



Esta obra está sob o direito de
Licença Creative Commons
Atribuição 4.0 Internacional.

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO ENQUANTO RECURSO PEDAGÓGICO PARA A APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS

Mariana dos Santos Peixoto¹

Rafaelle Higino de Lemos²

Jonas dos Santos Lima³

RESUMO

Os jogos, brincadeiras e ludicidade são elementos que compõem o mundo infantil, tornando-se ferramentas essenciais para o processo de ensino-aprendizagem de crianças na educação infantil. Sendo assim, este trabalho tem como objetivo discutir a importância de produzir atividades lúdicas com o auxílio de jogos e brincadeiras para uma aprendizagem significativa, possibilitando desenvolvimento cognitivo, social e emocional à criança, além de auxiliá-la na compreensão de mundo. Optou-se pela abordagem qualitativa que nos possibilitou trazer percepções da realidade estudada, para isso, também foi realizada uma intervenção pedagógica em uma turma de educação infantil, no sentido de analisar o comportamento e ação dos alunos frente à ludicidade. Para isso, foram selecionadas contribuições de autores como, Jean Piaget, Libâneo, Kishimoto, Paulo Freire, entre outros, além dos documentos norteadores, como, Base Nacional Comum Curricular, Constituição Federativa do Brasil, Referencial Curricular para a Educação Infantil, Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. A partir disso, conseguimos perceber que a utilização de jogos e brincadeiras na sala de aula, aliado à ludicidade contribuem para a evolução da autonomia, criatividade e sociabilidade. Por essa razão, os educadores devem buscar práticas facilitadoras e eficazes de aprendizado, visto que, pelas crianças estarem em constante desenvolvimento, precisam de atenção, disponibilidade e fazer uso da imaginação para explorarem o mundo e assim, aprender brincando. As práticas pedagógicas quando realizadas com fundamentos adequados em prol da aprendizagem, é de relevância à aquisição de conhecimento, para isso sua aplicação e utilização deve ser de forma consciente, pois os jogos e brincadeiras, na escola, devem proporcionar construção e assimilação de conhecimento, trabalhando e reconhecendo a potencialidade de tais recursos.

Palavras-chave: Criança. Aprendizagem. Ludicidade.

¹ E-mail: marypeixoto21@gmail.com

² E-mail: rafaellehigpsicologa@gmail.com

³ E-mail: jonaslima183@gmail.com

INTRODUÇÃO

O “brincar” está entre os seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular- BNCC e tem como característica a ampliação do desenvolvimento da criança, potencializando a imaginação, criatividade, experiências sociais, afetivas. Além do brincar, estão integrados como direitos de aprendizagem conviver, participar, explorar, expressar, conhecer-se (BRASIL, 2017, p. 38).

Este trabalho tem como objetivo discutir a importância de produzir atividades lúdicas com o auxílio dos jogos e brincadeiras, compreendendo e discutindo as suas contribuições para uma aprendizagem significativa, possibilitando desenvolvimento cognitivo, social e emocional a criança, além de auxiliá-la na sua compreensão de mundo.

Partindo disso, pretendemos conhecer quais as práticas que devemos adotar em sala de aula para que além de um momento divertido, os alunos possam obter aprendizado, estimular a motricidade, raciocínio, aprender a esperar sua vez, agir em coletividade e respeitar as regras dos jogos.

Para essa finalidade, realizou-se uma investigação de natureza qualitativa, caracterizada como pesquisa bibliográfica, além da pesquisa de campo de cunho exploratório, pois buscamos através do diálogo entender esta dimensão do uso de jogos e brincadeiras e por meio de uma intervenção pedagógica foi possível perceber como as brincadeiras e jogos tem sido inseridas no cotidiano dos alunos na educação infantil.

Foram selecionadas contribuições de autores como, Jean Piaget, Libâneo, Kishimoto, Paulo Freire, entre outros, além dos documentos norteadores, como, Base Nacional Comum Curricular, Constituição Federativa do Brasil, Referencial Curricular para a Educação Infantil, Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.

Conforme às consultas teóricas e documentos norteadores pudemos concluir que os jogos e brincadeiras aliados à ludicidade possuem contribuições significativas ao processo de aprendizagem de crianças, ao mesmo tempo que favorece a qualidade do ensino e contribuições, no qual o professor atua enquanto mediador de conhecimentos (MORAES, COELHO E AZEVEDO, 2021).

2 O QUE SÃO JOGOS E BRINCADEIRAS?

Os jogos são atividades que estimulam habilidades, como o raciocínio, equilíbrio, coordenação motora fina e grossa, além do trabalho em equipe. É importante ressaltar que eles são relevantes em nosso desenvolvimento e se fazem presentes desde a infância até a fase adulta. À vista disso, segundo Kishimoto (1997), o jogo é um recurso pedagógico importante, pois possibilita autonomia e diversão para as crianças, dispõe de imensos benefícios educacionais, além de favorecer o seu progresso psicológico, desenvolvimento corporal, interação social e por conseguinte prepara para a vida em sociedade.

Sendo assim, os jogos são fundamentais na vida social e também podem ser utilizados como ferramentas educacionais em sala de aula, para que as crianças aprendam brincando e cresçam carregando consigo o conhecimento obtido nos jogos, para que além de vincular os conhecimentos pessoais, possam também exercer a coletividade (KISHIMOTO, 1997).

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (2010, p.26), é necessário que a realização das propostas educacionais “ampliem a confiança e a participação das

crianças nas atividades individuais e coletivas”, portanto, os jogos como mecanismo têm grande rendimento no avanço educacional.

Em relação à sua origem, não temos uma definição ao certo de quem os criou, entretanto, existem alguns provenientes da Grécia e do Oriente que nos acompanham desde a antiguidade, como aponta Kishimoto (2016, p.25):

A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e do Oriente brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Tais jogos foram transmitidos de geração em geração por meio de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil.

Diante disso, é possível observar que os jogos são transmitidos de geração para geração e que alguns podem continuar com as mesmas regras ou modificá-las, porém continuam com a mesma essência, os mesmos propósitos e benefícios; podemos observar, por exemplo, que uma avó que brincava amarelinha enquanto criança, teve boas lembranças e transmitiu o jogo para a sua filha, que por conseguinte também aprovou e ensinou o jogo para a neta, que irá continuar a ensiná-lo durante as gerações

futuras, portanto, a hereditariedade além de fatores genéticos também compartilham dos mesmos ideais, cultura, tradições, jogos e brincadeiras (KOSHIMOTO, 2016).

Existem várias categorizações de jogos, como por exemplo, os jogos de papéis, definido como uma representação da vivência com os adultos, como cita Szymanski e Colussi (2019, p. 46) “no jogo de papéis, a criança não tem como preocupação central aprender a usar os objetos humanos ou conseguir realizar as operações genuínas dos adultos”. Em vista disso, as crianças reproduzem aquilo que elas observam, porém não retratam exatamente o que o adulto faz em sua profissão ou dia a dia, mas sim, suas próprias observações do que imagina ser.

Para Szymanski e Colussi (2019) apud Elkonin (2009, p. 404-405) “a conversão da menina em mãe, e da boneca em filha, dá lugar a que os atos de dar banho, dar de comer e preparar a comida se transformem em responsabilidades da criança”. Logo, no jogo de papéis existe uma interpretação do que ela vivencia, a criança possuindo vínculo materno, por exemplo, traduz uma relação de cuidado em seu jogo, pois é o que ela observa em sua mãe durante todo momento e esta ligação conduz sua imaginação para que realize tais práticas como reflexo em suas bonecas

(SZYMANSKI E COLUSSI, 2019 apud ELKONIN, 2019).

Piaget (1978), defende a classificação dos jogos em três etapas, que são os jogos de exercício; simbólico e de regras. Os jogos de exercício surgem na fase das crianças bem pequenas, por volta de 01 ano e 06 meses de idade e são referentes às repetições de ações aprendidas e realizadas de forma contínua, tendo como exemplo os jogos que envolvem coordenação sensório-motora, descobertas do ambiente em que o rodeia (PIAGET, 1978).

Os jogos simbólicos são definidos como brincadeiras de faz de conta, fazendo uso da imaginação, linguagem e individualidade, alguns exemplos são: brincar de super-herói, de profissões, entre outros. Surgem quando a criança possui três anos de idade, já os jogos de regra manifestam-se durante a fase de quatro anos de idade e os acompanham até os onze anos, ele é caracterizado como a mudança da individualidade para a socialização, possuindo regras já estabelecidas ou criadas, temos como exemplo, os jogos de tabuleiro, jogos de cartas, entre outros (PIAGET, 1987).

Diferente dos jogos, a brincadeira não possui regras e tem como característica predominante o uso da imaginação, é através dela que as crianças têm a sensação

de liberdade e a criatividade se faz presente, podendo ter o auxílio de brinquedos, brincar individualmente ou em grupos. Para Santos (2016), as crianças assumem diferentes papéis enquanto brincam, interagem com diversas crianças e juntas compartilham conhecimento. De acordo com Freitag (2012), é brincando que a criança desenvolve autonomia, conhecimento, exploram o mundo.

Nas palavras de Andrade (2013), brincar é viver a vida, se divertir em suas fases e conviver com os erros, pois eles fazem parte do processo da brincadeira. Quando brincam, a fantasia flui, o faz de conta se transforma em realidade e o mundo se torna mais colorido. É através das brincadeiras que a criança se torna protagonista das vivências.

De acordo com Macedo, Petty e Passos (2005, p.14):

O brincar supõe também disponibilidade, já que as coisas mais importantes da vida da criança – o espaço, o tempo, seu corpo, seus conhecimentos, suas relações com pessoas, objetos e atividades – são oferecidas a uma situação na qual ela, quase sempre, é a única protagonista, a responsável pelas ações e fantasias que compõem essa atividade.

Diante disso, podemos observar que as crianças precisam dedicar grande parte

do tempo para brincar, por conseguinte, necessitam de condições para que a brincadeira ocorra de forma tranquila e assim possa se desenvolver de forma adequada, por exemplo, espaços seguros e agradáveis para que a imaginação possa fluir (MACEDO, PETTY E PASSOS, 2005).

Além disso, a brincadeira quando realizada com outras crianças ou até mesmo principalmente com seus responsáveis, desencadeiam a ideia de personagem principal da história, em que sua atuação como protagonista a deixa alegre e motivada, além de estimular o diálogo, que quando compartilhado, auxilia no desenvolvimento da linguagem (MACEDO, PETTY E PASSOS, 2005).

Para Maluf (2007) as crianças passam por estágios de desenvolvimento e com isso, as brincadeiras a acompanham, desse modo, existem vários tipos de brincadeiras divididas em: brincadeiras solitárias (fase de explorar as coisas ao seu redor, como texturas, consistências, cores, exploração dos sentidos e descobrimento de algo novo, para esta fase, a interação com outras crianças não acrescenta benefícios para si próprio, pois, por ser o primeiro estágio, a investigação dos elementos se sobressai e sua interação é somente consigo mesmo).

Brincadeiras em paralelo- brincar na presença do outro (a criança brinca com outras, mas sem demonstrar interesse em estabelecer uma relação de amizade, inclusive não compartilha seus brinquedos, pode ocorrer de as crianças brincarem sem se comunicar verbalmente); observar brincadeiras (a criança demonstra interesse na brincadeira de outras somente para observar, sua participação é passiva, porém a criança estará bastante envolvida em sua observação, não existindo comunicação entre elas) (MALUF 2007).

Juntar-se à brincadeira- brincar com os outros do próprio grupo: Juntar-se ao grupo podendo ser uma aproximação calma ou com conflitos ocorrendo o afastamento, porém logo em seguida podem se reaproximar novamente, para esta fase existem duas subdivisões, a primeira corresponde a se juntar ao grupo e brincar do que estão fazendo para não ser diferente dos outros ou numa tentativa de fazer parte do grupo como por exemplo quando estão brincando de corrida; a segunda fase é quando todos do grupo estão realizando a mesma brincadeira mas o foco é a conversa entre si e podendo comentar sobre detalhes do desenho porém logo retornam a conversarem sobre assuntos diversos como seus pais, viagens, aniversários (MALUF, 2007).

Brincadeiras cooperativas: a essência da brincadeira é realizar algo em equipe - por exemplo um castelo de areia onde não existem conversas paralelas e o foco é a construção da atividade, em que cada membro é responsável por algo, respeitar sua vez e lidar com os outros; cooperação complexa, nesta fase as crianças brincam em conjunto e a brincadeira depende do envolvimento de todos do grupo, assumem papéis nas brincadeiras de faz-de-conta e imitações, participam de jogos com regras (MALUF, 2007).

Podemos perceber que a medida em que a criança cresce ela passa por diversos estágios, seja em seu crescimento, desenvolvimento psicomotor, social, do mesmo modo ocorre nas brincadeiras que demandam tempo e confiança. Ademais, não podemos obrigar uma criança a brincar com outra, em razão dela não se sentir preparada (MALUF, 2007). Diante disso, devemos respeitar as fases das crianças, visto que, cada uma possui seu próprio tempo.

2.1 Atuação dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil

Os jogos e brincadeiras são grandes aliados no desenvolvimento das crianças, é através do uso de jogos e brincadeiras que o

desenvolvimento da criança ocorre, é brincando que se aprende. Na Constituição Federal (1998), evidencia os seus direitos, no qual em seu art. 227 dispõe que:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.

Portanto, devemos garantir os direitos das crianças para que tenham uma infância saudável e futuramente sejam adultos criativos, inovadores. Pois a infância é uma fase de descobertas e aprendizagens e tudo o que aprendemos nesta fase carregamos conosco, por isso, busquemos sempre pôr em prática brincadeiras e jogos significativos, visando aprimorar seu intelecto, sociabilidade, linguagem, processo de aprendizagem (SANTOS E PEREIRA, 2019).

O brincar auxilia no desenvolvimento da imaginação da criança, no qual os vilões podem setornar do bem ou os heróis salvam o dia e tomam sorvete com os amigos. De acordo com os Referenciais Curriculares para a Educação Infantil

(1998, p.22) “brincar funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de transformá-la”. Partindo disso, podemos observar que a criatividade não possui regras, o brincar é espontâneo e divertido.

Segundo Santos (2016), as crianças necessitam das brincadeiras para que estimulem sua criatividade, convívio e assim façam suas próprias escolhas, tornando-se independentes e capazes de tomar pequenas decisões. Para Rodrigues (2013), a essência da infância é brincar, por isso sua utilização enquanto recurso pedagógico, facilita o processo de aquisição de conhecimento e sabedoria.

Em relação aos jogos, participam deles visando maior aproveitamento, pois o objetivo é ser vencedor das competições, segundo Santos (2021, p. 36) “os jogos contribuem para o desenvolvimento integral do sistema nervoso em seus aspectos psicomotores e cognitivos, sendo que isto justifica a compulsão com que as crianças a eles se dedicam”. Portanto, explica-se a sua dedicação nas competições e empenho para realizar os desafios propostos pelos jogos.

Para utilizarmos os jogos e brincadeiras é preciso que saibamos como aplicá-los, pois, deve-se existir

fundamentos e propósitos. Nas palavras de Pereira e Sousa (2015, p.07):

O professor ao utilizar jogos e brincadeiras como recurso pedagógico deve planejar a sua aplicação, para que possa desfiar seu aluno e abrir sua mente para descoberta, além de sistematizar o conhecimento que foi construído, permitindo que o jogo não seja visto apenas como diversão ou para motivar sua aula expositiva, mas como algo que estimule o aprendizado.

Por isso, os jogos e brincadeiras são recursos fundamentais que devem ser elaborados de acordo com o nível de conhecimento dos alunos e precisam ter finalidades pedagógicas. É válido reforçarmos que os jogos e brincadeiras precisam ter propósitos de aprendizagens para que sua prática seja efetivada, para Maluf (2007, p. 90) “devemos propor atividades que envolvam a criança, despertando sua curiosidade, aproveitando as situações cotidianas que são, naturalmente do seu interesse”. Diante disso, os jogos e brincadeiras possuem uma gama de possibilidades, dentre elas, as situações do dia a dia para que aliem o conhecimento à realidade.

Dentre suas principais características que o distinguem, os jogos possuem regras definidas que devem ser

seguidas, por exemplo, em um jogo de futebol, os jogadores não devem tocar a mão na bola para não ocorrer uma penalidade. Já as brincadeiras não possuem regras definidas, são usadas a imaginação e faz-de-conta e caso possuam regras, são inventadas e modificadas de acordo com cada pessoa que está brincando (KISHIMOTO, 2017).

2.2 Ludicidade

De acordo com Almeida (2009), o lúdico se origina do latim “*luddus*” e significa jogo, seu significado deixa de ser limitado apenas como um jogo ou brincadeira espontânea e passa a ser reconhecido como característica essencial na mente e comportamento das pessoas. Deste modo, suas contribuições também são defendidas por Dias et. al. apud Negrine (1994, p. 19):

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

Segundo Chateau (1987), a compreensão da ludicidade para as crianças envolve aspectos como imaginação, facilidade de aprendizagem, liberdade de escolhas. Por isso, cativar os alunos como lúdico é uma das metodologias eficazes em relação ao seu desenvolvimento, pois as aprendizagens obtidas os acompanham durante toda vida.

Para que o uso da ludicidade ocorra de forma adequada, é indispensável, enquanto professor, avaliarmos se a atividade será proveitosa e tem fundamentos. Para Libâneo (1994), para que ocorra o processo de ensino-aprendizagem corretamente na sala de aula, devem ser criadas possibilidades para que os alunos aprimorem suas capacidades e tenham condições de se desenvolverem. De acordo com Almeida (2009) o professor deve estar disposto a compreender o significado de lúdico para que seja aplicado de acordo com o que irá ser trabalhado em sala de aula, pois são necessários propósitos claros e objetivos.

Para Rodrigues (2013), o professor deve ter domínio de sua matéria, se preocupar com o processo de conhecimento dos alunos e buscar práticas que sejam favoráveis quanto ao desenvolvimento de cada um, visando aprendizagens significativas. Por isso, é de importância que

os professores busquem metodologias ativas que incentive a turma na construção tanto do conhecimento individual, quanto do coletivo.

2.3 Contribuições da ludicidade enquanto recurso pedagógico

O lúdico, através dos recursos ofertados pelo professor, propicia diversos benefícios durante as etapas da vida escolar. Para Moraes e Coelho (2021, p. 107):

A ludicidade é um processo próprio do desenvolvimento humano e, portanto, tem vital função nas atividades educativas propostas às diversas etapas da vida escolar, sendo assim, é necessária a aplicação dessas ferramentas na atividade docente, de modo a proporcionar uma formação psíquica, social e física mais adequada aos indivíduos.

Assim sendo, a ludicidade é uma grande aliada para o desenvolvimento infantil, por estimular o uso da fantasia como forma de recurso de aprendizagem, despertando a criatividade, resoluções de problemas e também contribuindo para a interação com os colegas e professores (MORAES E COELHO, 2021).

Por fazer uso de materiais criativos, a aula torna-se convidativa e os alunos são estimulados a participarem dos desafios e atividades. Para Santos e Pereira

(2019), a criança aprende enquanto brinca e além da ludicidade ser um elemento facilitador de aprendizagens colabora no desenvolvimento mental, social, corporal, auxiliando também na aquisição de conhecimentos.

Para Almeida (2009), o significado de ludicidade ultrapassa suas origens e evolui com o passar dos tempos, é grande aliado nas pesquisas de psicomotricidade por ser essencial na contribuição do desenvolvimento da mente humana. Sendo assim, deixa de ser um simples jogo ou brincadeira, seu significado ultrapassa as barreiras da diversão, de modo que colabora para a evolução das pessoas.

Segundo Moraes, Coelho e Azevedo (2021, p. 98) “o objetivo do lúdico na educação é somar cada vez mais com sua importância na prática pedagógica, ajudando e facilitando o processo ensino aprendizagem, na alfabetização da criança”. Diante do exposto, o lúdico foge da monotonia das aulas de permanecer sentados em suas cadeiras, para instigar a sua criatividade na busca pelo conhecimento, participando ativamente da atividade e interagindo com os colegas.

Dessa forma, notamos a importância do uso da ludicidade em sala de aula, por contribuições intelectuais,

ajudando no raciocínio, memorização, convívio e interação com os colegas de turma e com o professor, fraternidade e também com sua família.

Em razão disso, existem brincadeiras que podem ser utilizadas em sala de aula, que favorecem a socialização com os colegas. Como por exemplo, a brincadeira de Amarelinha, que é um procedimento lúdico e sensorial. Utiliza-se enquanto materiais: giz branco ou colorido, local amplo, pedrinha para marcar a posição. Para brincar, é preciso desenhar a amarelinha, em seguida a criança deve jogar a pedrinha para que atinja algum número e buscá-la pulando. Esta brincadeira engloba várias habilidades, inclusive a motricidade, para Almeida (2011, p. 62):

Quando brincam de amarelinha, as crianças, principalmente se já estão hábeis nesse jogo, executam uma quantidade enorme de saltos, aumentando, sem dúvida, sua força de salto, habilidade fundamental para a realização de inúmeras atividades importantes para o desenvolvimento infantil em todos os seus aspectos.

Por isso, a amarelinha é um recurso vital para as crianças desenvolverem o equilíbrio, raciocínio. Além desta brincadeira, há outras que podem ser

inseridas no contexto educacional. A criança que brinca, aprende com facilidade, desenvolve sua inteligência e melhora sua comunicação com as pessoas através do compartilhamento do diálogo. (ALMEIDA, 2011).

3 MATERIAIS E MÉTODOS

Para a elaboração do nosso trabalho, foi realizada uma investigação de natureza qualitativa, caracterizada como pesquisa bibliográfica, que segundo Gil (2002) nos possibilita percepções da realidade ao qual estudamos. Além de um estudo de campo, que de acordo com Markoni e Lakatos (2002, p. 83):

É aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese que se queira comprovar, ou, ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles. Consiste na observação de fatos e fenômenos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados a eles referentes e no registro de variáveis que se presume relevantes, para analisá-los.

Com isso, realizamos uma intervenção pedagógica, pois buscamos analisar o comportamento e ação das crianças frente à ludicidade, na coleta de

dados fizemos uso da observação, pois é um componente essencial para a pesquisa, visto que é a partir dela que examinamos e reunimos percepções sobre o objeto de estudo a respeito da pesquisa (MARCONI E LAKATOS, 2002).

Esta pesquisa foi realizada na escola de rede privada Colégio Imaculada Conceição, situada em Penedo- AL. Pretendeu-se verificar a execução de jogos e brincadeiras na sala Infantil-V, com crianças de cinco anos de idade, além de observar possíveis dificuldades na realização da ação. Assim sendo, tivemos contato com a professora da turma para discutirmos a respeito do uso da ludicidade e seus efeitos frente ao processo de ensino-aprendizagem.

Durante a observação em sala de aula, notamos que a professora da turma utiliza um cronograma semanal das atividades, que estão organizadas em: segunda-feira: aula de Educação Física (componente curricular), terça-feira: aula de Informática (componente curricular); quarta-feira: biblioteca (a professora expõe os livros de faz-de-conta para que as crianças façam uso da imaginação para interpretar as imagens e socializar com a turma); quinta-feira: capela (aula realizada na capela da escola, onde a professora aborda com os alunos temas como respeito,

empatia, união, solidariedade e companheirismo); sexta-feira: parquinho (momento de diversão para as crianças, onde elas interagem entre si, proporcionando alegria, confraternização).

Sendo assim, por meio da visão da professora, buscamos conhecer sua experiência com o lúdico e sua prática em sala de aula. A partir disso, foi realizada uma atividade lúdica com a participação das crianças. No qual, oferecemos uma atividade denominada “Sorveteria das sílabas”, que tem como objetivo a leitura, reconhecimento das sílabas e formação de pequenas palavras; este recurso chama a atenção das crianças pelo fato de ser lúdico, com decorações de picolé feitos de papel emborrachado.

A sorveteria das sílabas serve para auxiliar as crianças no processo de alfabetização e letramento de maneira divertida. De acordo com Magda Soares (2003) apud Militão (2014, p. 239), “letrar é mais que alfabetizar, é ensinar a ler e escrever dentro de um contexto no qual a escrita e a leitura tenham sentido e façam parte da vida do aluno”. Por isso, devemos buscar práticas adequadas de alfabetização e letramento, que é a compreensão e interpretação do que se lê.

Para a realização da atividade, primeiramente explicamos o que se

caracteriza a sorveteria das sílabas e como ela funcionava, logo após convidamos as crianças, uma de cada vez, para participarem e observarmos a fase de desenvolvimento em que se encaixava para examinarmos as características principais, tais como, o conhecimento das letras, junção de sílabas e se houve formação das palavras.

Os dados foram analisados de acordo com o envolvimento de cada criança e sua disposição para participar da dinâmica. Sabemos que o tempo de alfabetização e letramento é individual, por isso nem todos os alunos tinham domínio de determinadas sílabas, no entanto, buscamos uma prática que envolvesse todos eles para que através do recurso recreativo, pudessem brincar e aprender simultaneamente.

Os instrumentos utilizados para a construção da caixa lúdica foram os seguintes materiais: caixa de sapato; folhas de E.V.A em cores diversas; molde de picolé; palito de picolé; sílabas impressas; cola quente. Realização: Cada criança retira da caixa dois “picolés” de sílabas e em seguida devem ler as duas sílabas e verificar se elas se complementam e formam palavras, caso não forme, são propostas novas tentativas até conseguirem.

A seguir, veremos as imagens referentes à elaboração e da prática da atividade:

Figura 1- Explicação da atividade

Fonte: Compilação da autora¹

Figura 2- Acompanhamento

Fonte: Compilação da autora²

Figura 3- Interação

Fonte: Compilação da autora³

Em vista disso, para que a prática fosse eficiente, pesquisamos instrumentos apropriados para auxiliar a leitura das sílabas simples, com ferramentas lúdicas que proporcionaram aprendizado. Segundo Freire (2003, p.25) “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. Por isso, devemos buscar meios corretos para o ensinamento, que estimulem a criatividade e autonomia das crianças.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Diante da atividade realizada, pudemos observar que o lúdico cativa as crianças e sua utilização é primordial, principalmente na educação infantil, pois tudo aquilo que aprendemos brincando, não esquecemos.

Entretanto, é preciso evidenciar que o lúdico é uma das estratégias de ensino que dá suporte aos professores para que a aula se torne leve, divertida e que as crianças aprendam brincando. Diante disso, precisamos respeitar o tempo de aprendizagem e analisarmos nossa prática docente, pois as aprendizagens precisam ser significativas e não devem funcionar apenas como um passatempo, mas sim, ter

¹ Momento da explicação às crianças de como funcionava o recurso lúdico disposto.

² Acompanhamento do desenvolvimento da criança

em relação à atividade proposta.

³ Momento de diversão e entrosamento entre as crianças.

relevância para o processo de aquisição de conhecimentos.

Ao decorrer da realização, o tempo de aprendizagem das crianças variam, pois cada pessoa possui seu tempo para assimilação e limitações de aprender algo, visto que são percepções diferentes. Algumas estão passando pela fase da alfabetização, conhecendo as letras e sua pronúncia, outras estão chegando à fase do letramento, compreendendo a junção das sílabas e a formação das palavras, além disso, há também crianças já letradas que compreendem o que está escrito e leem com fluência.

A atividade se adaptou a todos os níveis de conhecimento e de forma natural e alegre, contribuiu para o desenvolvimento das crianças. A professora da turma teve um papel necessário em utilizar em suas aulas os recursos pedagógicos, nos acompanhar, exemplificar como conduzir a execução da proposta. Por isso, a presença do educador é de magnitude para ocorrer qualquer atividade, pois ele é responsável por pesquisar, planejar, adaptar, praticar, busca por meio de sua didática auxiliar seus alunos na busca por conhecimento, procurando identificar e sanar as dificuldades que surgirem.

Diante da realização da intervenção, percebemos que com o auxílio do recurso,

as crianças socializaram, atentaram-se em ouvir os colegas quando estavam à frente, associaram com facilidade as sílabas, pelo fato da ludicidade contribuir para o desenvolvimento global da criança em seus aspectos de inteligência, sociabilidade e motricidade (NEGRINE, 1994).

Portanto, percebemos que a ludicidade, aliada à intervenção trabalhada em sala de aula, contribuiu para a aquisição de conhecimento das crianças. Assim, propostas eficientes que “buscam” as crianças e as envolvem em um universo de aprendizado, precisam de profissionais que tenham conhecimento da importância de pôr em prática, recursos pedagógicos significativos e planejados.

CONCLUSÃO

Tendo como base o estudo realizado acerca dos jogos, brincadeiras e ludicidade, podemos concluir que os jogos e brincadeiras contribuem para a aprendizagem das crianças e auxiliam na evolução dos seus aspectos cognitivos, físicos e sociais. Embora possuam características similares, pudemos notar a principal diferença entre os jogos e brincadeiras, seu auxílio para o desenvolvimento da criança e exemplos de práticas em sala de aula ou fora dela.

Destacamos que os jogos e brincadeiras ultrapassam as barreiras da recreação, proporcionando o avanço da intelectualidade com uso de práticas que estimulam o raciocínio; além do corporal, aliando-se à psicomotricidade com atividades que englobam tanto coordenação motora fina, quanto coordenação motora grossa, além de auxiliar no relacionamento com o outro promovendo o diálogo, estimulando sua fala e comunicação.

Além disso, vimos também a gama de contribuições do lúdico no processo de ensino- aprendizagem como forma de recurso pedagógico, uma vez que favorece o uso da imaginação e criatividade das crianças, estimulando-as para um processo de aprendizagem gentil, agradável e que a torne protagonista.

Entretanto, para que ocorra de forma adequada, é preciso analisarmos a prática docente para que não se resuma a um entretenimento, pois o lúdico é uma das ferramentas adequadas durante todas as fases da educação, especialmente na educação infantil, pois é quando as crianças estão na “fase da esponja”, ou seja, sugam todo o conhecimento e aprendem rápido, principalmente quando envolve recursos pedagógicos.

Portanto, através da pesquisa, foi possível observar que a utilização de jogos

e brincadeiras na sala de aula, aliado a ludicidade contribuem para a evolução da autonomia, criatividade e sociabilidade das crianças. Por essa razão, nós enquanto educadores devemos buscar práticas facilitadoras e eficazes de aprendizado, visto que, por estarem em constante desenvolvimento, precisam de atenção, disponibilidade do nosso tempo e fazer uso da imaginação para explorarem o mundo e assim, aprender brincando.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Belo Horizonte: Cooperativa do Fitness, jan. 2009. Disponível em: <https://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 05 dez 2022.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2000.

ALMEIDA, Telma Teixeira de Oliveira. **Jogos e brincadeiras no Ensino Infantil e Fundamental**- 3.ed.; São Paulo; Cortez Editora, 2011.

ANDRADE, Simeia Santos. **O lúdico na vida e na escola: desafios metodológicos**. Curitiba: Appris, 2013.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**; Brasília, 1988.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular para a Educação Infantil**. V.2; Brasília: MEC/SEF, 1998.

_____. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais Para a Educação Infantil**; Brasília: MEC/SEB, 2010.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus 1987.

ELKONIN, Daniil. Borisovich. **Psicologia do jogo**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

FREIRE, Paulo. **PEDAGOGIA DA AUTONOMIA - saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2003. 76 p. Disponível em: <https://nepego.paginas.ufsc.br/files/2018/11/Pedagogia-da-Autonomia-Paulo-Freire.pdf>. Acesso em: 18 dez. 2022.

FREITAG, Maria Eva Climaco Varela. **O brincar na educação infantil**. Trabalho de conclusão de curso em Especialização Educação Infantil. Florianópolis- SC, 19 p., 2012. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/>

123456789/130512/artespedinfp1cha1ed015.pdf?sequen ce=1&isAllowed=y. Acesso em: 22 nov. 2022.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo, SP: Atlas, 2002

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14 ed. São Paulo: Cortez, 2017. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788524925702/>. Acesso em: 25 dez. 2022.

_____, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 3ª ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

_____, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. Ed. rev. Cengage Learning, São Paulo-SP; 2016.

LIBANEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994. 258 p. Disponível em: https://www.professorrenato.com/attachments/article/161/Didatica%20Jose-carlos-libaneo_obra.pdf. Acesso em: 25 nov. 2022.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Artmed Editora S.A., 2005: Grupo A, 2004. E-book. ISBN 9788536310060. Disponível

em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536310060/>. Acesso em: 14 dez. 2022.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 5º ed. – Petrópolis, RJ; Editora Vozes, 2007.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração e interpretação de dados**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 2002. Disponível em: https://www.academia.edu/download/%2061219682/Lakatos_e_Marconi_-_Tecnicas_de_pesquisa20191114-31612-di2isl.pdf. Acesso em: 25 dez. 2022.

MILITÃO, Giselda Moraes de Alencar. **Alfabetização e letramento: as práticas de leitura como recurso para a alfabetização**. 2014. Universidade Estadual de Londrina. Disponível em: http://www.uel.br/eventos/sepech/arqtxt/ARTIGOSANAIS_SEPECH/giseldamamilitao.pdf. Acesso em: 01 dez. 2022.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 14ª edição. Editora Hucitec. São Paulo, 2014.

MORAES, Giane Severino Correa; COELHO, Helda Gomes; DE AZEVEDO, Gilson Xavier. **A importância do lúdico na Educação Infantil**. REEDUC-Revista de Estudos em Educação (2675-4681), v. 7, n. 2, p. 96-125, 2021. Disponível em: <https://www.revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/11569>. Acesso em: 01 dez. 2022.

NEGRINE, Aírton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.

OLIVEIRA, Maxwuell Ferreira de. **Metodologia científica: um manual para a realização de pesquisas em Administração**. Catalão: UFG, 2011. 72 p.: il. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/567/o/Manual_de_metodologia_cientifica_-_Prof_Maxwell.pdf. Acesso em: 18 dez. 2022.

PEREIRA, Drielle Rodrigues, SOUSA, Benedita Severiana. **A Contribuição dos Jogos e Brincadeiras no processo Ensino Aprendizagem de Crianças de um CMEI na cidade de Teresina**. Revista Fundamentos do Departamento de Educação da Universidade Federal do Piauí, v.3, n.2, 2015. Disponível em: <https://revistas.ufpi.br/index.php/fundamentos/article/view/4736>. Acesso em: 10 dez. 2022.

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

RODRIGUES, Lídia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. Universidade de Brasília, 2013.

SANTOS, Adriano Alves; PEREIRA, Otaviano José. **A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil**. Revista Eletrônica Pesquiseduc, v. 11, n. 25, p. 480-493, 2019. Disponível em:

<https://periodicos.unisantos.br/pesquiseduc/a/article/view/899>. Acesso em: 10 dez. 2022.

SANTOS, Jordanna Sanzoni Bruno dos. **O lúdico na Educação Infantil**. 2021. Disponível em: <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/handle/123456789/2201>.

SANTOS, Maria de Fátima Macêdo dos. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Curso de Pedagogia à Distância do Centro de Educação, Rio Grandedo Norte, Currais Novos - RN, 20 p., 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456>

789/42148/2/Jogos%20e%20Brincadeiras%20na%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Infantil_Artigo_2016.pdf. Acesso em: 03 dez. 2022.

SOARES, Magda, **Letramento e alfabetização: as muitas facetas**. Universidade Federal de Minas Gerais, Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita, 2003. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/89tX3SGw5G4dNWdHRkRxrZk/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 03 dez. 2022.

SZYMANSKI, Maria Lidia Sica; COLUSSI, Lisiane Gruhn. **A presença dos jogos de papéis na Educação Infantil**. Revista de Educação Pública, v. 28, n. 67, p. 41-61, 2019. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/educacaopublica/article/view/4170>. Acesso em: 23 nov. 2022.

VERGARA, Sylvia Constant. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração**. 3.ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2000.