



FACULDADE METROPOLITANA  
NORTE RIOGRANDENSE

**FACULDADE METROPOLITANA NORTE RIOGRANDENSE DIRETORIA DE  
GRADUAÇÃO LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**ROSANE DE SANTANA**

**CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS PARA O  
DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

**NATAL-RN  
2023**

**ROSANE DE SANTANA**

**CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS PARA O  
DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

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

S232c Santana, Rosane.

Contribuições dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento infantil / Rosane de Santana. – Natal, 2023.  
36 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. Aprendizagem – 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

**ROSANE DE SANTANA**

**CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS PARA O  
DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

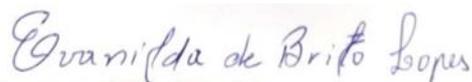
Monografia apresentada e aprovada em 21/07/2023, pela seguinte Banca Examinadora:

**BANCA EXAMINADORA**



---

Professora Orientadora Mestra Adriana Mônica Oliveira  
FAMEN



---

Professora examinadora Mestra Evanilda de Brito Lopes  
FAMEN



---

Professora examinadora Mestra Amanda Ágda S. Gutierrez  
FAMEN

**NATAL - RN  
2023**

## **DEDICATÓRIA**

A Deus que me proporcionou nas horas mais difíceis, a todas as pessoas que colaboraram nas minhas escolhas, que me levaram à formação de Pedagogia, pelas oportunidades; às minhas filhas, pelo amor e cuidado. Gratidão ao meu esposo, pela motivação e carinho comigo, obrigada por acreditar em mim e embarcar comigo nesse trabalho. Por fim, e não menos importante, dedico à minha orientadora, sou muito grata pelos ensinamentos, paciência, compreensão, e por todo apoio em cada etapa desse trabalho.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus que sempre me deu força e determinação para seguir essa jornada durante esses quatro anos.

A todos os meus professores que me proporcionaram o conhecimento, não apenas racional, mas a manifestação do caráter e afetividade da educação no processo de formação profissional;

A meu esposo pelo apoio e força diária prestada a mim e por toda ajuda nos momentos difíceis, onde muitas vezes me deu um grande suporte para que eu não desistisse;

A meus filhos que me apoiaram e incentivaram desde o início até agora, me ajudando nos momentos de dúvidas e agonia, para que eu continuasse nessa grande caminhada, me seguindo como exemplo de inspiração e espelho para eles.

Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade.

Lev Vygotsky, (1997).

## RESUMO

Através deste Trabalho de Conclusão de Curso – TCC, objetivamos trazer a compreensão sobre as contribuições dos jogos e das brincadeiras para os processos do ensino e da aprendizagem no espaço da educação infantil. A ludicidade deve permear todo o processo escolar das crianças, no sentido de trazer-lhes significados às suas aprendizagens, no entanto, o professor precisa planejar, inserindo as brincadeiras e os jogos em suas práticas, objetivando estimular seus alunos à participação coletiva; à expressividade de sentimentos; a compreensão sobre regras e, sobretudo, a convivência com outras crianças. São notórias as contribuições que os jogos e as brincadeiras trazem para o desenvolvimento infantil, por esse motivo, os professores devem tê-los como aliados às suas metodologias, na assertiva de que estão de fato, garantindo os direitos de as crianças aprenderem, respeitando as suas fases infantis. A temática em estudo apresenta a importância de atividades lúdicas no cenário infantil, sua funcionalidade para o desenvolvimento dos aspectos social, linguístico, afetivo, psicomotor, emocional, entre outros, os quais influenciam para desenvolvimento da cognição das crianças. Compreendendo as multifuncionalidades dos jogos e das brincadeiras, os professores poderão tornar suas aulas mais desejáveis, além de fazer valer o que preconizam os documentos que norteiam o ensino infantil. Através da pesquisa bibliográfica, adentramos nos estudos de Kishimoto (2002), Carneiro (2012), Friedmann (2012), Lira (2019), Oliveira (2020) entre outros autores que discorrem sobre a ludicidade através dos jogos e das brincadeiras. Sabemos que as crianças expressam situações vividas através do faz de conta e outras brincadeiras, esses momentos são muito valiosos para que o professor fique atento aos comportamentos infantis expressados por emoções ao brincar, ao jogar.

**Palavras-chave:** Aprendizagem; Brincadeiras; Desenvolvimento; Jogos; Ludicidade.

## ABSTRACT

Through this Course Completion Work - CCW, we aim to bring understanding about the contributions of games and jokes to the teaching and learning processes in the field of early childhood education. Playfulness should permeate the entire school process of children, in the sense of bringing meanings to their learning, however, the teacher needs to plan, inserting games and jokes in their practices, aiming to stimulate their students to collective participation; the expressiveness of feelings; understanding of rules and above all, living with other children. The contributions that games and jokes bring to child development, for this reason, teachers must have them as allies to their methodologies, in the assertion that they are in fact guaranteeing the rights for children to learn, respecting their childhood stages. The theme under study presents the importance of ludic activities in the children's scenario, its functionality for the development of social, linguistic, affective, psychomotor, emotional aspects, among others, which influence the development of children's cognition. Understanding the multifunctionality of games and jokes, teachers will be able to make their classes more desirable, in addition to asserting what the documents that guide early childhood education. Through bibliographical research, we entered the studies of Kishimoto (2002), Carneiro (2012), Friedmann (2012), Lira (2019), Oliveira (2020) among other authors who discuss about ludicity through games and jokes. We know that children express situations experienced through make-believe and other games, these moments are very valuable for the teacher to be aware of the children's behaviors expressed by emotions when are joking and when are playing games.

**Keywords:** Learning; Jokes; Development; Games; Playfulness.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>2 BREVE HISTÓRICO DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS .....</b>	<b>12</b>
<b>2.1 Jogos, brinquedos e brincadeiras: concepções, conceitos e tipologias .....</b>	<b>15</b>
<b>3 LUDICIDADE, PSICOMOTRICIDADE E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL.....</b>	<b>20</b>
<b>4 CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL .....</b>	<b>24</b>
<b>5 METODOLOGIA.....</b>	<b>27</b>
<b>6 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....</b>	<b>29</b>
<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>32</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>34</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Apresentar os jogos e as brincadeiras como ferramentas indispensáveis ao desenvolvimento infantil, consiste em uma temática abrangente e necessária aos professores que buscam por uma prática significativa e contextualizada ao mundo das crianças. Quando falamos em desenvolvimento, não nos limitamos ao aspecto cognitivo, mas sim, aos aspectos, que, quando bem estruturados influenciam na cognição. Nessa perspectiva, a ludicidade ocupa espaço fundamental, como norteadora das práticas docentes.

A ludicidade tem amplitude em seu significado, ou seja, não se limita ao brincar e ao jogar, mas, a qualquer ação que possa despertar o desejo da realização das atividades, como por exemplos, a música, a contação de história, a dramatização, a dança e até mesmo atividades referentes à escrita e a leitura, tudo depende de como o professor faz a mediação/intervenção e quais os recursos metodológicos aplicados para a realização do que se propõe.

As atividades lúdicas fazem parte naturalmente da vida das crianças, por este motivo, devem ser realçadas também através de desenhos, escrita, pinturas, modelagens, recortes, dramatizações com fantoches, dedoches; expressões corporais, atividades psicomotoras, danças, construções de brinquedos, enfim, há várias possibilidades de representações lúdica, contudo, neste trabalho, focaremos nos jogos e nas brincadeiras como recursos necessários à desenvoltura das crianças.

A escolha da temática desta pesquisa foi definida por concebermos a necessidade das práticas dinâmicas nos espaços infantis, pois, muitas vezes os professores são cobrados pelas famílias e pelos próprios gestores para alfabetizar as crianças em seu último ano na educação infantil, quando sabemos que, o ciclo de alfabetização propriamente dito, se inicia no 1º ano do ensino fundamental.

Diante dessa realidade, os educadores infantis precisam ser seguros do que pretendem aplicar em sala ou em outros espaços para seus alunos; precisam ter segurança para argumentarem sobre a relevância do brincar, com a pretensão de não engessar o ensino e nem tão pouco, tolher as potencialidades das crianças, exteriorizadas através dos jogos e das brincadeiras.

Como fontes de pesquisas, buscamos as contribuições dos estudiosos que, através das suas obras, ampliam os conhecimentos dos alunos pesquisadores, fomentando o desejo de sempre conhecer mais, trouxemos neste Trabalho de Conclusão de Curso – TCC, os pensamentos de

Kishimoto (2002), Carneiro (2012), Friedmann (2012), Lira (2019), Oliveira (2020) entre outros autores que elucidam ser imprescindíveis os atos de brincar e de jogar, principalmente no contexto da educação infantil.

No que concerne à parte estrutural, este TCC apresenta um breve histórico dos jogos e das brincadeiras, visando compreender o avanço e a importância das práticas lúdicas no contexto do ensino infantil, com subseção discorrendo sobre as concepções, conceitos e tipologias dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras. O terceiro capítulo traz a psicomotricidade como aliada à ludicidade; no quarto capítulo são apresentadas contribuições dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento infantil. O quinto capítulo elucidada sobre o procedimento metodológico adotado na construção deste trabalho; logo após trazemos os resultados e discussões acerca do objeto desta pesquisa, seguido das considerações finais, e, por fim, as referências bibliográficas que fundamentaram e viabilizaram a efetivação deste Trabalho de Conclusão de Curso.

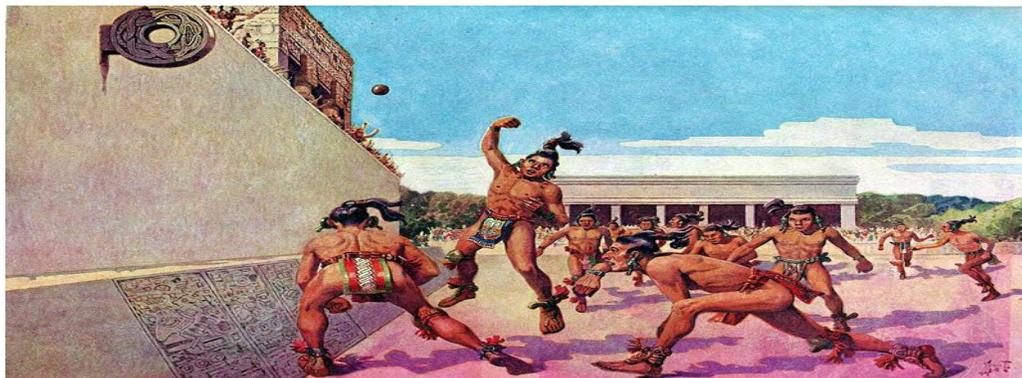
## 2 BREVE HISTÓRICO DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS

A grande maioria dos jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais tem o seu berço nos povos antigos que deram origem à nossa civilização, vindos da Europa e do oriente e da cultura indígena. Os jogos sempre estiveram presentes na história da humanidade e se evoluem de acordo com a época, mas, em seu contexto inicial, não eram vistos como elementos da ludicidade, mas, sim, como um meio para a sobrevivência, prazer.

Brougère (1998) em seus estudos relata que, na civilização romana, a prática do jogo era uma constante. Existiam os de cena, norteados pelo teatro, mímica, dança, concursos de poesia e os circenses, formados por corridas de briga, combates, jogos atléticos encenações de animais e caças. Esses tipos de jogos apresentam “dois extremos bastante diferentes, um nos leva ao mundo imaginário da fantasia e o outro aos duelos fictícios, nos quais muitas vezes “jogavam” até chegar à morte, escolha feita pelo público que assistia” (BARBOSA; BUBLITZ; GOMES, 2015, p. 4).

Para os romanos, os jogos também representavam a religiosidade, pois serviam para pedir ou agradecer alguma bênção divina. Brougère (1998, p. 39) enfatiza: “[...] o jogo é certamente um espetáculo, mas nem por isso se deve esquecer que é, tanto em Roma como na Etrúria, um fato religioso, um ato oferecido a deus como um presente.

Os astecas possuíam características próprias em seus jogos. O *tlachtli* representava os jogos, a palavra deriva do verbo *tlachia*, cujo significado é olhar, ver; nesse sentido, os jogos, principalmente o de pelotas, também chamado de paume, tinha como proposta, arremessar uma bola de borracha, que podia chegar a pesar até 5kg, por um estreito círculo, sendo que a bola não podia encostar no corpo do atleta. Abaixo, uma representação do jogo asteco, antes da América ser invadida



**Fonte:** <https://paginacinco.blogosfera.uol.com.br> (junho, 2023).

Na Grécia os jogos recebiam outras conotações como luta, concurso, combate (*athos*); assembleia, ginásticas, lutas (*agon*); jogo infantil, diversão, jogos de flauta (*paidaia*). Em suma, os jogos gregos eram mais representados pelos concursos, e tinham grande importância à civilização, porém, a lógica social do jogo, arraigada nos concursos, era ligada ao fingimento, se opondo à lógica dos romanos (BROUGÈRE, 1998).

Nos tempos modernos, os jogos passaram a ser vistos como uma representação de identidade, abrindo espaço à aprendizagem; não evidenciando mais o caráter religioso como na antiguidade, nesse contexto histórico, começa a ser visto como um elemento da ludicidade. Com o avanço das práticas dos jogos em ambientes diversos, atualmente nos espaços escolares infantis eles ganham mais ênfase lúdica; os jogos passam a ser objetos de brincadeiras (quebra-cabeça, jogo da memória, pega varetas, dominó, amarelinha, bola de gude, etc.).

Em relação aos brinquedos, à luz dos estudos de Ribeiro (2011),

A boneca é um dos mais antigos objetos de brincar que a humanidade conheceu. Confeccionadas com os mais diversos materiais, eram usadas em cultos religiosos, como peças decorativas e de entretenimento para as crianças, com o intuito de prepará-las para as futuras funções da maternidade, o cuidar (RIBEIRO, 2011, p. 60).

De acordo com o autor ora citado, foi por volta de 1806 que as bonecas chegaram ao Brasil, concomitante à chegada da família real, e apenas as crianças da corte possuíam; no início do século XX as famílias da classe média tiveram acesso ao brinquedo. Brinquedos e a brincadeiras hoje tomam conta do universo infantil, no entanto, nas rotinas infantis impostas pelos adultos, tem a hora determinada para brincar e a hora de assumir algumas responsabilidades. Santos (2000), ressalta a nossa cultura é programada para não sermos lúdicos:

Culturalmente somos programados para não sermos lúdicos. Basta lembrarmos quantas vezes em nossas vidas já ouvimos frases como estas: ‘Chega de brincar, agora é hora de estudar’; ‘Brincadeira tem hora’; ‘Fale a verdade, não brinque’; ‘A vida não é uma brincadeira. E assim fomos construindo nossas ideias sobre o lúdico (SANTOS, 2000, p.67).

A concepção de criança, no passado, era de miniatura de um adulto, não sendo considerada em suas peculiaridades; passavam grande parte realizando afazeres domésticos, e, como a brincadeira era considerada coisa fútil, não eram estimuladas a brincar.

Àries (1981), descreve sobre o sentimento da infância no período medieval:

Na sociedade medieval, [...] o sentimento da infância não existia – o que não quer dizer que as crianças fossem negligenciadas, abandonadas ou desprezadas. O sentimento da infância não significa o mesmo que afeição pelas crianças: corresponde à consciência da particularidade infantil, essa particularidade que distingue essencialmente a criança do adulto, mesmo jovem. Essa consciência não existia [...] (ÀRIES, 1981, p. 156).

As crianças da classe média eram tratadas pelas amas e pelas mães como fonte de prazer, devido suas graciosidades; por outro lado, alguns advogados moralistas e padres reconheceram as crianças como seres inocentes e frágeis. Em decorrência desses dois grupos, Àries (1981) reconhece dois sentimentos referentes à infância: a paparicação que tem como berço o âmbito familiar e a exasperação que emerge entre os moralistas e os educadores do século XVII, os quais não aceitavam os mimos direcionados aos pequenos.

Ao longo do tempo, a criança passa a ser a própria simbologia da ludicidade, pois, tudo ela transforma em brinquedo e inicia seu processo de brincadeiras, independentemente da hora, da situação. A sua imaginação fértil é transformadora. A concepção do ser criança ganhou novas formas, agora ela já vive sua infância; já passa a ser protagonista das suas histórias.

As brincadeiras brasileiras têm influências de outros países, como Europa e Portugal, mas, cada região, de acordo com a cultura local apresentam variações sobre uma mesma brincadeira e as tradicionalizam

A tradicionalidade e universalidade das brincadeiras assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e do Oriente, brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Tais brincadeiras foram transmitidas de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. (KISHIMOTO, 2003, p. 38).

Atualmente as brincadeiras acima citadas, como também soltar pipa, peteca, cobra cega, pião, entre outras, ainda fazem parte do repertório infantil brasileiro, como processos culturais hereditários, e sofrem variações em suas execuções, no entanto, sem perder a sua originalidade.

Zatz (2006) diz que muitas pessoas não dão conta da grandeza dessa transmissão “[...] Por trás dessa forma, uma concepção de mundo se manifesta. Diferentes realidades e contextos sociais e culturais se expressam por meio das brincadeiras realizadas pelas crianças (ZATZ; ZATZ; HALABAN, 2006, p. 15).

Desde os tempos remotos, brincadeiras existem, contudo, de acordo com a evolução sobre a concepção de criança, as brincadeiras também evoluíram e conquistaram espaços em diversos locais, inclusive no ambiente escolar, por serem ferramentas que auxiliam positivamente no desenvolvimento global infantil.

## **2.1 Jogos, brinquedos e brincadeiras: concepções, conceitos e tipologias**

Neste capítulo trazemos algumas distinções conceituais e tipologias sobre jogos, brinquedos e brincadeiras, através das concepções de autores da área; o brinquedo é o objeto da brincadeira; o jogo pode ser tanto objeto quanto a própria brincadeira. Da junção dos três, emerge a prática de ensinar e de aprender brincando no contexto da educação infantil.

As atividades lúdicas são inerentes às crianças, seu uso e significações no contexto escolar apresentam evoluções, transformando-se também em recursos pedagógicos que tencionam aprimorar as aprendizagens, pois, as crianças são dinâmicas e precisam estar sempre participando ativamente das atividades, assim, com as brincadeiras e com os jogos, elas se identificam mais nos espaços, interagem, criam situações problemas e apresentam resoluções.

O brinquedo é um objeto que viabiliza a brincadeira, como por exemplos, piões, bonecas, carrinhos, bolas, etc. estes brinquedos são considerados estruturados porque são prontos, industrializados; os não estruturados não são originários das indústrias, são objetos quaisquer que, nas mãos das crianças ganham novos significados de acordo com a dimensão imaginativa, ou seja, o cabo de uma vassoura se transforma em um cavalo; uma caixa pode se tornar numa mesa, etc.; o uso desses objetos originam as brincadeiras.

A brincadeira é uma atividade de caráter coletivo ou individual, cujas regras não provocam limitações no aspecto lúdico da criança, ou seja, podem ser modificadas, excluídas, podem ser criadas novas regras, de acordo com as necessidades e com o poder criativo de quem brinca, enfim, as brincadeiras redimensionam a liberdade e a criatividade infantil (ZANLUCHI, 2015).

Para Vygotsky (2018) apesar de os brinquedos e brincadeiras serem importantes, não explicitam a forma que contribui para o desenvolvimento da criança, por isso, deve, *a priori*, analisar as motivações internas das crianças em relação à sua ação lúdica; para Piaget (1989), a interação da criança com os objetos do mundo exterior é fator relevante para o seu desenvolvimento global, pois, ela passa a assimilar, a compreender e a entender o seu mundo real, construindo esquemas psicomotores e cognitivo e Kishimoto (2016) acresce que o brinquedo e o brincar ensinam, desenvolvem e educam a criança, de forma alegre e prazerosa e considera a ludicidade como uma das ferramentas mais importantes também para o processo de ensino aprendizagem na alfabetização, ajudando na superação do retrógrado método tradicionalista que estagna a cognição das crianças.

Em relação ao jogo, cada cultura tem uma forma de interpretar e ver e interpretar. De acordo com Kishimoto (2016, p. 15), “é muito complexo definir jogo, brinquedo e brincadeira. Uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. Isso porque o que para uns é lúdico (uma diversão) para outros é visto como algo sério”.

O que nos remete ao conceito de brincadeira, é que temos o brinquedo como um objeto de suporte para a brincadeira, e esta, se caracteriza pela estruturação e pela utilização de regras, como, porém, essas regras são gerais e servem de estrutura, e não praticamente como restrição e limitação

Carvalho (2008) diz que, para diferentes culturas e sociedades um jogo, brinquedo ou brincadeira podem ter diferentes significados, assim é necessário analisar o contexto social e histórico de cada grupo. Por exemplo, o arco e flecha pode ser um brinquedo, quando a sua utilização viabiliza um leque de possibilidades, de fins, sem imposições de regras, ocasionando assim, a brincadeira; pode ser um jogo de caráter competitivo, onde há regras estabelecidas, apresentando ao final, um ganhador; pode ser objeto destinado à caça.

Diante do exposto, é perceptível a distinção e/ou similaridades entre os termos jogos, brinquedos e brincadeiras. Para Freire (2019), o brinquedo se limita ao objeto; a brincadeira é alguma atividade utilizando ou não o brinquedo, através de com regras simples e destinado às crianças; os jogos são atividade com regras mais complexas, destinados tanto para criança quanto para adultos.

Segundo Friedmann (2012, p. 19) brincar é agir, divertir-se, comunicar-se, expressar-se, pensar, elaborar teorias, fazer-se de conta, fantasiar, criar, inventar, explorar, construir, desconstruir, [...] satisfazer necessidades e desejos, sentir, ser e viver”. Neste contexto, o brincar

envolve vários aspectos, desde o emocional ao cognitivo, por isso não deve ser tolhido da vida das crianças, independente do espaço em que estejam.

As autoras Barbosa, Bublitz e Gomes (2015), apresentam alguns tipos de brinquedos/brincadeiras que fazem parte da cultura lúdica brasileira, no entanto, originadas de outros povos. Umas, ainda bem presentes no dia a dia; outras, apenas lembradas quando há pretensão de se fazer um resgate histórico, ou no período alusivo ao folclore, principalmente nos espaços escolares infantis.

As pernas de pau e a peteca (brinquedos e brincadeiras) são de origem indígena, a peteca construída pelos próprios índios, que usavam uma folha e a enchiam com pedras, amarrando numa espiga de milho, após a construção, brincavam de jogar de um lado para outro, com a palma da mão. Atualmente encontramos a peteca industrializada e percebemos que seu uso, muitas vezes, é limitado a momentos alusivos ao folclore, principalmente nos espaços escolares infantis. Os momentos de construção dos brinquedos, como também das brincadeiras, eram aproveitados pelos índios mais velhos, como ensinamentos da cultura aos mais novos.

Impossível não lembrar de pular amarelinha, também conhecida como pular academia, pular macaca. Essa brincadeira tem origem portuguesa e chegou ao Brasil há mais de 500 anos, tornando-se rapidamente popular. Através dessa brincadeira/jogo, são trabalhados o desenvolvimento da noção espacial, lateralidade, motricidade ampla (pular) e a motricidade fina (arremessar a pedra), a interação, percepção visual, entre outros. Até os dias atuais, a amarelinha está presente na cultura lúdica brasileira.

Quando brinca de amarelinha, a criança, principalmente quando já estão hábeis nesse jogo, executam uma quantidade enorme de saltos, habilidade fundamental para a realização de inúmeras atividades importantes para o desenvolvimento infantil em todos os seus aspectos, Freire (2006, p,128)

São diversas as brincadeiras cultuadas no Brasil, sua riqueza se dá, justamente pela diversidade cultural. Barbosa, Bublitz e Gomes (2015) supõem que as brincadeiras como pega-pega, pular corda, queimada e pula elástico tenham origem africana, uma cultura rica que chegou ao Brasil de uma forma não muito favorável, pois os africanos chegaram ao Brasil como escravos “[...] seus costumes e tradições tiveram que ser cultivados dentro da senzala, longe dos olhos dos ‘senhores’. Por isso, não se tem muitas fontes de pesquisa, por serem escravos, não podiam

expressar seus interesses e sua cultura, tinham que acatar ordens, caso contrário eram castigados (BARBOSA; BUBLITZ; GOMES, 2015, p. 30).

Sobre as brincadeiras de origem asiática, as autoras ora citadas relembram dos famosos aviõezinhos de papel, lançados em sala de aula, deixando a professora sem saber que o jogou, pois, este brinquedo faz parte dos brinquedos de papel, trazidos para nosso país pelos chineses. Ainda como brinquedo de papel, temos a pipa, também conhecida como papagaio, pandorga, arraia, raia, quadrado.

As pipas apareceram na China, mil anos antes de Cristo, como forma de sinalização. Sua cor, desenho ou movimento poderia enviar mensagens entre os campos. Os chineses eram peritos em construir pipas enormes e leves. Da China elas foram para o Japão, para a Índia e depois para a Europa, chegando ao Brasil através dos portugueses (BARBOSA; BUBLITZ; GOMES, 2015, p. 32).

Os brinquedos, os jogos e as brincadeiras concedem às crianças, um universo de possibilidades ao seu desenvolvimento global, ou seja, do psicomotor ao cognitivo. No caso dos brinquedos de papéis, a criança ao construí-los estará aprimorando várias habilidades tais como a cognitiva, o raciocínio lógico, a coordenação motora fina (cortar, rasgar), a criatividade, autonomia, convivência com crianças da mesma faixa etária.

As atividades lúdicas por meio do brincar, tornam-se aliadas às práticas pedagógicas que primam pelo desenvolvimento integral das crianças, com isso, os professores devem organizá-las, considerando a faixa etária da sua turma, as limitações psicomotoras, os espaços disponíveis e o que pretendem que os alunos aprendam/desenvolvam, mas, nem todas as brincadeira precisam ter cunho pedagógico, é necessário que as crianças tenham momentos diários para brincadeira livres, ou seja, que não remetam aos registros em sala de aula. Mas, vale ressaltar que, nas brincadeiras livres, como por exemplo no parquinho ou na sala de faz de conta, é de suma importância a observância dos professores, no intuito de compreender determinadas atitudes das crianças que impedem o seu desenvolvimento escolar.

O jogo e o brincar são fundamentais para o desenvolvimento efetivo e completo da criança pelo fato de colaborarem significativamente, com o desenvolvimento físico, cognitivo infantil, além de envolverem as relações afetivas que a criança estabelece com o meio e com os indivíduos nele inseridos (MIRANDA; SILVA, 2005, p. 3).

Como descreveram Miranda e Silva (2005), as brincadeiras, os jogos, auxiliam tanto no desenvolvimento cognitivo quanto no desenvolvimento físico, este influenciado pelas ações que envolvem a psicomotricidade, tão bem representada pelas atividades que exigem movimentos amplos e movimentos finos. Observamos que a importância da psicomotricidade no cenário dos jogos e das brincadeiras é bem acentuada, desse modo, destacaremos algumas considerações sobre os termos ludicidade e psicomotricidades, termos que se completam, pois, ludicidade nos remete às ações dinâmicas e psicomotricidade é a representação do corpo em movimento.

### 3 LUDICIDADE, PSICOMOTRICIDADE E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

A ludicidade tem relação estreita com a psicomotricidade, pois, ambas lembram movimentos, dinamicidade do corpo, cinestesia. As brincadeiras e os jogos são atividades que proporcionam as crianças realizarem diversos movimentos corporais, ora amplos, ora finos, contudo, para trabalhar especificamente a psicomotricidade, se faz necessário uma compreensão sobre sua importância, sua contribuição para o desenvolvimento da criança. Ambos são termos amplos, diante disto, discorreremos sobre seus conceitos e concepções, de acordo com alguns estudiosos da área.

O termo lúdico, para Huizinga (2007, p.41) “abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais, e os jogos de azar.” Para Luckesi (2006, p.34) a atividade lúdica propicia à pessoa que a vive, liberdade, estado de plenitude e de entrega total para essa vivência. “O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. [...]”

Quando falamos em ludicidade, imediatamente fazemos referências ao brincar e ao jogar; também associamos ao lazer ao deleite, ao desejo de realizar alguma ação, e, quando realizamos nos sentimos bem, não necessariamente essa ação é brincar, é jogar, mas, o fato de realizá-la causa prazer, desse modo, percebemos a amplidão do termo.

O lúdico tem um papel muito mais amplo e complexo do que, simplesmente, servir para treinamento de habilidades psicomotoras, colocadas como pré-requisito da alfabetização. Através de uma vivência lúdica, a criança está aprendendo com a experiência, de maneira mais integrada, a posse de si mesma e do mundo de um modo criativo e pessoal. Assim, a ludicidade, como uma experiência vivenciada internamente, vai além da simples realização de uma atividade, é na verdade a vivência dessa atividade de forma mais inteira (BACELAR, 2009, p. 26).

Percebemos a dimensão do termo ludicidade, que não faz parte apenas do universo infantil, mas sim, permeia todas as fases da vida humana, por expressar o prazer e o desejo de participar de momentos que trazem bem estar e elevação da autoestima; contudo, cada pessoa tem sua maneira de se divertir, de se alegrar, nesse contexto a funcionalidade do objeto lúdico, pode ser um brinquedo, mas também pode ser um livro.

Huizinga (2007, p. 33) concebe o jogo como elemento da ludicidade; como uma atividade e/ou ocupação praticada obedecendo as limitações de tempo e de espaço determinados “[...] dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência diferente de ser da vida cotidiana.” Nesse contexto, é reforçado que, através dos jogos, são liberadas emoções, ora boas, ora ruins, mas, quando livremente expressas, trarão levezas aos indivíduos.

Os estudos de Luckesi (2002) elucidam a extensão do conceito de ludicidade:

[...] quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisa semelhante. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna; a partilha e a convivência poderão oferecer-lhe, e certamente oferece, sensações do prazer da convivência, mas, ainda assim, essa sensação é interna de cada um, ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum; porém um grupo, como grupo, não sente, mas soma e engloba um sentimento que se torna comum; porém, em última instância, quem sente é o sujeito (LUCKESI, 2002. p.54).

Percebemos que a ludicidade abrange as emoções; diz respeito às experiências vividas a partir do estado do sujeito, é algo interna, pois caracteriza-se pelos sentimentos e não apenas pela presença de objetos referentes aos jogos e às brincadeiras, como já fora mencionado anteriormente.

Ao lúdico também é dada a característica de dinamicidade de como se joga e de como se brinca. Os estudos de Almeida (2007) apresentam que a ludicidade ocorre no agir com um objeto que provoca prazer e satisfação, ou seja, o fato de ter em mãos um brinquedo, não significa que a criança está praticando uma ação lúdica, mas, no momento em que o brinquedo passa a ser objeto da brincadeira a ação será manifestada, devido a interação entre sujeito, brinquedo e brincadeira.

Sob a concepção de Lopes (2005) há cinco palavras pertinentes à expressão ludicidade: brincar, jogar, brinquedo, recrear e lazer.

Brincar deriva de brinco, tendo uma série de significados como, por exemplo: foliar, divertir-se, entreter-se, gracejar, jogar [...] Embora atribuídos ao mesmo nome, são comportamentos diferentes, de naturezas diferentes, que podem denotar atividades físicas, atividades infantis, atividades adultas ou atividades estéticas [...] Jogar – embora seja derivado do latim *jocare* e não de *ludus*, também é raiz da palavra jogo em várias línguas [...] é uma palavra relacionada com atividades realizadas para a recreação do espírito, distração, entretenimento, divertimento,

prática de desporto, astúcia, fingimento e luta, entre outros. Brinquedo também deriva da palavra brinco, identifica objetos feitos para entretenimento infantil, bem como as próprias brincadeiras. Está relacionado aos artefatos construídos para fins lúdicos (LOPES, 2013, p.33).

O termo recrear está relacionado atividades que seguem ao mandato do tempo, por exemplo o intervalo escolar (recreio), que representa um momento de descontração, de alegria, de interação, por isto caracteriza-se como um momento lúdico; a palavra lazer, derivada do latim, significa tempo livre, associado ao descanso ou a realização de quaisquer atividades não arbitrarias; é o tempo em que o indivíduo pode fazer o que bem desejar, inclusive descansar, que por se tratar de uma escolha que traz satisfação ao ser, transfigura-se em um ato lúdico (LOPES, 2013).

As atividades psicomotoras estão presentes nos jogos e nas brincadeiras, ora com movimentos mais amplos e complexos, ora com movimentos mais brandos; são fundamentais para o desenvolvimento motor e para a descoberta de limitações motoras apresentadas por algumas crianças, por isto, devem ser planejadas e introduzidas nas escolas, não como mero passatempo, mas, como uma prática que contribuirá para diversos tipos de aprendizagens.

Mas, afinal, o que é psicomotricidade? Fonseca (2003) define a psicomotricidade como campo que estuda as relações e as influências mútuas ente psiquismo e motricidade; Le Boulch (1987) concebe a educação psicomotora como uma formação básica indispensável nos ambientes escolares infantis.

A educação psicomotora deve ser considerada como uma educação de base na escola infantil. Ela condiciona todos os aprendizados pré-escolares; leva a criança a tomar consciência de seu corpo, da lateralidade, a situar-se no espaço, a dominar seu tempo, a adquirir habilmente a coordenação de seus gestos e movimentos. A educação psicomotora deve ser praticada desde a mais tenra idade; conduzida com perseverança, permite prevenir inadaptações difíceis de corrigir quando já estruturadas [...] (LE BOULCH 1987, p. 24).

Diante do exposto, devemos considerar fundamental o educar por meio também da psicomotricidade; sua importância para a vida escolar da criança, desde o pegar no lápis até se situar de forma precisa, no tempo e no espaço, tendo o seu corpo como referência. A motricidade tem como função, conduzir as experiências vivenciadas até o cérebro, que decodificará cada estímulo e, posteriormente, armazenará as informações sensoriais, afetivas e perceptivas que o indivíduo vivenciou (ALVES, 2012).

Ajuriaguerra (1983) afirma que a psicomotricidade contribui para o indivíduo, aprender, sentir, pensar e agir, é a expressão de um pensamento pelo ato motor preciso, econômico e harmonioso. Melhora o aspecto comportamental da criança e a conscientização sobre o seu corpo no tempo e no espaço. Corroborando com esse pensamento, Alves (2012) acresce:

A psicomotricidade tem como principal propósito melhorar ou normalizar o comportamento geral do indivíduo, promovendo um trabalho constante sobre as condutas motoras, através das quais o indivíduo toma consciência do seu corpo, desenvolvendo o equilíbrio, controlando a coordenação global e fina e a respiração bem como a organização das noções espaciais e temporais (ALVES, 2012, p. 37).

Como prática pedagógica, também aliada à ludicidade, através dos jogos e das brincadeiras, a psicomotricidade contribui para o desenvolvimento tanto do ensino quanto da aprendizagem, pois beneficia os aspectos físicos, mental, afetivo, emocional e sócio cultural. “[...] é uma forma de ajudar a criança a superar as suas dificuldades e precaver possíveis inaptações (OLIVEIRA; SILVA, 2017, p. 29).

A função da psicomotricidade na escola, diz respeito a estimular o desenvolvimento das percepções da criança sobre seu esquema corporal. O movimento físico ganha forças com o trabalho psicomotor e facilita o trabalho mental de aprender a ouvir, interpretar, imaginar, organizar, representar e passar do abstrato para o concreto.

Diante das considerações teóricas sobre ludicidade e psicomotricidade, é notória a importância de ambas no contexto escolar infantil; são termos distintos, portanto, andam lado a lado e preconizam o desenvolvimento global da criança. Suas práticas nas escolas, são estímulos que favorecem a superação das limitações infantis, as quais impedem o pleno desenvolvimento humano, assim também como, tornando o cenário educativo desejável.

#### **4 CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

São várias as contribuições dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento global da criança, suas práticas devem fazer parte da rotina adotada pelo professor, tencionando que os processos de ensino e de aprendizagem se efetivem de maneira harmoniosa, garantindo os direitos de aprender na educação infantil.

Segundo Chicon (2004), os jogos são instrumentos importantes para que haja a descontração nas aulas, quebrar barreiras como a timidez, tornando em um ato de interação social e diálogo. O brincar por meio desse instrumento, proporciona um impacto positivo na saúde física e mental; criança que brinca, seja por meio dos jogos ou brinquedos, desenvolve a linguagem, pensamento, raciocínio, socialização, autoestima e iniciativa.

O ato de brincar, para Lemle (2019), prepara a criança para o futuro, para o perder ou ganhar; proporciona um impacto de preparo para o enfrentamento dos desafios; influencia na socialização. No que concerne ao jogo, não deve ser imposto, por ser prática de estímulo à aprendizagem.

Kishimoto (2016) enfatiza ser válido que os alunos também devam escolher suas brincadeiras preferidas, trazendo-as para o espaço da escola, com o propósito de reconhecimento das experiências lúdicas de cada criança. Essa prática viabilizará o contentamento para todos, dada a importância da escuta sobre as preferências de cada um.

As brincadeiras na infância são tidas como elementos essenciais para instigar a curiosidade, elevar a autoestima e iniciativa, promover o desenvolvimento da linguagem, da expressão, concentração, atenção, etc., por isto são indispensáveis suas práticas nas escolas de educação infantil (COSTA, 2016).

Brincar na infância e ao longo do ciclo vital ajuda a liberar as tensões da vida prepara para o que é sério e às vezes fatal, nas ajudas a definir e redefinir os limites entre nós e os outros, nas ajudas a tomar consciência de nossa própria identidade pessoal e corporal. Também é importante ressaltar que ao desenvolver atividades lúdicas em grupo, os alunos aprendem a respeitar o próximo e suas individualidades controlá-lo e subordiná-lo a um objetivo definido (LEONTIEV, 1998, p.139).

Através dos jogos e das brincadeiras ocorrem os contatos iniciais da criança com objetos e com outras crianças e adultos do seu convívio diário; na escola, suas práticas facilitam a compreensão sobre o que o professor pretende ensinar. Antunes (2003) nos traz as principais ideias das teorias de Vygotsky, Piaget e Freud, referentes a importância da ludicidade para o desenvolvimento infantil.

- ✓ Vygotsky: o lúdico aprimora a linguagem e dar significado ao desejo de brincar; sem a ludicidade no ensino infantil seria muito mais complexa a transposição mental, entre os significados e os recursos significantes;
- ✓ Piaget: através das brincadeiras, a criança desenvolve a linguagem oral, pensamento associativo, habilidades auditivas e sociais, além de elaborar conceitos de noções espaciais, se apropriam das relações de conservação, classificação, seriação, aptidões visuoespaciais, etc.;
- ✓ Freud: enfatiza que, a maneira como somos, pensamos, comportamos e como é apresentada nossa autoestima, é resultante da relação entre nosso consciente e nosso inconsciente. A tarefa de uma boa educação infantil seria a de propiciar, através de brincadeiras, o afeto e a sociabilidade, dando voz aos sonhos infantis.

Observamos o quanto as atividades lúdicas influenciam para a evolução da criança nos mais diversos aspectos; o quanto as literaturas evidenciam a importância de inseri-las nas práticas docentes, na perspectiva de aprimorar a metodologia do professor e fomentar o desejo de aprender das crianças. Brincar além de divertir, possibilita a autocomunicação da criança, para depois manter a comunicação com o outro; favorece a elevação da autoestima, da psique infantil, provocando mudanças significativas em suas estruturas mentais.

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos (KISHIMOTO, 2016, 15).

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil – DCNEI (BRASIL, 2010), o lúdico na vida escolar das crianças não deve ser representado apenas pela arte e pela educação física, pois, no processo de aprendizagem a área cognitiva está inseparavelmente ligada à afetiva e à emocional.

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2017), corrobora com a abordagem das DCNEI que coloca a criança como protagonista da construção do seu conhecimento, por meio das relações interpessoais. O documento recomenda que seja trabalhada a autonomia das crianças da educação infantil, através de práticas lúdicas.

[...] Ainda de acordo com as DCNEI, em seu Artigo 9º, os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica são as interações e a brincadeira, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização. (BRASIL, 2017, p. 37).

A BNCC também apresenta os campos de experiências os direitos de aprendizagem das crianças na educação infantil, sugere que as brincadeiras não sejam dissociadas das atividades planejadas pelos professores. O papel do professor é fundamental para que as crianças tenham a uma educação que garanta o seu desenvolvimento global.

Para Friedmann (2012, p. 179), “O professor é mais do que um orientador: ele deve ser um desafiador, colocando dificuldades progressivas no jogo, como uma forma de avançar nos seus propósitos de promover o desenvolvimento ou para fixar aprendizagens [...]”. Nesse contexto, é perceptível que o professor deva fazer uso de metodologias adequadas ao universo infantil, tendo como cerne o pleno desenvolvimento da criança, e, para que isso ocorra, é imprescindível uma prática pedagógica norteada pela psicomotricidade, pelos jogos e pelas brincadeiras, e, à medida que as crianças forem se apropriando das atividades lúdicas, sejam lançados/agregados elementos mais complexos, na tentativa de não estagnar as possibilidades de aprendizagens das crianças.

## 5 METODOLOGIA

Este Trabalho de Conclusão de Curso, em seu aspecto metodológico, contempla a pesquisa de natureza bibliográfica e a pesquisa de abordagem qualitativa, através das quais foi possível apresentar as teorias que fundamentam a temática sobre as contribuições das atividades lúdicas para o desenvolvimento infantil.

No que se refere à pesquisa bibliográfica, Andrade (2015) diz que ela está representada pelo trabalho incessante do pesquisador, por meio dos estudos de autores que evidenciam com precisão o objeto da pesquisa. Fonseca (2002) acresce:

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web, sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém, pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002, p. 32).

Na pesquisa de abordagem qualitativa, não há preocupação em quantificação, ou seja, em representatividade numérica, mas sim, foca na compreensão sobre o que está sendo pesquisado. “[...] Os pesquisadores que adotam a abordagem qualitativa opõem-se ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências, já que as ciências sociais têm sua especificidade, o que pressupõe uma metodologia própria” (ANDRADE, 2015, p.10).

A pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. Aplicada inicialmente em estudos de Antropologia e Sociologia, como contraponto à pesquisa quantitativa dominante, tem alargado seu campo de atuação a áreas como a Psicologia e a Educação. A pesquisa qualitativa é criticada por seu empirismo, pela subjetividade e pelo envolvimento emocional do pesquisador (MINAYO, 2007, p. 14).

Para Oliveira (2013), a pesquisa qualitativa pode ser considerada um processo de reflexão e análise da realidade, utilizando métodos e técnicas para compreensão detalhada do objeto de estudo no seu contexto histórico e/ou segundo sua estruturação.

Através dos procedimentos metodológicos ora apresentados, foi possível adentrar nas literaturas de renomados autores que fundamentam os jogos, as brincadeiras e a psicomotricidade no contexto do ensino infantil, e compreender como esses elementos são relevantes, no que tange ao desenvolvimento da criança em seus aspectos social, linguístico, afetivo, psicomotor, psíquico, afetivo, cognitivo, ou seja, através de práticas lúdicas a criança é compreendida em sua totalidade humana, e não apenas como um ser meramente cognitivo.

## 6 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Sabemos da necessidade de dinamizar as práticas pedagógicas no ensino infantil, pelo fato de as crianças serem cinestésicas, ativas e terem o aspecto lúdico naturalmente em suas ações, e, considerando as necessidades das crianças de brincar, movimentar, jogar, criar, buscamos apresentar neste TCC a importância dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras para o desenvolvimento global infantil, assim também como tecer considerações sobre a psicomotricidade, implícita nas brincadeiras.

Sobre o brincar, uma das contribuições mais importantes é o desenvolvimento da autonomia da criança, pois, "O movimento como forma de expressão é um aliado no desenvolvimento das linguagens simbólicas. Ao participar de brincadeiras[...] as crianças criam e recriam regras, exploram espaços [...] ampliam o seu desenvolvimento motor e cognitivo" (RAU, 2012, p. 2).

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil, o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas (BRASIL, 1998, p. 30).

Quando brinca, a criança libera suas emoções e utiliza seu corpo para expressar sentimentos e para se situar no tempo e no espaço. A psicomotricidade está presente nas atividades infantis, ora através de movimentos corporais amplos (pular, correr, agachar), ora através da motricidade fina (bambear uma corda, modelar, picotar papel). As brincadeiras são fundamentais no cotidiano infantil e forte aliada para o processo de aprendizagem. Nessa perspectiva, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – RCNEI (BRASIL, 1988) traz a mediação do professor como primordial para que os recursos didáticos surtam efeitos positivos sobre as crianças.

Alves (2012, p. 34) numa visão psicomotora, diz que “o corpo é, portanto, o ponto de referência que o ser humano possui para conhecer e interagir com o mundo”. Partindo dessa premissa, reiteramos sobre a prática de atividades psicomotoras no ambiente escolar, as quais devem ser constantes; devem ser planejadas, organizadas e aplicadas para fins do desenvolvimento das crianças.

O desenvolvimento cognitivo é construído a partir da relação da criança com o meio e com outras crianças da sua faixa etária, onde ela começa ampliar suas percepções e interiorizar as sensações já experimentadas; é fundamental que ela tenha conhecimento adequado do seu corpo, aprenda a se situar, usando o corpo como parâmetro.

São diversos os estudos que contemplam sobre a temática deste trabalho, porém, apenas as teorias não são necessárias para que os espaços infantis sejam espaços desejáveis pelas crianças, ou melhor, as teorias precisam ser postas em prática, dentro de um contexto real, viabilizando o pleno crescimento da criança.

A escola é um espaço privilegiado que pode contribuir para que a criança brinque de forma livre e com a orientação do professor, que se constitui como o mediador das brincadeiras. A escola deve buscar e privilegiar o aspecto pedagógico do brincar, e este sempre direcionado para a aprendizagem. As brincadeiras na escola são propostas como forma de aprender, de criar oportunidades de aprendizagem através de atividades lúdicas (FRANÇA, 2016, p. 26),

No decorrer deste TCC, podemos observar a importância das práticas de atividades lúdicas, envolvendo o jogo, as brincadeiras e a psicomotricidade, para o desenvolvimento das crianças no contexto do ensino infantil. Estas atividades devem ser contempladas na rotina das crianças, uma vez que, por meio delas, ocorrerá motivação e desejo sobre o aprender.

A ludicidade como ação docente, justifica-se por considerarmos a criança como um ser meramente lúdico, que deve ter a sua infância garantida também nos espaços escolares, com isso, em seu planejamento o professor deve garantir momentos que viabilizem a livre expressão, o convívio com outras crianças, o poder criativo e o acesso aos brinquedos diversificados, no intuito de explorar as potencialidades e habilidades latentes.

As atividades lúdicas são consideradas como oportunidades para as crianças avançarem em seus aprendizados; como ferramentas auxiliares na prática docente; enfim, são indispensáveis para o bom funcionamento tanto do ensino quanto da aprendizagem.

A Ludopedagogia é considerada uma extensão da Pedagogia, e tem como cerne, a aplicação da ludicidade no cenário da educação, viabilizando a imersão das crianças no mundo das possibilidades imaginárias e criativas. O lúdico ocupa lugar privilegiado na educação infantil, mas, deve estar presente em todas as fases da vida, rompendo com o mito de que o espaço escolar deve ser limitado às práticas pedagógicas apenas da leitura e da escrita.

Todos os documentos norteadores da educação infantil, defendem o uso das brincadeiras e dos jogos em sala de aula ou em outro espaço de aprendizagem. A BNCC (BRASIL, 2017) ressalta que, durante os momentos nos quais as crianças jogam ou brincam, o professor precisa observar e registrar as interações, as ações dos alunos, analisando os aspectos desenvolvidos, como também os não desenvolvidos, e assim, com segurança, poderá elaborar os relatórios de cada criança.

Como resultados positivos desta pesquisa, esperamos a conscientização dos profissionais da educação, em especial os do ensino infantil, sobre o repensar das suas práticas; sobre como organizar o trabalho pedagógico de forma que as crianças desejem estar no espaço escolar; porque lá é espaço para brincar e expressar seus sentimentos. Tencionamos também mostrar que ludicidade e psicomotricidade caminham lado a lado, na busca da potencialização das habilidades e competências infantis.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A natureza da criança é essencialmente lúdica, a partir das brincadeiras e dos jogos, se abre um oceano de possibilidades, no que tange aos aspectos da criatividade e da livre expressão. A criança dá vida aos objetos (animismo) e ali adentram em um mundo de descobertas. Numa visão ampla, a ludicidade abrange a essência humana de forma global, por isto é tão bem aceita nos espaços escolares, a subjetividade favorece o desenvolvimento das diversas áreas humanas.

Trilhar os caminhos da pesquisa abordando a ludicidade e a psicomotricidade como auxiliares ao desenvolvimento infantil, é viabilizar o poder criativo, imaginário; é ampliar as relações sociais e as interações, é, sobretudo, permitir que o aluno deseje aprender através da leveza humanizada das práticas de ensinar; é também inovar a concepção do ensino conteudista que não concebe o aluno como um ser de sentimentos diversos.

É importante que os professores e familiares compreendam que a utilização do lúdico como recurso pedagógico nos espaços escolares, constitui em um caminho possível para a formação integral das crianças, atendendo as suas necessidades; assim também como uma ruptura da prática pedagógica meramente tradicional.

Nessa perspectiva, o lúdico como recurso pedagógico revela que os educandos, na maioria das vezes, percebem suas capacidades e suas dificuldades através das brincadeiras e dos jogos, dessa forma, naturalmente buscam estratégias de superação, quando isto ocorre, sinaliza a contribuição efetiva das práticas lúdicas sobre a evolução da criança.

Muitas vezes determinadas atividades não são desenvolvidas no espaço de ensino infantil, devido a precariedade de recursos materiais; de recurso físicos; de pessoal qualificado, principalmente na rede pública de ensino que, em sua maioria, não dá o valor devido a modalidade da educação infantil, não querendo entender que, para seu bom funcionamento, precisa de recursos pedagógicos em maior demanda.

Para se trabalhar a psicomotricidade através dos jogos e das brincadeiras, é necessário que os espaços sejam adequados; que tenham materiais diversificados como bolas, cones, cordas, massinhas de modelar, bambolês, entre outros, para os professores desenvolverem suas aulas de forma satisfatória. Um espaço adequado para o ensino de crianças, precisa ter em sua estrutura física, brinquedoteca, sala do faz de conta, parquinho, salas amplas e arejadas. Todos esses fatores contribuem para o bom funcionamento ou não das práticas educativas.

Consideramos importante a reflexão sobre a importância de desenvolver atividades lúdicas em outros espaços e não apenas no espaço limitado da sala de aula. As crianças precisam ser estimuladas para que possam desenvolver suas habilidades cognitivas, psíquicas e motoras. A imersão delas no mundo da leitura e da escrita deve ser feita tendo como parâmetros os campos de experiências contemplados na Base Nacional Comum Curricular, assim também como a garantia dos seus direitos de aprendizagem norteados por atividades contextualizada a cada faixa etária.

Pretendemos, portanto, que este trabalho gere inquietação por parte dos leitores, no sentido de saírem da zona de conforto, para conhecerem e terem mais propriedade sobre a aplicabilidade de atividades lúdicas no contexto do ensino infantil, reconhecendo as suas contribuições para o desenvolvimento global da criança.

## REFERÊNCIAS

- AJURIAGUERRA, Julian. **Manual de Psiquiatria Infantil**. Rio de Janeiro: Masson do Brasil, 1983.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Língua portuguesa e ludicidade: ensinar brincando não é brincar de ensinar**. São Paulo: Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo/SP: PUC, 2007.
- \_\_\_\_\_. **Educação lúdica e técnica e jogos pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Loyola, 2018.
- ALVES, Fátima. **Psicomotricidade: corpo, ação e emoção**. 5. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2012.
- ANDRADE, Luiz Carlos de. **Metodologia científica**. Rio de Janeiro: FESUSP, 2015.
- ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.
- ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2 ed. Rio de Janeiro/RJ: LTC, 1981.
- BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009.
- BARBOSA, Ana Clarisse Alencar; BUBLITZ, Káthia Regina; GOMES, Vilisa Rudenco. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Indaial/SC: UNIASSELVI, 2015.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- \_\_\_\_\_. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEB, 2010.
- \_\_\_\_\_. **Base Nacional Comum Curricular: educação infantil e ensino fundamental**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 1998.
- CARVALHO, Levindo Diniz. **Infância, brincadeira e cultura**. 31ª Reunião da ANPED, GT07, Caxambu, MG, 2008.
- CHICON, José Francisco. **Jogo, mediação pedagógica e inclusão: a práxis pedagógica**. Vitória/ES: Edufes, 2004.
- COSTA, Wilse Arena. da. **50 sugestões didático pedagógicas para o ensino da leitura e da escrita em sala de aula**. Cuiabá: EDUFMT, 2016.

FONSECA, João José Saraiva da. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UECE, 2002.

FONSECA, Vítor da. **Desenvolvimento Psicomotor e Aprendizagem**. Porto Alegre, Artmed, 2008.

FRANÇA, Rosilene Maria Brito de. **A Psicomotricidade e sua importância para o ensino psicopedagógico: o olhar do Nupic e da Revista Guia Infantil**. Trabalho de Conclusão de Curso da Universidade Federal da Paraíba. 47p. 2016.

FREIRE, João Batista. **O jogo: entre o risco e o choro**. 2. ed. Campinas/SP: Autores Associados, 2015.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão**. 1. ed. São Paulo: Moderna, 2012.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo, SP: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: O jogo, a criança e a educação**. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

\_\_\_\_\_. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2016.

LE BOUCH, J. **Educação Psicomotora: psicocinética na idade escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.

LEMLE, Miriam. **Guia teórico do Alfabetizador**. 17. ed. São Paulo: Ática, 2019.

LEONTIEV, Aleksei Nikolayevich. **Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar**. São Paulo: Moraes, 1994.

LEVIN, Esteban. **A infância em cena: Constituição do sujeito e desenvolvimento psicomotor**. Petrópolis, RJ, 2017.

LOPES, Carine Penha Andrello. **A Ludopedagogia e a manutenção da atenção do aluno**. 2013.43f. Monografia (Especialização em Pós-Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino), Universidade Tecnológica Federal do Paraná: Medianeira, 2013.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 26 ed. Petrópolis. Editora Vozes, 2007.

MIRANDA, Karine Santos; SILVA, Melissa Mieke Kina. **A importância do brincar na educação infantil**. X Encontro Latino Americano de pós-graduação universidade do Vale do Paraíba. São Paulo, 2005.

OLIVEIRA, Maria Marly de. **Como fazer pesquisa qualitativa**. 5. ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 2013.

OLIVEIRA, Anié Coutinho; SILVA, Katia Cilene. **Ludicidade e Psicomotricidade**. Curitiba: InterSaberes, 2017.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2020.

PIAGET, J. A Formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo. São Paulo: Zahar, 1989.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: InterSaberes, 2012

RIBEIRO, Marcos. **Menino brinca de boneca?** São Paulo: Salamandra, 2011.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis: Vozes, 2000.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. 6 ed. São Paulo, SP. Martins Fontes, 2018.

ZANLUCHI, F. B. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação**. Londrina: O autor, 2015.

ZATZ, Silvia; ZATZ, André; HALABAN, Sérgio. **Brinca comigo: tudo sobre brincar e os brinquedos**. Imperatriz/MA: Marco Zero, 2006.