

AS CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM E NO DESENVOLVIMENTO GLOBAL DAS CRIANÇAS

Maria Angélica Santos¹

RESUMO

A ludicidade é essencial na construção da aprendizagem significativa em todas as fases escolares. Os jogos e brincadeiras contribuem para a formação de atitudes sociais com o respeito, a cooperação e a interação entre os pares. Esse trabalho tem como objetivo geral, demonstrar a importância do lúdico no processo de aprendizagem na alfabetização ou em qualquer fase escolar. Os objetivos específicos são: Analisar as possibilidades de investir no lúdico na formação das crianças, descrever as maneiras adequadas de incluir o lúdico no dia a dia da sala de aula e investigar os resultados obtidos através das brincadeiras e jogos no aprendizado escolar. Que importância tem a ludicidade na aprendizagem das crianças? A metodologia aplicada é a revisão de literatura, observando o que dizem os autores como: Luckesi e Piaget, permitindo uma análise dos conceitos e principais abordagens sobre o tema, contribuindo para uma compreensão aprofundada do assunto, oferecendo esclarecimento aos pesquisadores e interessados em promover uma educação de qualidade, conforme os principais autores consultados. A justificativa para esta pesquisa se baseia na urgência em compreender as possibilidades e desafios em promover um ensino de qualidade, com uma educação voltada para a inclusão, alinhada as demandas atuais da nossa sociedade.

Palavras-chave: Ludicidade, Integração curricular, Abordagens dinâmicas.

INTRODUÇÃO

O ser humano nasceu para aprender, descobrir e apropriar-se dos conhecimentos em todas as fases da vida, isso lhe garante a sobrevivência e a integridade como ser participativo, crítico e criativo (DALLABONA, 2004).

As bases para o ato de brincar é o que resulta da motivação para aquisição do conhecimento com a curiosidade e as descobertas. Os jogos e brincadeiras fazem parte da vida da criança independente da época, cultura ou classe social.

As crianças vivem em um estado de fantasia e encantamento onde o faz de conta se confunde à realidade. O jogo está na gênese do pensamento, da descoberta, da possibilidade de experimentar, criar e transformar o mundo (SANTOS, 1997).

A utilização dos jogos e brincadeiras no processo pedagógico faz a criança despertar o gosto pela vida e as leva a enfrentarem os desafios. Tanto para o professor quanto para o aluno, a utilização de jogos e brincadeiras se torna prazerosa quando a alfabetização é baseada nas atividades lúdicas, tornando-as mais motivada despertando o interesse dos alunos.

¹ Mestranda do Curso de Ciência da Educação da Universidade Autônoma de Assunção - UAA, angelicatoni@hotmail.com

A brincadeira está sendo mais valorizada hoje em dia por teóricos que argumentam que ela é uma necessidade básica, como é a alimentação, moradia, saúde e educação.

A brincadeira ajuda na aprendizagem e no desenvolvimento físico-motor, intelectual e afetivo-social. A criança deve demonstrar gosto pelo aprendizado, usando a criatividade através dos métodos de ensino utilizado em sala de aula, para que seja capaz de compreender, interpretar e produzir conhecimentos, através de símbolos e códigos (SILVA; ALA, 2011). Neste aspecto, o trabalho se justifica na medida em que a utilização de estratégias lúdicas na educação é um grande desafio a ser enfrentado coletivamente. Os desafios passam desde a falta de habilidade dos profissionais com os recursos tecnológicos até como utilizá-los de forma construtiva e que envolva o aluno. Que seja um processo vivo para todos os envolvidos e não apenas uma forma moderna de manter velhos modelos educacionais.

O objetivo foi contribuir para a implementação da prática voltada para o lúdico, em que, por meio dos jogos e brincadeiras, é possível promover e ampliar as condições necessárias para tornar o desenvolvimento humano significativo, leve, divertido e estimulante.

A ludicidade é um campo primordial na primeira infância, de forma criativa, atraente, dinâmica e interativa, garantindo os direitos de aprendizagem presentes na BNCC (BRASIL, 2017) como conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. Dessa forma, através da tecnologia, é possível potencializar a criatividade e o pensamento das crianças, além da interação com os pares, garantindo assim, o acesso a tecnologia que já está tão viva no cotidiano das crianças.

METODOLOGIA

Para atingir os objetivos propostos nesta investigação, foi realizado uma pesquisa bibliográfica, que visa a revisão da literatura sobre as principais teorias que norteiam o trabalho científico. Como afirma Boccato (2006, p, 266). “(...) a pesquisa bibliográfica busca a resolução de um problema, por meio de referenciais teóricos publicados, analisando e discutindo as várias contribuições científicas.”

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Segundo Santos (1997), brincar é a forma mais perfeita para perceber a criança e estimular o que ela precisa aprender e se desenvolver. Lúdico vem do latim *ludos* e significa brincar. Brincar também inclui jogos, brinquedos e divertimento. Para Luckesi (2010). O

brincar é agir criativo no espaço potencial de todas as possibilidades, que são infinitas. Freinet (1998), denomina como “Práticas Lúdicas Fundamentais” não somente o exercício de uma atividade específica, ele acredita que qualquer atividade pode ser modificada na sua essência, conforme o uso que se faz dela. Então, Freinet acredita que a dimensão lúdica é:

... um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo, atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina (FREINET, 1998, p. 304).

Padilha e Di Nísio (2002), afirmam que a atividade lúdica pode beneficiar a vida de uma criança, no seu físico, intelectual, didático e social. No **físico**, satisfaz as necessidades de crescimento, competitividade. No **intelecto**, o brinquedo pode ajudar na desinibição, produzindo excitação mental. No **social**, a criança a representa através do lúdico, situações da realidade que ainda não pode alcançar, sendo assim uma ferramenta para promover a aprendizagem transformando com o lúdico, conteúdos maçantes em interessantes (grifo nosso).

Vygotsky (1989) considera que a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal, que se trata da distância entre o nível de desenvolvimento, quando a criança consegue resolver o problema sozinha, e o nível de desenvolvimento potencial, que é o que a criança precisa de ajuda de outro para resolver o problema (Oliveira, 2006).

Para Piaget (1997), autor da epistemologia genética do comportamento cognitivo, classifica os jogos baseado na evolução das estruturas mentais, que vão facilitar o aprendizado gradativamente. Sendo os jogos de exercício sensório motor de 0 à 1 ano, jogos simbólicos de 1 à 7 anos, jogos de regras de 7 anos em diante. Em todas as fases, o lúdico ou brincadeiras com prazer estão presentes (OLIVEIRA, 2006).

Segundo Vygotsky (1998, p. 17). “quando se brinca, o ser humano cria, inova, deixa fluir sua capacidade e liberdade de inventar novas maneiras para progredir e resolver problemas circunstanciais.”

Atualmente, especialmente no campo na educação infantil, parte-se pressuposto teórico que a criança é um sujeito ativo que vai construindo seu conhecimento pela interação com o seu mundo. Estudiosos têm dado grande atenção ao papel das atividades lúdicas na constituição das representações mentais e seus efeitos no desenvolvimento da criança, especialmente na educação infantil (KISHOMOTO, 1994).

Para Luckesi (2010), o desenvolvimento infantil é um processo acelerado nos dias atuais, de modo que a potencialidade das crianças é trabalhada desde o nascimento, por meio

de variados e significativos estímulos, seja pelos pais, pelos professores, pela família e pelo meio em que a criança vive. Isso contribui para que a criança se torne mais inteligente, mais esperta, com competências afetivas, cognitivas e corporais.

A infância é a idade do possível, em que se pode ter esperança de transformações, o que implica uma atenção dobrada nesta fase, para que se formem adultos (não se esquecendo do momento da criança) que possam atuar e até intervir no meio em que vivem para que haja renovação e, conseqüentemente, melhorias (FREINET, 1998).

Oliveira (2006) defende que falar da infância é valorizar a inocência, a candura moral, ao primitivismo dos povos, a origem da cultura e do homem. A infância tem uma conotação de natureza a ser desenvolvida, a ser moldada pelas influências externas e internas.

A imagem de infância é reconstituída pelo adulto por meio de um duplo processo: de um lado, ela está associada a todo um contexto de valores e aspirações da sociedade, e, de outro, depende de percepções próprias do adulto, que incorporam memórias de seu tempo de criança (influências externas). (...) A infância expressa no brinquedo contém o mundo real, com seus valores, modos de pensar e agir e o imaginário do criador do objeto (influências internas) (KISHIMOTO, 1994, p. 19).

Conforme Padilha e Di Nísio (2002), considerando também que na infância tudo é possível, diz que é desejável que as crianças possam adquirir autonomia em relação aos adultos, para que sejam criativas e construam seus próprios conhecimentos, bem como adquiram habilidades para refletir sobre suas verdades e as verdades dos outros. Seria também importante que elas pudessem ter iniciativa, elaborassem idéias, perguntas e problemas, além de relacionar as coisas umas com as outras.

Dewey (1976) *apud* Kishimoto (1994) afirma que a infância é uma fase de grande desenvolvimento, em que as crianças vão experimentando situações afetivas, cognitivas e motoras. A vida social constitui a base desse desenvolvimento, e cabe, principalmente à escola, a importante tarefa de oferecer experiências construtoras do conhecimento. “(...) O êxito da educação depende do enriquecimento, por parte da escola e dos educadores, das condições que possibilitam estreitar as relações entre atividades instintivas da criança, interesses e experiências sociais” (Dewey *apud* Kishimoto, 1994, p. 80).

O importante papel atribuído ao jogo infantil, como expressão máxima da atividade espontânea da criança e instrumento educativo poderoso, capaz de possibilitar a ligação entre as necessidades infantis do desenvolvimento e as exigências sociais. Os educadores sempre se preocuparam em como ensinar as crianças, mas, somente nos últimos anos é que passaram a refletir e buscar conhecimentos sobre como a criança aprende, pois de nada adianta uma infinidade de metodologias se estas não são coerentes com o modo de aprender da criança (PACHECO; CAVALCANTE; SANTIAGO, 2021).

Ao se falar em modo de aprender infantil, Oliveira (2019) valoriza a brincadeira como meio de ensinar e aprender, pois independente da época e do tipo de civilização, a criança sempre brincou e aprendeu muitas coisas. Assim, se a criança aprende brincando, por que então, não ensinar da maneira que ela aprenda melhor, ou seja, de maneira prazerosa, interessante e lúdica?

Ainda conforme Oliveira (2019), o autor chama a atenção para um problema atual, a sociedade de consumo, em que as crianças gastam seu tempo livre diante da televisão e consomem os atraentes jogos e brinquedos eletrônicos, de modo que não sobra tempo para criar, inventar e soltar a imaginação. A criança acaba por não ter oportunidade de conhecer alguns de seus potenciais criativos por falta de tempo e espaço disponíveis.

(...) constatei que muitas crianças desconhecem seus potenciais porque não tiveram a oportunidade de experimentá-los, e, ao fazê-lo, aumentam a sua auto-estima. Como seres capazes de realizar, de inventar coisas com utilidade, conseguem dar valor a objetos que foram feitos por suas próprias mãos, incorporam alguns valores essenciais à vida (OLIVEIRA, 2019, p. 37).

Defende-se que a infância é tempo de aquisição de valores universais importantes tais como: respeito ao próximo, autonomia, criatividade, tolerância, criticidade, cooperação, entre outros. Silva e Ala (2004) tratam da infância, destacando que às crianças devem ser proporcionadas oportunidades para seu desenvolvimento motor, seu desenvolvimento cognitivo, seu desenvolvimento social e seu desenvolvimento afetivo, para que sejam completas. Em particular, a mesma autora valoriza as brincadeiras e os jogos, que possibilitam todas as experiências citadas.

“O brincar é visto como um mecanismo psicológico que garante ao sujeito manter uma certa distância em relação ao real...” (BROUGÈRE *apud* KISHIMOTO, 1994, p. 19). Brincar não é uma dinâmica interna do sujeito, e sim uma atividade marcada por uma significação social precisa que necessita de aprendizagem. A criança vai aprendendo a brincar brincando.

Para Dantas *apud* Kishimoto (1994, p. 22), “brincar é anterior a jogar, conduta social que supõe regras. Brincar é forma mais livre e individual, que identifica as formas mais primitivas de exercício funcional”.

Segundo Santos (1997), embasado pela teoria do desenvolvimento de Wallon (1982), argumenta que após os três anos, a criança se torna personalista, há negativismo, oposição, imitação, subjetividade. A criança brinca de dançar, brinca de pintar, brinca de ouvir histórias sobre si mesma. Nesta fase o brincar aproxima-se de fazer arte.

Para Oliveira (2006), o brincar se dá quando ao interagir com o meio predominam os esquemas de assimilação sobre os de acomodação, isto é, quando predomina o prazer sobre o

esforço de se transformar para se acomodar. A gênese da brincadeira é muito difícil de ser detectada assim como a de qualquer conduta adquirida. A criança aprende a brincar assim como aprende a se acomodar, a imitar.

A criança reproduz na brincadeira a sua própria vida. Os personagens adquirem vida como projeções, quer do eu, quer das figuras paternas, quer de uma combinação das duas, mas sempre através de uma assimilação deformante, mais agradável á criança. Todas as vezes que a realidade se torna aos olhos da criança difícil demais de ser reproduzida ela a recria, combinando-a de modo a compensar seus aspectos menos facilmente assimiláveis. A criança se utiliza da brincadeira para resolver situações que lhe causam medo, insegurança ou inibição, revivendo-as de uma maneira imaginada a seu modo, a fim de poder assimilá-la. (...) A criança aprende através da brincadeira a encontrar na própria vida, nas pessoas reais, a complementação para as suas necessidades afetivas e cognitivas (OLIVEIRA, 2021, p. 57)

A motivação do brincar se configura de maneira particular, diferenciando uma ação lúdica de uma ação real. A ação lúdica é psicologicamente independente de seu resultado objetivo, porque a motivação não reside no resultado. Os motivos, ou seja, aquilo que impulsiona para a atividade, no brincar estão no próprio processo, e não no produto da atividade. A criança não tem consciência das motivações do brinquedo, e esta é a diferença entre brinquedo, trabalho e outras atividades, nas quais mesmo que não haja compreensão de todo o processo, o sujeito atenta às operações necessárias, e está orientado para o resultado (SANTOS, 1998).

As temáticas que as crianças escolhem para suas brincadeiras se originam de parcelas da realidade que elas observam e/ou experimentam em sua vida cotidiana. Este critério é que orienta as crianças na construção de uma situação imaginária, ou seja, na brincadeira de faz de conta (simbólica) (FREINET, 1998).

A brincadeira simbólica consiste-se em atividades através dos quais a criança representa sua expressão, seu sentimento e os significados que ela tem das coisas reais. A criança imagina situações. Estes jogos simbólicos favorecem a integração da criança ao mundo social, à escola, aos hábitos de alimentação e higiene etc. (PACHECO; CAVALCANTE; SANTIAGO, 2021).

Conforme Padilha e Di Nísio (2002), a criança brinca muito, o que é sabido por todos. Brincar é fundamental para a criança, pois é uma das principais formas que ela dispõe para aprender sobre os objetos que fazem parte de sua realidade, aprender sobre os outros e sobre si mesma. Nos centros urbanos, há uma diminuição do espaço e do tempo para a criança brincar, e este é um problema que requer atenção, pois sem brincar a criança tem seu desenvolvimento prejudicado. A presença de objetos nas brincadeiras vai aumentando à

medida que a criança cresce, mas as brincadeiras e jogos que envolvem só o movimento persistem e passam o período de seis anos.

Jogo é uma palavra que define uma infinidade de atividades com características específicas, desde uma brincadeira infantil até o jogo que existe na política e envolve imaginação, regras, estratégias, atividade motora, representação mental etc. Assim, uma partida de basquete profissional ou amador é um jogo, da mesma forma que o xadrez, a amarelinha. Joga-se por prazer, para competir, para cumprir uma tarefa escolar ou para viver a vida. Ou seja, falar em jogos é algo complexo e amplo, de modo que não é fácil generalizar uma definição de jogo, que é diferente de brinquedo (KISHIMOTO, 1994). Para o mesmo autor, o jogo pode ser o resultado da prática do uso da linguagem num contexto social (arco e flecha como brincadeira ou prática de caçar para sobreviver) ou um sistema de regras (xadrez) ou um objeto (pião).

(Silva e Ala (2011) defendem que o brinquedo está relacionado com criança e ausência de regras e permite à criança simbolizar. Por meio da boneca, por exemplo, ela imita a mãe, alimenta o bebê, veste, educa. Um brinquedo moderno pode representar a tecnologia atual, o avanço científico, um personagem conhecido mundialmente, heróis de contos de fadas. Tudo isto é incorporado pela criança porque a infância é a idade do possível.

Considerando que o adulto cria o brinquedo a partir de sua idealização de infância e de seus valores, crenças e expectativas, o objeto está relacionado ao mundo real e suas características de acordo com cada sociedade ou grupo. O adulto nunca deixa de ser criança. O brinquedo não apresenta, portanto, a pluralidade de sentidos dos jogos e a brincadeira é a ação que concretiza o uso do brinquedo como atividade lúdica. Assim, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não devem ser confundidos com o jogo e, também, na atualidade, as brincadeiras têm intencionalidade educacional. No Brasil não há critérios rigorosos para separar jogo de brinquedo e brincadeira (OLIVEIRA, 2006).

Aprofundando-se sobre o jogo, Kishimoto (1994) argumenta que há diferentes tipos de jogos quanto às suas características (prazer, não-sério, regras, liberdade, separação dos fenômenos do cotidiano, representativo ou limitação no tempo e espaço) e que formam famílias. O jogo normalmente dá prazer de participar e ele não é sério quando a criança brinca espontaneamente e não o considera uma tarefa, pois se imposta não há liberdade e a criança não usa a imaginação. Por outro lado, todos os jogos apresentam regras e apresentam uma seqüência de execução, além de parecerem ser não produtivos e haver sempre uma intenção lúdica do jogador ou não é jogo.

Um jogo apresenta as seguintes características: realidade interna predomina, dá prazer e alegria, permite alternativas de ação, é para brincar e deve ser de livre escolha e a criança deve ser livre e controlar ela mesma as atividades. Em uma outra concepção, o jogo infantil é simbólico, traz significação, é voluntário, regrado e com metas espontâneas (Freinet, 1998).

Conforme Oliveira (2021), no âmbito educacional, o jogo, antigamente, era considerado somente para recreação e somente com o tempo foi adquirindo caráter educativo diante de concepções psicológicas e pedagógicas da infância, ou seja, ao jogar e brincar a criança se desenvolve. Piaget defende que no jogo a criança mostra seu nível de desenvolvimento. Vygotsky argumenta que o jogo faz parte do desenvolvimento social da criança; Bruner afirma que os jogos desenvolvem a linguagem. Quanto aos tipos de brinquedos e brincadeiras, classificam-se em brinquedo educativo (intencionalidade pedagógica), brincadeira tradicional infantil (cultura popular), brincadeira de faz-de-conta (uso da imaginação para representar situações reais), brincadeira de construção (desenvolver criatividade e habilidades).

Para Santos (1997) Friedrich Froebel (1782-1852) foi o primeiro a colocar o jogo como parte essencial do trabalho pedagógico. Ele criou o jardim da infância com uso de jogos e brincadeiras, para que as crianças fossem enaltecidas na sua perfeição, valorizadas na sua liberdade, e que pudessem expressar-se por meio de brincadeiras livres e espontâneas.

Froebel foi influenciado pelo grande movimento de seu tempo em favor do jogo. Ao elaborar sua teoria da lei da conexão interna, percebe que o jogo resulta em benefícios intelectuais, morais e físicos e o erige como elemento importante no desenvolvimento integral da criança (HUGHES *apud* KISHIMOTO, 1994, p. 63)

Padilha e Di Nísio (2002) abordam o jogo de construção de Froebel (composto por bolas, cilindros e cubos e denominados dons), em que as crianças, por livre manuseio das peças constroem seu mundo e, ao construí-los, transformá-los, destruí-los, elas expressam sua imaginação, o seu faz-de-conta. Os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades.

Santos (1997) trata dos jogos de construção que oferecem desafios às crianças, cujo esforço exige a utilização da potencialidade da criança, de conteúdos cognitivos que são empregados para a solução de problemas. Os jogos de construção permitem que as crianças, utilizando seus conhecimentos anteriores, avancem no seu aprendizado de maneira eficaz, isto é, a partir da intervenção do adulto (oferecendo os jogos), com objetivos intencionais, a criança se prepara para fazer sozinha o que só faz com a ajuda de outro.

Seguem sugestões de brincadeiras criativas que podem auxiliar o professor na sua tarefa de causar aprendizagem significativa nos seus alunos, com base nos estudiosos pesquisados sobre o lúdico na escola.

Brincadeira de saquinhos de areia: São necessários 6 saquinhos de areia, que podem ser feitos pelas crianças com auxílio da professora ou mesmo das mães. Basta cortar os quadrados de pano, costurar de três lados, encher de areia e costurar o último lado. Podem ser utilizadas pedrinhas. A brincadeira consiste em jogar para o alto com uma das mãos um saquinho e com a mesma mão pegar outro saquinho que está no chão e logo em seguida o saquinho que jogou para o alto, sem deixar cair nada. Assim por diante até todos os saquinhos estarem na mão. A brincadeira pode variar tendo que pegar dois, três saquinhos de uma vez, ou até mais. As regras devem ser combinadas antes do início da brincadeira.

Brincadeira do lenço: Esta brincadeira é para ser realizada por duas equipes, no pátio da escola. O pátio deve ser dividido em duas linhas. Atrás de cada uma das linhas ficam as crianças de cada uma das duas equipes. No centro fica um juiz (que pode ser a professora) com um lenço na mão. Cada criança de cada equipe receberá um número, que se repetirá em cada equipe. O juiz diz um número e de cada equipe sai uma criança que está com aquele número para pegar o lenço na mão do juiz. A criança que pegar o lenço corre para seu campo, sendo perseguida pelas crianças do campo contrário. Se chegar ao seu campo sem ser tocada por uma das crianças, marca ponto para sua equipe. O juiz diz outro número e assim por diante.

Brincadeira Agostinho, que tem origem escrava. Tudo começa com as crianças formando uma grande roda. Uma criança fica no meio. Esta criança é o Agostinho (A). Outra criança fica fora da roda. É o Sinhô (S). As duas crianças cantam conversando: (S) Agostinho, cadê o meu gado? (A) Tá no campo, sinhô... (S) Falta um boi maiado! (A) Num falta, num sinhô. (S) Olha que eu te pego, Agostinho. (A) Num pega não sinhô... Quando diz “olha que eu te pego, Agostinho”, a criança que está do lado de fora da roda tenta rompê-la para pegar a outra criança que está dentro, sendo que as crianças que formam a roda tentam impedir que ele entre. Caso ele consiga entrar, a criança sai por algum outro lado da roda e foge. A criança que entrou na roda passa a ser o Agostinho e é escolhida outra para ser o Sinhô e tudo recomeça.

Brincadeira Fui à feira, com 2 ou mais participantes. Regra: Um jogador diz em voz alta: Fui a feira e comprei.. por exemplo ”maçã”. O jogador seguinte repete a frase do primeiro acrescentando outra mercadoria comprada por exemplo: ”batata”, o terceiro jogador

repete as mercadorias que os jogadores anteriores disseram e acrescenta mais uma, ganha quem não repetir mercadoria e lembrar todas que foram faladas.

Brincadeira Que bicho eu sou? Para no mínimo três participantes. É uma brincadeira bem divertida. Uma pessoa monta ilustração de vários bichos, um em cada folha de papel. Esses nomes devem ser colados nas costas dos participantes sem que eles vejam qual o bicho. Cada participante terá que adivinhar o animal que virou fazendo perguntas sobre as características do bicho aos outros participantes. As respostas devem ser sim ou não. O último a descobrir sai da brincadeira e passa a colar o nome dos bichos nos vencedores.

Brincadeira De Havana veio um Barco: um jogador diz em voz alta: “De Havana veio um barco carregado de...” e acrescenta o nome de um produto que pode ser transportado por barco. Exemplo: laranja. O jogador seguinte deve dizer o nome de outra mercadoria que comece com a mesma letra que a primeira, por exemplo: “De Havana veio um barco carregado de lápis”. Quando um jogador não conseguir lembrar de algum produto que não foi falado será eliminado. Depois que alguém for eliminado o jogador que ficou por ultimo começa o jogo com outra letra.

Outras brincadeiras podem e devem ser pesquisadas e utilizadas pelos professores no brincar com seus alunos. Brincadeiras diferentes, que os alunos ainda não conhecem, estimulam a curiosidade e a participação, qualidades tão importantes para as crianças de qualquer idade.

Seguem posicionamentos com base nos estudiosos da prática lúdica pesquisados:

Quanto ao que é brincar.

- 1) Descontrair-se, divertir-se, desenvolver o companheirismo, aprender com movimentos.
- 2) Trabalhar preparando a criança para ser adulto.
- 3) Aprender a conviver com o outro e com as diferenças se divertindo muito, muito.
- 4) Trabalhar com a criança de forma agradável, com alegria, compartilhar momentos de relaxamento onde se aprende por meio do divertimento.
- 5) Expressar-se através de brincadeiras como pular, correr, faz-de-conta e outras.
- 6) Divertir-se, entrosar-se, alegrar-se.
- 7) Um momento muito importante que deve ser valorizado pelo professor, pois o indivíduo consegue assimilar os conteúdos, além de ter a oportunidade de se socializar com o grupo.
- 8) Algo prazeroso que desenvolve o conhecimento em vários sentidos.
- 9) Distrair-se, descontrair-se, sorrir, divertir-se.

- 10) A forma como a criança pequena conhece, vive e elabora o mundo que a cerca.
- 11) Desenvolver atividades lúdicas que podem ou não ter objetivo pedagógico.
- 12) O fazer de conta. Quando brincamos podemos tudo.
- 13) Parte fundamental para o desenvolvimento emocional, físico e social das crianças.
- 14) Divertir-se, vivenciar.
- 15) Divertir-se, conhecer, vivenciar coisas novas.

Quanto ao que é brincar, parece que os estudiosos estão cientes do conceito deste termo e sua importância para o desenvolvimento integral da criança, por meio de atividades prazerosas e que fazem parte da identidade infantil. Cabe salientar que os professores entrevistados objetivam intenções educativas nas brincadeiras.

Os pressupostos teóricos levam a crer que a brincadeira tem grande importância no desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e pessoal, pois possibilita a interação da criança com o meio ambiente. Sendo assim, no brincar, a assimilação predomina e a criança incorpora o mundo à sua maneira sem nenhum compromisso com a realidade. Neste sentido, o brincar é uma parte ativa, agradável e integrativa do desenvolvimento intelectual. O brincar é uma das principais formas que a criança dispõe para aprender sobre os objetos que fazem parte de sua realidade, aprender sobre os outros e sobre si mesma.

A ação do professor de educação infantil, como mediador das relações entre as crianças e os diversos universos sociais nos quais elas interagem, possibilita a criação de condições para que elas possam, gradativamente, desenvolver capacidades ligadas à tomada de decisões, à construção de regras, à cooperação, à solidariedade, ao diálogo, ao respeito a si mesmas e ao outro, assim como desenvolver sentimentos de justiça e ações de cuidado para consigo e para com os outros.

Quanto a considerar ou não importante brincar com os alunos.

- 1) Brincando a criança aprende muita coisa e se socializa com o grupo; aprende a contar, a ler, a perder e a ganhar.
- 2) Brincando a aprendizagem flui melhor.
- 3) Na brincadeira a criança compartilha, se socializa e faz novos amigos.
- 4) Por meio da brincadeira acontecem grandes aprendizagens.
- 5) É importante o adulto continuar sendo criança, sempre. Juntar-se aos alunos na brincadeira é muito bom.
- 6) Como professor se é parte integrante do grupo e não há razão para não brincar junto com as crianças.

- 7) Brincar é um momento muito importante que deve ser valorizado pelo professor, pois o indivíduo consegue assimilar os conteúdos, além de ter a oportunidade de se socializar com o grupo.
- 8) Por meio da brincadeira, não só se oferece momentos de prazer aos alunos, mas também se promove e se aprimora seus conhecimentos.
- 9) Através de brincadeiras se consegue atingir alguns objetivos ludicamente, tornando as aulas mais agradáveis para todos.
- 10) Pois esta é a forma como a criança conhece, pensa e elabora o mundo.
- 11) Partindo das brincadeiras os alunos aprendem a respeitar regras, ampliam, aperfeiçoam e ampliam conceitos.
- 12) É a maneira de entrar no mundo da criança.
- 13) Neste momento o professor estimula e motiva os alunos a brincar, bem como aproveita o momento para fazer observações.
- 14) A brincadeira faz parte do mundo da criança.
- 15) A criança aprende através do brincar, do lúdico e ainda se diverte.

Os estudiosos consideram importante o professor brincar com os alunos. Os motivos variaram, mas existe a crença de que se pode ensinar por meio das atividades lúdicas, apesar de nenhum deles colocar a brincadeira como elemento indispensável nas aulas.

Segundo a teoria sobre as relações entre jogo e educação constata-se que proporcionar aprendizagem é o mais frequente motivo pelo qual o jogo é considerado importante para a educação. Porém, os professores parecem sentir-se ameaçados pela brincadeira devido à sua aleatoriedade e aos novos possíveis que constantemente abrem. Seu papel no brincar foge à habitual centralização onipotente, e os professores não sabem o que fazer enquanto seus alunos brincam, refugiando-se na realização de outras atividades, ditas produtivas. Na melhor das hipóteses, tentam racionalizar, definindo o brincar como atividade espontânea que cumpre seus fins por si mesma.

Na pior das hipóteses, sentem-se incomodados pela alusão à própria infância que o contato com o brincar dos seus alunos propicia, ou confusos quanto ao que fazer enquanto as crianças brincam, muitas vezes não apenas se intrometendo na brincadeira, como tentando ser a própria criança que brinca.

Quanto ao costume de planejar ou não as brincadeiras que o professor desenvolve.

Quanto ao planejamento das brincadeiras, a maioria dos estudiosos apóiam a ideia de que professores devem sempre planejar as brincadeiras que desenvolvem com os alunos. Para que a brincadeira possa ter intencionalidade educativa, o planejamento é necessário.

Considerando posicionamentos científicos sobre o assunto, pode-se dizer que é importante planejar atividades que permitam a movimentação livre das crianças, a realização de brincadeiras, jogos, especialmente o faz de conta, de modo que se proporcione à criança situações no dia a dia da escola, que terão, no conjunto, o objetivo de auxiliar o seu desenvolvimento, de promover aprendizagem de conteúdos específicos, de desenvolver a linguagem, de promover sua autonomia e seu autoconhecimento, de contribuir para seu processo de socialização e integração no grupo.

Brincadeiras citadas pelos estudiosos pesquisados sugeridos para o professor desenvolver com os alunos.

Batata-quente, corre-cotia, brincar de roda, telefone sem fio, casinha, futebol de botão, massinha de modelar, coelhinho sai da toca, pula corda, bola, amarelinha, morto-vivo, pega-pega, passa anel, salada mista, barra-manteiga, estátua, dança de cadeiras, dança, escravos de Jô, mímica, dramatizações, movimentos corporais, passa anel, gincana, corrida, elefantinho colorido, cobra-cega, pular elástico, corre-corre, jogos de competição, seu mestre mandou, serpente, mãe da rua, bola no túnel.

Bingo de números, forca com palavras, atividades com escrita dos nomes, pular corda com contagem, jogos com dados como trilha, baralho e dominó, quebra-cabeça, jogos simbólicos.

Todos sugerem brincadeiras de entretenimento, que como se pode ver são as mais variadas possíveis. É importante que os professores consigam nas atividades lúdicas, causar alegria, despertar interesse e possibilitar que as crianças desenvolvam competências importantes para a sua formação integral. O brinquedo, enquanto atividade principal, requer investimentos redobrados e específicos por parte do professor. Para o professor é essencial saber como controlar o brinquedo de uma criança, e, para fazer isto, é necessário saber como submetê-lo às leis de desenvolvimento do próprio brinquedo, caso contrário haverá uma paralisação do brinquedo em vez de seu controle. Descobrir o que é específico de cada fase do desenvolvimento do jogo é o que possibilita uma intervenção pedagógica que direcione o processo para níveis apontados pela teoria como cada vez mais evoluídos.

Nem todos os professores pesquisam novas e interessantes brincadeiras. Uma boa parte dos professores, felizmente, têm esta preocupação. Há pesquisa em livros, revistas e Internet. Outra parte ainda parece não priorizar a pesquisa como elemento de formação continuada.

Quanto gostar das brincadeiras antigas, resgatar estas brincadeiras, é bastante válido. Preservar a cultura é sempre importante e hoje em dia realmente as crianças não têm muitos

locais para desenvolver este tipo de brincadeira. Muitos pais também não se preocupam com isso. A escola se torna, portanto, um excelente espaço para este fim.

A importância do jogo na educação tem oscilado ao longo dos tempos. Principalmente nos momentos de crítica e reformulação da educação, são lembrados como alternativas interessantes para a solução dos problemas da prática pedagógica.

A brincadeira corresponde à vida da criança como a água é fundamental para o crescimento das plantas. Além de ser importante para seu desenvolvimento físico e motor, a atividade de brincar possibilita à criança pensar e reorganizar suas aprendizagens e vivências.

Valendo-nos dos estudos de Piaget, o jogo constitui-se como fator de desenvolvimento afetivo, simbólico e intelectual. A brincadeira simboliza a oportunidade da criança transformar a realidade, experimentar ações, sentimentos e atitudes e ainda de ter o privilégio do prazer ao descobrir coisas novas. É através da brincadeira que a criança comunica e expressa seus desejos, medos, conflitos e potencialidades.

No início, a brincadeira para a criança reforça a atitude de repetição de ações e atividades motoras. À medida que vai crescendo e se desenvolvendo, aparecem os jogos simbólicos onde passa a agir não só pelo prazer da manipulação, mas para fazer de conta e colocar em jogo suas fantasias, desejos e conflitos.

Os jogos de regras aparecem quando a criança passa a exercer maior atividade socializada, pois começa a estabelecer e entender regras constituídas por si e pelo grupo, favorecendo oportunidades de entender pontos de vista diferentes. É aí que entra a importância da pré-escola, favorecendo momentos em que a brincadeira organizada desafia a criança e estimula sua capacidade mental e de cooperação.

Vygotsky afirma que ao brincar a criança percebe o mundo que a cerca, já que envolve relações com outras crianças e com os adultos. Numa brincadeira onde a criança tenha que, por exemplo, fazer o papel de mãe, lhe é permitido trabalhar a imaginação, a imitação, o estabelecimento e a compreensão de regras que conhece e as põe em prática. Pode colocar-se no lugar de outra pessoa e lidar com diferentes personagens em diferentes contextos.

Assim, brincar na escola é para a criança oportunidade de ampliar sua capacidade intelectual e social. A rotina pré-escolar deve contemplar períodos de atividades dirigidas e leves, favorecendo o desenrolar e o criar de brincadeiras onde o educador tem papel de interventor positivo. Deve sempre haver e ser considerado esse tempo do brincar e, quanto menos a criança, tanto maior deve ser o tempo necessário para brincar pois é em tenra idade que se começa a trabalhar a formação pessoal e social, a oralidade, noções matemáticas e a constituição de seu caráter.

Para o educador, desde que pondo em jogo sua competência observadora e responsável, o momento do brincar é oportunidade de conhecer melhor suas crianças e suas necessidades. A partir desse conhecimento é que saberá de onde partir e onde deverá chegar.

escola é o lugar legítimo da brincadeira, de promove-la, já que é espaço de vida, animação, interação, socialização e conhecimento. Mas, considerando que nesses últimos anos, as crianças têm se encaminhado ainda com 6 anos para o Ensino Fundamental, muitas delas ainda sem haver freqüentado a Educação Infantil, onde a criança estará brincando, imaginando, pensando, vivendo relações?

Em geral as escolas públicas de Ensino Fundamental organizam seus currículos e rotinas sem disponibilizar momentos para o brincar. Esse é um ponto crucial para urgentes revisões no contexto da Educação Básica brasileira. Por conta disso, corremos o sério risco de que, na próxima década, os jovens e adolescentes saibam menos conviver em grupo, resolver conflitos ou trabalhar em parceria.

O educador, seja ele da Educação Infantil ou do Ensino Fundamental é quem deve criar espaço em suas práticas dando oportunidade para que a brincadeira aconteça entre seus alunos, compartilhando com eles e a favor deles, momentos de alegria e prazer”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O tema abordado nos mostra o quanto o lúdico é importante na vida da criança. Vimos nessa pesquisa que segundo vários teóricos, a criança que não brinca está predestinada ao atraso na sua formação afetiva-social, físicamotora, cultural, psicológica e sexual.

Para tornar as aulas mais agradáveis, motivadas, é necessário que os professores deem ênfase na atividade lúdica em suas aulas, para garantir o aprendizado da criança de forma efetiva, estimulando seu desenvolvimento global.

Percebe-se que a brincadeira é tão importante quanto é a alimentação, moradia, saúde. Sendo assim uma das necessidades básicas. Para garantir que a criança consiga ao brincar colocar para fora suas emoções, assim conseguindo socializar melhor e construir seus saberes. Como afirmava Vygotsky, a brincadeira cria uma zona de desenvolvimento proximal.

O lúdico facilita a aprendizagem e contribui para o corpo e a mente, não se tratando apenas de diversão, devendo ser inserida no nosso contexto, contribuindo para o desenvolvimento das crianças sendo usado na escola como ferramenta no processo de ensino aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- FREINET, C. **A educação do trabalho**. São Paulo. M Fontes 1998.
- LUCKESI, C.C. **Brincar: o que é brincar**. 2010 Disponível em: www.luckesi.com.br/texto/ludicidade_brincar01.doc. Acesso em: 08 de setembro de 2024.
- SANTOS, S.M.P. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: vozes,1998.
- SANTOS, S.M.P. **O lúdico na formação do educador**: Petrópolis:Vozes,1997.
- OLIVEIRA, E. E. **Piaget, Vygotsky: Relação com o jogo infantil e sua aplicação na área da psicopedagogia**. 2006. São Paulo: Atlas, 2006.
- SILVA, L. M.; ALA, S, R, O. **Técnicas de ensino e uso do lúdico para auxiliar no processo de aprendizagem da alfabetização no Colégio Evangélico Nação Santa**. UEG. Caldas novas. Disponível em: www.cdn.ueg.br.. Acesso em: 15 setembro 2024.
- DELLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. **O lúdico na educação infantil**. v. 1, n. 4, mar. 2004.
- ROSA, P. A.; NISIO, D. J. **Atividades lúdicas sua importância na alfabetização**. Curitiba: Juruá, 2002.
- SILVA, C. H.N.; CARVALHO, M.O.P.; PARENTE, J.R.F. O brincar e as brincadeiras populares em espaços não escolares. **Ensino em Perspectivas**, [S. l.], v. 2, n. 3, p. 1–7, 2021.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.
- BOCCATO, V. R. C. Metodologia da pesquisa bibliográfica na área odontológica e o artigo científico como forma de comunicação. **Rev. Odontol. Univ. Cidade São Paulo**, São Paulo, v. 18, n. 3, pág. 265-274, 2006.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- PACHECO, M.A.L.; CAVALCANTE, P.V.; SANTIAGO, R.G.F.P. A BNCC e a importância do brincar na Educação Infantil. **Ensino em Perspectivas**, Fortaleza, v. 2, n. 3, p. 1-11, 2021.
- OLIVEIRA, Z. R. de. **O trabalho do professor na educação infantil**. São Paulo: Biruta, 2019.