e instrumentos voltados a prenderem a atenção das crianças como forma de contribuir para seu aprendizado. O lúdico contribui sobremaneira nesse processo.

Enquanto brinca, a criança assimila os hábitos e as atitudes necessárias para facilitar e promover o convívio social, para seu amadurecimento intelectual, além de prepara-las para o enfrentamento dos desafios impostos durante a vida, ensinando-as a resolver seus próprios problemas ou dificuldades.

Os jogos e brincadeiras facilitam a troca de informações, conduzem o modo de pensar das crianças, permitindo, desta feita, o entendimento das variadas perspectivas sobre uma mesma situação.

Para além disso, o emprego das elementos lúdicos também contribuem para o seu autoconhecimento e avaliação das crianças parte de seu meio, facilitando, assim, tanto o convívio social quanto o processo de aprendizagem, ao mesmo tempo em que

externa seus sentimentos, aptidões e dificuldades, o que favorece para a sua mudança de atitudes ao tornarem-se mais seguras, participativas e colaborativas.

Aos educadores, importa que, nesses momentos eles direcionem a sua atenção, não somente para o conteúdo que está sendo explanado, mas, sim, para todas as minúcias e causas implícita responsáveis pela dificuldade de aprendizagem e interação. Importa estimular a criança a pensar, de forma que ela venha a se aperceber de suas dificuldades e habilidades.

Por fim, espera-se que essa pesquisa possa contribuir para que a temática da ludicidade permaneça em evidência, a partir do compartilhamento das informações aqui levantadas, fornecendo elementos para assessorar os professores da educação infantil a desenvolverem as suas crianças.

REFERÊNCIAS

ANDRADE , Luzia Rodrigues de. **A Importância do Lúdico na Educação Infantil: um estudo de caso em uma creche pública**. 2018. Monografia (Curso de Licenciatura plena em pedagogia à distância) - Universidade Federal da Paraíba - UFPB Centro de Educação - CE, João Pessoa-PB, 2018.

ALMEIDA, Cassia Santos; LIMA, Tamiris; Paulo Marconi. A importância dos jogos para o desenvolvimento psicológico da criança. **Inspirações e experiências** [online], 2016. Disponível em: <http://aliancapelainfancia.org.br/inspiracoes/importancia-dos-jogos-para-o-desenvolvimento-psicologico-da-crianca/>. Acesso em: 15 set. 2023

ALMEIDA, Elaine Ribeiro. **O brincar na educação infantil das escolas de Piritiba/BA: o olhar docente**. Monografia (Licenciatura em Educação Física) - Universidade de Brasília. Piritiba, BA: FEF EAD/UNB, 2014. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/9670/1/2014_ElaineRibeiroAlmeida.pdf. Acesso em: 15 set. 2023.

ALVES, Álvaro Marcel Palomo A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica. **Revista Linhas** [online], 2003. Disponível em: <https://periodicos.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1203>. Acesso em: 16 set. 2023

ANDRADE, Carlos Drummond. **Poesia e Prosa**. Rio de Janeiro: Ed. Nova Aguilar, 1992.

ANDRADE E SILVA, Dulciene Anjos de. Educae ludicidade: um diálogo com a Pedagogia Waldorf. In: Dossiê: a pedagogia de Rudolf Steiner em debate, Educ. rev. n. 56, abr.-jun., 2015. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/9BdKCJfZZFSM9KkkwTFc6yD/?lang=pt&format=html#>. Acesso em: 01 dez. 2023.

BARBOSA, R. F. M; MARTINS, R. L. D. R; MELLO, A. S. Brincadeiras lúdico-agressivas: tensões e possibilidades no cotidiano na educação infantil. **Movimento Revista de Educação Física da UFRGS**. v. 23, n. 1., p. 159-170, jan./mar. Porto Alegre, 2017. Disponível em: . Acesso em 14 ago 2017.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: Casa Civil, 12996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 02 out. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

CECÍLIO, Camila. jogos lúdicos e jogos pedagógicos: o que são e como usá-los até no ensino remoto. **Nova Escola** [online], 2020. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/19677/jogos-ludicos-e-jogos-pedagogicos-o-que-sao-e-como-usa-los-ate-no-ensino-remoto>. Acesso em: 16 set. 2023.

CONHEÇA a história do uso dos jogos na educação. **Revista Ensino Superior** [online], 2016. Disponível em:

<https://revistaensinosuperior.com.br/2016/05/25/conheca-a-historia-do-uso-dos-jogos-na-educacao/>. Acesso em: 16 set. 2023.

ESCOLA. Melhor [online], 2013. 5 Brincadeiras lúdicas para fazer com as crianças. Disponível em: <https://www.melhorescola.com.br/artigos/5-brincadeiras-ludicas-que-ajudam-no-desenvolvimento-infantil>. Acesso em: 01 dez. 2023.

FARIAS, Gardênia da Costa Silva de. **Concepções sobre práticas lúdicas na Educação Infantil**. Monografia (Graduação em Pedagogia) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2013. Disponível em:

<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/3556/1/KGCSF02032018.pdf>. Acesso em: 11 nov. 2023.

FERREIRA, Juliana de Freitas; SILVA, Juliana Aguirre da; RESCHKE, Maria Janine Dalpiaz. **A importância do lúdico no processo de aprendizagem**. Gravataí:

ULBRA, [2004?]. Disponível em:

<https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/A%20IMPORTANCIA%20DO%20LUDICO%20NO%20PROCESSO.pdf>. Acesso em: 16 set. 2023

FERREIRA, Lúcia Gracia. Formação de professores e ludicidade: reflexões contemporâneas num contexto de mudanças. **Revista de Estudos em Educação e Diversidade**, v. 1, n. 2, p. 410-431, out./dez., 2020.

Disponível em: <http://periodicos2.uesb.br/index.php/reed>. Acesso em: 01 nov. 2023.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6 Ed. 2. Reimpr. São Paulo: Atlas, 2009.

GODOY, A. S. Refletindo sobre critérios de qualidade da pesquisa qualitativa.

Revista Eletrônica de Gestão Organizacional, v. 3, n. 2, p. 81-89, mai./ago. 2005.

GOMES, Gabrielle. A Importância do Movimento de Pinça: educação infantil.

Desafio [online], 2020. Disponível em: <https://escoladesafio.net/2020/10/20/a-importancia-do-movimento-de-pinca-educacao-infantil/>. Acesso em: 10 nov. 2023.

GONÇALVES, Edna Ferreira. **Ludicidade na educação**. Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-Graduação em Ciências da Educação) – Universidade São Marcos, [2018]. Disponível em:

<https://dspace.doctum.edu.br/bitstream/123456789/1256/1/Artigo%20p%C3%B3s%20gradua%C3%A7%C3%A3o%20Edna%20-%20Ludicidade.pdf>

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos, brinquedose brincadeiras do Brasil.

Disponível, 2014. <http://www.scielo.org.ar/pdf/eb/v24n1/v24n1a07.pdf>. Acesso 12 de janeiro de 2024.

KIYA, Marcia C. da Silveira. Caderno pedagógico: o uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem. In: SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE: Produções Didático-Pedagógicas. **Caderno PDE**, v. II, Paraná: SEED, 2014. Disponível em:

http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uepg_ped_pdp_marcia_cristina_da_silveira_kiya.pdf. Acesso em: 11 abr. 2020.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Fundamentos de metodologia científica. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LEAL, Luiz Antonio Batista; d'Ávila, Cristina. Ludicidade, cultura lúdica e formação de professores na área musical. **Aprender - Cad. de Filosofia e Psic. da Educação Vitória da Conquista**, ano IX, n. 15, p. 59-75, 2015. Disponível em:

<https://periodicos2.uesb.br/index.php/aprender/article/download/2454/2024/4047>.

Acesso em: 01 dez. 2023.

MALUF, **Atividades lúdicas para a Educação Infantil**: conceitos, orientações e práticas. 2. ed. Petrópolis. RJ: Vozes, 2009 (b).

NASCHOLD, Ângela Chuvás. **Manual de orientação**: kit 2: atividades grafofonológicas, morfossintáticas, semânticas e pragmáticas integradas. Natal: EDUFRN, 2015. Disponível em:

<https://repositorio.ufrn.br/jspui/handle/123456789/22191>. Acesso em: 29 mar. 2020.

NOAL, Estela Garcia. Reflexão histórica acerca da epistemologia do lúdico na construção social da Criança. In: CONGRESSO DE EDUCAÇÃO DO NORTE PIONEIRO. 3. Educação em perspectiva: caminhos para a transformação dos paradigmas educacionais, UENP-CCHE-CLCA-CAMPUS JACAREZINHO. ANAIS – 2013. **Anais [...]**. Disponível em: <https://silo.tips/download/palavras-chave-ludico-historia-educao-aprendizagem-psicopedagogia>. Acesso em: 14 set. 2023.

PARISE, Dirce da Silva Correia. A importância da pintura com tinta na Educação Infantil. **Secretaria Municipal de Educação de Curitiba** [online], 2021. Disponível em: <https://educacao.curitiba.pr.gov.br/noticias/a-importancia-da-pintura-com-tinta-na-educacao-infantil/21936>. Acesso em: 11 nov. 2023.

PINATI, Carolina Taciana et al. Os jogos e brincadeiras na educação infantil.

Ciência et Praxis, v. 10, n. 19, 2017. Disponível em:

<https://revista.uemg.br/index.php/praxys/article/view/2658/1505>. Acesso em: 16 set. 2023.

PONTÍFICA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO PARANÁ. Direito das crianças e dos adolescentes. **Projeto Comunitário**, Cad. 1 [online]. Paraná: PUCPR, 2019.

Disponível em: <https://www.pucpr.br/wp-content/uploads/2019/07/caderno01-1.pdf>. Acesso em: 02 out. 2023.

RODRIGUES, Daniele Nascimento. **Pintura na educação infantil experiências artísticas, descobertas e exploração de técnicas a partir da produção de tintas**

naturais. Monografia (Especialista em Ensino de Artes Visuais) - Universidade Federal de Minas Gerais, MG; Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes, Conselheiro Lafaiete, MG, 2013. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/BUOS-9KSM5K/1/monografia_final_1_.pdf. Acesso em: 10 nov. 2023.

SANT'ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. A história do lúdico na educação. **REVEMAT**, v. 6, n. 2, p. 19-36, Florianópolis (SC), 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/view/1981-1322.2011v6n2p19/21784>. Acesso em: 16 set. 2023.

SANTOS, Débora Grazianne dos. O direito de brincar. **IPA Brasil** [online], 2020. Disponível em: <https://www.ipabrasil.org/post/o-direito-de-brincar>. Acesso em: 02 out. 2023.

TEIXEIRA. Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca**: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Rio de Janeiro: wak, 2010.

UNICEF. **Declaração Universal dos Direitos da Criança**, de 20 de novembro de 1959. Disponível em: http://bvsmis.saude.gov.br/bvs/publicacoes/declaracao_universal_direitos_crianca.pdf. Acesso em: 02 out. 2023.