



FACULDADE METROPOLITANA
NORTE RIOGRANDENSE

FACULDADE METROPOLITANA NORTE RIOGRANDENSE

DIRETORIA DE GRADUAÇÃO

LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

SAYONARA COSME VARELA

**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS DE ENSINO E DE
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL: o lúdico em ação**

NATAL/RN

2023

SAYONARA COSME VARELA

**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS DE ENSINO E DE
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL: o lúdico em ação**

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

Orientadora: Professora Ms. Adriana Mônica Oliveira

NATAL/RN

2023

FICHA CATALOGRÁFICA

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

V293j Varela, Sayonara Cosme.

Jogos e brincadeiras como ferramentas de ensino e de aprendizagem na Educação Infantil : o lúdico em ação. – Natal, 2023.
43 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. Ludicidade – Monografia.
3. Jogos e brincadeiras. 4. Práticas pedagógicas. 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

SAYONARA COSME VARELA

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL: o lúdico em ação

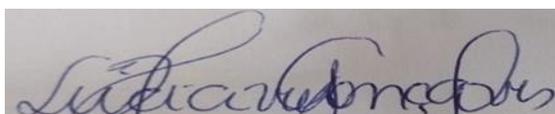
Monografia apresentada ao curso de Pedagogia, da Faculdade Metropolitana Norte Riograndense (FAMEN) como pré-requisito para a obtenção do título de graduada em Pedagogia.

Monografia apresentada e aprovada em 28/12/2023, pela seguinte Banca Examinadora:

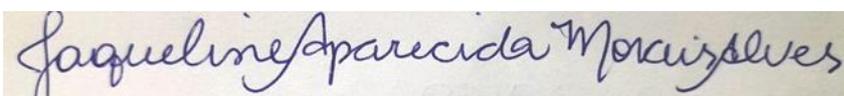
BANCA EXAMINADORA



Orientadora Professora. Ms. Adriana Mônica Oliveira
Faculdade Metropolitana Norte Riograndense - FAMEN



Professora Ms. Lúcia Xavier Gonçalves
Faculdade Metropolitana Norte Riograndense - FAMEN



Professora Esp. Jaqueline Aparecida Moraes Alves
Faculdade Metropolitana Norte Riograndense - FAMEN

NATAL/RN
2023

Brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim com prazer.

Cunha, 2001, p.14.

AGRADECIMENTOS

A Deus em primeiro lugar, por sempre estar ao meu lado em toda minha vida, me guiando, me dando sabedoria, força e muita determinação para que eu chegasse até aqui e em especial as meus pais, Jonas Cosme e Maria Luciene a quem eu me espelho, exemplo de homem e mulher batalhadores e fortes, que sempre deram o melhor para minha educação e das minhas irmãs; obrigada por todo amor ,apoio, incentivo e por nunca me deixar desistir; às minhas irmãs que estiveram sempre me dando forças para seguir em frente.

Ao meu namorado, por sempre me incentivar a chegar até aqui.

À minha orientadora, Professora Mestre Adriana Mônica, por todos os ensinamentos, dedicação, paciência e orientação durante toda a construção trabalho.

A todos os meus professores, que me auxiliaram no decorrer de toda a minha trajetória no curso. E por fim, a todos os meus colegas, que sempre me ajudaram nos momentos de dificuldades.

DEDICATÓRIA

A Deus, Por ter me guiado nesta grande conquista. Aos meus pais, pela incansável dedicação, auxiliando nesta jornada acadêmica e de vida, dedico esta conquista com profunda admiração às minhas irmãs, por terem me dado força e acreditarem na concretização deste sonho.

RESUMO

Este trabalho tem como propósito refletir sobre a contribuição dos jogos, brinquedos e das brincadeiras como ferramentas de ensino-aprendizagem na educação infantil. É possível dizer que a ludicidade contribui positivamente na construção de diversas habilidades da criança, pelo seu caráter dinâmico, sendo ainda capaz de propiciar a aprendizagem de maneira prazerosa, principalmente no ambiente escolar. Nesse sentido, através dessa pesquisa, nos propomos discutir sobre a utilização de que lúdico influencia na relação de ensino e de aprendizagem e no desenvolvimento global da criança. A metodologia utilizada compreendeu uma pesquisa básica de abordagem qualitativa por meio de fontes bibliográficas, cuja base teórica é, por exemplo, em artigos, livros, revistas. Entre os autores pesquisados podemos citar Vygotsky (1984), Kishimoto (1996), Almeida (2009), assim também como documentos como os Parâmetros Curriculares (Brasil,1998), dentre outros fontes bibliográficas que abordam a importância da utilização do lúdico na Educação Infantil. Buscamos também, ao longo do trabalho, mostrar o papel e a importância do lúdico como um recurso para uma práxis que colabora para o desenvolvimento completo da criança e que sirva de alicerce para o decorrer de sua vida educacional. Diante das informações contidas nesse trabalho, é reforçada que a ludicidade na educação infantil contribui de forma significativa no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que, os jogos e as brincadeiras proporcionam engajamento e motivação na sala de aula e demais espaços, proporcionando uma aprendizagem menos rígida e mais prazerosa, facilitando assim um melhor desenvolvimento aos educandos.

Palavras-chave: Ludicidade; Ensino-aprendizado; Educação Infantil.

ABSTRACT

This work aims to reflect on the contribution of games, toys and of games as teaching-learning tools in early childhood education. And it is possible to say that playfulness contributes positively to the construction of various abilities of the child, due to its dynamic character, and is also capable of providing learning in a pleasurable way, especially in the school environment. In that sense, through this research, we propose to discuss the use of playfulness influences the teaching and learning relationship and overall development of child. The methodology used comprised a basic research approach qualitative through bibliographical sources, whose theoretical basis is, for example, in articles, books, magazines. Among the authors researched we can mention *Vygotsky (1984)*, *Kishimoto (1996)*, *Almeida (2009)*, as well as documents such as *Curricular Parameters (Brazil (1998))*, among other bibliographic sources that address the importance of using play in Early Childhood Education. We seek also, throughout the work, show the role and importance of play as a resource for a praxis that contributes to the complete development of the child and that serves as a foundation for the course of your educational life. Given the information contained in this work, it is reinforced that playfulness in early childhood education contributes significantly in the teaching-learning process, since games and games provide engagement and motivation in the classroom and beyond spaces, providing less rigid and more pleasurable learning, thus facilitating better development for students.

Keywords: Playfulness; Teaching-learning; Child Education.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Brincar de faz de conta

Figura 2: Jogo da amarelinha

Figura 3: Múltiplas inteligências dos jogos

:

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 CONTEXTO HISTÓRICO DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS.....	13
2.1 Jogos, brinquedos e brincadeiras: o que dizem os autores?.....	15
2.2 Conceituando o termo ludicidade.....	18
3 PSICOMOTRICIDADE: contribuições para o desenvolvimento infantil.....	21
3.1 Atividades psicomotoras: a criança em movimento.....	23
4 OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS FACILITADORAS DAS APRENDIZAGENS.....	27
4.1 A escola como espaço para brincar, jogar e aprender.....	31
5 METODOLOGIA	36
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	37
REFERÊNCIAS.....	39

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho de conclusão de curso tem como foco principal abordar os jogos, os brinquedos e as brincadeiras como ferramentas facilitadoras da aprendizagem, refletindo acerca do papel da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem. Analisamos a importância dos recursos lúdicos nos espaços educacionais infantis, apresentando a contribuição dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento global da criança, ou seja, em seus aspectos psicomotores, sociais, linguísticos, afetivos, cognitivos, entre outros, melhorando algumas das dificuldades que se apresentam no processo de ensino-aprendizagem.

O interesse por esse objeto de pesquisa surgiu durante a realização do estágio supervisionado I, referente à educação Infantil, ficando notória a importância de se trabalhar o lúdico em sala de aula, ou seja, as crianças têm mais facilidade de aprender, nos momentos em que brincam. A partir dessa experiência e do extenso conteúdo sobre o aprendizado das crianças, surgiu o desejo de investigar a contribuição das atividades lúdicas para o desenvolvimento e aprendizado infantil.

Nesse sentido, essa pesquisa objetiva elucidar sobre como a utilização dos jogos, das brincadeiras e das atividades psicomotoras pode influenciar na relação de ensino e de aprendizagem e no desenvolvimento da criança de forma integral; enfatizando as contribuições que o brincar traz para a criança, uma vez que facilita a construção da autonomia, reflexão e da criatividade, estabelecendo uma relação entre jogo e aprendizagem

A metodologia utilizada compreendeu a pesquisa bibliográfica e a pesquisa de abordagem qualitativa. Através dos estudos de autores que fundamentam a temática em estudo, como por exemplos, Vygotsky (1984), Kishimoto (1996), Almeida (2009), e de consultas aos documentos legais como os Parâmetros Curriculares (Brasil, 1998) Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2018), entre outros, foi possível efetivar este trabalho, de forma precisa e esclarecedora.

Através desse Trabalho de Conclusão de Curso – TCC, destacamos as práticas lúdicas como uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno nas atividades, pois a brincadeira é algo inerente na criança, é sua forma de trabalhar, refletir e descobrir o mundo que a cerca. E nesse contexto o que se pode observar é que a criança reflete, ordena, desorganiza, organiza, destrói e reconstrói o seu próprio mundo.

Este trabalho, em sua estruturação traz tópicos e subtópicos, os quais, apresentam as seguintes informações: fatos históricos dos jogos, os seus conceitos; o conceito de ludicidade; surgimento dos jogos e das brincadeiras e suas contribuições para o aprendizado também em sala de aula.

O segundo capítulo aborda a psicomotricidade e suas contribuições para o desenvolvimento infantil; descrevendo algumas atividades psicomotoras que contribuem plenamente para o desenvolvimento da criança no processo de ensino e de aprendizagem; na terceira parte, discorreremos sobre a importância dos jogos e das brincadeiras como ferramentas facilitadoras ao desenvolvimento infantil; a utilização de recursos lúdicos para o desenvolvimento das práticas educativas. A prática pedagógica pautada no dinamismo é de extrema importância para a construção do conhecimento, despertando no professor o desejo de ministrar suas aulas, de modo a trazer encantamento aos alunos. Apresentamos também, na quarta seção, a escola como espaço para brincar, jogar e aprender.

Posteriormente são apresentados os tipos de pesquisas utilizadas neste TCC e seus respectivos significados de forma fundamentada. Em seguida, as considerações finais, onde descrevemos a relevância do trabalho, sugestões e expectativas leitoras. Por fim, as referências, que tratam das fontes aonde extraímos os conhecimentos teóricos para a efetivação deste trabalho de pesquisa.

2 CONTEXTO HISTÓRICO DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS

A presença dos jogos na história da humanidade, segundo descoberta arqueológica, originou as práticas jogos no século XVI, sendo os primeiros estudos, Roma e na Grécia. Segundo Morrow (1973) as crianças ocidentais modernas e as crianças gregas aprendiam música e ouviam histórias, contos de fadas, mitos e lendas, caracterizando esse período como um tempo de recreação. Os brinquedos semelhantes ao que ainda hoje se usa como bonecas, cavalinhos de balanço, jogos de casa, são imitações infantis sobre as ações dos adultos. Em relação aos jogos, estes foram transmitidos de pais para filhos, de geração em geração através do conhecimento empírico, permanecendo até os dias atuais na memória das crianças.

Na Roma antiga segundo Kishimoto (2006) o jogo tinha como objetivo, fornecer o preparo físico, na perspectiva de formar soldados e cidadãos dóceis e obedientes ao que lhes eram impostos. Sob influência grega, as escolas romanas acrescentaram a educação estética à cultura física.

Na Idade Média o cristianismo implementou uma educação mais rigorosa e não havia lugar para crianças, sendo o jogo considerado pecaminoso e imoral. Rosamilla (1979) relata que no início da era cristã as pessoas acreditavam que a aprendizagem não poderia ser estimulada sem disciplina moral, para a qual se utiliza a punição, como por exemplos palmadas, uso de palmatórias e chicotes quando necessário.

Em contrapartida, na época do Renascimento (começando em 1453 com a queda de Constantinopla no século XIV na Idade Média e terminando com a Revolução Francesa em 1789), o jogo foi afastado desta visão censuradora e entrou na vida quotidiana de todas as crianças e jovens, e até mesmo para adultos como diversão, hobby, entretenimento, como auxiliar de aprendizagem promovendo o desenvolvimento da inteligência surgindo novos ideais que levam a outras concepções pedagógicas (Nallin, 2005).

Durante o período do Romantismo (finais do século XVII e início do século XVIII), sua eclosão com o movimento científico, diversificou os jogos, passou a integrar as tarefas docentes nas áreas de história, geografia, ética, religião, matemática, etc. Silva (2009) revelou que nesse período, a partir das ideias de Rousseau, a criança era concebida como um ser naturalmente bom, diferente dos adultos, foi ampliado, resultando em um sentido de infância.

Os jogos sempre fizeram parte do contexto histórico da humanidade e são moldados de acordo com as necessidades de cada idade. No começo eles não tinham características de ludicidade, mas sim como meio de sobrevivência, ruptura e adaptação ao longo dos séculos, de acordo com as necessidades de cada nação. Segundo Nallin (2005), com o surgimento da Companhia de Jesus (uma organização religiosa inspirada em modelos militares que decidiu lutar pelo catolicismo e usou o processo educativo como arma), o jogo educativo começou a ser utilizado como ferramenta de ensino, se expandido ao longo dos tempos históricos, ou seja, jogos foram entendidos como algo fundamental para o processo de ensino e de aprendizagem das crianças.

A maior parte dos brinquedos e brincadeiras tradicionais infantis, chegou ao Brasil através da vida dos povos que deram origem à nossa civilização, que vieram da Europa, do Oriente, outros já guardam aqui sua origem, como na cultura indígena. Cada cultura define o campo de jogo com base numa rede de analogias, numa experiência dominante, em certas características que podem não ser idêntico ao nosso. (Brougère,1998). Jogos e brincadeiras encontrados nas culturas portuguesa, africana e indígena mais tarde chegaram à cultura lúdica brasileira. Esta cultura de jogo é moldada, entre outras coisas, pelos jogos e hábitos de jogo de gerações em gerações. (Alves, 2009).

O brincar deve ser apresentado como uma atividade que atende às demandas da sociedade onde as crianças vivem e da qual devem ser membros ativos. Brincar é importante, terapêutico, prazeroso e o prazer é fundamental sobre a natureza do equilíbrio humano. Através da brincadeira, as crianças replicam diversas situações vivenciadas tais como cozinhar e limpar a casa. Brincar; é o meio de expressivo do pensamento e crescimento da criança. O jogo envolve troca, compartilhamento, confronto e negociação, fatos que geram desequilíbrios e equilíbrios e proporcionando novas conquistas individuais e coletivas (Elkonin,1998).

Os jogos permitem reviver o passado e aprender mais sobre a cultura. Tratando-se de um jogo específico, existe um jogo em cada classe da sociedade, o que conduz às crianças a experimentar, adquirirem novos conhecimentos, porque não são cristalizados e estão sempre sujeitos a mudanças, mudanças e influências.

2.1 Jogos, brinquedos e brincadeiras: o que dizem os autores?

Jogos, brinquedos e brincadeiras têm um certo específicos. São elementos que desenvolvem a psicomotricidade, o raciocínio, as relações sociais, a participação e o fortalecimento dos vínculos coletivos. Quando as crianças jogam ou brincam, elas atribuem aos seus jogos, significados relacionados à realidade. É por isso que brincar é um fator importante para o desenvolvimento humano.

Sobre as especificidades dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras, Bertoldo (2000, p. 10) descreve:

Jogo: ação de jogar, folguedo, brinco, divertimento. Seguem-se alguns exemplos: jogo de azar, jogo de empurra. Brinquedo: objeto destinado a divertir uma criança. Brincadeira: ação de brincar, divertimento, gracejo, zombaria, festinha entre os amigos e parentes.

Percebemos as similaridades e ao mesmo tempo, as diferenças entre cada um. Jogos, brinquedos e brincadeiras são considerados ferramentas promotoras de leitura do mundo infantil. Isto porque as crianças criam os seus próprios mundos, representando as suas famílias, situações educativas e situações que temem (por exemplo, fantasmas, monstros, etc.), criando-as, em última análise, na sua imaginação.

Embora haja uma diferença entre jogos, brinquedos e brincadeiras, todos os três trazem alegria e diversão às crianças. Kishimoto (1996, p. 24) afirma que “brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica.” É o lúdico em ação. Segundo a autora, brincar é uma atividade lúdica; é uma atividade essencial na vida de uma criança, porque ela integra expressão e pré-requisito para o seu desenvolvimento. Ao brincar e ao jogar, a criança absorve e modifica a realidade.

Durante as brincadeiras, as crianças assumem diversos papéis e interagem com a realidade de forma divertida e prazerosa. As crianças constroem, enquanto brincam, conhecimento, interação; aprendem a conviver em grupo, escolhem os tipos de brincadeiras que trazem divertimento a todos. Portanto, para que as crianças possam mergulhar nesse oceano de ludicidade, ela necessita ter autonomia para brincar, escolhendo seus amigos e os papéis que eles desempenharão no interior de uma determinada temática específica.

Além de favorecer o processo de ensino e de aprendizagem, os jogos atraem a atenção das crianças, despertam o poder imaginativo, criativo, auxilia na interação social fundamental à aprendizagem de saber lidar com os conflitos. O jogo é um campo fértil para a semente da imaginação, destacando-se os jogos de faz-de-conta, em que as crianças criam personagens ou imitam os adultos, pais, tios, professores, ou seja, elaboram histórias abordando os mais diversos assuntos.

Figura 1: Brincar de faz de conta



Fonte: Br.pinterest.com (2023)

Além de estimular a livre expressão e poder de criação de cada criança a assumir diferentes personagens, os momentos vivenciados no espaço do faz de conta possibilita entender as diferentes realidades das crianças. Tendo a experiência de se colocar no lugar do outro, de agir expressando suas emoções, por isso permitir o acesso das crianças ao mundo do faz de conta, é permitir que que imersão em um universo de informações que precisam ser reconhecidas e vividas cada vez mais pelas crianças, em seu espaço escolar.

Segundo Vygotsky (1984), a brincadeira desempenha um papel essencial no desenvolvimento do pensamento, da interação e da comunicação das crianças. Com colegas, durante as brincadeiras, as crianças não apenas se socializam, mas também se expressam e manifestam suas emoções e sentimentos.

A brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é a outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinando através da solução de um problema, sob a orientação de um adulto ou um companheiro [...] (Vygotsky, 1989, p.130).

Desde os primeiros meses de vida somos incentivados a interagir com as pessoas, sorrir, conversar, ouvir, gritar e imaginar coisas ou situações ao nosso redor, ou seja, relacionar-se com as pessoas e com o meio, e as brincadeiras sempre presentes no universo infantil.

Para Vygotsky (1998, p. 109-110), “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas e não dos incentivos fornecidos pelos objetos”. Ao utilizar brinquedos, as crianças são motivadas a realizar e desenvolver suas habilidades cognitivas, portanto, os brinquedos fazem parte do mundo cultural infantil, onde a criança constrói o seu próprio universo, ou melhor, onde ela constrói e reconstrói o universo em que vive.

Os estudos de Kishimoto (1996) retratam a estreita relação que:

O brinquedo supõe uma relação íntima com o sujeito; há uma indeterminação quanto a uso, ausência de regras [...] Um cabo de vassoura pode se transformar em um belo cavalo imaginário, e, a criança ao ter acesso, sai cavalgando, vivendo um momento à luz dos seus pensamentos (Kishimoto, 1996, p. 12).

Nessa perspectiva, brincar é essência ao mundo infantil, e naturalmente viabiliza a autonomia e identidade; brincando, as crianças imitam e imaginam como algo poderia ser; criam os personagens a partir de diversos objetos. Através da brincadeira, também surgem as primeiras escolhas e explorações de temas e assuntos vivenciados na convivência com os adultos. De acordo com a autora Bueno (2010, p. 21) “[...] o brinquedo possibilita o desenvolvimento total da criança, já que ela se envolve efetivamente no seu convívio social. A brincadeira faz parte do mundo da criança.”

Jogos, brinquedos e brincadeiras ajudam as crianças a compreenderem e interagirem com o mundo ao seu redor, a desenvolverem suas habilidades de pensamento, conceituar o significado de algo novo e promove o progresso intelectual, de forma processual. Portanto, potencializam o desenvolvimento global infantil.

2.2 Conceituando o termo ludicidade

O termo lúdico é de origem latina 'Ludus', que significa 'brincar'. Originalmente significava simplesmente brincadeira, jogos, movimento espontâneo, mas, a evolução do 'brincar' não para, é um contínuo de e para a vida. À medida que a ludicidade começa a ser reconhecida como uma característica importante da psicofisiologia do comportamento humano, a sua definição já é usada simplesmente como sinônimo de brincadeira, e as suas implicações para a necessidade de brincar também se estendem para além dos limites da brincadeira espontânea.

A ludicidade é entendida não só como dar prazer, pois estimula a criatividade e amplia o conhecimento. As técnicas lúdicas no campo escolar buscam romper com o modelo tradicional da Escola, em que o professor é o transmissor dos conteúdos e receptores desse Conhecimento. As atividades lúdicas proporcionam um crescimento permanente dos Conhecimentos, contribuindo para o aluno ter confiança e espírito crítico sobre as atividades (Sant' Anna e nascimento, 2001).

Sob a visão de Almeida (2009), a ludicidade existe em uma variedade de atividades humanas, dinâmicas caracterizadas pela espontaneidade, função e prazer. Nas aulas de abordagens tradicionais, onde o foco está no ensino de conteúdo, há poucos espaços para desenvolver atividade lúdica, os professores são vistos como detentores do conhecimento e os alunos são vistos como meros receptores e replicadores do que lhes são ensinados. A inserção de jogos nesse processo monótono, ajudará na criação de conexões emocionais, garantindo relações educacionais positivas entre professores e alunos.

À medida que as práticas lúdicas se fazem presentes na escola, os profissionais estimulam os seus alunos e passam a utilizar as brincadeiras como forma de desenvolver as diversas capacidades, fazendo com que o ensino e a aprendizagem ocorram de forma natural e divertida. O lúdico desempenha um papel mais amplo e complexo e as habilidades psicomotoras consideradas pré-requisitos para a alfabetização, também serão desenvolvidas através do corpo em movimento, seja em atividades motoras amplas, seja em atividades motoras finas, estas promovendo a habilidade da escrita.

Através de experiências lúdicas, as crianças envolvem-se consigo mesmas e com o mundo, de forma criativa, integrada e pessoal, desse modo, a ludicidade se mostra como uma experiência vivenciada interiormente, indo além da simples realização de uma atividade. Santos, 2001) nos traz uma visão mais acentuada do que seja ser lúdico.

Ser lúdico, portanto, significa usar mais o hemisfério direito do cérebro e, com isso, dar uma nova dimensão à existência humana, baseado em novos valores e novas crenças que se fundamentam em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, o autoconhecimento, a arte do relacionamento, a cooperação, a imaginação e a nutrição da alma (Santos, 2001, p.13).

Percebemos a amplitude que envolve a ludicidade, por meio das fundamentações dos estudos do autor acima citado. Através dos jogos, o indivíduo ganha experiência, interage com outras pessoas e objetos diversificados, estimula sua criatividade e percepção de mundo, desenvolvendo a sua maturidade e autonomia, o que o ajuda a resolver conflitos e problemas. Além dessas contribuições, as experiências com as brincadeiras e com os jogos, auxiliam na ampliação do vocabulário infantil, no controle das emoções e ajustes comportamentais com seu grupo social. A ludicidade não se limita apenas aos jogos e às brincadeiras, pois é possível ser percebida como qualquer tarefa que provoque momentos de alegria, comunicação, entre outros.

Segundo Leon (2011, p.14), efetua-se outra visibilidade de lúdico no aspecto educacional, com o propósito de auxiliar o método de ensino e de aprendizagem, o autor reforça que “O lúdico é um mecanismo tático de desenvolvimento da aprendizagem, pois possibilita o envolvimento do indivíduo aprendiz e propiciar a apropriação relevante do conhecimento”. Como esta definição, o autor defende o lúdico com objetivo diferente, de ensinar e aprender, levando aos docentes a proposta de diferenciar sua prática pedagógica, proporcionando às atividades diferentes.

A participação em uma atividade lúdica não significa necessariamente que esteja sendo uma vivência lúdica para a criança, ou seja, uma vivência plena, de inteireza e de integração do sentir, pensar e agir a ludicidade, são reconhecidos como componente essencial para o desenvolvimento das várias habilidades, em

especial a percepção da criança, dessa forma o brincar é maneira básica de expressão, e estabelece as primeiras relações das crianças com o mundo e com a realidade.

Vygotsky (1984) concede um importante papel à ação do lúdico na constituição do pensamento infantil. É brincando, é jogando, que a criança expressa seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, emocional, a sua forma de desenvolver e entrar em uma conexão com o mundo de acontecimentos, pessoas, coisas e símbolos. A criança, por meio da brincadeira, imita o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento.

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança (Negrine 1994, p.19).

É expressiva a contribuição das atividades lúdicas para o desenvolvimento integral do indivíduo; o lúdico é sinônimo de desejo de aprender, visto que o brincar e o jogar constituem ações de reflexão, fazendo com que a criança avance no seu raciocínio lógico, fortaleça o pensamento, determine contatos sociais, satisfaça desejos e descubra possibilidades de resoluções de problemas e compreenda as regras através de estímulos apresentados tanto na escola quanto em seu contexto familiar., que cria as regras, posicionamentos para o desenvolver satisfatoriamente os jogos.

Barbosa (2010) esclarece que a ludicidade contribui para o desenvolvimento da criança, visto que diante dela, consegue desenvolver vários aspectos com mais facilidade, como por exemplo, a superação de conflitos em grupo, a aceitação de perder e de ganhar, entre outros. A ludicidade no campo escolar, abrange a comunicação entre professor e aluno, entre alunos e alunos e estimula a fecundidade das crianças. Mais do que transmitir conteúdo, uma educação baseada na ludicidade consiste que o aluno desenvolva as suas habilidades cognitivas, seu senso crítico, habilidades psicomotoras, conhecimentos e criatividade. O contato com as brincadeiras e com os jogos, oportunizam e contribuem para a superação do egocentrismo, desenvolvendo a solidariedade e a empatia.

3 PSICOMOTRICIDADE: contribuições para o desenvolvimento infantil

A psicomotricidade é entendida como o desenvolvimento e coordenação motora do corpo, sendo que a força, agilidade e a velocidade são essenciais para o desenvolvimento psicomotor. Assim as atividades de recreação realizadas com as crianças que iniciam sua vida escolar, através do corpo em movimento, irá cooperar para melhorar suas habilidades psicomotoras, sua consciência sobre o esquema corporal.

Quando a criança recebe estímulos do ambiente por meio de seus sentidos, os seus sentimentos e emoções afetam o mundo e os objetos circundantes. Por meio das atividades motoras amplas ou finas, a criança passa a conhecer melhor seu corpo além de experimentar, fortalecer e desenvolver suas funções intelectuais

Piaget (1975) afirma que a inteligência e a psicomotricidade são relacionais; apresenta o movimento, a ação, o pensamento e a linguagem como indivisíveis. O movimento é a atividade de pensamento e pensamento é movimento sem ação. Algumas crianças têm dificuldade com certas tarefas escolares porque não completam os movimentos adequados, isso é refletido através de treinamento psicomotor, utilizando brincadeiras e jogos, ou seja, através dos movimentos de algumas crianças, é possível perceber pontos fragilizados e pontos potencializados das crianças, assim, a partir dessas observações, o professor poderá elaborar ações que viabilizem a superação de dificuldades (Fonseca,1988).

É de grande importância a educação pelo movimento no processo escolar, uma vez que seu objetivo central é contribuir para o desenvolvimento motor da criança o qual auxiliará na evolução de sua personalidade e no seu sucesso na escola. (Le Boulch, 2001, p. 63)

Corroborando com o pensamento do autor acima, YAÑEZ (2009, p. 21) diz que, “[...] no campo educativo, a psicomotricidade está articulada com o processo de desenvolvimento infantil, propiciando uma evolução harmônica, um funcionamento psicomotor prazeroso e uma relação adequada da criança com o meio ambiente”.

A criança que não tem um esquema corporal trabalhado, não coordena bem os movimentos, pode ter dificuldades na caligrafia e sentir dores nos braços quando escreve, ou seja, ela precisa possuir o domínio do gesto e do instrumento para a manipulação adequada dos objetos da sala de aula como lápis, régua, tesoura, borracha, pois o esquema corporal é a consciência do indivíduo como um meio de comunicação através do seu corpo, permitindo uma relação com os espaços, objetos e pessoas que o rodeiam, é a construção mental que o sujeito adquiriu gradativamente de acordo com seu próprio corpo, portanto, que a criança possua precisão e destreza manual aliada à boa coordenação visual, precisando saber, por exemplo, movimentar-se, sentar com uma postura correta, para a realização dos movimentos gráficos (Le Boulch, 2001).

Atualmente, a educação oferece espaço psicomotor sob uma nova perspectiva, especialmente em relação ao desenvolvimento da criança como um todo. O estímulo à atividade física oferece experiências que promovem habilidades motoras finas e amplas. Para Barreto (2015, p. 19), as atividades desenvolvidas na educação psicomotora objetivam ativação dos seguintes processos:

vivenciar estímulos sensoriais para discriminar partes do próprio corpo exercendo um controle adequado sobre elas; • vivenciar o corpo como um todo, pois este é o referencial primeiro em nossa ação conosco, com os outros, com os objetos e o meio; • vivenciar a organização espaço-temporal através do próprio corpo e da interação com o mundo e com os objetos; • vivenciar situações dos prerrequisitos básicos necessários para uma boa iniciação ao cálculo, leitura, escrita, noções de espaço e tempo, boa linguagem oral, controle da respiração, um bom ajuste do tônus, boa coordenação motora; • vivenciar a tensão e o relaxamento, visando à aquisição de um melhor ajuste tônico; • vivenciar melhor seu corpo, adquirindo, assim, uma melhor imagem corporal, requisito indispensável a um bom equilíbrio psicossomático.

A ativação desses fatores descritos acima, ocorre de forma processual, na primeira infância, fase na qual a motricidade e o psiquismo estão intimamente interligados. Psiquismo é a junção dos fenômenos psíquicos (objetos de estudo da psicologia); conjunto de traços psicológicos e funções de um indivíduo (Barreto, 2015).

O treinamento psicomotor é essencial na Escolarização onde afirmam que, isso é porque inicialmente vamos oferecê-lo ao jardim de infância. O treino psicomotor nas escolas tem um caráter preventivo. O objetivo é formar a atitude certa para aprender e pensar desenvolvimento integrado dos alunos e suas fases de crescimento. Treinamento psicomotor ajuda a criança com suas habilidades psicomotoras, suas perspectivas processos de maturação neurológica ao nível rítmico e espacial, verbal e corporal para atingir o estágio de perfeição motora antes do final da infância, que ocorre entre as idades de sete e onze anos (Meur e Staes, 1989, p.21).

A psicomotricidade precisa ser vista mais explorada pelo profissional da educação e aplicada sempre que possível no seu dia-a-dia, pois ela vem auxiliar o desenvolvimento motor, intelectual e cognitivo do aluno, sendo que o corpo e a mente são elementos integrados da sua formação e de suma importância na primeira etapa da educação básica facilitando no seu aprendizado.

Alves (2009, p. 12) afirma que “Psicomotricidade é toda ação realizada pelo indivíduo, consigo mesmo e com o outro”. Assim sendo, torna-se fundamental que as ações docentes também sejam fundamentadas por atividades psicomotoras, pois elas trazem bem estar ao indivíduo, fomentam o desejo de superação de obstáculos; são ações humanizadas que estimulam as relações afetivas. Nesse contexto, a psicomotricidade oportuniza aos educandos o conhecimento enquanto indivíduos ativos, fazendo com que descubram seu corpo e possibilidades a serem desenvolvida com/por ele, além das realizações afetivas e emocionais, as quais bem desenvolvidas, contribuirão também para o desempenho escolar.

3.1 Atividades psicomotoras: a criança em movimento

A psicomotricidade é aplicável a inúmeras atividades em crianças e facilita o cuidado e o controle sobre seus corpos. Esta forma de aprendizagem busca colaborar na construção e estruturação de esquemas corporais com vistas à execução de movimentos em todas as situações da vida da criança. Segundo Gonçalves (2014, p. 25) “a estimulação psicomotora na educação infantil tem, então por objetivo a utilização do corpo como via de comunicação com o mundo, para colocar a criança em situações variadas de exploração e experimentação concretas”.

Experiências podem ser vivenciadas por meio de jogos, brincadeiras e brinquedos, por exemplo, a amarelinha que estimula o desenvolvimento de conceito espacial, lateralidade, coordenação motora, interação com o outro e tantas outras habilidades.

Figura 2: jogo da Amarelinha



Fonte: Br.pinterest.com (2023)

A amarelinha, além de relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência, há um foco no desenvolvimento saudável e no desenvolvimento de habilidades das crianças, em que são trabalhadas as motricidades amplas e finas.

As atividades psicomotoras podem ser como uma atividade que estimulam o controle da criança sobre o próprio corpo, como pular corda, brincar de cirandas de roda, de bambolê, bola, circuitos, músicas ou atividades que envolvam processamento como recortar e colar, pintar, desenhar, pontilhar, etc. Estas atividades devem ser adaptadas à faixa etária e às necessidades e limitações de cada indivíduo, tendo em conta as particularidades da turma estudantil, de forma a contribuir positivamente para o desenvolvimento cognitivo e emocional da criança, ao mesmo tempo em que a ajuda a reconhecer e melhorar as limitações existentes.

Conforme o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998, p.18) “a dimensão corporal integra-se ao conjunto de atividades da criança. O ato motor faz-se presente em suas funções expressivas, instrumental ou de sustentação às posturas e aos gestos”. Portanto, o exercício das habilidades motoras por meio de suas expressões corporais, ajudará nos processos de assimilação dos conteúdos propostos, da escrita, da leitura, uma vez que trabalha com corpo e mente.

Segundo Oliveira (2014), a escrita e a leitura são processos determinantes à aquisição de outros novos conhecimentos. O ambiente familiar influencia bastante, este deve ser tranquilo e estimulante. Para escrever, a criança precisa ter sua motricidade fina bem trabalhada, a escrita sugere um desenvolvimento motor específico, para tanto, picotar papeis, modelar com massinhas, com argila, fazer contorno com barbantes, fazer bolinhas de papeis, arremessar a pedra no jogo da amarelinha, bambear a corda para que outras crianças pulem, são atividades que contribuirão para o desenvolvimento da coordenação motora fina, sendo esta, responsável pela destreza da escrita.

A escrita pressupõe um desenvolvimento motor adequado, através de habilidades que são essenciais para seu desenvolvimento. Podemos citar a coordenação fina que irá auxiliar numa melhor precisão dos traçados, apreensão do lápis ou caneta, bom esquema corporal, boa coordenação óculo-manual. Além disso, a criança deve possuir uma tonicidade adequada que irá determinar um maior controle neuromuscular e conseqüentemente determinará uma maior capacidade de inibição voluntária. A inibição voluntária é a capacidade de parar o gesto no momento em que se quer ou precisa. A rotação do pulso ao escrever e a posição da folha também devem ser considerados, para não provocar dores musculares no braço. Além disso, a criança necessita de uma organização no espaço gráfico, em termos de orientação espacial e temporal (Oliveira, 2014, p. 114).

A psicomotricidade, de acordo com os fundamentos teóricos de Alves (2009), auxilia nos processos da aquisição da leitura e a escrita, por meio de ações de habilidades de coordenação da visão (acompanhamento da leitura), de orientação espacial para a organização da escrita no caderno e de lateralidade.

Nessa mesma linha de pensamento, Amaral e Barbosa (2009) sugere que, trabalhar a noção espacial é fator indispensável à alfabetização, dessa forma, o professor deve abrir espaços para que as crianças andem pela sala e demais

espaços da escola, explorando os objetos e as pessoas ; montar quebra-cabeça, pular corda, jogar amarelinha, andar sobre barbantes com posições diversificadas; fazer contornos de desenhos, de letras, de números, utilizando papeis picotados, bolinhas de papel, tampas de garrafas, entre outras inúmeras atividades. A psicomotricidade está presente em todas as ações das crianças na escola, por meio dos jogos, das falas, das expressões gráficas, e, principalmente nos momentos livres das brincadeiras.

O estímulo do movimento é de suma importante ao universo infantil. Por depender do controle corporal para iniciar outras formas de aprendizagem mais complexas, as crianças, ao realizarem atividades psicomotoras se sentirão mais seguras e aptas para explorarem o mundo. Reconhecendo que o mundo da criança é o brincar e que a psicomotricidade favorece o movimento e a ludicidade, a noção de tempo e de espaço, a escola não pode desperdiçar essas valiosas ferramentas como suporte pedagógico, nem tão pouco os professores devem deixar esquecidas as atividade psicomotoras, as quais envolvem jogos e brincadeiras, ou seja, em seus planejamentos, os docentes precisam inserir momentos para as questões voltadas à psicomotricidade, na assertiva das suas contribuições para os processos de ensino e de aprendizagem.

4 OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS FACILITADORAS DAS APRENDIZAGENS

Desde os tempos antigos, o lúdico mostrou ser essencial para a construção de conhecimentos importantes. Os Jogos, as brincadeiras e os brinquedos têm exercido um enorme impacto na construção e no desenvolvimento da aprendizagem, algo que atualmente não se apresenta mais como uma novidade. Vale ressaltar que as diversas mudanças e dificuldades ocorridas no processo educacional ao longo dos séculos levaram alguns profissionais da educação a buscar novos preceitos e abordagens mais atrativas em suas metodologias de ensino, estimulando nos alunos o desejo de aprender, de estar no espaço da escola.

Modesto (2014, p. 11) afirma que “o brincar como fins pedagógicos [...] tem ganhado força e expansão, justificado pelos estudos que mostram a importância dessa proposta como recurso que: ensina, desenvolve e educa.” Utilizar a ludicidade como estratégia metodológica implica reconhecer a criança como um ser brincante, ao mesmo tempo em que valoriza o seu desenvolvimento integral, tornando o processo educacional mais significativo e cativante. Portanto, a educação infantil é uma fase crucial na vida do indivíduo, com impacto em sua formação e em diversos aspectos de sua trajetória. As, quando temos conflitos no jogo, e assim por diante.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs (Brasil, 1997), enfatizam que os alunos não podem simplesmente absorver conteúdos, mas devem ampliar as suas capacidades, modalidades, formas de expressão e relações. Em geral, os jogos e as intervenções lúdicas são um dos principais meios de programar estas recomendações.

Ressaltamos a importância das escolhas dos materiais a serem usados nos espaços escolares, ponto que merece destaque, pois, bem selecionados e contextualizados, eles se tornam ferramentas poderosas para a obtenção de resultados satisfatórios, ampliando as possibilidades e as ações do professor e, conseqüentemente, condicionam às crianças para a interação e manuseio de materiais concretos, alargando o poder criativo e imaginativo dos educandos.

Teoria e prática devem convergir, dinamizando os processos educacionais, ou seja, ao falar sobre boas maneiras, sobre regras, nada melhor do que inserir nas aulas o uso de jogos coletivos; a própria confecção de jogos da memória, por exemplo, utilizando cartas com desenhos feitos pelas próprias crianças. Ao produzirem o jogo da memória, as crianças estão trabalhando uma infinidade de competências e habilidades, além de se perceberem como atuantes no processo de aprendizagem.

O educador sozinho pode tornar um espaço, ainda que pobre de recursos, em um rico ambiente educativo; no entanto um rico espaço pode ser também um paupérrimo ambiente educativo. Material sozinho não funciona. Ele precisa ser humanizado. Ele precisa vir para dentro da vida do conhecimento que se busca (Alves, 2009, p. 23).

Em consonância com a citação acima, a prática do professor é ponto chave para um desempenho escolar, sabemos que na realidade de escolas públicas, os desafios são maiores diante da falta de materiais, contudo, jogos e brinquedos podem ser confeccionados com materiais recicláveis, materiais estes que as próprias crianças podem levar à escola, e, juntamente com os professores e demais colegas, produzirem recursos lúdicos e pedagógicos, e, conseqüentemente outras aprendizagens acontecerão.

Os jogos e as brincadeiras, na visão de Brécia (2003), não devem ser utilizados apenas para diversão, mas como ferramentas para desenvolver e melhorar as habilidades de relação social, raciocínio lógico, cognitivo, afetivo, linguístico, além de constituírem recursos facilitadores da aprendizagem.

Atualmente, existe uma constante preocupação com o desempenho escolar dos estudantes, e é notório que a educação tradicional não consegue lidar com as dificuldades apresentadas pelos alunos, no tocante à sua aprendizagem escolar. O uso de jogos e atividades lúdicas na metodologia de ensino tem sido alvo de estudos que comprovam sua eficiência na melhoria do processo de aprendizagem, dessa forma, as brincadeiras têm se tornado instrumentos pedagógicos essenciais a serem incluídos nos currículos escolares, proporcionando uma solução adicional para auxiliar na capacidade de criar e desenvolver a assimilação de valores e conhecimentos por parte das crianças.

Desenvolver um currículo por meio de brincadeiras é diferente de um currículo de conteúdos disciplinares. O brincar requer uma condição: é a criança a protagonista que faz a experiência. A abordagem disciplinar geralmente favorece a ação do adulto, que explica ou faz a demonstração do significado do conceito e não requer, necessariamente, a ação dinâmica e ativa da criança (Brasil, 2012, p.50).

De acordo com o documento acima citado, jogos e brincadeiras são atividades que têm Valor próprio da tarefa educacional, os jogos contribuem para a integração de comportamentos sociais, respeito mútuo, solidariedade, colaboração, obediência às regras, senso de responsabilidade, desenvolvimento pessoal e em grupo. O importante é que seja sugerido de forma que a criança seja capaz de tomar decisões, agir de forma transformadora, de modo que o elemento lúdico possibilite que a criança participe, organize, desorganize, destrua e reconstrua o mundo à sua maneira.

É destacado que os jogos têm o poder de promover múltiplas inteligências. Existem diversos jogos que podem ser empregados no ambiente escolar com a finalidade de desenvolver as habilidades dos alunos, Antunes (1999) exemplifica:

Imagem 3: múltiplas inteligências dos jogos

INTELIGÊNCIAS	JOGOS
Linguística	Memória de palavras e figuras, forca, trava-línguas, charadas, caixa-silábica.
Lógico- matemática	Ábaco, xadrex, ludo, bloco lógico, sudoku, matix, desafios de lógica.
Espacial	Batalha naval, twister, jogo do labirinto, mímica, quebra-cabeça
Musical	Adivinhe o que caiu, continue a música, Que som é esse? Imito o bico, cantiga de roda.
Cinestésico-corporal	Jogo de imitação, pega varetas, torre de Hanói, cubo mágico, jogos de encaixe, aramado, telefone sem fio.
Naturalista	Detetive, esconde-esconde, jogos digitais de exploração, circuito de faz de conta, trilhas, jogos de estratégias.
Pictórica	Imagem e ação, jogos de sombras, figura- fundo, Onde está Wally? Brinc e color
Pessoal	Cinco-Marias, queimada, capoeira, quem eu levaria, para a lua, e por quê? Dinâmicas em grupos, corrida dos valores humanos.

Fonte: Antunes (1999)

Há diversas possibilidades de jogos para serem utilizados em sala de aula; o professor tem a opção de criar sua própria tabela, levando em consideração a idade dos alunos e suas necessidades. Os jogos com regras, jogos colaborativos, jogos ilustrativos, jogos digitais, entre tantos outros, trazem benefícios, proporcionando diversão e aprendizado.

Segundo Dias *et al.* (2011), os professores devem observar os jogos como ferramentas adicionais, para o trabalho em sala de aula, para o qual é necessário ter uma concepção de seu aluno como um ser autônomo, com plenitude social e cultural, para que os jogos possam ser vistos como um meio benéfico ao desenvolvimento, apontando para a questão de que o lúdico e a criança não podem estar separados.

Nessa perspectiva, as atividades lúdicas tornam-se recursos didáticos excelentes e indispensáveis para os professores utilizarem em sala de aula para promover o processo de ensino das crianças. Vale ressaltar que o aspecto lúdico atua como uma forma atraente de aprendizado, pois permite aos alunos alcançarem uma compreensão mútua e participativa na construção de novos conhecimentos. Esse processo engloba tanto o mundo real como o imaginário, e o estudante busca desvendar e alcançar seus objetivos, sentindo-se evoluído ao longo desse percurso. A motivação individual para aprender é interior, por isso é necessário adotar estratégias que estimulem essa motivação.

Para Kishimoto (2003), o trabalho docente pode utilizar jogos os recursos Educacionais que servem como recursos de ensino que facilitam a aprendizagem e desenvolve todo o potencial e habilidades dos alunos.

Quando os professores pensam em diferentes oportunidades de trabalho na educação por meio do lúdico, eles se sentem motivados e destacam suas próprias experiências, sentimentos e posicionamentos relacionados à construção de relacionamentos fortes, entre professor e aluno. Sob esse foco, podem observar as dúvidas dos alunos, como os alunos lidam com determinados assuntos (Silva; Mota, 2011).

No ambiente escolar é onde o ato de ensinar desencadeia o processo de mediação, através dos docentes como agentes que auxiliam na zona de desenvolvimento proximal do aluno. Por isso, o uso de recursos didáticos atrativos é cada vez mais necessário, e através dos jogos, é possível inovar as rotinas escolares. Os jogos devem ser uma das principais sugestões pedagógicas; o lúdico

é o novo aliado da educação e deve ser estudado e compreendido em sua essência educacional. “O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem” (Rolim; Guerra; Tassigny, 2008, p.177).

Não há uma receita de sucesso que possa ser utilizada por todos os docentes, em todas as escolas e que obtenha o mesmo resultado. A diversidade de métodos e ferramentas precisa ser analisada por cada professor, a fim de que sejam empregados de forma correta e da melhor maneira possível. A realidade dos alunos, assim como seus interesses, deve sempre ser levada em consideração para que o método e a ferramenta supram as necessidades didáticas, auxiliando verdadeiramente no objetivo ao qual se destinam (Miranda *et al.*, 2016, p. 16).

Assim, é possível entender que não existe um jogo pronto que possa garantir o sucesso em todas as salas de aula; todo jogo deve ser adaptado às necessidades e realidades dos alunos, como idade e nível de conhecimento. A implementação de jogos didáticos tem várias vantagens, por exemplo, sua utilização como ferramenta de diagnóstico de problemas apresentados pelos alunos no processo de ensino e de aprendizagem. No entanto, importa referir que todos os benefícios e potencialidades desta ferramenta complementar só são possíveis se o educador compreender a sua função e aplicabilidade for realizada de forma organizada e coerente.

4.1 A escola como espaço para brincar, jogar e aprender

A escola como um todo, pode se tornar um espaço para brincar, jogar e aprender, essas três ações caminham juntas, se fortalecem entre si e o professor deve tê-las prescritas em seus planos diários, para que suas práticas não se tornem improvisos para passar o tempo.

Segundo Almeida (2009), o professor deve conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos das crianças encontrando um equilíbrio entre o cumprimento das funções pedagógicas (ensinar conteúdos e habilidades, ensinar a aprender) e psicológicas, contribuindo para o desenvolvimento da subjetividade, para a formação de um ser humano autônomo e criativo, e, dentro do contexto das funções sociais, preparar para o exercício da cidadania e da vida em sociedade, estimulando a busca pela justiça social e igualdade com respeito às diferenças.

Na sala de aula, é importante levar a brincadeira a sério, do ponto de vista pedagógico, sendo necessário que o educador esteja familiarizado com várias atividades lúdicas, proporcionando aos alunos um ensino que valorize e atenda às suas necessidades, ensinando-os a ter controle sobre um mundo simbólico que cada um vive individualmente. Além disso, é importante despertar sua inteligência e habilidades, abandonando antigas metodologias de ensino que estão em alguns casos ultrapassadas, dando lugar a um enfoque em práticas verdadeiramente eficazes e estimuladoras ao aprender.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil, 1997, p. 53) dizem que:

Cabe ao educador, por meio da intervenção pedagógica, promover a realização de aprendizagem com o maior grau de significado possível, uma vez que esta nunca é absoluta- sempre é possível estabelecer relação entre o que se aprende e a realidade, conhecer as possibilidades de observação, reflexão e informação [...].

Contudo, para implementar o lúdico no contexto escolar, requer muito esforço, analisando que não é uma tarefa fácil, pois, muitas pessoas criticam, insinuando que na educação infantil crianças não aprendem nada, só fazem brincar. Para acabar com essa visão distorcida, o professor deve ter bastante segurança sobre suas ações, deve fazer entender o que seja de fato aprender e mostrar que brincando, experimentando, as crianças não aprendem tão somente a ler e a escrever, mas, aprendem outras questões de ordem atitudinal e ético, além de saber conviver em grupo, a aprendizagem extrapola saber ler e saber escrever.

Ao observar as brincadeiras e jogos entre as crianças, o educador adquire conhecimento sobre o nível de desempenho delas, identifica suas possibilidades de interação e se elas seguem as regras estabelecidas. Dessa forma, ao tomar ciência dessas observações, estará apto a planejar atividades pedagógicas individualizadas para cada aluno (Oliveira, 2014).

No entanto, é sabido que o lúdico proporciona ao professor a oportunidade de oferecer atividades que sejam cativantes e significativas. Estas atividades desafiam os alunos a participarem ativamente, a pensar criticamente e a desenvolver estratégias para resolver problemas. Importante destacar que o lúdico pode ser aplicado em todos os componentes curriculares, possibilitando assim o ensino de conteúdos e conceitos em diversas áreas, como ciências, história, geografia, matemática, educação física, artes e estudo de línguas. Isso se deve ao fato de que

o lúdico estimula o desenvolvimento e a aprendizagem. Rios e Silva (2018), apresentam possibilidades de ensinar através de jogos, lembrando que não são receitas, mas, apenas sugestões que podem gerar tantas outras.

- ✓ Na língua portuguesa, é possível utilizar alguns jogos e brincadeiras como recurso, tais como jogo da memória, bingos, paródias, poemas, cartazes com músicas, piadas e adivinhações;
- ✓ Na matemática, é possível fazer uso de jogos de tabuleiro, damas, dominós, esconde-esconde, amarelinha, pular corda e construir jogos de boliche com garrafas pet. Também podem ser promovidos campeonatos com bolinhas de gude;
- ✓ Para as disciplinas de geografia e história, atividades como a construção de maquetes de diferentes ambientes, exercícios mentais e narração de histórias, bem como a confecção de fantoches e personagens marcantes da história, são recursos proveitosos;
- ✓ Já em ciências, é possível se envolver na construção de aviões, carros, barcos, robôs, além de realizar experiências com tintas, fogo, peso e mudanças de temperatura;
- ✓ Na educação física, é possível abordar diferentes modalidades esportivas, como atletismo, futebol, vôlei, queimada, e também realizar brincadeiras com bambolês e bolas;
- ✓ Na área das artes, são explorados o teatro, danças e manifestações culturais, incluindo as indígenas e quilombolas, além de diversas modalidades musicais, entre outras.

Além das contribuições para a realização das atividades propostas, as brincadeiras também precisam ser vivenciadas livremente, sem exigir que logo após, as crianças devam fazer deveres sobre suas experiências. Os jogos e as brincadeiras não têm como fim apenas características de recursos facilitadores de aprendizagem escolar. Isso precisa ser bem compreendido pelo corpo docente.

Além de oferecer aos alunos uma ampla diversidade de atividades lúdicas, é importante que a escola valorize as brincadeiras e jogos que os alunos já conhecem. Cabe ao professor também auxiliar na construção de uma sociedade que busca por mudanças, promovendo o desenvolvimento de pessoas sensíveis e estimuladas a buscar uma educação que não privilegie o individualismo, mas sim a cooperação mútua. especialmente relevante e útil para a mediação da ação lúdica como suporte metodológico.

Toda a atividade é social, a criança, portanto, não nasce sabendo realizá-la, por isso é necessário um parceiro para mediar o contato com a cultura acumulada, por exemplo: para uma criança brincar de bombeiro, é preciso que ela conheça as atribuições e as tarefas de um bombeiro, nesse sentido, o professor deve levar as crianças para visitar uma corporação de bombeiros, podemos narrar histórias, podemos mostrar-lhes imagens etc., quanto mais rica for sua experiência, mais elaborada será sua brincadeira, pois o processo do brincar referencia-se naquilo que os sujeitos conhecem e vivenciam. (Barbosa; Bublitz; Gomes, 2015, p. 91).

Sabemos que as crianças não aprendem com qualquer atividade. Os estudos de Leontiev (2010, p.29) afirmam que também elas não aprendem através daquilo que mais faz, mas, mas sim por aquilo que lhes é significativo “[...] não adianta querer ensinar a grafia correta de uma palavra colocando a criança para encher uma folha de caderno com a escrita da palavra que a criança errou [...]”. essa é uma ação sem sentido, contudo, “[...] se o educador inventar uma brincadeira com corda, bola, ou mesmo um simples jogo de soletrar palavras, a ação passa a se constituir em atividade significativa, cujo motivo pode estar cheio de surpresas, afetos, disputas e alegrias”.

Diante do exposto, a escola para se efetivar como um espaço de aprendizagem significativa, precisa contemplar em seu currículo, a ludicidade através dos jogos e das brincadeiras, como premissa para garantir os direitos das crianças a se desenvolverem em sua totalidade.

Sobre essa questão, Corcino (2006) afirma:

Um trabalho de qualidade para as crianças nas diferentes áreas do currículo exige ambientes acolhedores, seguros, encorajadores, desafiadores, criativos, alegres e divertidos, nos quais as atividades elevem sua autoestima, valorizem e ampliam as suas leituras de mundo e seu universo cultural, agucem a curiosidade, a capacidade de pensar, de decidir, de atuar, de criar, de imaginar, de expressar; nos quais jogos, brincadeiras, elementos da natureza, artes, expressão corporal, histórias contadas, imaginadas, dramatizadas, lidas etc. estejam presentes (Corcino, 2006, p. 67).

Brincar deve ser visto de forma mais positiva de articular os processos de aprendizagem, desenvolvimento e conhecimento, por permitir uma experiência importante para todo o percurso de vida. Sua garantia não deve ser limitada à Educação Infantil, reitera Borba (2006).

É considerável a mediação de um adulto, no processo de aprender da criança, e, na escola, o professor exerce esse papel. Percebemos ser fundamental que os processos educativos sejam permeados por experimentos, por objetos palpáveis, concretos, pois, dessa forma a aquisição da aprendizagem ocorre de forma não mecânica e com mais significado tanto para quem ensina quanto para quem aprende, dando vazão à ruptura de metodologias mecânicas, lineares, que paralisam o poder de criação e de imaginação dos alunos. Para a escola ser espaço para brincar, jogar e aprender, é fundamental que os profissionais considerem o contexto e o aluno real, e tenham como propostas pedagógicas, metodologias coerentes ao ser criança.

5 METODOLOGIA

O presente estudo adotou como procedimentos metodológicos as pesquisas de natureza bibliográfica e a pesquisa qualitativa, visando auxiliar e compartilhar novos conhecimentos sobre os jogos, brinquedos e brincadeiras como ferramentas facilitadoras da aprendizagem na educação infantil.

Segundo Macedo (1994, p.13) “A pesquisa bibliográfica refere-se ao primeiro passo em qualquer tipo de pesquisa científica, através de revisar a literatura presente e não redundar no assunto de estudo e experimentação”; para Prodavon e Freitas (2013), a pesquisa bibliográfica coloca o pesquisador em contato direto com toda a construção escrita sobre o conteúdo que está sendo analisado. Para os autores, na pesquisa bibliográfica, é importante que o pesquisador analise a verdade dos dados alcançados, observando as viáveis incoerências ou contradições que as ações sejam capazes de apresentar.

Sobre a pesquisa qualitativa, Vieira e Zouaim (2005) declaram que ela atribui valor fundamental dos depoimentos dos atores sociais incluídos, aos discursos e aos significados transmitidos por eles; para Creswell (2014), a pesquisa qualitativa é um agrupamento de práticas que transforma o mundo visível em conhecimento representativo, os pesquisadores qualitativos procuram compreender um fenômeno em seu contexto originário.

A pesquisa qualitativa está relacionada aos significados que as pessoas atribuem às suas experiências do mundo social e a como as pessoas compreendem esse mundo. tenta, portanto, interpretar os fenômenos sociais (interações, comportamentos, etc.) em termos de sentidos que as pessoas lhe dão; em função disso, é comumente referida com pesquisa interpretativa (Pope; Mays, 2005, p 13).

Denzin e Lincoln (200), enfatizam que a pesquisa qualitativa é uma investigação social, com compreensão dos significados sociais e simbólicos, é uma abordagem que gera reflexão e crítica, destacando o pesquisador na interpretação dos dados coletados. Através das pesquisas mencionados, pudemos nos aprofundar na temática em estudo, de forma segura e precisa.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este Trabalho de Conclusão de Curso, cuja temática discorre sobre a ludicidade através dos jogos e das brincadeiras no universo infantil, como ferramentas indispensáveis à aprendizagem da criança nos aspectos sociais, afetivos, linguísticos, psicomotores, emocionais, entre outros, compreende uma pesquisa possível de gerar reflexão sobre a necessidade de romper com práticas tradicionais que paralisam as potencialidades e habilidades infantis.

No contexto da ludicidade, buscamos também elucidar sobre a psicomotricidade, que tem como objeto de estudo, o corpo em movimento; dessa forma, as brincadeiras e os jogos são fortes aliados às atividades psicomotoras, as quais, quando bem desenvolvidas, contribuem para o ato de aprender de forma vivencial, participativa e significativa.

No espaço escolar também devem ser disponibilizados momentos para o brincar livre, sem cobranças de registros após as brincadeiras, pois, nessas vivências, as crianças interagem naturalmente, expressam emoções, despertam à criatividade e, naturalmente relatam suas experiências com as outras crianças.

O professor exerce papel crucial nessa mediação com as crianças, devendo compreendê-la em sua totalidade, fazendo uso de metodologias coerentes ao universo infantil, garantindo os direitos de aprender através de práticas lúdicas. Brincar é um elo entre a criança e a realidade, pois permite que as crianças naturalmente entendam como o mundo funciona, por vezes, elas replicam nas brincadeiras e nos jogos, momentos vividos com os adultos do seu convívio.

Reitera-se que o lúdico tem como importância a capacidade de aproximar a criança do conhecimento científico, permitindo-lhe vivenciar situações. Dessa maneira, ela é apresentada a atividades que permitem a utilização de seus conhecimentos prévios, favorecendo a construção de conhecimentos mais elaborados no futuro. É válido considerar que a inserção de elementos lúdicos no planejamento escolar e nas atividades em sala de aula, resultará na promoção de uma educação eficaz e com maior significado para a vida da criança.

Propomos, com esse trabalho, que a escola seja um espaço que fomente a troca e vivência de experiências, contribuindo de forma positiva para a concretização de uma aprendizagem significativa e flexível. Com isso, os educadores, na qualidade de mediadores do conhecimento, devem proporcionar o crescimento da criança,

respeitando seu nível de desenvolvimento, oferecendo um ambiente de qualidade que estimule a interação social e a imaginação, para que a criança possa atuar de maneira autônoma e ativa, possibilitando assim a construção de seu próprio processo de aprendizagem.

Esperamos que esta pesquisa possa causar inquietação aos leitores, no sentido de refletirem e considerarem a ludicidade e a psicomotricidade como essenciais ao desenvolvimento infantil, e que busquem o conhecimento sobre a importância dos jogos e das brincadeiras serem utilizados como ferramentas facilitadoras à aprendizagem e desenvolvimento global infantil. Almejamos também que as escolas passem a ser espaços para brincar, jogar e aprender.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2009.
- ALVES, Fernando Donizete. **O Lúdico e a Educação Escolarizada da Criança**. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.
- ALVES, Fátima. **Como aplicar a psicomotricidade: uma atividade multidisciplinar com amor e união**. Rio de Janeiro: Wak, 2009.
- AMARAL, Telma Cristian; BARBOSA, Ângela Maria. Psicomotricidade e alfabetização: as contribuições do movimento na lectoescrita. (2009). Disponível em: http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/2087_1628.pdf
Acesso em: 19 abr. 2012.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.
- ARRUDA. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação. São Paulo, v.7.n.9. set. 2021.
- BARBOSA, Ana Paula Montolezi. **Ludoteca um espaço lúdico**. Universidade Estadual de Londrina, 2010.
- BARBOSA, Ana Clarisse Alencar; BUBLITZ, Káthia Regina; GOMES, Vilisa Rudenco. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Indaial: UNIASSELVI, 2015.
- BARRETO, Sidirley de Jesus. **Psicomotricidade: educação e reeducação**. 4. ed. Blumenau: Acadêmica, 2015.
- BERTOLDO, J.; Ruschel, M.A.M. **Jogo, brinquedo e brincadeira: uma revisão conceitual**. Oficina de Educação. 2000.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC / SEF, 1997.
- _____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. V. 3. Brasília: MEC/SEA, 1998.
- _____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Secretaria de Educação Básica. Brasília: MEC, SEB, 2012.
- _____. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular - BNCC**. Brasília/DF: MEC, 2018.

BRÉSCIA, Vera Pessagno. **Educação Musical: bases psicológicas e ação preventiva.** São Paulo: Átomo, 2003.

BORBA A. Meyer. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: **Ensino Fundamental de nove anos - orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade.** Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006.

BROUGÉRE, Giles. **Jogos e educação.** Porto Alegre. Artes médicas, 1998.

BUENO, Elizangela. **Jogos e brincadeiras na Educação Infantil: ensinando de forma lúdica.** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia). Universidade Estadual de Londrina. Londrina, 2010.

CORCINO Patrícia. As crianças de 6 anos e as áreas do conhecimento. In: **Ensino Fundamental de nove anos - orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade.** Brasília, 2006.

CRESWELL, John W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto.** Porto Alegre: Penso, 2014.

CUNHA. Nylse Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar.** 3. Ed. São Paulo: Vetor, 2001.

DE MEUR, A.; STAES, L. **Psicomotricidade, Educação e Reeducação.** São Paulo: Manole Ltda, 1984

DENZIN, N. K; LINCOLN, I. **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens.** Porto Alegre: Artmed, 2006.

DIAS, M. M. S.; NUNES, C. P.; CRUSOÉ, N. M. C. A importância do lúdico: o olhar do professor. Disponível em:

http://www.uesb.br/eventos/gepraxis/trabalhos/magnara-moreira_claudio-nunes_nilma-margarida.pdf Acesso em: 24 de setembro de 2023.

ELKONIN, Daniil. B. **Psicologia do jogo.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FONSECA, Vitor da. **Psicomotricidade.** 2. ed. São Paulo, Martins Fontes, 1988.

GONÇALVES, Fátima. **Do andar ao escrever: um caminho psicomotor.** São Paulo: Cultura, 2014. p. 21-31.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 7. ed. São Paulo: Cortez, 1996.

_____. **Jogos tradicionais Infantil: o jogo, a criança e a educação.** Petrópolis: Vozes, 2003.

_____. **O brinquedo na educação: considerações históricas.** São Paulo: Cengage Learning, 2006.

LE BOULCH, Jean. **O desenvolvimento psicomotor**. 2 ed. Porto Alegre, Artes Médicas, 1984.

_____. **O desenvolvimento psicomotor: do nascimento até 6 anos**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

LEON, Adriana D. **Reafirmando o lúdico como estratégia de superação das dificuldades de aprendizagem**. Revista Organización de Estados Ibero-americanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). Anais v. 1. Out., 2011.

LEONTIEV, Alexei Nikolaevich. **Uma Contribuição para uma teoria do desenvolvimento da psique infantil**. São Paulo: Ícone, 2010.

MACEDO, Neusa Dias de. **Iniciação à pesquisa bibliográfica: guia do estudante para a fundamentação do trabalho de pesquisa**. São Paulo/SP: Loyola, 1994.

MIRANDA, J. C. *et al.* **Avaliação do jogo didático em busca da fecundação como ferramenta para abordagem de temas relativos à reprodução humana**. Revista da SBEnBio, nº 9, p. 1.845-1.856. Florianópolis/SC, 2016.

MODESTO, Mônica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. **A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento**. São Paulo: São Roque, 2014.

NALLIN, Claudia Góes Franco. **Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas, SP, 2005.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil: simbolismo e jogos**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

OLIVEIRA, E. M. **A influência do lúdico na escola: jogos e brincadeiras no desenvolvimento da educação infantil**. [S.l.: s.n.], 2014.

PIAGET, Jean. **O nascimento da Inteligência na criança**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

OLIVEIRA, Gislene de Campos. **Psicomotricidade: educação e reeducação num enfoque psicopedagógico**. Petrópolis: Vozes, 2014.

POPE, Catherine; MAYS, Nicholas. **Pesquisa qualitativa na atenção à saúde**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. Novo Hamburgo/RS: Feevale, 2013.

ROLIM, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY, Mônica Mota. **uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil**. Fortaleza, v.23, n.2, 2008.

ROSAMILLA, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979

_____. **A formação do símbolo:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998

RIOS, Pedro Paulo Souza; SILVA, Thaynara Oliveira da. **O lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental:** a brincadeira deve continuar. V Congresso Nacional da Educação, 2018.

SANT'ANNA, Alexandre. NASCIMENTO, Paulo Roberto do. **A história do lúdico na educação.** Universidade Cruzeiro do Sul, São Paulo – SP, 2001.

SANTOS, Santa Mali Pires dos. **A Ludicidade como ciência.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

SILVA, Rejane Maria Lira. **Ciência Lúdica:** brincando e aprendendo com jogos sobre ciências. 1. ed. Salvador/BA: EDUFBA, 2008.

SILVA, A. R. P.; MOTA, M. S. Q. **A importância do lúdico na educação infantil.** 2011. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm>. Acesso em: 14 de out. 2023.

TEIXEIRA, K. L. **O universo lúdico no contexto pedagógico.** Curitiba: InterSaberes, 2018.

VIEIRA, M. M. F. e ZOUAIN, D. M. **Pesquisa qualitativa em administração:** teoria e prática. Rio de Janeiro: FGV, 2005.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente.** 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

_____. **O papel do brinquedo no desenvolvimento.** Martins Fontes. São Paulo, 1989

YAÑEZ, Zulema Ângela Garcia. **O corpo em movimento na educação infantil.** (2009). Disponível em: <https://pt.scribd.com/doc/55138147/O-CORPO-EM-MOVIMENTO-NA-EDUCACAO-INFANTIL-ZULEMA-YANEZ> Acesso em 20 nov. 2023.