



**FAES - FACULDADE ESPÍRITO SANTO
CURSO DE PEDAGOGIA**

**ANA ALINE SANTOS DE SOUZA
CLEUDIANE NEVES DO NASCIMENTO SANTOS
ERLIANE SANTOS SOUZA ALVES**

IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA APRENDIZAGEM

EUNÁPOLIS - BA

2022

ANA ALINE SANTOS DE SOUZA
CLEUDIANE NEVES DO NASCIMENTO SANTOS

ERLIANE SANTOS SOUZA ALVES

IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA APRENDIZAGEM

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação
em Pedagogia apresentado à FAES –
Faculdade Espírito Santo, como requisito
parcial para obtenção do grau de Licenciado
em Pedagogia.

Orientador: Carlos Alberto Barbosa Silva

EUNÁPOLIS - BA

2022

ANA ALINE SANTOS DE SOUZA
CLEUDIANE NEVES DO NASCIMENTO SANTOS
ERLIANE SANTOS SOUZA ALVES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Pedagogia da Faculdade Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia.

Aprovado em _____ de 202_.

BANCA EXAMINADORA

PROF. CARLOS ALBERTO BARBOSA SILVA
ORIENTADOR

PROF.
ORIENTADOR

PROF.
ORIENTADOR

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso procurou evidenciar sobre a ludicidade no ambiente educacional, apontando o uso dos jogos e das brincadeiras como ferramentas metodológicas, demonstrando de maneira objetiva e sucinta sua fundamental importância no desenvolvimento infantil, inserindo-a na educação como uma metodologia que necessita ser utilizada pelo docente, sendo bastante eficaz e que possibilita mais vida, mais prazer e mais significado ao processo de ensino e aprendizagem nas crianças, tendo sempre em mente que o lúdico é particularmente poderoso para estimular a vida social extraescolar e o desenvolvimento construtivo da criança. Por intermédio das descobertas proporcionadas e da criatividade já existente nas crianças, elas podem expressar-se, analisar, criticar e transformar a realidade em que estão inseridas. Se for bem ministrada e compreendida, a educação lúdica que é propiciada pelo uso das brincadeiras e dos jogos na sala de aula, pode contribuir para uma melhoria significativa e verdadeira do ensino, seja na qualificação ou na formação crítica do educando ou ainda para redefinir valores pré-estabelecidos e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade como um todo. Para que a pesquisa fosse desenvolvida, a metodologia aplicada foi a pesquisa bibliográfica, momento em que as integrantes do grupo recorreram a diversos autores, de modo que as colocações levantadas pudessem ser comprovadas. Dentre os autores utilizados podem ser citados Oliveira (1997) que traz uma rica abordagem do uso das brincadeiras e dos jogos nas aulas, como também Santos (2002) que evidencia que a brincadeira vai muito além da descontração, mas é fonte de saberes e aprendizagens. Os resultados das leituras realizadas podem ser vistas no desenvolvimento da pesquisa.

Palavras-chaves: Ludicidade. Aprendizagem. Jogos e Brincadeiras.

ABSTRACT

The present course conclusion paper sought to highlight the ludicity in the educational environment, pointing out the use of games and games as methodological tools, demonstrating objectively and succinctly its fundamental importance in the child development, inserting it in education as a methodology that needs to be used by teachers, being very effective and enabling more life, more pleasure and more meaning to the teaching and learning process in children, always keeping in mind that the playful is particularly powerful to stimulate the extra-school social life and constructive development of the child. Through the discoveries provided and the creativity already existing in children, they can express themselves, analyze, criticize and transform the reality in which they are inserted. If well taught and understood, the playful education that is provided by the use of games and games in the classroom can contribute to a significant and true improvement of teaching, whether in qualification or critical training or to redefine pre-established values and to improve the relationship of people in society as a whole. For the research to be developed, the methodology applied was bibliographic research, when the members of the group resorted to several authors, so that the placements raised could be proven. Among the authors used can be mentioned Oliveira (1997) who brings a rich approach to the use of games and games in classes, as well as Santos (2002) that shows that the game goes far beyond the relaxed, but is a source of knowledge and learning. The results of the readings performed can be seen in the development of the research.

Keywords: Ludicity. Apprenticeship. Games and Games.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
OBJETIVOS	7
OBJETIVO GERAL	7
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	7
CAPÍTULO 1	8
A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM ESCOLAR	8
CAPÍTULO II	18
JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO/APRENDIZAGEM	18
CONSIDERAÇÕES	29
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	31

INTRODUÇÃO

O tema proposto neste artigo vem mostrar que através dos jogos e brincadeiras é possível desenvolver as aulas com uma metodologia de ensino facilitadora, que vem de fato contribuir para o desenvolvimento psicomotor dos alunos nesse processo educativo. Pesquisas e estudos deixam claro que as atividades lúdicas com eixos norteadores têm grande impacto na aprendizagem, o que vem modificando fortalecendo o desempenho educacional junto as práticas psicopedagógicas institucionais.

Os efeitos do brincar começam a ser investigados pelos pesquisadores que consideram a ação lúdica como metacomunicação, proporcionando a possibilidade do estudante compreender o pensamento e a linguagem do outro. Portanto, o brincar implica uma relação cognitiva e representa a potencialidade para interferir no desenvolvimento pleno, além de ser um instrumento para a construção do conhecimento do aluno.

Assim, a criança se sente segura em relação as outras e a ela mesma, capaz de lançar hipóteses e curiosidades sobre o meio. Desta forma, a utilização da ludicidade deve facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividades divertidas que criem um ambiente propício para favorecer o processo de aquisição de autonomia de aprendizagem.

No presente trabalho de conclusão vamos ver que as brincadeiras e os jogos são capazes de viabilizar a edificação do conhecimento de maneira atraente e prazerosa, proporcionando nas crianças a motivação que é indispensável para que haja uma qualidade na aprendizagem através do lúdico, podendo trabalhar desde criança na construção de adultos confiantes e criativos com melhor desenvolvimento social, mesmo aqueles que apresentam alguma dificuldade na aprendizagem ou na obtenção do conhecimento.

A pesquisa desenvolvida justifica-se na necessidade latente de tornar o ambiente escolar propício para o pleno desenvolvimento infantil, compreendendo que um mecanismo eficaz para tal fim é o lúdico na sala de aula. As leituras realizadas na pesquisa bibliográfica visaram responder a situação problematizadora que fora “Os jogos e as brincadeiras são realmente fatores contributivos para o desenvolvimento da aprendizagem?”.

O trabalho está estruturado em dois capítulos. O primeiro capítulo aborda a questão do lúdico no ensino como uma boa alternativa para esse processo, as atividades que envolvem ludicidade funcionam como exercícios imprescindíveis como também muito úteis, sendo que as brincadeiras e os jogos são elementos primordiais nas aulas de educação infantil para que haja principalmente uma aprendizagem verdadeira e com divertimento, que proporcione aos

educandos a satisfação no ato da aprendizagem, e que provoque maior facilidade às práticas pedagógicas dentro da sala de aula.

Enquanto o segundo capítulo possui como foco os jogos e as brincadeiras nesse processo de aprendizagem. Com isso, é possível entender que o brincar auxilia a criança no processo de aprendizagem. Ele vai proporcionar situações imaginárias em que ocorrerá no desenvolvimento cognitivo e facilitando a interação com pessoas, as quais contribuirão para um acréscimo de conhecimento. Exatamente nesse sentido Carlos Teixeira (1995) afirma-nos que o indivíduo que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve.

A brincadeira é, portanto, uma ferramenta de suma importância para o desenvolvimento da criança, para a construção e até mesmo reconstrução do conhecimento infantil. É por meio do brincar, que a criança consegue organizar e reorganizar suas vivências e experiências consegue aprender a conviver com as próprias emoções, ou seja, é exatamente pelos momentos de brincadeira que a criança contrabalança os conflitos oriundos do seu mundo familiar e cultural, construindo desse modo sua individualidade, suas marcas pessoais, a própria personalidade.

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

- ✓ Compreender se os jogos e as brincadeiras são realmente fatores contributivos para o desenvolvimento da aprendizagem.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Compreender o papel dos jogos no desenvolvimento das aulas;
- ✓ Perceber como a ludicidade enriquece a ação educacional;
- ✓ Integrar os jogos e as brincadeiras na prática pedagógica.

CAPÍTULO 1

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM ESCOLAR

A utilização da Ludicidade, dentro das salas de aula, é um assunto cada vez mais discutido e debatido na área da educação, principalmente quando se fala em Educação Infantil. Paulo Almeida (1995) salienta que nos dias atuais as crianças estão sendo ensinadas com o aporte da ludicidade, e que dessa maneira estão conseguindo aprender de uma maneira melhor e também mais significativa, pois além de brincar, que é uma atividade que elas gostam bastante, elas aprendem verdadeiramente o que o professor deseja lhes ensinar ao realizar a aplicação de tal atividade que envolve ludicidade.

A ludicidade deve ser utilizada em sala nos mais distintos conteúdos, no entanto deve ser realizada com algum objetivo predeterminado, os docentes não devem colocar tal metodologia dentro da sala de aula e em seus planejamentos só por colocar, para distrair os alunos ou passar o tempo vago, é necessário que haja um objetivo para que se tenha um aprendizado eficaz, mais direcionado e, portanto mais significativo. Sendo assim esses discentes aprenderão vários conceitos de aprendizagem dentre eles podem ser destacados o raciocínio, a linguagem e a percepção.

Os métodos lúdicos têm em sua proposta pedagógica, como objetivo primordial o de possibilitar aos seus discentes a vivência do concreto do conteúdo que está sendo trabalhado e juntamente será trabalhado com o abstrato, para que dessa maneira eles consigam assimilar da melhor maneira possível o que terão que fazer posteriormente nas atividades propostas, pois somente dessa maneira o aprendizado da criança será mais significativo, pois envolve algo que lhes atrai e que faz parte da própria natureza, e de fato fará diferença nas experiências escolares das crianças, promovendo assim mudanças em seus comportamentos fora da escola.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais. (LOPES, 2006, p.110)

Para que haja uma melhor compreensão da importância da ludicidade na educação infantil, é preciso antes de tudo compreender ‘O que é Ludicidade?’. Não existe a pretensão de definir o que seja lúdico como uma verdade absoluta, mas o que se almeja é desenvolver uma discussão dos posicionamentos de teóricos explanando a temática estabelecida para o presente artigo.

Segundo Rosimar Assis (2010) atualmente para os educadores da educação infantil está cada vez mais complicado conseguir manter a atenção dos educandos dessa faixa etária, uma vez que na escola, estes pequenos estudantes precisam permanecer sentados em suas cadeiras durante várias horas, o que acaba conflitando com a necessidade que eles possuem de movimento que é uma característica própria dessa faixa etária.

Como uma boa alternativa para esse processo, as atividades que envolvem ludicidade funcionam como exercícios imprescindíveis como também muito úteis, sendo que as brincadeiras e os jogos são elementos primordiais nas aulas de educação infantil para que haja principalmente uma aprendizagem verdadeira e com divertimento, que proporcione aos educandos a satisfação no ato da aprendizagem, e que provoque maior facilidade às práticas pedagógicas dentro da sala de aula.

A ludicidade provoca na sala de aula momentos de aprendizagem real, pois, ao se integrar a necessidade constante de movimento pré-existente nas crianças com a necessidade do processo de aprendizagem cria-se então um cenário mais que perfeito para a aprendizagem de novos conteúdos como também a consolidação de conteúdos outrora aprendidos sejam alcançados com qualidade.

O termo ‘lúdico’ tem sua origem no latim, da palavra ‘ludus’ que possui como significado jogo e brincar. E neste brincar estão incluídos os brinquedos propriamente ditos e o divertimento que é tão importante no processo de aprendizagem dos indivíduos das séries iniciais, ou até mesmo em outros níveis educacionais.

Atividade lúdica é todo e qualquer movimento que tem como objetivo produzir prazer quando de sua execução, ou seja, divertir o praticante. A atividade lúdica também é conhecida como brincadeira. Sumariamente teríamos as seguintes características sobre elas: - são brinquedos ou brincadeiras menos consistentes e mais livres de regras ou normas; - são atividades que não visam a competição como objetivo principal, mas a realização de uma tarefa de forma prazerosa; - existe sempre a presença de motivação para atingir os objetivos. (ROCHA, 2013, p. 47)

A ludicidade é uma necessidade importante dos seres humanos em qualquer momento de suas vidas e não pode ser vista apenas como diversão e passatempo, mas também como fonte de saberes e de desenvolvimento.

O lúdico está se referindo a uma característica dos seres humanos, que buscam constantemente os sentimentos que envolvem a liberdade e a espontaneidade de ação. Engloba atividades realizadas sem pretensões, descontraídas e sem obrigações de toda e/ou qualquer espécie de intencionalidade ou vontade alheia.

Como uma de suas características, pode-se dizer que o lúdico é livre das pressões e das avaliações externas. Assim sendo, o jogo, a brincadeira ou o lazer enquanto atividades livres são exemplos daquilo que representa a atividade lúdica e estão longe de serem reduzidas apenas como atividades infantis, mesmo sendo livres, dentro do contexto escolar deve ser dirigida pelo educador.

De acordo com Scheila Cordazzo e Mauro Vieira (2008), as crianças possuem múltiplas motivações para o ato de brincar. Uma destas motivações é o simples prazer que podem desfrutar enquanto brincam. Nesse momento de brincadeira elas podem também revelar a própria agressividade, dominar as coisas que as angustia, conseguem aumentar as suas experiências de vida e conseguem também estabelecer contatos sociais.

O brincar é considerado como um comportamento que gera prazer, possui um fim em si mesmo, é uma oportunidade para a criança expressar suas fantasias internas e, dependendo da idade e do contexto da criança, possui regras que o conduzem. Estas regras podem até estipular, entre as crianças, os tipos de brincadeiras que são mais convenientes para os meninos ou para as meninas. (QUARESMA, 2015, p. 58)

Viver de maneira lúdica significa um método de interferência no mundo, sinaliza que não estamos apenas inseridos no mundo, mas, sobretudo, que somos o próprio mundo. Logo, conhecimento, prática e reflexão são as principais ferramentas para se exercer um protagonismo lúdico ativo, em qualquer ambiente, escolar ou não.

Maria Célia Campos (2005) denota que a utilização das atividades lúdicas, nas suas mais variadas maneiras, ampara o professor e o aluno durante o processo ensino-aprendizagem e também auxilia no desenvolvimento psicomotor infantil, ou seja, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla da criança que está inserida nas situações de ludicidade, as atividades lúdicas ajudam também no desenvolvimento de habilidades cognitivas, por exemplo, habilidades do pensamento, da imaginação, da interpretação, da

tomada de decisão, da criatividade, do surgimento de hipóteses, como também da obtenção e da organização de dados.

Além das habilidades descritas da aplicação das ações lúdicas planejadas, também é preciso falar dos princípios utilizados frente a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando os alunos obedecem às regras, quando eles vivenciam e conseguem solucionar conflitos numa competição.

É preciso também destacar que as atividades lúdicas não se restringem aos jogos e as brincadeiras, mas incluem atividades que possibilitam as crianças momentos de grande prazer, entrega e integração com todos os envolvidos nas atividades, trabalhando assim as relações interpessoais.

De acordo com Cipriano Luckesi (2000) as atividades lúdicas são aquelas que propiciam a todos os participantes uma experiência de plenitude, em que todos se entregam por inteiro, estando flexíveis para as situações propostas e agindo de maneira totalmente saudável. Segundo Silvino Santin (1994), a ludicidade envolve ações tanto vividas, quanto apenas sentidas, que não são definíveis por palavras, mas são compreendidas pela fruição, habitadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se proferem como teias urdidas com materiais simbólicos.

Assim elas não são encontradas nos prazeres estereotipados, no que é dado pronto e acabado, pois estes não possuem marcas de singularidade dos sujeitos que as vivencia, é uma atividade que os integrantes devem mostrar a verdadeira personalidade, tornando o momento muito prazeroso e alcançando o objetivo da aprendizagem.

Independente das vivências culturais ou da classe social que o indivíduo esteja inserido, as ações voltadas para a ludicidade fazem parte da vida de qualquer criança, pois elas vivem em um mundo de fantasias, de encantos, de sonhos e alegrias, onde a realidade e o imaginário constantemente se confundem e se complementam.

A utilização de brinquedos, brincadeiras e também dos jogos no processo pedagógico fazem despertar o gosto pela vida e levam as crianças a enfrentarem os desafios que lhes aparecerem ao longo da sua trajetória de vida. O lúdico é um instrumento fundamental na aprendizagem e no desenvolvimento da criança.

Sobre a importância da brincadeira e da ludicidade Nelson Rosamilha (1979) afirma que:

A criança é, antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo, eis aí um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Usemos um pouco mais esse artifício, coloquemos

o ensino mais ao nível da criança, fazendo de seus instintos naturais, aliados e não inimigos. (ROSAMILHA, 1979, p. 77)

Nas atividades que são dirigidas pela ludicidade, o que realmente importa não é somente o produto dessas atividades, ou o que dela resulta, mas a própria ação, os momentos vividos durante a realização da atividade. Possibilita a quem as vivencia, momentos de encontros com eles mesmos em sua singularidade e seus relacionamentos com os outros, momentos de fantasia e de realidade, como também de resignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do próximo, de cuidar de si, porém olhando para o outro, momentos de vida e de expressividade.

Segundo Airton Negrine (2000), a capacidade lúdica está totalmente ligada à sua pré-história de vida. Acredita-se que antes de tudo é um estado de espírito e um saber que progressivamente vai se instalando na conduta do ser devido ao seu modo de vida e seu modo de se relacionar com o mundo.

Trabalhar com ludicidade no ambiente escolar proporciona momentos de aprendizagem plena em sala de aula. Utilizar a ludicidade não é um mero passatempo, ela ajuda no real e pleno desenvolvimento das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta daquilo que as rodeiam.

As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, neste sentido, satisfazem uma necessidade interior. O lúdico também apresenta dois elementos que o caracterizam: o primeiro é o prazer em executar determinada atividade e o segundo é o esforço espontâneo. As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais, sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o raciocínio.

As atividades lúdicas proporcionam as crianças momentos de brincadeira e a criança brinca livremente, pois, brincar é uma necessidade básica assim como a nutrição, a saúde, a moradia e educação; esses momentos são vitais para a criança. Elas necessitam verdadeiramente desses momentos para que consigam alcançar o desenvolvimento esperado para cada faixa etária. Os jogos devem sempre estar adequados para as capacidades físicas e mentais das crianças na educação infantil.

A autora Gisela Wajshop (1996) afirma que: “Brincar é a fase mais importante da infância – do desenvolvimento humano neste período – por ser a auto-ativa representação do interno – a representação de necessidades e impulsos internos” (p. 68)

Ao ficar em momentos de brincadeiras, o sujeito eleva e estimula sua independência, estimula sua sensibilidade nos cinco sentidos: visual, auditiva, sente os aromas, os sabores e

também sentem as texturas, nos momentos de ludicidade é possível valorizar sua cultura popular, além de desenvolver habilidades motoras importantes, exercitar a própria imaginação, a própria criatividade, socializa-se, interagir, reequilibra-se, renovar constantemente suas emoções, suas necessidades de conhecer e reinventar, e assim (re) constrói seus diariamente conhecimentos.

Santa Maria Costa (1991), fala sobre o jogo:

O jogo caracteriza a atividade lúdica do homem com uma certa superioridade indo além de uma simples necessidade biológica, ou seja, a brincadeira infantil constitui-se em uma atividade em que as crianças sozinhas ou em grupos procuram compreender o mundo e as ações humanas nas quais se inserem cotidianamente. (COSTA, 1991, p. 188)

A proposta lúdica dentro da sala de aula na educação infantil não pode e não deve ser encarada como uma simples atividade de distração para ocupar os momentos vagos para uma criança, uma vez que quando bem empregada ela tem um grande papel nos mais variados aspectos da vida de uma pessoa, de acordo com Ângela Maluf (2003) as brincadeiras dirigidas ajudam as crianças em seu desenvolvimento, promovendo assim a socialização e também a descoberta de tudo o que está presente em sua volta.

Portanto, parece bastante claro que dentro do contexto escolar, dentro das salas de aula as atividades lúdicas orientadas são muito mais eficientes quando se deseja a melhoria da eficiência do processo de ensino e de aprendizagem.

Segundo Edson Bezerra (2007), o papel fundamental do professor da educação infantil, é exatamente o de manter e também o de intensificar o que esse aluno já aprendeu em outros momentos e dessa maneira estimular o seu desenvolvimento pleno dentro desse novo ciclo que é a vida escolar.

O profissional da Educação Infantil ao trabalhar dentro desse ambiente escolar deve compreender cada uma das fases do desenvolvimento infantil, para saber claramente quais os estímulos apropriados e que surtirão os efeitos desejados para aquela determinada fase, pois assim, o professor estará possibilitando ao aluno um desenvolvimento global e que será muito mais harmonioso seja no campo motor, cognitivo, afetivo e da vida social.

De acordo com Raquel Pinho (2009), a escola como um todo necessita urgentemente se dar conta que através das ferramentas de ludicidade as crianças têm mais chances de crescerem de uma maneira plena e global e se adaptarem de modo mais fácil ao mundo em sociedade. A ludicidade precisa ser considerada como parte complementar da vida dos seres

humanos não só nos aspectos de divertimento, mas também nos aspectos de aquisição do conhecimento científico.

Portanto é possível afirmar que o jogo e as brincadeiras estão presentes na vida da criança. Airton Negrine (1994) conclui que quando uma criança saudável joga, ela segue uma trajetória representando assim, diferentes papéis e experimentando diferentes situações motrizes. Essa vivência motriz quando diversificada, prepara o corpo como uma tonalidade para o ato técnico, estando na fase inicial e diretamente relaciona com os interesses lúdicos de cada criança, as quais se diferenciam entre meninos e meninas.

A ludicidade, como já fora dito, faz parte da natureza e da vida da criança, conhecendo tal situação é presumível que a ludicidade é de enorme importância para o desenvolvimento dos mais diversos pontos da criança e pode-se dizer também que contribui para o desenvolvimento educacional infantil. Sem dúvidas, é primordial a utilização dessas práticas para uma otimização do processo ensino e aprendizagem, buscando sempre o melhor para o alunado, visando melhorar suas habilidades a cada dia.

O lúdico não é estático e constitui-se dinamicamente nas relações propiciando a todos os envolvidos aprender significativamente com alegria, prazer e o que vai determinar uma atividade lúdica será sempre a plenitude em que se é desenvolvida, aplicada ou realizada.

Com isso, a inserção do lúdico no currículo escolar não só facilita a aprendizagem dos alunos como também promove uma prática docente mais consciente e consistente, acreditando-se assim, que a função do trabalho com a atividade lúdica não é negar aquela feita pelo conhecimento racional, mas sim completar-se mutuamente para que os sujeitos do processo ganhem em todas as instâncias do desenvolvimento humano.

O lúdico tem sido enfocado como uma alternativa para a formação do ser humano, entretanto alguns educadores não conseguem conceituar e compreender o lúdico no seu sentido mais amplo, devido não ter na sua formação pessoal vivências lúdicas.

Assim, é preciso que o educador entenda a ludicidade como possível ponte que facilita as diversas aprendizagens, motivando o educando nas áreas físicas, mentais, emocionais e outros. O prazer pelo lúdico deve ser constante, cultivando a sensibilidade e criatividade nas aulas, para que as atividades se tornem mais significativa e o aluno tenha prazer. Dessa maneira, quando o educador consegue inserir o brincar em um projeto educacional com intencionalidade, objetivos, de forma consciente da importância e necessidade para o desenvolvimento do indivíduo e aprendizagem.

O lúdico deve acontecer de forma natural, espontânea e se constitui em elemento de escuta para o conhecimento das necessidades de seus alunos, compreendendo-o.

Vale salientar que a aplicação do lúdico não tem idade e nem modalidade de ensino, deve sempre ser usada como ferramenta para melhorar o ensino-aprendizagem, conforme salienta Santa Marli Santos (1997):

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS, 1997, p 12).

A questão da ludicidade frequentemente tem sido tema nas rodas de discussão do mundo acadêmico e de pesquisadores da atualidade que se dedicam a discussão teórica e prática acerca da temática e que perpassa por seu significado e sua funcionalidade.

Vários estudiosos apresentam em seus estudos contribuições a respeito da origem e significado do termo lúdico e discutem sua eficácia na formação da criança, no desenvolvimento humano e do processo de ensino-aprendizagem.

De acordo com Marta Oliveira (1985), a ludicidade é pode ser definida como um mecanismo que auxilia na construção de aprendizagens espontâneas. Ainda segundo Oliveira (1985 *apud* SALOMÃO; MARTINI; MARTINEZ, 2015, p. 02), o lúdico, pode ser definido como:

[...] um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, a sociabilização. Sendo, portanto, reconhecidos como uma das atividades mais significativas – senão a mais significativa - pelo seu conteúdo pedagógico social.

A partir dessas primeiras concepções pode-se afirmar que o lúdico é uma solução pedagógica e também social, um instrumento que o docente pode lançar mão em sua práxis pedagógica, para auxiliar e deixar as aulas mais dinâmicas, bem como, poderá também auxiliar na descoberta da realidade social do discente.

A ludicidade permite ao aluno instigar/mostrar aspectos interiores, espontâneos e naturais, que são fundamentais para o desenvolvimento de sua aprendizagem.

De acordo com Daniel Monti (1998), é uma competência dos profissionais da área de educação, ou seja, ao professor, a responsabilidade de se fazer atividades e tarefas concretas que envolvam objetos e também o próprio corpo da criança sendo atividades que exploram a motricidade e que possibilitem a exposição da criança a atividades gráficas.

Com as mudanças das atividades lúdicas propostas para a criança, ela utiliza múltiplas linguagens não somente para identificação de objetos e de atividades, mas também para se envolver em diversificadas transformações tipo “faz de conta”. A fantasia infantil transporta a criança para dentro de muitas situações onde ela cria e ao mesmo tempo resolve muitas situações problemas.

O brincar é fundamental para um bom desenvolvimento da motricidade, e também dos aspectos sociais, emocionais e cognitivos da criança. A relevância do desenvolvimento das habilidades básicas durante a infância pode ser observada como uma maneira metódica na pré-escola, onde vai prover para a criança os requisitos fundamentais para a aprendizagem tanto da leitura quanto da escrita.

De acordo com Janete Hansen (*et al.*, 2007), é relevante salientar que os momentos de ludicidade e brincadeira possuem um espaço de grande importância no desenvolvimento integral e pleno infantil, podendo ser por seus benefícios de curto ou de longo prazo.

A seriedade destinada para a brincadeira deve estar intimamente relacionada aos aspectos do desenvolvimento mental, da vida social, dos sentimentos e das capacidades físicas. Scheila Cordazzo e Mauro Vieira (2008) declaram que os pequeninos não brincam com o objetivo consciente de se desenvolverem, mas ao brincar elas acabam por terem influências positivas no seu desenvolvimento global como também na sua aprendizagem.

A utilização da ludicidade nas práticas educacionais prevê principalmente o uso de metodologias que sejam agradáveis como também adequadas às crianças dentro de cada faixa etária, que façam com que o aprendizado seja eficaz e principalmente que aconteça dentro do próprio mundo infantil, tendo em mão as coisas que lhes são importantes e intrínsecas aos indivíduos, que respeitam as características individualizadas das crianças, seus interesses e respeitando os esquemas de raciocínio próprio dentro da infância.

O jogo e as atividades lúdicas, em geral, podem ser os veículos fundamentais para atender as necessidades da infância, tudo isto porque as diversas combinações que um jogo pode desencadear somada ao uso de informações desafiadoras e externas, as influências mútuas entre os discentes em diferentes equipes facilitam a abordagem dos mais diferentes temas, de maneira interdisciplinar e, acima de tudo, com maior adesão como também maior participação dos meninos e meninas, estando unidos para o alcance dos mesmos objetivos e conclusão dos jogos.

O corpo docente da instituição de ensino deve permitir aos seus pequenos vivenciar o lúdico no dia a dia, interatuar com a criançada, navegar com elas na sua imaginação, superando assim a mesmice que ronda as aulas expositivas sempre iguais e monótonas que

acabam fazendo com que os alunos percam o foco das teorias ora abordadas, questionar aos alunos do que eles gostariam de brincar nos momentos de aula, descobrir o que lhes deixam felizes, agindo assim o aprendizado iria surgir totalmente inesperado, realizando atividades com equilíbrio total entre o esforço e o prazer.

De acordo com Olavo Feijó (1992) o lúdico é uma necessidade fundamental da personalidade, do corpo e da mente, o lúdico compõe as atividades básicas da vida humana. Devido essa grande importância é imprescindível que o professor encontre como também trabalhe a extensão lúdica que existe em sua própria essência, durante todo o seu trajeto cultural, de maneira que venha aperfeiçoar a cada dia sua maneira de ensinar.

“A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”. (CAMPOS, 1986 p. 15)

Contudo para o alcance dessa essência lúdica é de suma importância que o professor busque o resgate da ludicidade, lembrando os momentos lúdicos que com absoluta certeza fizeram parte de seu caminhar. Segundo Santa Marli Santos (1997) possibilita ao professor o conhecimento próprio como pessoa, sabendo de suas possibilidades como também de suas limitações, tendo consciência sobre a relevância dos jogos e dos brinquedos para a vida da criança, do jovem e do adulto.

Quando é executado um trabalho onde a ludicidade esteja sendo valorizada, o professor consegue oportunizar o resgate da potencialidade de cada aluno em cada disciplina. Todos podem desenvolver estratégias que envolvem o lúdico para conseguir dinamizar seu trabalho, que certamente, será mais produtivo, mais prazeroso e mais significativo.

CAPÍTULO II

JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO/APRENDIZAGEM

Em todas as culturas, ser criança está associado ao brincar. A defesa por uma educação que garanta aos pequenos o direito ‘a ludicidade’ já se tornou bandeira de luta comum, de modo que muitos pais se preocupam com que sejam garantidas as crianças o direito de, diariamente, aprender e também de brincar na escola.

Na educação de modo geral o brincar é um potente veículo de aprendizagem experiencial, visto que permite, através do lúdico, vivenciar a aprendizagem como processo social. A proposta do lúdico é promover uma aprendizagem significativa na prática educacional, é incorporar o conhecimento através das características do conhecimento do mundo. O lúdico promove o rendimento escolar além do conhecimento, oralidade, pensamento e o sentido.

Assim, Marta Oliveira (1997, p 37), afirma ainda que:

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

Portanto, o brincar utilizado como recurso pedagógico não deve ser dissociado da atividade lúdica que o compõe, sob o risco de descaracterizar-se, afinal, a vida escolar regida por normas e tempos determinados, por si só já favorece este mesmo processo, fazendo do brincar na escola um brincar diferente das outras ocasiões e lugares que se desenvolve.

A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica, pode desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para crianças como para os jovens.

Como pôde ser visto no estudo, a brincadeira ao acaso também tem a sua importância, porém é preciso afirmar que a interferência com intencionalidade do professor é de suma importância para o desenvolvimento amplo e pleno do educando, pois cabe ao professor o dever de estimular constantemente o aluno a progredir em seus conhecimentos e habilidades em todos os campos possíveis, por meio de propostas totalmente desafiadoras que encaminhe esses alunos a buscarem soluções possíveis e plausíveis, por intermédio das suas próprias vivências.

O lúdico pode ser utilizado como uma estratégia de ensino e aprendizagem, assim o ato de brincar na escola sob a perspectiva de Aline Lima (2005) está relacionada ao professor que deve apropriar-se de subsídios teóricos que consigam convencê-lo e sensibilizá-lo sobre a importância dessa atividade para aprendizagem e para o desenvolvimento da criança.

Marta Oliveira (1997, p. 57) acrescenta o fato que a:

Aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo). Em Vygotsky, justamente por sua ênfase nos processos sócio históricos, a ideia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. [...] O conceito em Vygotsky tem um significado mais abrangente, sempre envolvendo interação social.

Com isso, é possível entender que o brincar auxilia a criança no processo de aprendizagem. Ele vai proporcionar situações imaginárias em que ocorrerá no desenvolvimento cognitivo e facilitando a interação com pessoas, as quais contribuirão para um acréscimo de conhecimento. Exatamente nesse sentido Carlos Teixeira (1995) afirma-nos que o indivíduo que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve.

Brincar não é apenas ter um momento reservado para deixar a criança à vontade em um espaço com ou sem brinquedos e sim um momento que podemos ensinar e aprender muito com elas. A atividade lúdica permite que a criança se prepare para a vida, entre o mundo físico e social. Observamos, deste modo que a vida da criança gira em torno do brincar, é por essa razão que pedagogos têm utilizado a brincadeira na educação, por ser uma peça importante na formação da personalidade, tornando-se uma forma de construção de conhecimento.

Finalizando, Rúbia Gonzaga (2009, p. 39), aponta:

[...] a essência do bom professor está na habilidade de planejar metas para aprendizagem das crianças, mediar suas experiências, auxiliar no uso das diferentes linguagens, realizar intervenções e mudar a rota quando necessário. Talvez, os bons professores sejam os que respeitam as crianças e por isso levam qualidade lúdica para a sua prática pedagógica.

Importante para o desenvolvimento, físico, intelectual e social, o jogo vem ampliando sua importância deixando de ser um simples divertimento e tornando-se ponte entre a infância e a vida adulta e sendo primordial no desenvolvimento infantil.

O RECNEI (1998) aponta que o brincar, dentre outras, é uma das atividades básicas para o bom desenvolvimento da identidade e da autonomia infantil. A ocorrência da criança, desde muito pequena, conseguir se comunicar através de gestos, de sons e posteriormente impetrar representar determinada função na brincadeira faz com que ela desenvolva de maneira muito interessante sua imaginação.

É nas brincadeiras e nos jogos que as crianças podem desenvolver habilidades e capacidades importante tais como: atenção, imitação, memória, imaginação, dentre outras. Ao mesmo tempo amadurecem algumas capacidades básicas de socialização, por meio da interação com o grupo e também com a utilização e a experimentação de regras e papéis sociais.

De acordo com Tizuko Kishimoto (2002) o jogo é considerado uma atividade lúdica que tem valor educacional, a utilização do mesmo no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem, o jogo é um impulso natural da criança funcionando, como um grande motivador, é através do jogo que obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo, o jogo mobiliza esquemas mentais, e estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva.

O desenvolvimento da criança e seu consequente aprendizado ocorrem quando participa ativamente, seja discutindo as regras do jogo, seja propondo soluções para resolvê-los. É de extrema importância que o professor também participe e que proponha desafios em busca de uma solução e de participação coletiva, o papel do educador neste caso será de incentivador da atividade. A intervenção do professor é necessária e conveniente no processo de ensino-aprendizagem, além da interação social, ser indispensável para o desenvolvimento do conhecimento.

Por isso o educador é a peça fundamental nesse processo, devendo ser um elemento essencial. Educar não se limita em repassar informações ou mostrar apenas um caminho, mas ajudar a criança a tomar consciência de si mesmo, e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar.

Portanto, cabe ao educador criar um ambiente que reúna os elementos de motivação para as crianças. Criar atividades que proporcionam conceitos que preparam para a leitura, para os números, conceitos de lógica que envolve classificação, ordenação, dentre outros. Motivar os alunos a trabalhar em equipe na resolução de problemas, aprendendo assim expressar seus próprios pontos de vista em relação ao outro.

O processo de ensino e aprendizagem na escola deve ser construído, então, tomando como ponto de partida o nível de desenvolvimento real da criança, num dado momento e com sua relação a um determinado conteúdo a ser desenvolvido, e como ponto de chegada os objetivos estabelecidos pela escola, supostamente adequados à faixa etária e ao nível de conhecimentos e habilidades de cada grupo de crianças. O percurso a ser seguido nesse processo estará demarcado pelas possibilidades das crianças, isto é, pelo seu nível de desenvolvimento potencial.

Enfim, estar ao lado do aluno, acompanhando seu desenvolvimento, para levantar problemas que o leve a formular hipóteses. Brinquedos adequados para idade, com objetivo de proporcionar o desenvolvimento infantil e a aquisição de conhecimentos em todos os aspectos.

A partir da leitura desses autores podemos verificar que a ludicidade, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos são meios que a criança utiliza para se relacionar com o ambiente físico e social de onde vive, despertando sua curiosidade e ampliando seus conhecimentos e suas habilidades, nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo, e assim, temos os fundamentos teóricos para deduzirmos a importância que deve ser dada à experiência com o público dos anos iniciais do ensino fundamental.

De forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporcionará a criança estabelecer relações cognitivas às experiências vivenciadas, bem como relacioná-la as demais produções culturais e simbólicas conforme procedimentos metodológicos. O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando com os estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade.

Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando.

Santa Marli Santos (2002, p. 12) relata sobre as brincadeiras como sendo:

[...] uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

Ao assumir a função lúdica e educativa, a brincadeira propicia diversão, prazer, potencializa a exploração e a construção do conhecimento. Brincar é uma experiência

fundamental para qualquer idade, principalmente para as crianças dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Dessa forma, a brincadeira já não deve ser mais atividade utilizada pelo professor apenas para recrear as crianças, mas como atividade em si mesma, que faça parte do plano de aula da escola. Pois, de acordo com Lev Vygotsky (1998) é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. Porque ela transfere para o mesmo a sua imaginação e, além disso, cria seu imaginário do mundo de faz de conta.

A brincadeira constitui um incentivo ao desenvolvimento de novas habilidades e à busca de novas explicações, pois, para as crianças, é sempre mais agradável trabalhar sobre situações imaginárias e hipotéticas, seguindo determinadas regras.

Os jogos e as brincadeiras são fontes de felicidade e prazer que se fundamentam no exercício da liberdade e, por isso, representam a conquista de quem pode sonhar, sentir, decidir, arquitetar, aventurar e agir, com energia para superar os desafios da brincadeira, recriando o tempo, o lugar e os objetos.

A situação do jogo é capaz de motivar, entusiasmar, ensinar e divertir o estudante, fazendo com que essas crianças e adolescentes se sintam capazes a cada desafio proposto e superado. Esses jogos dirigidos também são uma oportunidade para que o aluno seja estimulado em seu lado competitivo de forma saudável.

Os jogos podem ser utilizados em todos os campos do conhecimento das turmas contempladas nesse estágio, proporcionando ao educador vastas possibilidades de uso, ao passo em que torna a aprendizagem mais participativa e significativa, fazendo com que as crianças alcance suas potencialidades e superem seus desafios.

Os jogos podem estimular conhecimentos matemáticos, de linguagens, movimento corporal, artes, dentre tantas outras possibilidades, sendo campo rico para o pleno desenvolvimento infantil, considerando ainda que as tecnologias fazem parte do cotidiano de boa parte dos sujeitos, sendo um meio de conexão entre educação e realidade social.

Por meio das brincadeiras e dos jogos, as crianças conseguem, de maneira eficaz, desenvolver sua afetividade, manipular objetos com maior precisão, praticar ações sensório-motoras e viver de modo ativo os contextos que envolvem a participação e a interação social, fatores estes que contribuem direta ou indiretamente para o próprio desenvolvimento bem como para a aprendizagem. Os jogos podem e devem ser usados com dimensão educativa com o propósito de contribuir para a aprendizagem, desde que haja um planejamento que o caiba por parte do docente.

Ainda que com abrangências divergentes, todas as teorias pré-estabelecidas de jogo e de brincadeira, desde as remotas até as mais atualizadas, denotam para a importância do uso dos instrumentos lúdicos como meio privilegiado de expressão e de aprendizagem na fase infantil, reconhecendo desse modo não haver nada significativo na estruturação e no desenvolvimento de uma criança que não passe pelo brincar.

Ao brincar com a fantasia e com a ludicidade, as crianças constroem um universo totalmente paralelo, de modo que podem reviver situações do passado, experimentar o próprio presente e realizar uma projeção do futuro, intercalando suas experiências entre o mundo imaginário e a realidade, complementando-os de maneira plena.

Para a execução de brincadeiras com o corpo, os professores podem criar, recriar, vivenciar e recomendar as mais variadas atividades por meio dos movimentos representados pelos cinco sentidos: visão, audição, tato, olfato e paladar. Ficando somente atrás da família, o ambiente escolar é um espaço bastante privilegiado para que a criança possa aprender a socializar-se, brincando, por exemplo, com regras.

Os jogos são constituídos basicamente por regras e as próprias crianças envolvidas podem criar essas regras, é a atividade lúdica do indivíduo socializador. Nesses jogos a crianças aprendem também, o antidever, ou seja, a desobrigação das regras, uma vez que, quando as regras não são respeitadas, a partir desse momento cria-se um jogo diferente.

Pode-se dizer que se pretende uma educação totalmente transformadora e não apenas reprodutora do mundo que elas já estão inseridas, e das relações entre indivíduos que aí se apresentam, é imprescindível se jogar criativamente e experimentar novas regras, na procura do que é divergente, do ridículo, daquilo que, a princípio, não tem um destino certo, mas que possibilita a criação de novos significantes e significados.

Existem várias pesquisas em torno da importância e necessidade da inserção de atividades lúdicas no processo ensino-aprendizagem. São vários os trabalhos que mostram a importância da ludicidade que é fundamental para o desenvolvimento social, emocional e intelectual do ser humano. Ao jogar por exemplo é possível transpor limites, aventura-se e descobrir o próprio eu, e trabalhar o desenvolvimento psicomotor do aluno.

As situações problemas contidas na manipulação dos jogos e brincadeiras faz a criança crescer através da procura de soluções e de alternativas, contribuindo para a eficiência e o equilíbrio a concentração, a atenção, o engajamento, a imaginação, o raciocínio lógico, a aceitação de regras e a socialização.

Como consequência a criança fica mais calma, relaxada e aprende a pensar, estimulando sua inteligência. A atividade lúdica envolve desejo e interesse do participante pela própria ação do jogo e o desafio motiva o jogador a continuar nessa experiência.

Assim sendo é de suma importância que o educador entenda os processos envolvidos no desenvolvimento de seus alunos e consiga planejar suas ações para buscar melhor desenvolver o potencial de cada aluno de acordo com sua faixa etária.

Com o passar do tempo, a educação deverá tomar novos rumos e teorias, respeitando as necessidades da sociedade. Por conta disso, o educador deve estimular o aluno a se tornar um ser crítico, criativo e pensante, características estas que são passíveis de serem alcançadas por meio da ludicidade do indivíduo.

A História da psicomotricidade aparece, pela primeira vez, no discurso médico, mais especificamente, no campo da neurologia, quando, no século XIX houve uma preocupação em identificar e nomear as áreas específicas do córtex cerebral segundo as funções desempenhadas por cada uma delas.

E foi no século XX que ela passou a desenvolver-se como uma prática independente e, aos poucos, transformar-se em ciência. Percebe-se então que o estudo da psicomotricidade são as noções de espaço e tempo que a criança adere e que são construídas pela ação. O desenvolvimento cognitivo acontece quando a criança está em contato com o meio em que se encontra inserida. Nesse contexto fica claro dizermos que não há cognitividade em motricidade, conforme afirma o autor Vitor da Fonseca (1998) como segue:

O movimento e o seu fim são uma unidade, e desde a motricidade fetal até a maturidade plena, passando pelo momento do parto e pelas sucessivas evoluções, o movimento é sempre projetado em face de uma satisfação de uma necessidade relacional. A relação entre o movimento e o fim aperfeiçoa-se cada vez mais, como resultado de uma diferenciação progressiva das estruturas integrativas do ser humano. (FONSECA, 1998, p.163).

O autor mostra o que o movimento está presente desde o início da vida humana que o ser humano precisa de movimento para sobreviver e se movimenta por necessidade de se relacionar ou até mesmo de sobreviver. E nessa busca de aperfeiçoamento cabe as instituições de ensino serem mediadores desse movimento em busca de fornecer um direcionamento a aprendizagem através da psicomotricidade com objetivo de ensinar desenvolver aspecto físico, social e Educacional do aluno.

Kátia Smole fala que:

As brincadeiras musicais representam um inestimável benefício para a formação da personalidade da criança, contribuindo para reforçar todas as áreas do pensamento infantil. (SMOLE, 2019 apud Revista do Professor, 2009, p.5).

Mostrando a importância da música neste contexto, Kátia Smole (1996), continua falando que o jogo é uma brincadeira e a brincadeira é inerente a qualquer criança. É um excelente instrumento que ela usa para perguntar, explicar, representar e criar. Quando brinca, dança e interage a criança tem liberdade de ação física e mental e toma decisões, agindo de maneira transformadora sobre assuntos que tenha significados para ela, coloca para fora suas fantasias, desejos, medos e sentimentos, percebendo-se no mundo e compreendendo melhor o ambiente que a rodeia.

Os jogos encaminham as crianças para fora da realidade que eles vivem, porém, ao mesmo tempo, os deixam comprometidos com a própria liberdade criadora.

Para a criança brincar é um compromisso sério, ela chega à escola muito criativa, é capaz de criar e recriar histórias ricas em detalhes. Conhece brincadeiras que a ajudam a desenvolver suas capacidades afetivas, motora e cognitiva. A escola deve estar preparada para ouvir os anseios dos seus alunos, acalantar e oportunizar sonhos, facilitar o aprender brincando. (SOUZA; EL CHAMY; GARCIA, 2011)

Uma vez entendida a importância da brincadeira, dos jogos da música e do lúdico, tais mecanismos não devem ser ignorados, ao contrário, devem ser estimulados a fim de que a criança possa ter um maior leque de possibilidades que venham a contribuir no seu desenvolvimento e na sua própria interação social.

Lev Vygotsky, fala:

Numa situação imaginária como a da brincadeira de ‘faz-de-conta’, a criança é levada a agir num mundo imaginário (o ônibus que ela está dirigindo na brincadeira, por exemplo), em que a situação é definida pelo significado estabelecido pela brincadeira (o ônibus, o motorista, o passageiro, etc.) e não pelos elementos reais concretamente presentes (as cadeiras da sala onde se está brincando de ônibus, as bonecas, etc.) (VYGOTSKY, 1995, p. 37).

Neste ponto torna-se importante ressaltar a importância do professor capacitado, pois uma vez ciente do estágio de desenvolvimento da criança, caberá ao mesmo criar os espaços, disponibilizar materiais, participar das brincadeiras, ou seja, fazer a mediação da construção do conhecimento esperado.

O papel do professor é de mediador, de estimulador, de incentivador, é alguém que auxilia os educandos a criar um espaço no qual professores e alunos trazem suas experiências e tem a oportunidade de reaproveitá-las, trocá-las e expandi-las.

De acordo com Paulo Freire:

Cabe ao professor conhecer o seu aluno, as dificuldades e fatores que o cercam, para poder dispensar sobre ele um olhar diferente, crítico e amigo, um olhar que enxergue as reais possibilidades de aprendizagem e possa adotar metodologias também diferenciadas de ensino, oportunizando a todos chegarem ao seu objetivo. (FREIRE 1983, p. 28).

Cabe ao professor investigar o domínio que cada criança possui, bem como as dificuldades, para então poder organizar sua proposta de ensino. Envolvendo assim, no processo a troca de ideias entre as crianças, ensinando-as a compartilhar descobertas. O professor deve antes de tudo ser um facilitador da aprendizagem, criando condições para que as crianças explorem seus movimentos, manipulem materiais, interagem com seus companheiros e resolvam situações-problemas.

O professor tem que partir da realidade dos alunos, ver suas necessidades, buscar alternativas de interação. Ocorre que, na fase de mudança, esta tomada de consciência é importante, até que venha a se incorporar com um novo hábito (VASCONCELLOS, 1995, p. 74).

Como estratégia de ensino o brincar propicia a aprendizagem, o ensino de um conteúdo ou de uma habilidade, por isso ao escolher uma brincadeira o educador tem que ter em mente o cumprimento deste objetivo. Quando a criança vive isoladamente, as brincadeiras podem estimulá-las ao convívio do grupo, por isso é extremamente importante que as escolas e os professores saibam da importância do lúdico para o desenvolvimento psicomotor e educacional da criança.

O processo de avaliação também entra nesse processo lúdico e um ponto da organização da prática do docente. Deve se avaliar primeiro se os objetivos estabelecidos e se aprendizagem foram atingidos. Depois avaliar se o planejamento ocorreu adequadamente, e o que deve ser mudado em uma próxima confecção de brinquedos. No entanto sem deixar de ouvir as crianças sobre suas impressões e sugestões. Ao cercar todas estas necessidades, no olhar de Roselene Crepaldi (2010) é necessário reconhecer que:

Fazer brinquedos não se restringe ao produto, carrinho, boneca, mas o processo de criação e experimentação, de planejamento e construção, de reflexão e de ação, de prazer e de frustração. Transformar imagens mentais em objetos concretos é próprio dos cientistas e inventores, que inovam constantemente o mundo em que vivem. (CREPALDI 2010, p. 20).

Apesar de todo o cuidado no planejar atividades lúdicas, devemos também dar voz e vez para a criança a fim de que elas manifestem quais são os brinquedos que lhes agradam e expliquem o porquê. Incluir o lúdico no fazer docente do professor de Educação Infantil é também contribuir com a construção de uma sociedade ‘brincante’, que reconhece a ludicidade social da criança, e sabe que a criança gosta de movimento desenvolvendo brinquedos que trabalhem também a psicomotricidade.

A brincadeira é uma atividade de fundamental importância para o desenvolvimento cultural das crianças. De acordo com o referencial teórico aqui adotado, a brincadeira é considerada a principal responsável pelo desenvolvimento psíquico da criança em idade pré-escolar. Por meio da brincadeira o domínio da realidade se torna mais acessível à criança o que favorece seu desenvolvimento psíquico e inserção social. Nesse sentido, a brincadeira é considerada uma atividade de incomparável relevância no processo de desenvolvimento das crianças de 03 a 06 anos (LEONTIEV, 2001, p. 9).

De um modo geral, a ludicidade pode ser utilizada em basicamente todos os conteúdos trabalhados na educação infantil, desde os conhecimentos gerais até questões da natureza, da sociedade, do letramento, etc. O docente deve ser um incentivador estimular o pensamento os movimentos dos alunos, através dos brinquedos lúdicos, dos livros dos jogos da música e da dança, que podem ser criados pelo professor junto com os alunos, trabalhando a imaginação de diferentes maneiras tornando o ensino diversificado atraente, fazendo com que o aluno tenha vontade de aprender.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O comportamento de brincadeira é bastante complexo e também é um assunto estudado por diversos autores e em diferentes perspectivas. Conforme o apresentado, no desenvolvimento deste trabalho de conclusão de curso, é possível perceber a grande importância da relação existente entre o brincar e o desenvolvimento das crianças.

A proposta da pesquisa bibliográfica ora apresentada é demonstrar como a ludicidade pode ser uma alternativa eficaz a ser implantada na metodologia que o professor utilizará nas suas aulas na educação infantil, não deve ser entendida como um recurso único e absoluto, no entanto deve ser vista como uma tática de ensino que não impossibilitará ao docente a utilização simultânea de vários outros recursos e estratégias metodológicas, sempre visando deixar as aulas mais atrativas para uma aprendizagem eficaz.

O objetivo central que norteou esse trabalho de conclusão de curso foi o esclarecimento das características existentes em tais atividades e a grande importância das atividades lúdicas no desenvolvimento integral da criança durante o processo de aquisição dos saberes diversos.

Com as leituras e pesquisas realizadas no decorrer do presente trabalho de conclusão foi possível responder a problematização levantada, ficando muito evidente o quanto a ludicidade pode realmente ser fator contributivo para que a aprendizagem possa se concretizar.

Ao estudar de maneira mais aprofundada os conceitos apresentados por diferentes autores permitiram uma compreensão mais ampla da imensa contribuição dos movimentos como também das atividades envolvendo a ludicidade no desenvolvimento infantil em todos os aspectos da vida e também foi possível compreender como ambos os processos, a educação e o desenvolvimento, encontram-se inter-relacionados.

A brincadeira é, portanto, uma ferramenta de suma importância para o desenvolvimento da criança, para a construção e até mesmo reconstrução do conhecimento

infantil. É por meio do brincar, que a criança consegue organizar e reorganizar suas vivências e experiências consegue aprender a conviver com as próprias emoções, ou seja, é exatamente pelos momentos de brincadeira que a criança contrabalança os conflitos oriundos do seu mundo familiar e cultural, construindo desse modo sua individualidade, suas marcas pessoais, a própria personalidade.

O brincar é um método pelo qual a criança busca informações para se desenvolver de maneira plena, por meio das brincadeiras ela vai desenvolvendo a consciência do seu próprio corpo e das inúmeras possibilidades de expressar-se utilizando ele.

A ludicidade é uma necessidade permanente dos seres humanos, podendo ser concomitantemente diversão e também uma ferramenta muito eficaz no processo de ensino e aprendizado contribuindo assim no desenvolvimento da criança como um todo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos** 9 ed, São Paulo: Loyola, 1995.

ASSIS, Rosimar Moreira. **Brincando e Aprendendo: O Papel do lúdico no ensino / Aprendizagem em diferentes contextos sociais.** Monografia apresentada na graduação do curso de pedagogia do Centro de Educação Superior a Distância do Estado do rio de Janeiro – CEDERJ. 2010.

BEZERRA, Edson Alves. **Porque Trabalhar O Lúdico Na Educação Infantil.** Webartigos, 2007. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/articles/2985/1/Porque-Trabalhar-O-Ludico-Na-Educacao-Infantil/pagina1.html>> Acesso em: 04 de Dez. de 2022.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998.

CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta. **A importância do jogo no processo de aprendizagem.** Revista Psicopedagogia Online, 2005. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID=39>> Acesso em: 08 de Dez. de 2022.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. **Caracterização de brincadeiras de crianças em idade escolar.** Psicol. Reflex. Crit. 2008, vol.21, n.3

COSTA, Santa Maria Pires. **A sala do jogo**. São Paulo: Estação Liberdade, 1994

CREPALDI, Roselene. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Curitiba: IESDE, 2010.

FEIJÓ, Olavo. **Psicologia para o esporte: corpo e movimento**. Rio de Janeiro, Shape, 1992.

FONSECA, Vitor Da. **Psicomotricidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 13. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

GONZAGA, Rúbia Renata das Neves. **A importância da formação lúdica para professores de educação infantil**. Revista Maringá Ensina nº10, 2009.

HANSEN, Janete; MACARINI, Samira Mafioletti; MARTINS, Gabriela Dal Forno; WANDERLIND, Fernanda; VIEIRA, Mauro Luis. **O brincar e suas implicações para o desenvolvimento infantil a partir da Psicologia Evolucionista**. Revista Brasileira de Crescimento e Desenvolvimento Humano, v. 17, p. 2, 2007.

KISHIMOTO, Tizuco. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1994.

KISHIMOTO, Tizuco. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage learning, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

LEONTIEV, A. N. **Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar**. In: VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 7ª ed. São Paulo 2001.

LIMA, Aline Ottoni Moura Nunes de. **Breve histórico da psicologia escolar no Brasil**. Psicologia Argumento, 2005.

LOPES, Vanessa Gomes. **Linguagem do corpo e movimento**. Curitiba: Fael, 2006.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras**: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) Ludopedagogia - Ensaios 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.

MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, NorimarChriste. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Edições Artmed. Porto Alegre, 2005.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **A importância das brincadeiras na evolução dos processos de desenvolvimento humano**. Revista Psicopedagogia Online, 2003. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/opinioao/opinioao.asp?entrID=132>> Acesso em: 07 de Dez. de 2022.

MENESES, Michele Santos de. **O lúdico no cotidiano escolar da educação infantil**: uma experiência nas turmas de grupo 5 do CEI Juracy Magalhães. Salvador, 2009.

MONTI, Daniel. **O jogo pelo jogo**: a atividade lúdica na educação da criança e adolescente. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

NEGRINE, Airton. **O lúdico no contexto da vida humana**: da primeira infância à terceira idade. In: Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. 1 ed. Petrópolis: Vozes, 2000;

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky**: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico. 4ª. Ed. São Paulo: Scipione, 1997.

PASSERINO, L. M. **Repensando a prática educativa**. 3 ed. Curitiba: Editora Opet, 1996.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imitação e representação. Rio de Janeiro: LTC, 1995.

PIAGET, Jean. **A Psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1997.

PINHO, Raquel. **O lúdico no processo de aprendizagem**. 2009. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/articles/21258/1/O-LUDICO-NO-PROCESSO-DE-APRENDIZAGEM/pagina1.html>> Acesso em: 03 de Dez. de 2022.

QUARESMA, Priscilla Mayara de Andrade. **A relação entre o brincar e o desenvolvimento infantil, segundo professoras**. 2015.

ROCHA, Rafael. **O que é lúdico?** 2013. Disponível em: <<http://euludico.blogspot.com.br/p/o-que-e-ludico.html>> Acesso em: 02 de Dez. de 2022.

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

SANTIN, Silvino. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico**. Porto Alegre: Edições EST/ESEF - UFRGS, 1994.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5ª Ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

SMOLE, Kátia Stocco; A importância do **Brincar na educação infantil**. Revista do Professor, 2009. <https://pedagogiaaopedaletra.com/a-importancia-de-brincar-na-educacao-infantil/>. Acesso em: 03 de Dez. de 2022.

SOUZA, Arlete Luiza de; EL CHAMY, Ana Luiza de Oliveira; GARCIA, Nádia Francisca Bacellar. **O lúdico e o processo de desenvolvimento infantil**. Disponível em: <http://www.cefaprocaceres.com.br/index.php?option=com_content&view=article&id=611&Itemid=134> Acesso em: 02 de Dez. de 2022.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VASCONCELLOS, Celso do S. **Para onde vai o Professor?** Resgate do professor como sujeito de transformações. São Paulo: Libertad, 1998

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. 6ª Ed. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L.S; LURIA, A.R. & LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

WAJSHOP, Gisela. **Concepções de brincar entre profissionais de educação infantil: implicações para a prática institucional**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1996.