



Christian Business School

40 Rue Alexandre Dumas Acheminement 75011 PARIS

www.cbsead.com

Identifiant : 0756680D - ISNI 0000 0005 1674 7608

CHRISTIAN BUSINESS SCHOOL

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO EM CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO

MARLEIDI QUEIROZ DOS SANTOS

O LÚDICO NO ESPAÇO ESCOLAR



PARIS, 2025



Supervision: French Ministry of National Education (UAI célibataire
- License 0756680D - Académie: Paris) Address: 40 rue Alexandre
Dumas 75011 - PARIS ISNI 0000000489421281



State Registration: P19000015578 - Federal
Registry: EIN 38-4107942 5728 Major Blvd, Ste 530
Orlando, FL 32819 US - ISNI 0000000489421281



Christian Business School

40 Rue Alexandre Dumas Acheminement 75011 PARIS

www.cbsead.com

Identifiant : 0756680D - ISNI 0000 0005 1674 7608

MARLEIDI QUEIROZ DOS SANTOS

O LÚDICO NO ESPAÇO ESCOLAR

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Educação da CHRISTIAN BUSINESS SCHOOL, como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Ciências da Educação. Área de concentração: Educação.

Orientador (a): Prof. Dr. Diogenes José Gusmão Coutinho

PARIS , 2025



Supervision: French Ministry of National Education (UAI célibataire - License 0756680D - Académie: Paris) Address: 40 rue Alexandre Dumas 75011 - PARIS ISNI 0000000489421281



State Registration: P19000015578 - Federal Registry: EIN 38-4107942 5728 Major Blvd, Ste 530 Orlando, FL 32819 US - ISNI 0000000489421281



Christian Business School

40 Rue Alexandre Dumas Acheminement 75011 PARIS

www.cbsead.com

Identifiant : 0756680D - ISNI 0000 0005 1674 7608

40 Rue Alexandre Dumas Acheminement 75011 PARIS
Identifiant: 0756680D - ISNI 0000 0005 1674 7608

D722o

DOS SANTOS, Marleidi Queiroz – 1990

O Lúdico em espaço escolar, Marleidi Queiroz

dos Santos, Urupá -RO, 2025

Total de páginas: 128

Orientador (a): Prof. Dr. Diogenes José Gusmão Coutinho

Tese/Dissertação do Mestrado Stricto Sensu – Universidade CHRISTIAN
BUSINESS SCHOOL, PARIS, 2025

Palavra-chave: Lúdico, brincar, aprender, socialização.

Elaborado por Miriam Portela Wanderley de Medeiros – CRB-4/1183



Supervision: French Ministry of National Education (UAI célibataire
- License 0756680D - Académie: Paris) Address: 40 rue Alexandre
Dumas 75011 - PARIS ISNI 0000000489421281



State Registration: P19000015578 - Federal
Registry: EIN 38-4107942 5728 Major Blvd, Ste 530
Orlando, FL 32819 US - ISNI 0000000489421281



Christian Business School

40 Rue Alexandre Dumas Acheminement 75011 PARIS

www.cbsead.com

Identifiant : 0756680D - ISNI 0000 0005 1674 7608

MARLEIDI QUEIROZ DOS SANTOS

O LÚDICO NO ESPAÇO ESCOLAR

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Ciências da Educação da Christian Business School, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre.

Orientador: Prof. Dr. Diógenes José Gusmão Coutinho

Data de aprovação:

Dr. Elton Gomes dos Reis

Dr. Diógenes José Gusmão Coutinho

Dr. Nilton Soares Formiga



Supervision: French Ministry of National Education (UAI célibataire
- License 0756680D - Académie: Paris) Address: 40 rue Alexandre
Dumas 75011 - PARIS ISNI 0000000489421281



State Registration: P19000015578 - Federal
Registry: EIN 38-4107942 5728 Major Blvd, Ste 530
Orlando, FL 32819 US - ISNI 0000000489421281



Christian Business School

40 Rue Alexandre Dumas Acheminement 75011 PARIS

www.cbsead.com

Identifiant : 0756680D - ISNI 0000 0005 1674 7608

DEDICATÓRIA

Dedico essa dissertação em especial a Educação Brasileira, que vem progredindo e evoluindo ano após ano, dedico também em especial também aos meus colegas educadores em especial aos profissionais de educação da EMEIF Novo Destino do município de Alvorada do Oeste – RO, que através da educação sempre transforma vidas e seres, e o lúdico é uma das grandes chaves para o acesso à educação de qualidade.



Supervision: French Ministry of National Education (UAI célibataire
- License 0756680D - Académie: Paris) Address: 40 rue Alexandre
Dumas 75011 - PARIS ISNI 0000000489421281



State Registration: P19000015578 - Federal
Registry: EIN 38-4107942 5728 Major Blvd, Ste 530
Orlando, FL 32819 US - ISNI 0000000489421281



Christian Business School

40 Rue Alexandre Dumas Acheminement 75011 PARIS

www.cbsead.com

Identifiant : 0756680D - ISNI 0000 0005 1674 7608

AGRADECIMENTOS

Agradeço de forma especial a todos envolvidos direta ou indiretamente a finalização do Mestrado a instituição de ensino EMEIF Novo Destino e seus colaboradores em geral, a minha família que sempre me apoiou a cada decisão tomada, aos meus amigos de estudo que viemos há 2 anos batalhando com vários artigos, ao meu marido que sempre manteve o seu apoio ao meu lado e um agradecimento sem tamanho a Deus que é o provedor de toda força e coragem que tem me dado até o momento.

A todos a minha sincera gratidão.



Supervision: French Ministry of National Education (UAI célibataire
- License 0756680D - Académie: Paris) Address: 40 rue Alexandre
Dumas 75011 - PARIS ISNI 0000000489421281



State Registration: P19000015578 - Federal
Registry: EIN 38-4107942 5728 Major Blvd, Ste 530
Orlando, FL 32819 US - ISNI 0000000489421281



Christian Business School

40 Rue Alexandre Dumas Acheminement 75011 PARIS

www.cbsead.com

Identifiant : 0756680D - ISNI 0000 0005 1674 7608

“O brincar é sério, uma vez que supõe atenção e concentração. Atenção no sentido de que requer um foco, nem mesmo que fugindo para motivar as brincadeiras. O brincar põe 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.”

Autor: MACEDO. 2005, p. 14.



Supervision: French Ministry of National Education (UAI célibataire
- License 0756680D - Académie: Paris) Address: 40 rue Alexandre
Dumas 75011 - PARIS ISNI 0000000489421281



State Registration: P19000015578 - Federal
Registry: EIN 38-4107942 5728 Major Blvd, Ste 530
Orlando, FL 32819 US - ISNI 0000000489421281



Christian Business School

40 Rue Alexandre Dumas Acheminement 75011 PARIS

www.cbsead.com

Identifiant : 0756680D - ISNI 0000 0005 1674 7608

RESUMO

A presente Dissertação tem como objetivo apresentar dados concretos e verdadeiros com relação ao lúdico em espaço escolar e a sua importância para o desenvolvimento humano da criança desde o início da Educação Básica até a sua conclusão. Se pretende apresentar a importância do lúdico em espaço escolar como prática pedagógica. Ao se trabalhar em sala de aula o lúdico, se coloca em prática um prazer diferenciado para com os envolvidos e em especial ao aluno, e com a prática da proposta o aluno começa a respeitar regras sem ter a imposição de obrigação, através da convivência em grupo com essa prática prepara-se o indivíduo para a convivência em sociedade. No espaço lúdico se proporciona o criar e recriar da criança. No momento em que se trabalha “o lúdico em espaço escolar” pode-se demonstrar que a prática pedagógica pode ficar mais prazerosa.

Palavras-chaves: Ensino-aprendizagem. Desenvolvimento. Lúdico. Prática pedagógica.





Christian Business School

40 Rue Alexandre Dumas Acheminement 75011 PARIS

www.cbsead.com

Identifiant : 0756680D - ISNI 0000 0005 1674 7608

SUMMARY

This and dissertation aims to present concrete and true data regarding play in the school space and its importance for the human development of the child from the beginning of Basic Education to its conclusion. It is intended to present the importance of play in the school space as a pedagogical practice. By working in the classroom the playful, a differentiated pleasure is put into practice for those involved and especially for the student, and with the practice of the proposal the student begins to respect rules without having the imposition of obligation, through group coexistence with this practice the individual is prepared for coexistence in society. In the playful space, the child's creation and recreation is provided. When working on "the ludic in the school space" it can be demonstrated that the pedagogical practice can become more pleasurable.

Keywords: Teaching-learning. Development. Ludic. Pedagogical practice.





Christian Business School

40 Rue Alexandre Dumas Acheminement 75011 PARIS

www.cbsead.com

Identifiant : 0756680D - ISNI 0000 0005 1674 7608

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO	TÍTULO	PÁG.
Gráfico 1	Quais tipos de jogos e brincadeiras vocês (pais ou responsáveis) brincavam quando eram crianças?	91
Gráfico 2	Qual era a brincadeira preferida?	91
Gráfico 3	Nos dias atuais quais das brincadeiras que você brincava que gostaria de ver seus filhos também brincando e jogando?	91
Gráfico 4	Qual brincadeira não gostava de jeito nenhum, mas a professora exigia que brincasse?	92
Gráfico 5	Qual das brincadeiras citadas você gostaria que seu filho brincasse também?	92
Gráfico 6	Qual brincadeira você não gosta que seu filho brigue?	92
Gráfico 7	De sugestão de brincadeiras, para poder ser compartilhada em gincanas pela escola?	93
Gráfico 8	Qual é a brincadeira ou jogo preferido do seu filho?	93
Gráfico 9	O que acha da aula diferenciada, sendo introduzido no espaço escolar, para o melhor ensino-aprendizagem e socialização do aluno (a)?	93
Gráfico 10	Você concorda que deve ser incluído o lúdico no espaço escolar como metodologia de ensino-aprendizagem? Por que?	94





Christian Business School

40 Rue Alexandre Dumas Acheminement 75011 PARIS

www.cbsead.com

Identifiant : 0756680D - ISNI 0000 0005 1674 7608

LISTA DE TABELAS

TABELA	TÍTULO	PÁG.
Tabela 1	Idade da criança e Atividades lúdicas	36 e 37
Tabela 2	Entrevista com perguntas e respostas	87, 88, 89 e 90



Christian Business School

40 Rue Alexandre Dumas Acheminement 75011 PARIS

www.cbsead.com

Identifiant : 0756680D - ISNI 0000 0005 1674 7608

LISTA DE FOTOGRAFIAS

FIGURA	TÍTULO	PÁG.
Figura 1	UNAMA monta espaço lúdico em Escola Municipal de Santarém	24
Figura 2	Demonstra um momento de ludicidade no espaço escolar com a professora.	25
Figura 1	Segue alguns jogos, brincadeiras e esportes na Idade Medieval.	31
Figura 2	Shinty – um jogo semelhante ao Hóquei	32
Figura 3	Jogo com bola – Parecido com o atual futebol americanos, o objetivo era pegar a bola após dois marcadores.	32
Figura 4	Caça	33
Figura 5	Soule ou Harpastum – Um esporte muito parecido com o futebol, porém muito violento praticado pelos militares	33





Christian Business School

40 Rue Alexandre Dumas Acheminement 75011 PARIS

www.cbsead.com

Identifiant : 0756680D - ISNI 0000 0005 1674 7608

Figura 6	A Justa – Dois	34
	cavaleiros, vestidos com armaduras, montados em cavalos, em lados opostos da arena. Dado o sinal, partem um rumo ao outro, empunhando uma lança. O objetivo era atingir e derrubar o oponente.	
Figura 7	Cantiga de roda	34
Figura 8	Cabra-cega	35
Figura 9	Xadrez	35
Figura 1	Ludicidade na Educação Infantil	38
Figura 1	A interação do educador com os alunos trabalhando a ludicidade em conjunto	42
Figura 1	Lúdico na sala de aula, com auxílio da professora formando palavras	45
Figura 1	A criança e o brinquedo, momento de concentração.	47
Figura 1	Jogos escolares.	52
Figura 1	Brinquedoteca em espaço escolar.	55
Figura 1	Metodologias Ativas de Ensino	72
Figura 1	Ludicidade como estratégia de ensino	77
Figura 2	Desenvolvimento da Psicomotricidade Infantil.	78





Christian Business School

40 Rue Alexandre Dumas Acheminement 75011 PARIS

www.cbsead.com

Identifiant : 0756680D - ISNI 0000 0005 1674 7608

Figura 1	Acabando com a indiferença através da Inclusão	79
Figura 1	competências gerais da BNCC.	85
Figura 1, 2 e 3	Com a Educação Infantil ludicidade em sala de aula	95
Figura 4	Momento de contação de história, envolvendo os alunos da Educação Infantil.	95
Figura 5	Alunos do Pré I e II da Educação Infantil se preparando para brincar com a bexiga.	96
Figura 1	Alunos do Pré I e II da Educação Infantil, apresentação do Projeto Páscoa.	96
Figura 2 e 3	Alunos do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental, fazendo apresentações do Projeto Páscoa.	97
Figura 4	Alunos do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental, fazendo apresentações do Projeto Páscoa	98
Figura 5 e 6	Alunos do 6º e 7º ano do Ensino Fundamental, fazendo apresentações para o Projeto da Páscoa.	98





Christian Business School

40 Rue Alexandre Dumas Acheminement 75011 PARIS

www.cbsead.com

Identifiant : 0756680D - ISNI 0000 0005 1674 7608

Figura 7 e 8	Alunos do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental, fazendo apresentações para o Projeto da Páscoa.	98
Figura 9	Momento dos alunos da Educação Infantil e Ensino Fundamental, preparados para assistir e participar de todo o Projeto Páscoa.	99
Figura 1 e 2	Momento de interação com a Pintura Projeto Maio Amarelo.	100
Figura 1, 2 e 3	Momento de ludicidade no Projeto Dia do Estudante com alunos do Ensino Fundamental Séries Iniciais.	100 e 101
Figura 4, 5 e 6	Alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental tendo um momento lúdico, com a brincadeira afunda ou boia.	101
Figura 1 e 2	Contação de história e encenação.	102
Figura 1 e 2	Interação na hora do recreio e da recreação.	102
Figura 3 e 4	Interação e momento de diversão no parquinho da escola na hora da recreação.	103
Figura 5 e 6	Interação na hora do recreio com jogos relacionando as placas de trânsito.	103





Christian Business School

40 Rue Alexandre Dumas Acheminement 75011 PARIS

www.cbsead.com

Identifiant : 0756680D - ISNI 0000 0005 1674 7608

Figura 7	Interação na hora do recreio com jogos e improviso de futebol.	104
Figura 8 e 9	Pescaria e jogos para ativação da memória.	104
Figura 1, 2	Projeto da Independência do Brasil, momento de cinema sobre a Independência do Brasil e palestra com a professora aposentada Eva (formada em História).	105
Figura 3, 4 e 5	Momento de distração, com apresentação de coreografia para o Projeto da Independência do Brasil, alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental Séries Finais.	106
Figura 6	Alunos do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental Séries Iniciais, fazendo uma surpresa no aniversário da professora deles (Vancleia)	106
Figura 7, 8 e 9	Projeto Dia da Árvore alunos do Pré I e II e do Ensino Fundamental Séries Iniciais, fazendo uma plantação de árvores no pátio da escola.	107
Figura 10, 11 e 12	Alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental Séries Finais, fazendo homenagem aos	108





Christian Business School

40 Rue Alexandre Dumas Acheminement 75011 PARIS

www.cbsead.com

Identifiant : 0756680D - ISNI 0000 0005 1674 7608

	professores no Dia do Professor (15 de outubro).	
Figura 13, 14 e 15	Projeto Família na Escola, onde alunos do Pré ao 9º ano fizeram suas homenagens as famílias, tendo a participação de toda a família escolar.	108
Figura 16, 17 e 18	Projeto Encerramento do ano Letivo de 2024, com jogos e brincadeiras, sendo finalizado o dia com uma partilha de alimentos com todos os alunos (cada aluno trouxe um prato para partilhar).	109



Christian Business School

40 Rue Alexandre Dumas Acheminement 75011 PARIS

www.cbsead.com

Identifiant : 0756680D - ISNI 0000 0005 1674 7608

LISTA DE ABREVIATURAS, SIGLAS E ACRÔNIMOS

Siglas	Significados
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
BNC	Base Nacional Comum
DCNEI	Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil
LDB	Lei de Diretrizes e Bases
LDBEN	Lei de Diretrizes e Bases Educação Nacional
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais



Christian Business School

40 Rue Alexandre Dumas Acheminement 75011 PARIS

www.cbsead.com

Identifiant : 0756680D - ISNI 0000 0005 1674 7608

SUMÁRIO

<u>INTRODUÇÃO</u>	20
1. <u>O LÚDICO EM ESPAÇO ESCOLAR</u>	23
2. <u>O LÚDICO HISTÓRICO</u>	30
3. <u>O LÚDICO E A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO</u>	37
4. <u>O LÚDICO E O EDUCADOR</u>	40
5. <u>A LUDICIDADE EM SALA DE AULA</u>	44
6. <u>A CRIANÇA E O BRINQUEDO</u>	47
7. <u>A IMPORTÂNCIA DO JOGO</u>	51
8. <u>A BRINQUEDOTECA NO ESPAÇO ESCOLAR</u>	55
9. <u>O LÚDICO E A BRINCADEIRA</u>	59
10. <u>O LÚDICO E AS METODOLOGIAS ATIVAS</u>	66
11. <u>LUDICIDADE E PSICOMOTRICIDADE</u>	74
12. <u>LÚDICO E A INCLUSÃO SOCIAL</u>	79
13. <u>A BNCC E O LÚDICO NA EDUCAÇÃO BÁSICA</u>	83
14. <u>O LÚDICO NO ESPAÇO ESCOLAR NA PRÁTICA</u>	86
15. <u>GRÁFICOS</u>	90
16. <u>PROJETOS DESENVOLVIDOS DURANTE O ANO LETIVO DE 2024</u>	94
17. <u>PROJETOS EXTRAS REALIZADO NA INSTITUIÇÃO EMEIF NOVO DESTINO/2024</u>	105
<u>CONSIDERAÇÕES FINAIS</u>	111
<u>REFERÊNCIAS</u>	115



INTRODUÇÃO

A presente dissertação, mostra dados importantes que o lúdico tem no espaço escolar, utilizando através dos jogos recreação e regras. A ludicidade como pratica pedagógica sempre há uma visão diferenciada, pois se a criança aprende brincando no dia a dia escolar e se divertindo, sentindo um prazer diferenciado, tendo uma relação muito especial com o lúdico no espaço escolar através da intervenção e auxílio do professor.

A criança muitas vezes vai para a escola sem nenhum estímulo e sem nenhuma vontade de estar no ambiente escolar. No entanto, o momento em que o professor (a) insere uma prática pedagógica diferenciada através do lúdico no ambiente escolar, essa criança se torna muito mais interessada com a escola de modo geral.

O lúdico, são determinadas com atividades que envolvem brincadeiras, jogos e regras, que buscam despertar na criança o interesse em aprender, pois através da prática lúdica o professor pode procurar para se trabalhar com conteúdo necessários e o educando constrói seus conhecimentos brincando.

O lúdico é de suma importância porque está inserido diretamente no mundo da criança, sendo que, a mesma não se sente perdida diante de um tema que não vê importância em aprender e se esforçar para que consiga aprender o que se está sendo proposto.

Nos dias atuais para prender a atenção dos alunos em sala de aula é um desafio tremendo para os professores, pois na maioria das vezes os alunos não se mostram interessado em aprender o que se está propondo a eles, devido que o professor deve sempre se demonstrar criativo.

Muitas vezes o educando ele se desmotivado por uma aula tradicional, quando encontra um professor de forma tradicional apenas com giz, quadro e apagador, de maneira que se torna muito difícil despertar o interesse de aprender e de desenvolver as tarefas propostas, por esse determinado aluno.

O educador tem que ser um artista, surpreendendo e motivando seus alunos, podendo despertar neles o sentido de aprender brincando, leva-los a compreender que tudo é importante na vida e tudo tem o momento certo para curtir e para aprender.

Para possibilitar que o professor tenha sucesso em trabalhar o lúdico em espaço escolar, faz-se necessário aperfeiçoar sua prática, envolver nela atividades criativas e animadas que possa levar para a criança se sentir inserida no ambiente proposto, facilitando a construção do seu ensino-aprendizagem.

Para trabalhar com o lúdico exige do professor muito mais dedicação, organização e comprometimento em promover no educando o desejo de poder conhecer e praticar a atividade proposta.

O educador deve compreender que viver a ludicidade em sala de aula, é também conviver com o incerto, com o improvável, é o encontro consigo mesmo, podendo trabalhar a espontaneidade, a criatividade, a imaginação e a emoção de cada educando envolvido, muitas vezes pode chegar a gerar uma insegurança, mas de maneira alguma deve ser desprezado uma atividade lúdica e diferenciada em espaço escolar.

Com a Dissertação proposta, fez uma pesquisa árdua e diversificada sobre as várias modalidades em que o lúdico se insere no espaço escolar, podendo ser tratados através de jogos, brincadeiras e regras e também projetos diversificados, que a instituição pesquisada insere durante o ano letivo.

Podendo ver através das pesquisas realizadas o tamanho da dimensão e a importância em que o lúdico tem no espaço escolar e também acaba abrangendo ao ambiente familiar. Muito importante para a socialização e desenvolvimento das crianças envolvidas.

O ensino aprendizagem da leitura e escrita, ou seja, o letramento através do lúdico em ambiente escolar trás para a criança muito mais prazer e interesse em estudar, a criança quando se relaciona com um ambiente escolar tem-se muito mais entusiasmo e prazer em estudar.

A criança chega à escola com muito mais facilidade em querer praticar a leitura e escrita de forma diferenciada, através de jogos, brincadeiras, quebra-



cabeça, livros, gibis e muitos outros métodos que estiverem ao alcance da criança.

A presente dissertação vem expondo a necessidade e a importância de se trabalhar a metodologia da ludicidade em todo o espaço escolar da Educação Básica.

Sendo demonstrado toda a importância da ludicidade desde a antiguidade através de pesquisas bibliográficas e também pesquisas monitoradas em espaço físico em uma instituição de ensino.

Dessa maneira a presente dissertação apresenta de forma geral a história do lúdico desde o seu início de inclusão no ambiente escolar como também fora dele, até nos dias atuais com a BNCC (Base Nacional Comum Curricular). Seguindo o presente artigo sendo descrito vários tópicos começando pelo: “O lúdico histórico”, “O lúdico e a construção do conhecimento”, “O brinquedo na escola” “O lúdico e o educador”, “A ludicidade em sala”, “A criança e o brinquedo”, “A importância do jogo”, “A brinquedoteca no espaço escolar”, “O Lúdico e a Brincadeira”, “O Lúdico e as Metodologias Ativas”, “Ludicidade e psicomotricidade”, “Lúdico e a inclusão social”, “A BNCC e o lúdico na Educação básica”, “O lúdico no espaço escolar na prática”, “Gráficos”, “Projetos desenvolvidos durante o ano letivo de 2024”, “Projetos extras realizado na instituição novo destino/2024”, “Considerações finais” e “Referências”, o artigo se finaliza com as considerações finais e referências.

Através de todos os tópicos estudados e pesquisados, dá uma clareza muito grande da importância do lúdico no espaço escolar, e podendo mostrar essa importância também na prática através de pesquisas desenvolvidas com a comunidade escolar, como também a participação de vários projetos pedagógicos realizado durante o ano letivo pela instituição pesquisada, e através desses projetos tem sempre desenvolvido de forma direta ou indiretamente a ludicidade no espaço escolar.

Na forma que, a presente Dissertação, ocorre um passeio sobre o lúdico e suas grandes importâncias para o desenvolvimento das crianças na Educação Básica, onde mostra com discernimento a grande importância dessa metodologia pedagógica no espaço escolar.



1- O LÚDICO EM ESPAÇO ESCOLAR

Quando se fala em Lúdico em espaço escolar, tem que fazer um levantamento de estudo de toda a história do Lúdico, desde a idade Média até os dias atuais. Através de estudos e pesquisas, nota-se que o lúdico há não era conhecido como uma atividade para se trabalhar e ser inserida de forma didática, da maneira, que é trabalhado nos dias atuais, na maioria das instituições de ensino como uma metodologia de aprendizagem, chegando em alguns casos se tornar disciplina, estando no currículo escolar.

Na Idade média a ludicidade era basicamente destinada aos homens, visto que as mulheres e as crianças não eram consideradas cidadãs e, por conseguinte estando sempre à margem não participavam de todas as atividades organizadas pela sociedade. Porém, em algumas ocasiões nas quais eram realizadas as festas da comunidade, o jogo funcionava como um grande elemento de união entre pessoas. Diferente ao que se submetiam todos os dias, para as pessoas da Idade Média, os jogos representam um espaço de tempo para descontração, além de um momento único de interação: “os jogos e divertimentos estendiam-se muito além dos momentos furtivos que lhes dedicamos: formavam um dos principais meios de dispunha uma sociedade para estreitar seus laços coletivos, para sentir-se unida.”(ARIES, 1981, p. 94).

Ao utilizar a ludicidade no espaço escolar, a escola necessita perceber que através do lúdico é que surgem chances das crianças se aproximarem e interagir umas com as outras e juntas aprendendo a conviver em sociedade.

É importante transformar o espaço educacional em um lugar onde a criança se sente à vontade como se estivesse dentro de sua própria casa, onde as crianças já estão acostumadas com o ambiente que respira, sendo assim, ela ficará mais à vontade e sentirá prazer em ir à escola e sentiram deslumbrada, fascinada com as atividades a elas propostas aumentando a elas a oportunidade de se adaptarem ao mundo coletivo convivendo de forma direta e indiretamente ao mundo da sociedade.



O lúdico deve ser considerado como parte integrante da vida do ser humano, onde esse mesmo transforma a sociedade em realidade social. Cabendo a introdução desse momento desde o início da vida escolar.

O brincar é sério, uma vez que supõe atenção e concentração. Atenção no sentido de que requer um foco, nem mesmo que fugindo para motivar as brincadeiras. O brincar põe 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. (MACEDO. 2005, p. 14).

“Se a vida é um jogo e o jogo pode se transformar em brincadeira, porque não viver brincando e aprendendo com a brincadeira”. (LUIZ, 2009, p. 07). O estudo da ludicidade nos dias de atuais e no espaço escolar na Educação Básica.

No aprendizado da leitura e escrita os alunos se deparam com um mundo novo e cheio de complexidade onde se precisa participar integralmente, para isso, este processo de ser transformado num ato lúdico.

Figura 1: UNAMA monta espaço lúdico em Escola Municipal de Santarém



Fonte: (Foto: Divulgação/UNAMA)

Figura acima mostra um espaço lúdico criado numa escola de Santarém, a maioria dos objetos utilizados para a construção do espaço foram objetos recicláveis e ecologicamente correto. Maneira que se percebe que o lúdico engloba muito mais do que se imagina até mesmo no sistema ecológico podendo contribuir com o fim de desperdícios e geração e acumulação de lixos.

A criança certamente assumira seu desejo de ser e de querer aprender através das atividades, a elas proporcionadas e por isso o educador deve estar atento a base para o ensino-aprendizagem contextualizado e relacionando com as reais necessidades das crianças. A atividade lúdica é o meio de ensinar a se colocar na perspectiva do outro.

No ato de brincar as interações face a face com uma ou mais pessoas são desenvolvidas, orientando os comportamentos cognitivos e simbólicos, brincando a criança se inicia na representação físicas verbais e intelectuais tomando capacidade de se comunicar.

O jogo ou brincadeira são fatores de comunicação mais amplos de que a linguagem, pois proporcionam o diálogo entre pessoas de cultura diferentes. Portanto, quando o ensino-aprendizagem pode ser mais prazeroso quando executado de maneira que toca a arte de ensinar e aprender.

Figura 2, demonstra um momento de ludicidade no espaço escolar com a professora.



Fonte: <https://playmove.com.br/importancia-do-ludico-na-educacao/>

Brincar é natural e instintivo para as crianças: a brincadeira oferece oportunidades de aprendizado ricas e significativas que as ajudam a desenvolver uma variedade de habilidades. Seja na escola ou em casa, há muitas vantagens na brincadeira.

O ato de brincar desenvolve importantes capacidades cognitivas. Crianças que brincam desenvolvem com mais facilidade as competências de resolução de problemas, pensamento lógico, planejamento, tomada de decisões e criatividade. Essas habilidades no futuro serão conhecidas como *soft skills* e as crianças que as dominarem sairão à frente no mercado de trabalho.

Além disso, importantes conhecimentos sociais e emocionais são construídos na infância com ludicidade. Interações com outras crianças de quaisquer idades auxiliam no desenvolvimento de cooperação, empatia, comunicação e autorregulação.

A aptidão física não fica de lado: as habilidades motoras finas e grossas vão se desenvolvendo em tarefas diárias, claro, mas também nos jogos e brincadeiras que as crianças inventam. Correr, pular, subir, equilibrar e até manipular objetos desde os primeiros anos de vida torna as crianças mais resistentes e conseqüentemente mais saudáveis (quando praticadas em ambientes seguros ou com o grau adequado de desafio).

Brincar também ajuda a desenvolver habilidades linguísticas por meio de canções, leituras, cantigas de roda, teatros e faz-de-conta, além de incentivar que elas conversem entre si para resolver possíveis disputas ou conflitos.

Além disso, a curiosidade e a imaginação são encorajadas por meio de brincadeiras que permitem a descoberta e a exploração de novas coisas, que pode ter um resultado em longo-prazo muito almejado pelas escolas: o amor pelo aprendizado contínuo.

É também com as brincadeiras que as crianças fazem sentido do mundo e ficam maravilhadas por ele. A autoexpressão é muito trabalhada desse jeito, pois é brincando que elas se sentem seguras e incentivadas a se expressar, podendo ser quem são com liberdade, tentar novidades e experimentar hipóteses.

A Base Nacional Comum Curricular reconhece a importância da brincadeira como um direito fundamental das crianças. De acordo com a BNCC, brincar é um aspecto essencial da educação infantil e enfatiza que os professores precisam planejar atividades que oportunizem jogos, atividades artísticas, esportes e brincadeiras, independentemente do conteúdo curricular.

A BNCC também instrui as escolas a investirem na estrutura física para permitir as brincadeiras: playgrounds, parques, ginásios, pistas e campos são importantes para o

desenvolvimento de todas as habilidades mencionadas acima, assim como a espacial e motora.

O lúdico então se faz um componente essencial da educação infantil por melhorar aspectos sociais, emocionais, físicos e cognitivos.

Os professores podem planejar e aplicar a brincadeira na sala de aula sem perder de vista os objetivos educacionais por meio de diversas técnicas:

- **Criar um ambiente com oportunidades**

Salas de aulas podem (e devem) ser ambientes de exploração, curiosidade, brincadeira e diversão. Quando o espaço físico permite que essas coisas aconteçam, as crianças se sentem encorajadas a fazê-las.

- **Usar teatros e contação de histórias para ensinar conteúdos**

Todos nós já assistimos a uma peça de teatro protagonizada por fantoches. Esse tipo de dramatização, entre outras possibilidades, ajuda as crianças a entenderem conceitos complexos como eventos históricos ou processos científicos. Elas ainda engajam com personagens e podem ser protagonistas do próprio teatro.

- **Incluir jogos nos planos de aula**

Existem tantos jogos educacionais que fogem dos modelos clássicos de ensino que pode até ser difícil escolher. Começar de trás para frente pode ser uma boa tática: que habilidades os alunos devem desenvolver até o fim desta atividade? Quais são os objetivos pedagógicos por trás dela? Sabendo o caminho que quer seguir, o professor consegue definir qual jogo melhor se encaixa para aquele momento.

- **Usar tecnologias digitais**

Mesas digitais, tablets, aplicativos, aulas virtuais e outros recursos tecnológicos engajam mais e podem oferecer mais oportunidades de aprendizado do que os métodos tradicionais off-line.

Os professores também sentirão a influência do lúdico na educação de todas as idades:

- Maior engajamento e motivação por parte dos alunos
- Desenvolvimento otimizado de competências criativas e sociais
- Melhor gestão de sala de aula, já que crianças engajadas não ficam incomodadas ou entediadas
- Mais conexão com os alunos, que refletirá também na preferência pela matéria e no incentivo à aprendizagem dela
- Oportunidades de desenvolvimento profissional, visto que aplicar o lúdico exige a aprendizagem de novas estratégias e novos recursos

Incluir o lúdico na educação requer uma abordagem criativa e flexível, e pode causar impactos imensos no processo de ensino-aprendizagem: os alunos se sentirão mais engajados e envolvidos na matéria, por vezes até esquecendo que estão no ambiente escolar. (<https://playmove.com.br/importancia-do-ludico-na-educacao/>).

Na Educação Infantil tem esse momento especial com as crianças, momentos de brincadeiras onde o foco sempre é o desenvolvimento da criança, já no Ensino Fundamental e Médio o ato de brincar se torna mais sério através da disciplina de Educação Física, onde se propõe brincadeiras, jogos e regras, ou seja, durante toda a Educação Básica a ludicidade está presente no espaço escola.

De acordo com Piaget (1978) “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais das crianças, sendo, por isso, indispensável a prática educativa”, de forma que se torna essencial para o desenvolvimento da criança tanto em espaço escolar quanto fora dele.

Segundo Feijó (1992), “o lúdico é uma necessidade básica da personalidade do corpo e da mente faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana”, como se refere Feijó o lúdico faz parte da rotina é essencial, não existe muitas vezes uma criança feliz e bem desenvolvida se o lúdico não estiver inserida em seu cotidiano. Ou seja, o lúdico está envolvido na formação humana desde o seu nascimento.

Sabe-se que é importante compreender que as atividades lúdicas facilitam o processo de socialização e também de inclusão, comunicação, expressão e construção do conhecimento, onde pode despertar e valorizar a criatividade de cada um, podendo demonstrar sensibilidade e afetividade se tornando uma prática pedagógica dinâmica e prazerosa.

Santo Agostinho (apud NEVES 2007), relata que, “o lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação”.

A partir do momento em que o lúdico é trabalhado em sala de aula, ocorre algumas possibilidades no desenvolvimento de conceitos da criança. O



lúdico favorece a interação social entre os educadores e a conscientização do trabalho em grupo permanecendo a socialização e reforçando o desenvolvimento da criatividade, do senso crítico, da competição sadia e da observação da criança e de seus envolvidos.

Lima (1994) afirma que, “não existe nada que a criança precise saber que não possa ser ensinado brincando. Se alguma coisa não é passível de transformar-se em um jogo (problema, desafio) certamente não será útil para a criança nesse momento”.

De maneira que Lima expôs a experiência de ver, manipular, experimentar, verbalizar sobre as coisas que o mundo proporciona a sua volta em ampla vivência da criança, sua linguagem e suas possibilidades mentais, no entanto, o lúdico é uma atividade natural na vida da criança, e desempenha um papel de transcrição de ideias, podendo a criança ser transformada em sua vida pelo simples ato da ludicidade está implantada na sua vida.

De acordo com Vygotsky (1984) “é no brinquedo (lúdico) que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva”. Como se refere o autor a criança tem a capacidade de se comportar e desenvolver de forma mais avançada do que em atividades cotidianas, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

Wajskop (1999) aponta que, “a brincadeira como atividade (lúdica) dominante da infância tendo em vista as condições concretas da vida criança e o lugar que ela ocupa na sociedade, e, primordialmente a forma pela qual está começa a aprender”. Por meio do lúdico a criança vivencia novas experiências e aprende com as mesmas, pois reflete de acordo como vê o mundo e se sente à vontade e a espontaneidade chega a esclarecer ao educador as conquistas e medos gerados pelas crianças.

As atividades podem incluir ações que desperte no educando o desejo de continuar na atividade até decifrar e encontrar a solução que se espera. E através de várias das atividades propostas o mesmo pode compreender o sentido das regras, e passa a entender que todos têm direitos, mas, que também devem cumprir com suas obrigações e deveres.



O educador precisa e necessita se adaptar para proporcionar a criança possibilidades para que ela aplique sua curiosidade espontânea, o lúdico pode oferecer a assimilação de ações que ajudam no processo da construção do seu conhecimento próprio.

Brincando a criança consegue desenvolver o seu aprendizado cognitivo, que pode possibilitar a promoção de resolução de conflitos que surgirem durante as atividades propostas, podendo estimular assim, o raciocínio e o amadurecimento de suas habilidades motoras como também cognitivas.

O lúdico através de sua intervenção pode possibilitar que a criança consiga exercer sua capacidade de criar que é imprescindível. O Referencial Curricular Nacional de Educação vem dando sua autonomia e enfoca para essa questão do lúdico em espaço escolar, “a brincadeira favorece o auto estima das crianças, auxiliando-as superar progressivamente suas aquisições de forma criativa, brincar contribui, assim, para interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos, essas significações atribuídas ao brincar transforma no em um espaço singular na constituição infantil”.

Pode se observar que a criança ao desenvolver atividades lúdicas se torna um ser muito mais feliz e apto a desenvolver de forma criativa e, ao viver e conviver em sociedade acaba a reproduzir muito mais o que é presenciado em seu dia-a-dia, como uma rotina prazerosa.

Faz-se necessário que os educadores compreendam a importância de se trabalhar com o lúdico podendo trazer diversas aprendizagens ao aluno. Pois, quando o educando se sente presente no ambiente em que está inserido e ao despertar a sua curiosidade será muito mais fácil e habilidoso orientá-lo na construção do seu próprio conhecimento prévio.

O desenvolvimento de atividades lúdicas facilita no ensino-aprendizagem, no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento da criança, cabe sempre ao educador e a escola oferecer essa modalidade prazerosa aos alunos.

2- O LÚDICO HISTÓRICO



O lúdico vem se destacando desde a Idade Média, que era destinado os jogos apenas para homens, as mulheres e as crianças não eram consideradas cidadãs, dessa maneira, acabava não participando de jogos e brincadeiras que eram praticadas naquela época, já que os jogos eram destinados somente para homens. Já na Antiga Roma os jogos possuíam um aspecto religioso, o jogo era em homenagem a vários deuses.

Na Grécia Antiga, os jogos eram realizados em forma de lutas, concursos, combates, atividades ginásticas, além das manifestações teatrais. Além dos conhecidos Jogos Olímpicos (inaugurados em 776 a. C.) havia outros jogos como os Píticos, os Nemeus e os Istmicos, que eram realizados também em honra as divindades. (SCHULTZ, 2009, p.39).

O autor se refere a maneira e as formas de competição em que o lúdico era trabalhado na Grécia Antiga, já nos dias atuais, esta prática está bem diferenciada, mas os Jogos Olímpicos ainda são praticados na atualidade como uma competição Mundial onde se tem como participantes homens, mulheres e até mesmo crianças e adolescentes em várias modalidades de esporte.

Na Idade Média as crianças brincavam e jogavam os jogos de adultos como se as mesmas fossem adultas e as mulheres nesta época continuavam sendo excluídas dos jogos.

Figura 1, Segue alguns jogos, brincadeiras e esportes na Idade Medieval.



Fonte: <https://horizontesludicos.blogspot.com/2016/06/jogos-brincadeiras-e-esportes-na-idade.html>

As pessoas na Idade Média não viviam só em guerras, religião e trabalho. O lazer era importante no cotidiano e servia também como válvula de escape para os conflitos e tensões. Tanto os nobres quanto os camponeses tinham esses momentos.

- Jogos e Esportes

Os jogos foram admitidos como necessidade da prática de exercícios físicos e também patriótica, pois preparavam os jovens rapazes para as guerras.

Figura 2, Shinty – um jogo semelhante ao Hóquei



Fonte: <https://horizontesludicos.blogspot.com/2016/06/jogos-brincadeiras-e-esportes-na-idade.html>

Figura 3, Jogo com bola – Parecido com o atual futebol americanos, o objetivo era pegar a bola após dois marcadores.



Fonte: <https://horizontesludicos.blogspot.com/2016/06/jogos-brincadeiras-e-esportes-na-idade.html>

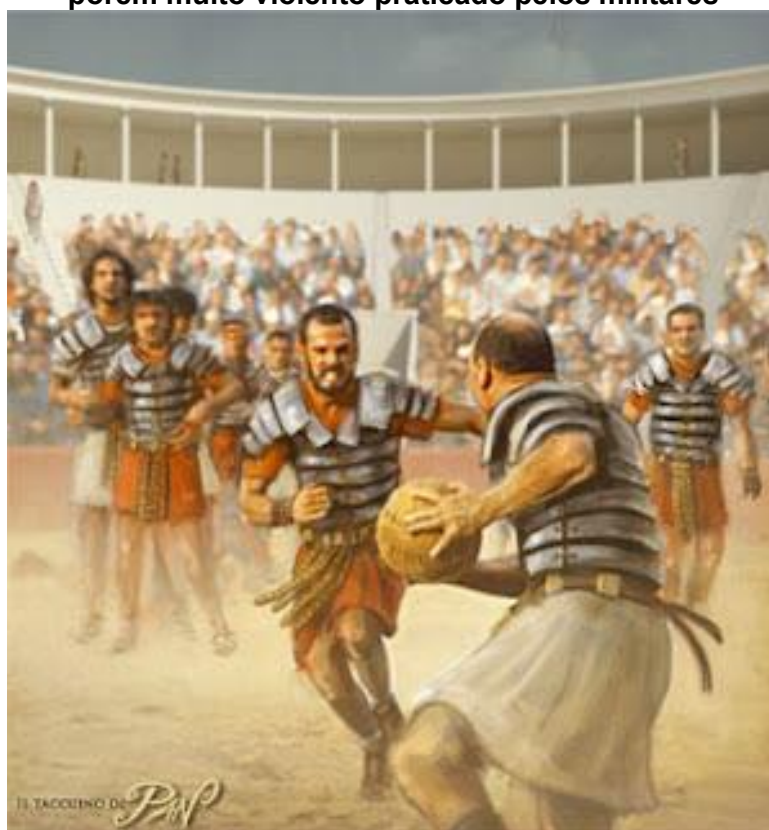


Figura 4, Caça



Fonte: <https://horizontesludicos.blogspot.com/2016/06/jogos-brincadeiras-e-esportes-na-idade.html>

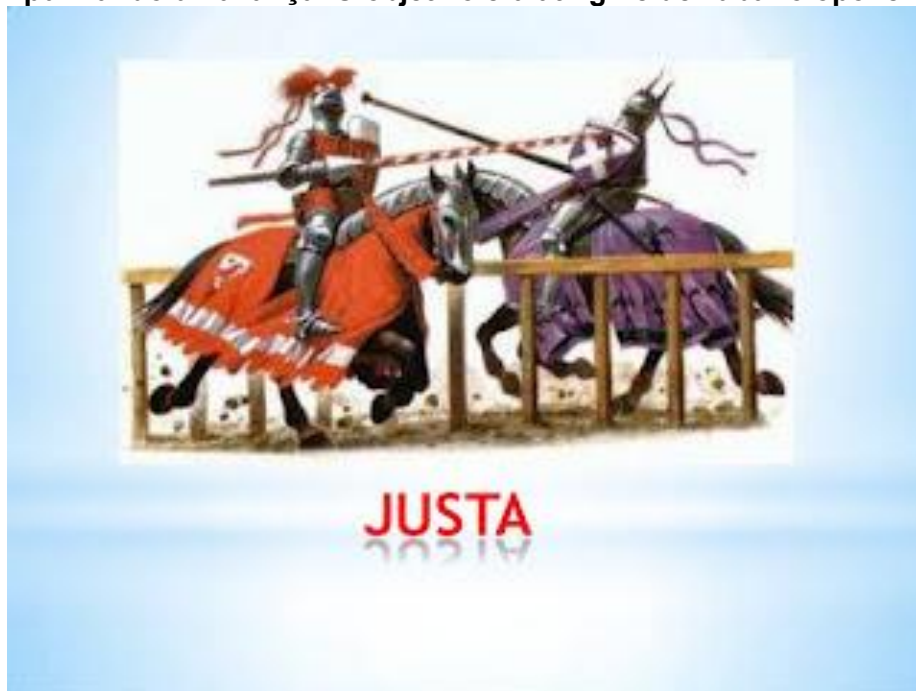
Figura 5, Soule ou Harpastum – Um esporte muito parecido com o futebol, porém muito violento praticado pelos militares



Fonte: <https://horizontesludicos.blogspot.com/2016/06/jogos-brincadeiras-e-esportes-na-idade.html>



Figura 6, A Justa – Dois cavaleiros, vestidos com armaduras, montados em cavalos, em lados opostos da arena. Dado o sinal, partem um rumo ao outro, empunhando uma lança. O objetivo era atingir e derrubar o oponente.



Fonte: <https://horizontesludicos.blogspot.com/2016/06/jogos-brincadeiras-e-esportes-na-idade.html>

Na Idade Média não existia o sentimento da infância. As brincadeiras eram realizadas entre adultos e crianças. Brinquedos: Espadas de madeira, Cavalinhos de madeira, Flauta, Dama, Fantoches, entre outras brincadeiras, jogos e regras.

**Brincadeiras:
Figura 7, cantiga de roda**



Fonte: <https://horizontesludicos.blogspot.com/2016/06/jogos-brincadeiras-e-esportes-na-idade.html>

Figura 8, Cabra-cega



Fonte: <https://horizontesludicos.blogspot.com/2016/06/jogos-brincadeiras-e-esportes-na-idade.html>

figura 9, Xadrez



Fonte: <https://horizontesludicos.blogspot.com/2016/06/jogos-brincadeiras-e-esportes-na-idade.html>



Alguns jogos da época da Idade Média também são conhecidos até nos dias atuais, são eles:

o bilboquê de um modo geral, o bilboquê é um brinquedo que consiste em uma esfera de madeira, com um orifício central, presa por uma corda em uma espécie de suporte. Com o movimento das mãos, essa bola deve ser encaixada no suporte. Em alguns modelos, no lugar da esfera tem-se uma forma semelhante; o chicote queimado em um grupo de participantes, um é escolhido para esconder um objeto qualquer, previamente escolhido. O grupo deve tapar os olhos ou ausentar-se da sala. A seguir, o grupo deve localizar o objeto, de acordo com as seguintes pistas: quanto mais perto uma pessoa chegar, aquele escolhido (que é o chicotinho queimado) vai dando pistas, dizendo “está quente” (quanto mais próximo do objeto) ou “está frio” (à medida em que se distancia); o quebra-cabeça jogo bastante conhecido nas sociedades contemporâneas, consiste em montar uma imagem fragmentada em vários pedaços que se encaixam. Atualmente, há vários tipos de quebra-cabeças, até mesmo alguns que são montados pelo computador; o pula o carneiro Consiste em um jogo de percurso, no qual várias crianças (na Idade Média eram adultos), abaixadas a uma curta distância uma da outra, representam as pedras que o “carneiro” (outro participante previamente escolhido) deve pular sem esbarrar, nem cair. Você também pode jogar uma versão on-line do “pula carneiro”. (LUCA 2011, p.14-15).

De acordo com LUCA (2011, p. 12,13).

Com relação às crianças, que eram vistas como adultos em miniatura, na maioria das vezes somente os meninos podiam participar dos jogos e brincadeiras com os adultos. Acompanhemos um relato acerca de uma criança dessa época, encontrado em anotações de seu médico. Luis, o menino dos relatos a seguir, nasceu em 1601. Vejamos algumas das atividades lúdicas presentes no seu desenvolvimento até os sete anos.

Tabela 1, Idade da criança e Atividades lúdicas

Idade da criança	Atividades lúdicas.
Antes de um ano e meio	Brinca com cavalo de pau, cata-vento ou pião.
Com um ano e cinco meses	Toca violino e canta ao mesmo tempo. Joga malha.
Com um ano e dez meses	Toca seu tambor com todos os tipos de toques.
Com três anos	Ganha uma pomba mecânica e uma bola e brica de recortar papel com a tesoura, brincando com os adultos de recortar. (os brinquedos são destinados a ele e a sua mãe). Participa de u jogo de rimas (destinado a adultos). Acende vela com os olhos vendados (participando de outro jogo de adultos). Canta e participa de declamações.

Com três anos e quatro meses	Começa a aprender a ler, ensinado pela ama, nomeia todas as letras.
Com quatro anos	Começa a aprender a escrever com clérigo da capela. Pratica arco e flecha. Joga cartas.
Com cinco anos	É levado para assistir aos jogos em que os cães lutam com ursos e touros.
Com seis anos	Tem como professor para ensinar a escrever um escrevente profissional. Joga mímica com os adultos. Brinca com bonecas e miniaturas feitas de madeira. Ouve histórias junto com os adultos nas reuniões noturnas. Joga xadrez.
Com sete anos	É entregue a um grupo de educadores homens; abandona o traje da infância para ter sua educação formal desenvolvida. Perde contato afetivo com a mãe. Continua participando dos jogos e atividades culturais da comunidade, mas não pode mais brincar com seus brinquedos da infância, especialmente as bonecas. Aprende a montar, caçar e atirar, e joga jogos de azar.

Fonte: adaptado de ARIËS (1981, p. 81-87).

Através do quadro apresentado acima com relação ao menino Luis que ocorreu a mais de cinco séculos mostram que as crianças dessa época participavam e eram vistas como adultos, onde não era considerada as suas necessidades de acordo com a sua faixa etária. Como visto também que em alguns casos a criança, mesmo sendo do sexo masculino, brincava de bonecas e tais brinquedos eram de suas mães.

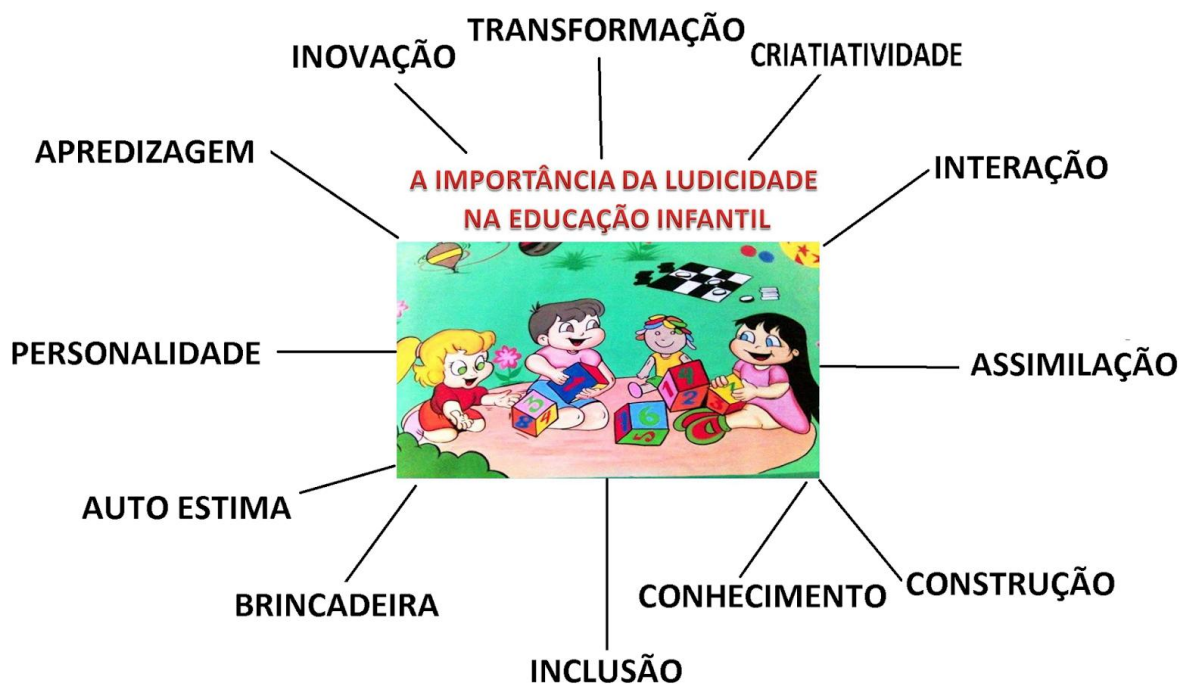
3- O LÚDICO E A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

A ludicidade pode estar presente em qualquer local, tanto na escola na rua, em casa, em comunidade, através da socialização e da convivência em sociedade o lúdico sempre vai estar presente de maneira diferenciada e marcante na sociedade. Pois ludicidade não é só brincar e jogar é também aprender de uma forma diferenciada e de uma maneira ou de outra a criança é incluída na sociedade.

Nos dias de hoje o lúdico é visto de maneira totalmente diferente com relação a antiguidade, pois o lúdico é visto como uma forma de ensino-aprendizagem e de crescimento para a criança, desde que inserida na Educação Infantil até a finalização da Educação básica o lúdico sempre está presente no

espaço escolar, como também deve estar presente na primeira infância, tanto no ambiente familiar quanto escolar.

Figura 1, Ludicidade na Educação Infantil



Fonte: <https://oludico-fmn2015.blogspot.com/2015/>

Através do brincar a criança tem uma socialização muito maior, com o auxílio do lúdico a criança desenvolve uma linguagem mais expressiva e uma maior comunicação social e até mesmo intelectual, nesse mundo em que se está hoje de inclusão digital. Diante disto Queiroz (2009) destaca que a atividade lúdica é essencial para a criança porque estimula a inteligência, a imaginação, a criatividade ajuda o exercício de concentração e atenção, favorecendo a formação da motricidade.

Este aspecto é confirmado por Kishimoto (2000, p. 22), ao se referir que:

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo [...], desde que respeite a natureza do ato lúdico apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral do jogo educativo.

No momento em que a criança tem uma maior comunicação e um maior conhecimento, essa criança irá interagir muito mais com a sociedade em que vive e convive. Sendo, que também poderá ter muito mais desenvolvimento

cognitivo, intelectual e motor. E através dessa socialização pode se tornar crianças muito mais espontâneas e que torna suas dificuldades em desafios para ser sanado através da diversificação do lúdico presente em sua vida.

Jogar e brincar influência de uma maneira muito mais importante na vida social da criança, de maneira em que a criança possa controlar suas atitudes mais agressivas, onde se acarretará valores e regras para uma vida melhor, onde se possa levar por toda a sua vida se tornando um cidadão criativo, crítico e responsável, em que esse indivíduo possa causar transformações significativas para e com a sociedade em que convive.

O lúdico é uma ferramenta importante para a construção do conhecimento, pois torna a aprendizagem mais prazerosa e fácil. Ele pode ser utilizado em diversas séries escolares, e pode ajudar a construir saberes socioemocionais, como trabalho em equipe, discussão e resolução de problemas. O lúdico pode ser definido como uma experiência que envolve percepção, ressignificação, expressividade, fantasia, imaginação e realidade. Ele pode ajudar a desenvolver o aspecto lúdico, que facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, e colabora para uma boa saúde mental. Algumas características do lúdico na educação são:

Valorização da perspectiva do aluno, Resgate da criatividade, Experiência do novo, Abertura de um espírito de coleguismo, colaboração e autonomia, Estimulação da criança a apresentar seu ponto de vista, divergir e apresentar suas saídas. A ludicidade se define pelas ações do brincar que são organizadas em três eixos: o jogo, o brinquedo e a brincadeira.

(<https://www.google.com/gasearch?q=o%20l%C3%BAdico%20na%20constru%C3%A7%C3%A3o%20do%20conhecimento&source=sh/x/gm2/5#vhid=zephyr:0&vssid=atritem->).

Através do lúdico se pode ter um conhecimento e um aprendizado diferenciado e com novas experiências e didáticas de ensino-aprendizagem.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras são inerentes ao universo infantil, “A importância do lúdico na educação infantil” pretende investigar como a ludicidade contribui para a construção do conhecimento na educação infantil. O lúdico é importante na educação infantil pois é através dele que a criança vem a desenvolver habilidades para a aprendizagem se efetivar. A educação lúdica sempre esteve presente em todas as épocas entre os povos e estudiosos, sendo de grande importância no desenvolvimento do ser humano na educação infantil e na sociedade. Os jogos e brinquedos sempre estiveram presentes no ser humano desde a antiguidade, mas nos dias de hoje a visão sobre o lúdico é diferente. Implicam-se o seu uso e em diferentes estratégias em torno da prática no cotidiano. Para que o lúdico contribua na construção do conhecimento faz-se

necessário que o educador direcione toda a atividade e estabeleça os objetivos fazendo com que a brincadeira tenha um caráter pedagógico e não uma mera brincadeira, promovendo, assim, interação social e o desenvolvimento de habilidades intelectivas.

(<https://oludico-fmn2015.blogspot.com/2015/>)

Cada indivíduo tem seu conhecimento próprio com também uma determinada dificuldade com relação a algo em especial, através do trabalho com o lúdico essa dificuldade pode ser sanada e quem tende a ganhar com a construção de novos conhecimentos é o aluno em especial.

4- O LÚDICO E O EDUCADOR

O lúdico é uma prática pedagógica essencial no ambiente escolar tanto em sala de aula quanto fora dela, como por exemplo, no pátio da escola durante o recreio ou durante as aulas de recreação, sempre tendo auxílio ou a intervenção do professor ou algum orientador.

Rizzi e Haydt (1994, p. 13-14), apresentam quatro motivos que levam um professor ao utilizar em ambiente escolar que são eles: “impulso natural, prazer e esforço espontâneo, mobilização de esquemas mentais e integração das dimensões da personalidade”, segue as considerações sobre eles:

1. O jogo corresponde a um impulso natural da criança, e nesse sentido, satisfaz uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica.
2. A atitude do jogo apresenta dois elementos que a caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. O jogo é o prazer, pois sua principal característica é a capacidade de absorver o jogador de forma intensa total, criando um clima de entusiasmo, mas ao mesmo tempo em que vai canalizando as energias no sentido de um esforço total para a consecução de seu objetivo. Portanto, o jogo é uma atividade excitante, mas é, também, esforço voluntário. Estes dois elementos coexistem em situação de jogo: o prazer conduzindo ao esforço espontâneo e o esforço intensificando o prazer. Daí ser o jogo uma atividade libertadora da espontaneidade, pois impele a ação.
3. A situação de jogo mobiliza os esquemas mentais: sendo uma atividade física e mental, o jogo aciona e ativa as funções psiconeurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento.

4. O quarto motivo é decorrente dos anteriores, pois o jogo integra as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, o jogo aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional apela para a esfera afetiva.

Através dos jogos a criança se torna mais ativa em vários sentidos de acordo como se refere os autores Rizzi e Haydt (1994), e o importante de tudo isso é o bem estar da criança principalmente a criança da educação básica, que inicia sua socialização na escola.

Os jogos e brincadeiras se tornam um instrumento muito importante no ensino aprendizagem da criança, visando a formação de cidadão crítico e honesto para a sociedade.

Onde que através do lúdico também se aprende diferentes personalidades humanas e as maneiras de como deve ser tratada, como de acordo com cada característica humana.

Educar não se limita a repassar informações ou mostra apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. E oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com a circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Educar é preparar para vida. (SANTOS, 2004, p. 11).

Através do lúdico o educador consegue prepara uma criança para uma vida em comunidade e em sociedade. Quem tende a ganhar com essas práticas docentes diferenciadas sempre será a criança, pois a mesma é o ser mais importante dentro de uma instituição educacional.

O educador deve associar as brincadeiras na prática pedagógica, para despertar um maior interesse do aluno pelo espaço escolar e para o ensino aprendizagem pessoal.

O educador no momento em que insere o lúdico com prática ele deve ter a consciência que o lúdico tem o mesmo objetivo de ensinar com grande aprendizagem como se fosse a própria língua portuguesa que se estivesse em questão e até mesmo a matemática.



“O lúdico servirá de suporte na formação do educador, como objetivo de contribuir na sua reflexão-ação-reflexão, buscando dialetizar teoria e prática, portanto, reconstruindo a práxis”. (SANTOS, 2007, p. 41). Então através de varias pesquisas e autores da pra ser ter a noção básica da importância da implantação do lúdico em espaço escolar divido as grandiosidades que se pode ser alcançada através da prática docente do lúdico.

Figura 1, a interação do educador com os alunos trabalhando a ludicidade em conjunto



Fonte: <https://robot.ekstrabladet.dk/smr/a-importancia-do-ludico-na-aprendizagem.html>

O professor é um mediador que se torna fundamental para estimular a entrada da criança no mundo imaginário, podendo o mesmo realizar facetas com a própria capacidade de imaginar da criança e tendo cuidado para não reprimir o lúdico que vem de maneira espontânea dos alunos.

O lúdico é uma ferramenta importante para o processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil, e o educador tem um papel fundamental no desenvolvimento de atividades lúdicas na sala de aula. O lúdico é uma forma de ensinar divertindo, interagindo com os colegas e promovendo o desenvolvimento das habilidades cognitivas e motoras. O educador deve: Colaborar e orientar no processo de aprendizagem. Associar o lúdico aos objetivos e conteúdos a serem desenvolvidos.

Desenvolver estratégias que despertem o interesse das crianças. A ludicidade está presente em todas as épocas e é reconhecida como uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente no comportamento humano. Para que o professor tenha uma visão direcionada para o lúdico, é importante que aconteça a inclusão da ludicidade na sua formação.

(<https://www.google.com/gasearch?q=o%20%C3%BAAdico%20e%20o%20educador&source=sh/x/gs/m2/5#vhid=zephyr:0&vssid=atritem->)

Através da formação continuada se insere para o professor novas práticas e metodologias, onde, o lúdico pode estar presente para interagir de forma diversificada e não perdendo sua essência e importância. A cada aprendizado se vive e cria novas práticas pedagógicas.

O professor é o grande mediador e facilitador no ensino aprendizagem do aluno, quando se está disposto ao novo, ao diversificado saindo da mesmice esse educador está propondo um método de ensino de qualidade ao qual terá grande importância na vida do aluno como também no ambiente em que se está inserido, e convivendo.

Valoriza o lúdico nos processos de aprendizagem significa, entre outras coisas, considera-lo na perspectiva das crianças. Para elas, apenas o que é lúdico faz sentido. Em atividades necessárias (dormir, comer, beber, tomar banho fazer xixi), por exemplo, é comum as crianças introduzirem um elemento lúdico e as realizarem agregando elementos como os que serão analisados. (MACEDO, PETTY, PASSOS, 2005, p.16).

A educação através da ludicidade vem se tornando nas últimas décadas uma alternativa metodológica, bastante utilizada e pesquisada para o espaço escolar, sendo que através dessa tendencia metodológica pode alcançar diversas evoluções dentro de uma instituição educacional.

De acordo com Silva (2019), o educador tem papel fundamental no desenvolvimento das atividades lúdicas em sala de aula. A autora acredita que para trabalhar com jogos de forma educativa no âmbito escolar é indispensável que o docente desenvolva estratégias que despertem o interesse das crianças.

De maneira que através de estudos e aperfeiçoamento essas estratégias podem ser desenvolvidas e transmitidas para as crianças, para que se tenha um bom desenvolvimento e aprendizado entre os envolvidos. A



cada aprendizado sempre haverá uma nova conquista, tanto para o educador quanto para o aluno que é a maior parte interessada.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN (Introdução-Vol.1, p. 53) diz que:

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

É papel do professor de realizar uma prática pedagógica que proporcione o desenvolvimento e uma aprendizagem prazerosa e significativa para que a criança entenda a realidade em que se está inserida, criando no espaço escolar laços de respeito e solidariedade.

5- A LUDICIDADE EM SALA DE AULA

A princípio a sala de aula é um local onde a primeira impressão que deve ser apenas um local de seriedade, formalidade entre o professor e aluno. A escola deve perceber que através do lúdico aumentam-se as chances dos alunos, que crescerem e para se adaptarem ao mundo coletivo, onde nesse mundo o indivíduo terá certa facilidade em viver socialmente em sociedade e harmonia social.

A ludicidade é um recurso pedagógico importante na sala de aula, pois é um meio de expressão e aprendizado que valoriza o movimento, as relações e a solidariedade. A ludicidade na sala de aula pode: Contribuir para o desenvolvimento cognitivo das crianças, ajudar na assimilação de conceitos complexos, desenvolver capacidades e competências como motricidade, autonomia, criatividade, imaginação, entre outras, incentivar o processo de aprendizagem, facilitar a expressão e a interação com os colegas melhorar o clima do ambiente de aprendizagem, preparar os estudantes para superar novos desafios. A palavra lúdico vem do latim ludus, que significa “jogo”. As atividades lúdicas são momentos de descoberta, construção e compreensão de si, além de estimular a autonomia, a criatividade e a expressão pessoal.

(<https://www.google.com/gasearch?q=a%20ludicidade%20em%20sala%20de%20aula%20&source=sh/x/qs/m2/5#vhid=zephyr:0&vssid=atitem->).



Uma criança que tem uma boa trajetória escolar certamente na sua vida particular terá um bom desenvolvimento social. Pois uma criança se torna um bom indivíduo dependendo da sua trajetória de vida, e também escolar como a criança passa um bom tempo de sua vida no espaço escolar a escola tem muita influência na vida desse indivíduo e em seu futuro como um bom indivíduo e cidadão.

Sobre o aspecto lúdico-sociedade, KISHIMOTO, (1993, p. 110) diz que:

Brincando (...) as crianças aprendem (...) a cooperar com os companheiros (...), a obedecer às regras do jogo (...), a respeitar os direitos dos outros (...), acatar a autoridade (...) a assumir responsabilidades, aceitar penalidades que lhes são impostas (...), a dar oportunidade aos demais (...) enfim, a viver em sociedade.

A partir do momento em que a escola percebe e assume que o lúdico tem muita importância e influência no ensino-aprendizagem da criança e em seu desenvolvimento cognitivo, essa instituição terá muito mais facilidade no ensino-aprendizagem de seus alunos.

Depois dos estudos de J. Piaget, nem pais, nem educadores, nem pediatras, nem psicoterapeutas, ninguém que trate com crianças que tem o direito de orientá-las ou intervir em seu processo de crescimento sem verificar em que estágio de desenvolvimento se encontra. Em cada estágio, a criança é um indivíduo com comportamentos típicos, de modo que já não tem sentido chama-lo simplesmente criança. (FONSCECA, 2007 p. 10).

A criança tem seu direito de poder escolher a maneira que seu processo vai evoluindo com o passar dos tempos e das práticas adotadas pelo educador, então cabe ao educador perceber o estágio em que a criança está para poder inserir a prática pedagógica mais adequada ao seu desenvolvimento, como também em relação a sua aceitação.

Figura 1, lúdico na sala de aula, com auxílio da professora formando palavras



Fonte: <https://www.pinterest.com/pin/436919601346104984/>

Quando se propõe a interação através do lúdico, sempre se consegue alcançar mais do que o esperado e desejado, onde todos podem dar a sua contribuição podendo aprender juntos e melhor ainda na maioria das vezes através da diversão.

É necessário, portanto, adquirir o lúdico como um estudo em forma de prazer e esse prazer não vai reduzir o processo de aprendizagem da criança pode até acelerar esse processo de forma muito mais prática e divertida, além de todos os benefícios, a criança e a escola lucram com tudo isso.

E para que tudo dê certo e a proposta tenha sucesso deve se planejar e fazer os devidos testes de como será a reação de todos e como também alcançada a aprendizagem que se propõe para determinadas habilidades.

É importante que os educadores observem que suas práticas educativas estão garantindo a aprendizagem dos seus alunos que a prática proposta está sendo válida e tendo uma grande evolução. De acordo com Schultz, Muller e Domingues (2006, p. 5):

Uma proposta lúdico-educativa torna-se um desafio à prática do professor, pois além de selecionar, preparar, planejar e aplicar jogos, ele precisa participar no decorrer do jogo, se necessário jogar, brincar com crianças, mas sempre observando, no desenrolar, as interações e trocas de saberes entre eles.

A cada proposta pedagógica, a cada metodologia ao ser inserida em sala de aula deve sempre ter um foco, objetivo e ter uma avaliação prévia, em que será importante ser inserida e com qual objetivo, pois o ponto principal é o aluno e tudo se trabalha e desenvolve novas práticas pensando no aluno como também na sua desenvoltura.

O lúdico em sala de aula deve ser sempre estudando e desenvolvendo práticas que realmente vai trazer resultados e aprendizagem, e essa é a intenção dessa prática docente do lúdico no espaço escolar. Fazer com que as crianças desenvolvam suas habilidades as quais não conseguem desenvolver em uma aula tradicional como também no espaço tradicional de uma sala de aula.

A cada interação com o próximo uma nova aprendizagem se adquire, e com tudo isso também se aprende a viver em sociedade demonstrando como a vida será no futuro através do aprendizado de cada criança envolvida, como também tudo fica mais prazeroso, onde também no ambiente familiar será um local de novas aprendizagens visíveis e favoráveis para a família.

6- A CRIANÇA E O BRINQUEDO

No momento em que a criança entra em contato pela primeira vez com o brinquedo ela o desconhece, mas a partir do momento em que se familiariza com o brinquedo e o ato de brincar a criança começa a sentir uma sensação inexplicável e a partir desse exato momento não quer mais saber em deixar de lado o ato de brincar.

Umas das responsabilidades da educação básica é promover a socialização entre os alunos, auxiliando-os, dentro da sua faixa etária e potencialidades, a conviver com seus grupos, enfatizando aqui o grupo escolar. Independentemente do nível de educação, as ações pedagógicas visa, de certa maneira, promover a boa convivência social, o conhecimento do outro e o respeito pela diferença. As atividades lúdicas escolhidas pelos professores, além de oportunizarem diversão e aprendizado como própria função pedagógica, devem considerar, também, o relacionamento das pessoas envolvidas. (LUCA, 2011, p.43).

No momento em que se introduz atividades lúdicas para a educação básica, se tem um objetivo claro com a maneira de desenvoltura de determinadas atividades propostas, como se refere Luca (2011) a atividade lúdica oportuniza diversão e aprendizado e o foco sempre é o aluno, a desenvoltura e entretenimento do aluno.

Figura 1, a criança e o brinquedo, momento de concentração.



Fonte: <https://www.mundobrink.com/blog/2016/11/o-que-e-mais-importante-para-as-criancas-o-brinquedo-ou-a-brincadeira>

Através das brincadeiras que a criança passa a conhecer e a identificar os limites, as regras e também aprendem a criar conflitos, pois talvez está em uma disputa passa a criar projeções, diálogos, argumentações, resolvem e possibilitam o enfrentamento de problemas que vai surgir em seu caminho na sociedade.

Pode-se chegar à conclusão de que o jogo tem uma dimensão vital para o sujeito e representa um espaço de aprendizagem, especialmente para a criança, sobretudo porque possibilita situações de imitações, repetições e compressão do mundo adulto. Algumas considerações importantes em torno das finalidades e das funções do jogo para a criança pode ser completada. O jogo consiste em uma atividade desinteressada, espontânea e livre. O jogo apresenta um comportamento de caráter simbólico de desenvolvimento social. (SCHULTZ, 2009, p. 51).

De acordo com Schultz um jogo representa um espaço de aprendizagem para as crianças onde se possibilita várias situações e compreensão de mundo, ajudando a criança ter um certo conhecimento do mundo adulto, o jogo traz algumas características como comportamento de caráter simbólico e de desenvolvimento social.

O brincar para a criança pode-se especificar de várias formas e maneiras como, por exemplo, através de jogos, utilizando a leitura e a escrita, e a partir do momento em que a criança tem o contato com o ato de brincar essa criança se diferencia e ela se interessa muito mais pela leitura e a escrita através de jogos e brincadeiras.

A criança se interessa pelo o que lhe dá certo prazer diferenciado e os jogos, brincadeiras e regras dão esse prazer que é totalmente diferenciado no momento em que se realiza e a criança fica totalmente satisfeita com o que se está fazendo em seu dia-a-dia.

O brincar é sério, uma vez que supõe atenção e concentração. Atenção no sentido de que requer um foco, nem mesmo que fugindo, para motivar as brincadeiras. O brincar supõe também a criança o espaço, o tempo, o 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 compõe essa atividade. (MACEDO, 2005, p. 14).

Segundo Macedo, a escola é um lugar onde também deve ter o ato de ludicidade de uma forma que é, valorize com seriedade a busca do conhecimento resgatando o prazer do estudo sem uma aprendizagem rígida e muito cobrada. Pois o ato de brincar também é muito sério e necessita de concentração e desempenho.

Importância do Brinquedo na Educação: O primeiro brinquedo utilizado pela criança é seu próprio corpo, que começa a ser explorado nos primeiros meses de vida; em seguida, ela passa a utilizar objetos do meio que produzem estimulações auditivas ou cinestésicas. A partir daí, o brinquedo estará sempre presente na vida da criança, do adolescente e mesmo do adulto.

O mundo do brinquedo é um mundo composto, que representa o apego, a imitação e a representação. Não aparece simplesmente como uma exigência indevida, mas faz parte da vontade de crescer e se desenvolver. Ao brincar com bonecas ou utensílios domésticos em miniatura, uma criança exercita a manipulação dos objetos, compondo-os e recompondo-os, designando-lhes um espaço e uma função, dramatizando suas próprias relações e, eventualmente, seus conflitos. Grita com as bonecas, usando as mesmas palavras da mãe, para descarregar sentimento de culpa; acaricia e afaga-as para exprimir suas necessidades de afeto. Pode escolher uma delas para amar ou odiar de modo especial, caso a boneca lembre o irmãozinho amado ou do qual tem ciúmes.

Os brinquedos terão sentido profundo se vierem representados pelo brincar. Por isso, a criança não cansa de pedir aos adultos que brinquem com elas. Estes, quando brincam com as crianças, têm a vantagem de dispor de uma experiência mais vasta e rica, podendo ir mais longe com a imaginação, aumentando com isso seu coeficiente, não só de informações intelectuais, mas também de nível linguístico. Por exemplo, quando brinca de construção, o adulto sabe calcular melhor as proporções e o equilíbrio.



Possui um repertório mais rico do ponto de vista linguístico e, por isso, ganha em organização, direção e abre novos horizontes. Considerando a realidade em que vive a criança e a intenção do adulto com ela, não se pode esquecer que o brinquedo se torna hoje um objeto de consumo numa sociedade que propõe qualquer objeto para ser consumido como brinquedo.

Absorvida pelo brinquedo (roupagem), a criança não joga mais, não explora mais, não cria nem representa concretamente seu pensamento e valores, mas torna-se objeto do verdadeiro objeto. É fundamental compreender que o conteúdo do brinquedo não determina a brincadeira da criança.

Ao brincar com bonecas ou utensílios domésticos em miniatura, uma criança exercita a manipulação dos objetos, compondo-os e recompondo-os, designando-lhes um espaço e uma função, dramatizando suas próprias relações e, eventualmente, conflitos. Grita com as bonecas, usando as mesmas palavras da mãe, para descarregar sentimento de culpa; acaricia e afaga-as para exprimir suas necessidades de afeto. Pode escolher uma delas para amar ou odiar de modo especial, caso a boneca lembre o irmãozinho amado ou do qual tem ciúmes. Faz do brinquedo a representação, constituindo uma autêntica atividade do pensamento.

“Demorou muito tempo até que se desse conta de que as crianças não são homens ou mulheres em dimensões reduzidas – para não falar do tempo que levou até que essa consciência se impusesse também em relação às Walter Benjamin. Em A criança, o brinquedo e a educação, ultrapassa os limites técnicos do brinquedo, dando-lhe um significado, atingindo uma concepção filosófica e psicológica profunda. Para ele, jamais se chegaria à realidade ou ao conceito do brinquedo se tentasse 50eva50ca-lo unicamente pelo espírito da criança ou simplesmente pela concepção do adulto. Os brinquedos atuais variam entre brados de guerra, morte, combates, prazer e consumo utilizados pelas crianças, passando pelos jogos eletrônicos utilizados pelos adolescentes e atingindo os brinquedos eróticos e jogos nas estrelas utilizados pelos adultos. (<https://www.pedagogiaaopedaletra.com/reflexoes-a-crianca-o-brinquedo-a-educacao/>).

O brinquedo tem grande importância na vida da criança, pois é através dele que a criança começa a ter sentimentos de maneira geral, como também é através do brinquedo que a criança começa a aprender a obedecer às regras como também o diálogo em comum, ter discernimento em conviver em sociedade, dando assim, uma autonomia de evolução da criança.

E quando ela é introduzida na educação básica, muitas vezes facilita o aprendizado da criança como também a desenvoltura e a interação com os demais, facilitando assim o trabalho do educador e a socialização do indivíduo para se ter uma noção de mundo, ou seja, de sociedade.

7- A IMPORTÂNCIA DO JOGO

O jogo é uma atividade lúdica e muito importante no desenvolvimento cognitivo, através do jogo a criança aprende regras e também a se comportar em sociedade através das regras a criança aprende que têm que respeitar tanto as regras quanto seus pais, professores, colegas e todos que estiverem a sua volta.

As propostas pedagógicas Segundo a LDB:

(...) Devem promover em suas práticas de educação e cuidados a integração entre os aspectos físicos, emocionais, afetivos, cognitivo linguísticos e sociais da criança, entendendo que ela é um ser total, completo e indivisível. Dessa forma, sentir, brincar, expressar-se, relacionar-se, mover-se, organizar-se, cuidar-se, agir e responsabilizar-se é partes do todo de cada indivíduo.

De acordo com Macedo (2005, p.15), reitera a grande importância de atividades lúdicas no espaço escolar:

(...) cuidar da dimensão lúdica das tarefas escolares e possibilitar que as crianças pudessem ser protagonistas, isto é, responsáveis por suas ações, nos limites de suas possibilidades de desenvolvimento e dos recursos mobilizados pelos processos de aprendizagem.

De acordo com Souza (1996, p. 122) “Os jogos podem ser utilizados na escola ou na clínica com instrumentos que propiciam o estudo do pensamento da criança, de sua afetividade e de suas possibilidades de estabelecer relações sociais”. O jogo pode ter um papel fundamental no processo de desenvolvimento (cognitivo e afetivo) do indivíduo, pois segundo Luna (2008, p.57):

(...) quando o sujeito se sente desafiado pela perturbação (no jogo, por exemplo, quando se vê diante de uma situação-problema) e tem como valor superá-la, ele age com disciplina (atenção, concentração, persistência, respeito) com o intuito de vencer. Nesta perspectiva o sujeito reage à perturbação, com disciplina, visando a reequilibração do seu sistema (regulação).

Cada criança tem um desenvolvimento diferenciado uma da outra, através do lúdico no espaço escolar a maioria das crianças consegue desenvolver o seu ensino-aprendizagem com relação ao lúdico, muito bem e



com sucesso de uma maneira igualitária uma com a outra, pois através do ato de aprender brincando tudo se torna mais fácil e a criança acaba aprendendo de forma lúdica com muito mais facilidade do que se fosse de maneira e com o método tradicional.

Brincar e jogar são a realidade do cotidiano e na vida das crianças, e para que elas brinquem é suficiente que não sejam impedidas de exercitar a sua imaginação. A imaginação é um instrumento que permite relacionar seus interesses e suas necessidades com a realidade de um mundo que poucas crianças conhecem é o meio que possuem para interagir com o adulto (ÂNGELO, 2013, p. 39).

Ângelo nos traz que o ato de jogar e brincar faz parte do cotidiano e realidade de uma criança e para elas ter um ato lúdico saudável se faz necessário que elas brinquem em o impedimento de exercitar a sua imaginação, através da imaginação permite a criança relacionar vários interesses e necessidades com a realidade do mundo.

O jogo traz vários tipos de comportamento, principalmente respeitar as regras e os colegas, também adquirir competitividade, onde isso pode acarretar bons comportamentos tanto no desempenho como aluno, como também no exercício de cidadão sendo influência nas condutas e em suas atitudes emocionais e sociais para com a sociedade.

Figura 1, jogos escolares.



Fonte: <https://catalogue-staging.cpcompany.com/study/nos-jogos-internos-de-um-determinado-colegio-os-estudantes.html>

No momento em que a criança adquirir competitividade a criança se torna mais dedicada principalmente nas atividades escolares. Porque o principal objetivo dela é ser a melhor criança da sala a que abe responder todas as atividades que a professora passa.

O jogo não pode ocupar lugar de lições morais e não deve, observe o tempo de estudo embora ninguém no mundo possa ficar sempre estudando. É preciso nesta idade, sobretudo dançar, correr, saltar, mover-se [...]. Se o jogo não forma o espírito, ele o recria (BROUGERE apud KISHIMOTO, 2002, p. 17).

Dessa maneira, dá para se perceber que o jogo é sim, importante no desenvolvimento da criança, mas não se deve largar tudo e ficar só preso em uma sala estudando, como também não se deve ficar só jogando também necessita-se em estudar em uma sala de aula, deve haver um equilíbrio entre ambos.

Sempre deve ser compartilhado os dois momentos com a criança tudo deve ser muito bem dividido de maneira que eles entendem o que se necessita estar presente nas duas situações propostas, pois as duas são muito importantes na vida escolar como também na sua vida cotidiana em sociedade, comunidade e família.

Sabe-se que os jogos e as brincadeiras jamais deverão ocupar o espaço das atividades em sala de aula, embora a brincadeira faça com que a criança desenvolve seu entendimento intelectual e emocional, sabendo que se pode perder ou ganhar. Deve-se salientar também que o lúdico na escola facilita o ensino-aprendizagem de cada aluno envolvido.

O jogo integra as várias dimensões da personalidade afetiva, motora e cognitiva, onde o ser que brinca e joga é também o ser que age, sente, pensa, aprende, se emociona, libera toda a sua realização ou ao contrário sua frustração se desenvolvendo intelectualmente e socialmente. (ÂNGELO, 2013, p. 48).

Com relação ao jogo dá para se perceber que ele não se desenvolve apenas o ato de prazer na criança, o jogo desenvolve habilidades diferenciadas que às vezes à criança nem percebe o que está acontecendo consigo mesma. Jogar e brincar são viver sem pensar nas críticas que virão no decorrer do tempo, é se solar e se jogar de corpo e alma no que se está fazendo.

O importante é se sentir uma criança totalmente realizada com o ato que está fazendo. O jogo às vezes traz algumas decepções, mas sempre deve se pensar que outros jogos virão, e o jogo pode até mesmo virar tanto na vida real como da ludicidade em que se está praticando conforme as regras mandam e todos os integrantes deve obedecer.

Para Machado (1986, p. 85), os jogos classificam-se das seguintes formas:

Grande jogo ou desporto realizado com as equipes e com regras. Pequeno jogo de curta duração e de poucas regras. São jogos motores ativos a todas as crianças menores. Jogos dirigidos são educativas, orientados pelo professor. São submetidos a regras e cumprimentos, havendo mais respeito aos direitos do companheiro, obedecendo à sequência normal do seu processo do desenvolvimento e crescimento; Jogos livres escolhidos livremente pelo interesse do grupo; Jogos individuais agem sem companheiros. Jogos coletivos presença do companheiro é de fundamental importância. (Apud SILVA, Monografia, 2007, pag.26).

De acordo com Machado (1986) os jogos são fundamentais para o processo de crescimento e de desenvolvimento da criança, como também nele é expressado e se matem a presença do companheirismo uns com os outros.

De acordo com o PCN: (Jean Piaget 1896-1980).

“O jogo tornou-se objeto de interesse de psicólogos, educadores e pesquisadores como decorrência da sua importância para a criança e da ideia de que é uma prática que auxilia o desenvolvimento infantil, a construção ou potencialização de conhecimentos. A educação infantil, historicamente, configurou-se como o espaço natural do jogo e da brincadeira, o que favoreceu a ideia de que a aprendizagem de conteúdos matemáticos se dá prioritariamente por meio dessas atividades. A participação ativa da criança e a natureza lúdica e prazerosa inerentes a diferentes tipos de jogos. (Volume 03, p. 210-211)”.

Através dos jogos ele vem se tornando uma metodologia didática e de grande interesse para a educação, pois com essa prática pedagógica auxilia o desenvolvimento da criança, que é o grande centro o desenvolvimento de determinados indivíduos, ou seja, “a criança”.

E quando se pensa na criança tudo tende a ser muito mais desenvolvido, principalmente as habilidades a serem trabalhadas com essas crianças, pois cada criança tem o seu conhecimento próprio, seu histórico que



vem desde a família e cabe ao professor saber inserir novas metodologias didáticas com sucesso.

8- A BRINQUEDOTECA NO ESPAÇO ESCOLAR

Em uma instituição escolar é de grande valia ter uma brinquedoteca, ela busca assegurar o desenvolvimento integral da criança e são vários os benefícios desenvolvido através de um espaço deste na escola, destaca a seguir alguns deles que são: permitir que a criança crie seu mundo imaginário, construção do pensamento, aprender a dividir as coisas, a cooperar ter raciocínio lógico, utilizar jogos diversos, vivência do mundo adulto, faz de conta, o desenvolvimento da atenção, socialização, a curiosidade e a capacidade resolver problemas.

- a) valorizar os brinquedos e as atividades lúdica e criativas, dando-lhes a devida importância; b) possibilitar o acesso e empréstimo de brinquedos; c) dar orientações sobre adequação e utilização dos mesmos; d) ajudar a criança a desvincular o brinquedo de seu aspecto de posse e consumo, e e) estimular o desenvolvimento de habilidades físicas, cognitiva, sociais e afetivas (MACARINI; VIEIRA, 2006, p.52).

Segundo Friedman (1996, p. 36), na brinquedoteca “a criança tem oportunidade de descobrir e trazer à tona suas capacidades e habilidades específicas, ao mesmo tempo, ela percebe o outro, partilha, da cooperação e também da competição, atitudes que surgem e são negociadas naturalmente durante a atividade lúdica”.

A brinquedoteca é o espaço ideal para trazer de volta o prazer de brincar e de aprender coisas novas, ou seja, novas práticas. É um espaço que pode dar um novo significado de ensino-aprendizagem para a criança na escola.

Na brinquedoteca local de entretenimento que pode ocorrer o descanso de atividades repetitivas como também o aprendizado diferenciado e em conjunto com outros alunos de sala como também da escola que se está inserido.



Figura 1, brinquedoteca em espaço escolar.



Fonte: <https://www.nainternet.biz/atividades-para-brinquedoteca-escolar/>

As atividades para Brinquedoteca escolar são muito importantes, tanto quanto qualquer outra disciplina escolar, pois as crianças precisam saber brincar, e nem sempre elas têm essa oportunidade em casa, pois às vezes os espaços não permitem certas brincadeiras, e muito mais difícil então é uma brincadeira coletiva rodeada de amigos.

Por isso ao se organizar esse espaço para brincadeira na escola, podemos explorar as brincadeiras diferenciadas oferecendo um espaço adequado para jogos, local de descontração para conversas, sala de artes, ou mesmo as artes cênicas, entre outros espaços, sem esquecer um espaço mais aberto para as brincadeiras tradicionais.

Para essas atividades para Brinquedoteca escolar é importante que o professor tenha espaço suficiente para educar seus alunos não apenas com a teoria no aprendizado, mas que a criança possa ser bem servida de atividades físicas também, o que fará com que ela tenha mais ânimo para os estudos e acostume-se rapidamente com a sala de aula melhorando seu desempenho no aprendizado.

Na primeira etapa do ensino fundamental, é importante que a criança tenha acesso a jogos de tabuleiro, peças de montar, jogos de quebra-cabeças, bonecas para as meninas e carrinhos de brinquedo para os meninos, atividades para pintura, entre outras atividades, pois tudo precisa acontecer para contribuir com o bem estar da criança nos primeiros anos de escola, permitindo que ela se familiarize com os colegas e professores.

Para que essas atividades para Brinquedoteca escolar ofereçam bons resultados, é preciso que haja espaço suficiente para cada atividade, e as crianças devem brincar juntas para melhor interação e companheirismo.

(<https://www.nainternet.biz/atividades-para-brinquedoteca-escolar/>).

Para tanto, a ludicidade deverá ser um dos pilares do currículo e da relação entre professor e aluno e que irá ampliar a possibilidade de aprender de

maneira espontânea, livre, prazerosa. Uma escola que valoriza a aprendizagem lúdica, influencia de forma expressiva a formação da criança, pois:

[...] possibilita um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se no mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe numa produção séria do conhecimento, sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a integração social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio. (CASTRO, 2005, p. 27).

Segundo Nylse Helena Silva Cunha, “A brinquedoteca não existe para distrair as crianças, ela reporta-se a formação do ser humano integral e aos vários períodos que ela atravessa”. E ainda proposta da mesma: “alimentar a vida interior das crianças (“); dar-lhes oportunidades para que brincando, liberem sua capacidade de criar e de reinventar o mundo, de liberar sua afetividade e de ter suas fantasias aceitas e favorecidas para que, através do mundo mágico do “faz de conta”, possam explorar seus próprios limites e partir para a aventura que poderá levá-los ao encontro de si mesmas.

Para vivenciar ainda mais estes espaços e de grande valia tenha brinquedos voltados para diversos setores, fantoche, fantasia, teatro, jogos educativos, leitura, tapetes com diversos brinquedos. Deixar um espaço para a imaginação com mesa papel, lápis cor, giz de cera, tinta, entre outros materiais para deixar a imaginação fruir.

[...] a brinquedoteca é um espaço criado para favorecer a brincadeira, [...] aonde a criança (e os adultos) vão para brincar livremente, com todo o estímulo à manifestação de potencialidades e necessidades lúdicas”. E ainda, “muitos brinquedos, jogos variados e diversos materiais que permitem expressão da criatividade”. Desta forma, a autora disserta que a brinquedoteca propicia a construção do saber, sendo uma “deliciosa aventura, na qual a busca pelo saber é espontânea e prazerosa. (CUNHA, 2001, p. 15 e 16).

A brinquedoteca favorece o brincar e a manifestação da criança neste espaço lúdico permite a criatividade e a construção do saber e uma aventura e espontânea da criança. Através do recurso da brinquedoteca numa instituição escolar trás para os alunos um interesse em estar sempre presente nas aulas,

vendo que a brinquedoteca estimula a socialização, o entender ganhar e perder entre outros.

Para Bomtempo e Sakamoto (2010, p.7):

O brinquedista, como um profissional atuante na realidade concreta das crianças, participa e intervém na rotina das instituições, colabora com os processos de adaptação delas ao ambiente e pode enriquecer o desenvolvimento infantil, mesmo sem se aperceber de que o faz. É um profissional que pode exercer um papel de relevância afetiva para a criança, já que é capaz de compartilhar as experiências subjetivas em níveis existenciais profundos e possibilitar a emergência de aspectos importantes da individualidade daquele que brinca.

De acordo com o autor o brinquedista é capaz de intervir na rotina de uma instituição como também colaborar com os processos de ensino aprendizagem e desenvolvimento da criança. Através dessa prática, se pode ter experiências inexplicáveis e de grande valia para o futuro, desenvolvimento e aprendizado da criança, ou seja, o brinquedo sempre deve estar presente e inserido em uma metodologia pedagógica.

De acordo com Santos (1995), existem alguns objetivos que são muito importantes ao desenvolvimento pessoal das crianças nas brinquedotecas como:

- valorizar o ato de brincar de forma espontânea;
- resgatar o espaço e o tempo de brincar;
- possibilitar o acesso a brinquedos;
- orientar sobre a adequação e utilização dos brinquedos;
- desenvolver hábitos de responsabilidade;
- resgatar brincadeiras, incentivando sua valorização como atividade geradora de desenvolvimento intelectual, emocional e social;
- propiciar a construção de conhecimentos;
- estimular o desenvolvimento da concentração e atenção;
- oportunizar a expansão de habilidades e potencialidades;
- desenvolver a criatividade, a sociabilidade e a sensibilidade;
- incentivar a autonomia e o sentimento de autoestima;
- repassar aos professores e às famílias informações sobre conhecimentos a respeito da importância do brincar e sobre o desenvolvimento de cada criança.

São objetivos essenciais para o desenvolvimento da criança, tanto em sala de aula quanto fora dela, que vem para a educação como uma ferramenta a mais para o professor para conseguir desenvolver um bom trabalho, alcançando os objetivos propostos na proposta curricular.

Para se conseguir desenvolver com progresso, a instituição tem que ter o apoio em geral, órgão público, comunidade escolar, pois muitas vezes nem todos os brinquedos são acessíveis é aí que entra a ajuda da comunidade escolar em geral, com doações de brinquedos, para que possa ser inserido durante aulas lúdicas.

Quando todos os entes interessados se juntam para o melhor desenvolvimento das crianças na Educação Básica, tende sim a ter um grande sucesso e uma enorme evolução no aprendizado das crianças principalmente quando elas estão inseridas e iniciando a vida educacional na Educação Básica na iniciação da Educação Infantil.

9- O LÚDICO E A BRINCADEIRA

Os jogos vem sendo estudo e pesquisa de muitos estudiosos e educadores e através desses estudos se comprova a importância dessa prática com a ludicidade em espaço escolar para o desenvolvimento das crianças, principalmente na etapa da Educação Infantil.

Já vem de berço da natureza da criança o ato de brincar, e para que isso aconteça e se desenvolva não se faz necessário fixar regras a elas e nem as mandar brincar, automaticamente elas já sabem o que se tem que fazer e de que maneira agir para que tudo ocorra em harmonia.

O brincar é algo de extrema importância para as crianças, onde se traz inúmeros benefícios para o desenvolvimento da criança, tanto cognitivo ou afetivo, onde também se aprimora habilidades psicomotoras.

O termo “lúdico” abrange o ato de brincar, a atividade individual e também coletiva, livre e regrada. Muitas vezes os educadores associam o termo “ludicidade” ao prazer e não ao livre, sendo que os dois andam unidos no lúdico, e para se obter o prazer necessita também estar livre, podendo ser associado a qualquer atividade diferenciada e de forma lúdica.

Mukina (1995, p. 155), aponta que o jogo é extremamente importante para o desenvolvimento da criança pois ele, “[...] dá origem às mudanças qualitativas na psique infantil”. E toda mudança faz parte de um processo que na maioria das vezes é para o bem e crescimento da criança.

Segundo Vygotsky (1989) o lúdico só pode ser considerado educativo quando ele desperta o interesse do aluno pela disciplina proposta, portanto, os professores devem ter o discernimento de aproveitar a prática lúdica como um facilitador na aprendizagem, através dos jogos e as brincadeiras consegue despertar nas crianças o gosto pela vida como também o gosto e o prazer em está em constante aprendizado.

Muitas vezes a vontade de aprender pode chegar a levar a criança ao sucesso como também ao fracasso em ambiente escolar, pois através dos jogos pode se tornar essencial para estimular a vontade e a necessidade de aprender em ambiente escolar, que por muitas vezes acabam sendo esquecidas no ambiente da sala de aula, e conseqüentemente pode acabar levando a criança ao fracasso do seu ensino-aprendizagem.

Através de várias pesquisas realizadas vem demonstrando o valor da ludicidade para o sucesso do ensino-aprendizagem das crianças, principalmente na Educação Infantil, pois o aspecto afetivo que ocorre nos jogos ou nas brincadeiras pode ser aproveitado no momento de ensino-aprendizagem de cada criança em questão.

Através desses momentos a didático a proposta pedagógica pode se desenvolver vários aspectos na criança, principalmente o aspecto cognitivo como também o motor.

Quando se proponha trabalhar a prática lúdica na educação, coloca-se um espaço para que a criança expressa seus sentimentos, oferecendo a elas a oportunidade de desenvolver a afetividade, para poder assimilar novos conhecimentos.

O lúdico dá o espaço para se criar para uma ação simbólica e também de linguagem, podendo estar trabalhando com limites e regras o que pode e não pode tanto na imaginação quanto no real.

No período da criança entre um ano e meio e três anos de idade, a criança entra na fase de imitar ações cotidianas e passa a atribuir vida aos objetos. Suas primeiras imitações que a criança faz do mundo adulto acontece



por meio de sua observação e normalmente ocorre algumas imitações dos modelos que estão mais próximos a elas, ou seja, na maioria das vezes seus pais, irmãos, avós e outras pessoas que faz parte do seu cotidiano e convívio diário.

A criança costuma-se primeiro observar com muita atenção os gestos e as ações das pessoas que estão a sua volta e logo depois da forma mais simples possível vai tentar reproduzi-las.

Entre os quatro aos sete anos a criança busca pela aproximação ao real o que vai caracterizar os jogos simbólicos. Nesta fase a criança satisfaz seu prazer por meio da simbologia, através do faz de conta, da representação, ou seja, dá aos objetos outra significação, como por exemplo uma folha se transforma em uma chave ou em um barco ou qualquer outro objeto de acordo com a sua imaginação, essa criança consegue através da sua imaginação transformar qualquer objeto do jeito que ela quiser.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – RCNEI (BRASIL, 1988) afirma que, por ser tão importante para o desenvolvimento das crianças os jogos, ou seja, a prática lúdica é u assunto de grande interesse para os profissionais de educação.

O jogo tornou-se objeto de interesse de psicólogos, educadores e pesquisadores como decorrência da sua importância para a criança e da ideia de que é uma prática que auxilia o desenvolvimento infantil, a construção ou potencialização de conhecimentos. (BRASIL, 1988, p. 210).

Piaget (1988) relata que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança sendo que por isso, é indispensável a prática educativa. A função da brincadeira no desenvolvimento da criança remete a transformação dos espaços e dos objetos de lazer.

Através da crescente urbanização e as mudanças da dinâmica familiar, a educação não ocorre apenas em casa e na vizinhança, mas sim é também realizada coletivamente, nas escolas e na sociedade inserida.

Ao se levar em consideração as especificidades das crianças e a importância dos jogos e brincadeiras, ou seja, da prática da ludicidade para ela, salienta-se que a escola tem um papel fundamental para a educação e crescimento da criança.



Luckesi (2004) acredita que a ludicidade pode se expandir para além da ideia de lazer restrito às experiências externas, ele ressalta que:

[...] quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica como jogos ou coisas semelhantes. Estamos sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros a ludicidade é interna: a partilha e a convivência poderão oferecer-lhes, e certamente oferecem, sensações do prazer da convivência, mas, ainda assim, essa sensação é interna de cada um ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum, porém, um grupo, como um grupo não sente, mas soma e engloba um sentimento que se torna comum, porém, em última instância quem sente é o Sujeito. (LUCKESI, 2004, p. 18).

Soares e Porto (2006) compartilham o mesmo conceito de ludicidade que Aristóteles, entendendo que o lúdico como um fenômeno subjetivo, que possibilita ao indivíduo se sentir inteiro, sem a divisão entre o pensamento, a ação e a emoção de cada um. Assim, a ludicidade também pode ser caracterizada como uma atitude de pessoas e não como inerente algo ou até mesmo a alguém.

Como descreve as autoras acima que definem as atividades lúdicas como uma expressão que se refere a jogos, às brincadeiras, às festas e estas conseguem criar sentimentos de prazer, alegria, espontaneidade.

Não se torna apenas pelo fato de propor uma atividade com jogos e brincadeiras ou até mesmo oferecer uma festa que nestes momentos haverá a ludicidade presente nesses ambientes, mas sim o fato dessa ludicidade conseguir gerar o aprendizado para as crianças que nela está inserida.

Canda 2006, acredita que qualquer ato espontâneo em que o indivíduo se sinta inteiro pode ser considerado uma ação lúdica. Ela se refere que:

A atividade pode ser considerada lúdica quando o sujeito não está somente sentindo prazer na realização, mas, quando se encontra inteiro, ou seja, quando sentimos, pensamentos e ações estão agindo de forma integrada e não fragmentada no momento presente da atividade desenvolvida. Assim, ao ouvir uma música que transmite uma sensação de prazer e bem estar, de reflexão sobre a vida e nos permite a construção de novos olhares em relação à realidade, pode-se considerar que o ato de



ouvir a música se constituiu em uma experiência lúdica. (CANDA, 2006, p. 140).

Almeida e Shigunov (2000), aborda que o ato de brincar como uma característica inerente ao ser humano e que se pode ser compreendida por adultos ou crianças exigindo determinada concentração durante certa quantidade de tempo, que pode ser variada de acordo com a faixa etária e o desenvolvimento em que cada indivíduo se encontra.

Os autores citados acima definem o lúdico como comportamento espontâneo ao se realizar determinada atividade de maneira diversificada e variada, como por exemplo, os jogos em que os próprios participantes estipulam e delimitam as regras.

Os brinquedos que podem serem identificados como objetos de brincadeira e o contato com a variedade de brinquedos estimulam os seres envolvidos principalmente a criança, a agir, representar e imaginar, de acordo com as suas capacidades.

Queiroz (2009), observa que o professor/educador deve estar ciente e atento que o lúdico beneficia a interação entres as crianças e todos os envolvidos, como também entre crianças e adultos ajudando no seu desenvolvimento motor, cognitivo, social, afetivo como também no seu desenvolvimento individual de construção do seu próprio ser.

Tezani (2006) contribui para o lúdico que na infância é de extrema importância, pois, a criança necessita de brincar, jogar, criar e inventar para desenvolver seu equilíbrio com o mundo.

É de grande importância que o professor/educador perceba que ao incluir brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é essencial e que pode acarretar enormes contribuições para o desenvolvimento do aprender e pensar da criança, pois, através deles a criança consegue superar suas dificuldades de ensino-aprendizagem, podendo aperfeiçoar o seu relacionamento com o meio em que vive e está inserida.

Através desta perspectiva fica e nota-se com evidencia que o professor tem papel fundamental e de grande relevância para a evolução da criança no processo de ensino-aprendizagem. Cabe ao professor selecionar os jogos e brincadeiras para se trabalhar com as crianças em ambiente escolar.

Para Almeida a educação lúdica se torna uma ação inerente, podendo adquirir vários pensamentos, Almeida refere-se que:

[...] A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo. [...] (ALMEIDA, 1995, p.11).

Alerta Rosamilha (1979, p.77) 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 inimigo.

Tanto para Vygotsky (1984) como para Piaget (1975), o desenvolvimento não é linear, mas evolutivo e, nesse trajeto, a imaginação se desenvolve. Uma vez que a criança brinca e desenvolve a capacidade para determinado tipo de conhecimento, ela dificilmente perde esta capacidade. É com a formação de conceitos que se dá a verdadeira aprendizagem e é no brincar que está um dos maiores espaços para a formação de conceitos.

Negrine (1994, p.19) sustenta que:

sustenta que 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.

De acordo com o Referencial Curricular da Educação Infantil (1998, p.23):

educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

De acordo com Resende (1999, p. 42-43):



Não queremos uma escola cuja aprendizagem esteja centrada nos homens de “talentos”, nem nos gênios, já rotulados. O mundo está cheio de talentos fracassados e de gênios incompreendidos, abandonados à própria sorte. Precisamos de uma escola que forme homens, que possam usar seu conhecimento para o enriquecimento pessoal, atendendo os anseios de uma sociedade em busca de igualdade de oportunidade para todos.

Almeida (1995, p.41) ressalta:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Kishimoto (2002), afirma que os jogos de ficção supõem a aquisição das capacidades de desenvolvimento para existirem.

O desenvolvimento da criança determina as experiências possíveis, mas não produz por si mesmo a cultura lúdica. Esta se origina das relações sociais, do contato direto e indireto manipulação do brinquedo: quem o concebeu não está presente, mas trata-se realmente de uma interação social. A cultura lúdica como toda cultura é o produto da interação social que lança raízes, como já foi dito, na interação precoce entre mãe e bebê. Isso significa que essa experiência não é transferida para o indivíduo, ações, objetos, materiais, e a criança vai agir em função da significação que vai dar a esses objetivos, adaptando-se a reação dos outros elementos da interação, para reagir também e produzir assim novas significações que vão ser interpretadas pelos outros (KISHIMOTO, 2002, p.27).

Ainda Kishimoto (2002), ressalta que a cultura lúdica deve expressar uma cultura lúdica, pois é produzida pelo sujeito social. O termo “construção” é legitimamente empregado em sociologia, mas percebe-se aqui uma dimensão de criação, se concordamos sobre a definição desse termo.

Para Kishimoto (2002), alguns elementos parecem ter uma incidência especial sobre a cultura lúdica. Trata-se hoje da cultura oferecida pela mídia, com a qual as crianças estão em contato: a televisão e o brinquedo.

A televisão assim como o brinquedo transmite hoje conteúdos e às vezes esquemas que contribuem a modificação da cultura



lúdica que vem se tornando internacional. Mas embora me arriscando a repetir, eu diria que o processo é o mesmo. Barbie intervém no jogo da base da interpretação que a criança faz as significações que ela traz. De certa forma esses novos modos de transmissão substituíram os modos antigos de transmissão oral dentro de uma faixa etária, propondo modelos de atividades lúdicas ou de objetos lúdicos a construir (KISHMOTO, 2002, p.28).

A participação de um adulto, ou criança faz mais velha, pode enriquecer o processo; a criança faz experiências descobrindo as leis da natureza, o adulto introduz os novos conceitos por elas vivenciados, completando assim, a sua integração.

Ao brincar em grupos ou mesmo sozinhas, as crianças fazem de suas Brincadeiras uma verdadeira prática social e nessa prática, aprendem a jogar, a contar, a distinguir e a organizar suas ideias e suas vidas. Ao contrário do que muitos pensam o brinquedo não é uma simples Recreação ou passa tempo, mas forma mais completa que a criança Tem de se comunicar consigo mesma e com o mundo. É na magia do brinquedo que cela desenvolve a autoestima, a imaginação, a confiança, o controle, a criatividade, a senso- percepção, a cooperação e o relacionamento interpessoal (OLIVEIRA, 1990, P.55).

10-O LÚDICO E AS METODOLOGIAS ATIVAS

O lúdico em espaço escolar é amparado e comprovado por lei, leis as quais se incluem a LDB (Lei de Diretrizes e bases) BNCC (Base Nacional Comum Curricular), a LDB e a BNCC são os documentos os quais são mais utilizados na educação, e nelas também tem a comprovação da importância da ludicidade em espaço escolar.

E, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN nº. 9.394/96, p.1), para a Educação Infantil, com base nos textos acima, evidencia que:

Art. 11. Os Municípios incumbir-se-ão de: V – oferecer a educação infantil em creches e pré-escolas, e, com prioridade, o ensino fundamental, permitida a atuação em outros níveis de ensino somente quando estiverem atendidas plenamente as necessidades de sua área de competência e com recursos acima dos percentuais mínimos vinculados pela Constituição

Federal à manutenção e desenvolvimento do ensino. Art. 12. I – Elaborar e executar sua proposta pedagógica; II – administrar seu pessoal e seus recursos materiais e financeiros; III – assegurar o cumprimento dos dias letivos e horas-aula estabelecidas; IV – velar pelo cumprimento do plano de trabalho de cada docente; V – prover meios para a recuperação dos alunos de menor rendimento; VI – articular-se com as famílias e a comunidade, criando processos de integração da sociedade com a escola (BRASIL, 1996, p.1).

Ao se tratar dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental (escolarização básica):

Art. 32. O ensino fundamental obrigatório, com duração de 9 (nove) anos, gratuito na escola pública, iniciando-se aos 6 (seis) anos de idade, terá por objetivo a formação básica do cidadão, mediante: I – o desenvolvimento da capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo; II – a compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da tecnologia, das artes e dos valores em que se fundamenta a sociedade; III – o desenvolvimento da capacidade de aprendizagem, tendo em vista a aquisição de conhecimentos e habilidades e a formação de atitudes e valores; IV – o fortalecimento dos vínculos de família, dos laços de solidariedade humana e de tolerância recíproca em que se assenta a vida social, dentre outros.

E, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC/2019), tem em seus objetivos, dentre outros para a Educação Infantil; fazer com que a criança:

- **(EI01EO02)** perceba as possibilidades e os limites de seu corpo nas brincadeiras e interações das quais participa (etc.).
- **(EI02EO02)** demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios (etc.).
- **(EI03EO03)** ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação (etc.).

Em termos de propostas para os Anos iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano), tem-se alguns quesitos. Quanto as habilidades: “... Escuta, fala, pensamento e imaginação – Expressar ideias, desejos e sentimentos em

distintas situações de interação, por diferentes meios (etc.). Argumentar e relatar fatos oralmente, em sequência temporal e causal, organizando e adequando sua fala ao contexto em que é produzida (p.57)” (etc.). Ao se descrever as competências: “... Utilizar diferentes linguagens para defender pontos de vista que respeitem o outro e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, atuando criticamente frente as questões do mundo contemporâneo (p.67) (etc.)” (BRASIL, 2019, p.57-67).

De acordo com Carvalho (1992 p.28), o ato de brincar pode se tornar uma forma de mais evolução da criança para o seu desenvolvimento de ensino-aprendizagem, onde pode ser alcançado o objetivo proposto:

O brincar se torna importante no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e jogos que vão surgindo gradativamente na vida da criança desde os mais funcionais até os de regras. Estes são elementos elaborados que proporcionarão experiências, possibilitando a conquista e a formação da sua identidade. Como podemos perceber, os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva.

Em relação ao lúdico para a promoção de um processo de ensino-aprendizagem agradável e, dentro das propostas pedagógicas, pode-se dizer que:

As atividades lúdicas, portanto, nos permitem experimentar, sentir, criar e recriar mundos e situações. Através dela podemos nos libertar da nossa realidade mecânica e ir muito além deste mundo, trocar experiências, viver momentos de alegria e liberdade, enfim, aprender com as situações. É por meio dessas descobertas e da criatividade, que a criança pode expressar-se, criticar e transformar a realidade (VYGOTSKY, 1988, p. 127).

Sacristán (1999, p. 37) evidenciam que:

[...] a educação não é algo espontâneo na natureza, não é mera aprendizagem natural, que se nutre dos materiais culturais que



nos rodeiam, mas uma invenção dirigida, uma construção humana que tem sentido e que leva consigo uma seleção de possibilidades, de conteúdo, de caminhos.

A formação continuada nos dias de hoje, é praticamente uma regra para o professor que deseja formar bem seus alunos, o que deixa claro que quanto maior forem as habilidades para os enfrentamentos dos desafios, melhores serão as probabilidades da oferta de um processo de ensino-aprendizagem de qualidade.

O professor pesquisador instiga os alunos e também motiva a serem pesquisadores ativos, logo, o interesse para uma aprendizagem dentro das perspectivas educacionais traçadas pelas diretrizes se concretizam aos poucos.

Para Freire (1996, p.25):

Importante, não resta dúvida, é não pararmos satisfeitos ao nível das intuições, mas submetê-las à análise metodicamente rigorosa de nossa curiosidade epistemológica, privadas ou públicas. É preciso insistir: este saber necessário ao professor – que ensinar não é transferir conhecimento, não apenas precisa de ser apreendido por ele e pelos educandos nas suas razões de ser, ontológica, política, ética, epistemológica, pedagógica, mas também precisa de ser constantemente testemunhado, vivido.

Para o Brasil Escola (2020, p.1):

Aprender é o resultado da interação entre estruturas mentais e o meio ambiente. De acordo com a nova ênfase educacional, centrada na aprendizagem, o professor é co-autor do processo de aprendizagem dos alunos. Nesse enfoque centrado na aprendizagem, o conhecimento é construído e reconstruído continuamente.

Para Freire, em a Pedagogia da Autonomia (1996, p.22):

Uma das tarefas mais importantes da prática educativo-crítica é propiciar as condições em que os educandos em suas relações uns com os outros e todos com o professor ou a professora

ensaíam a experiência profunda de assumir-se. Assumir-se como ser social e histórico, como ser pensante, comunicante.

Moran (2015) diz que as metodologias ativas precisam seguir objetivos bem definidos, podendo ter o apoio das tecnologias digitais na proposição de desafios e atividades, sendo estes contextualizados a partir dos problemas sociais e que exijam, “[...] pesquisar, avaliar situações, pontos de vista diferentes, fazer escolhas, assumir riscos, aprender pela descoberta, caminhar do simples para o complexo” (MORAN, 2015, p.18). e através da oportunidade que transfere para a criança de acordo com Moran, a criança tem a oportunidade de criar, recriar e aperfeiçoar o seu desenvolvimento de uma maneira mais ampla e bem sucedida.

No que tange ao ambiente físico de sala de aula, Moran (2015, p.19) nos fala que:

O ambiente físico das salas de aula e da escola como um todo também precisa ser redesenhado dentro dessa concepção mais ativa, mais centrada no aluno. As salas de aula podem ser mais multifuncionais, que combinem facilmente atividades de grupo, de plenário e individuais. Os ambientes precisam estar conectados em redes sem fio, para o uso de tecnologias móveis, o que implica ter uma banda larga que suporte conexões simultâneas necessárias.

Visto que, como afirmam Bacich e Moran (2018, p. 21-22) “A aprendizagem ativa mais relevante é relacionada à nossa vida, aos nossos projetos e expectativas. Se o estudante percebe que o que aprende o ajuda a viver melhor, de forma direta ou indireta, ele se envolve mais.”.

Ao analisar tais concepções referentes às metodologias ativas e ao lúdico, observa-se um entrelace entre os conceitos que, em princípio poderiam viabilizar a prática de atividades pedagógicas por um viés potencialmente lúdico no contexto de sala de aula. E essa potencialidade pode abranger muito o ensino-aprendizagem de cada ser que estiver envolvido.

O professor pode reproduzir em sala de aula práticas pedagógicas nas quais ele tem mais confiança, devido a vivências anteriores como aluno ou mesmo construídas por meio do fazer pedagógico. Nesse sentido de acordo com Bacich e Moran.



A aprendizagem significativa de conteúdos e conhecimento, universais "deve partir de questões, problemas e desafios pertinentes ao contexto daquele que aprende. [...] Nossa maior contribuição, nesse sentido, será com a formação do professor como autor de experiências contextualizadas com o conhecimento e mediador da aprendizagem significativa dos estudantes (BACICH; MORAN, 2018, p.181).

Quando o professor tenha a formação básica e exigida para determinado assunto, conseqüentemente o trabalho desenvolvido por esse professor será de grande aprendizado por todos os envolvidos, principalmente para com as crianças que serão direcionadas por esse educador, que foi preparado para poder estimular o desenvolvimento de ensino aprendizagem dessas crianças.

E quando se fala em lúdico em espaço escolar, deve haver o dialogo com toda a comunidade escolar, docentes e discentes, ou seja, união para que tudo o que é proposto seja realizado com sucesso para essa questão Libâneo (2012, p. 427-428.) diz o seguinte:

A mudança dessa situação pode ocorrer pela adoção de práticas participativas, em que os professores aprendam nas situações de trabalho, compartilhem com os colegas conhecimentos, metodologias e dificuldades, discutam e tomem decisões sobre o projeto pedagógico-curricular, sobre o currículo, sobre as relações sociais internas, sobre as práticas de avaliação. Esse modo de funcionamento da organização e da gestão considera a escola uma comunidade de aprendizagem, ou seja, uma comunidade democrática, aberta, de aprendizagem, de ação e reflexão.

Pode se dizer que as adversidades de algum modo podem trazer aspectos benéficos a todos; faz-se relevante frisar que a Educação Infantil é movida por construções e desconstruções (elaboraões e reelaboraões).

Se a vida ao seu redor não o coloca diante de desafios, se as suas reações comuns e hereditárias estão em equilíbrio com o mundo circundante, então não haverá base alguma para a emergência da criação. O ser completamente adaptado ao mundo nada desejaria, não teria nenhum anseio e, é claro, não poderia criar. Por isso, na base da criação há sempre uma inadaptação da qual surgem necessidades, anseios e desejos (Vygotsky, 2009, p. 40).

Mediante o exposto, dá para se perceber que as revoluções e o caos, em alguns momentos, trazem mudanças, e quebras de paradigmas são



necessárias para que haja aquisição de novos conhecimentos, e a Educação Infantil é assim: mutável o tempo todo. Muitas vezes talvez o que pode dar errado, poderá ser transformado e fazer dar certo, um bom professor deve sempre estar atento as mudanças que pode ocorrer no decorrer do seu plano diário.

Ao longo de anos, muitos foram os estudiosos que se debruçaram sobre formas de favorecer a aprendizagem em todos os aspectos e métodos. Vygotsky foi um desses estudiosos que muito pesquisou e contribuiu para a Educação.

É um autor que ocupa um lugar de grande importância nos estudos sobre Psicologia e Educação. Uma abordagem cuidadosa de sua obra parece mostrar que, em vez de aceitar passivamente os antagonismos, buscou correlações e diálogos; dedicou-se a compreender o funcionamento psíquico humano tendo em vista a integração de seus fenômenos, aliando o plano subjetivo ao objetivo, o intelecto à emoção, a ciência à arte, o indivíduo à coletividade (Cebulski, 2014, p. 18).

No ato de brincar ou jogar, a criança vivencia situações imaginárias; desprendendo-se do mundo real, além do significado real do objeto, facilita a interação social, experimenta subordinar-se a regras, faz coisas mediadas e vai aprendendo para depois fazer sozinha, vai se desenvolvendo e formando sua personalidade. E a cada vivência a criança tem um novo aprendizado.

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte, renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia à ação impulsiva constituem o caminho para o prazer do brinquedo (Vygotsky, 1998, p. 130).

O professor, mediador quando inserido na metodologia do processo de aprendizagem, deve ter em consideração o nível que a criança está em seu planejamento de intervenções e estímulos à ação sobre os objetos, como brinquedos e jogos, auxiliando para que a criança possa avançar nas etapas em seu desenvolvimento.



O professor é a chave principal para poder alavancar o ensino-aprendizagem do seu aluno, então ele deve sempre estar atento as formas e metodologias que estão ao seu alcance para o melhor aprendizado possível das crianças em questão.

A Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017) faz menção ao brincar na primeira infância, ou seja, na Educação Infantil fase em que se inicia a vida educacional em ambiente escolar:

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. [...] Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (Brasil, 2017, p. 37).

Figura 1, Metodologias Ativas de Ensino



Fonte: <https://professoreduardopodcast.blogspot.com/2022/03/metodologias-ativas-caracteristicas-e.html>

Hoje se vivencia concepções de infância que valorizam o brincar, a infância como momento de aprendizagem para a vida adulta, mas vale ressaltar as dificuldades que muitos profissionais têm para levar a ludicidade para sala de aula. Muitas vezes falta recursos e até mesmo apoio pedagógico, onde pode acarretar na dificuldade de inserção do lúdico em espaço escolar para determinados profissionais da área da educação.

Essa é uma proposta por si só paradoxal, pois as crianças vão à escola para aprender, e isso denota uma seriedade diametralmente oposta à linguagem do brincar e do lazer, atrelados que estão aos conceitos de divertimento e de entretenimento sem maiores consequências ou benefícios, como o próprio imaginário do lazer. O brincar e o lazer trazem em si a ideia de subversão quando se propõem a atuar com liberdade, com espontaneidade. E ambientes institucionais, por mais libertos e simpáticos ao lúdico que sejam, buscam em sua concepção a seriedade, o enquadramento e o nivelamento (Saura, 2014, p. 168).

Para além, dessas dificuldades, abordagens curriculares embasadas unicamente no rigor científico fazem com que o ensino e a aprendizagem sejam vistos como algo sério, e a imprevisibilidade como algo subversivo. A própria estrutura física de algumas escolas não favorece o brincar em sala de aula por causa da propagação do barulho que pode atrapalhar outras turmas.

Além disso, propostas lúdicas com materiais naturais como água, areia, terra, árvores e pedras não são vistas com bons olhos, pois a criança pode se sujar ou se machucar. De maneira que o educador deve ser bem criativo para poder estar inserido a ludicidade em suas aulas, pois, é comprovado que o ato de brincar pode transformar vidas.

11-LUDICIDADE E PSICOMOTRICIDADE

Através da ludicidade o psicomotor de uma criança se desenvolve com muito mais facilidade e até mesmo sem muitas dificuldades psicomotoras. O lúdico entra em algumas questões que ninguém imaginária que o lúdico teria essa capacidade de transformação. Pois o lúdico é um desempenho que ninguém imaginária essa capacidade transformadora na vida de uma criança ou até mesmo de um adulto.

A história da psicomotricidade, representada já um século de esforço de ação e de pensamento, a sua cientificidade na área da cibernética e da informática, viamos permitir certamente, ir mais longe da descrição das relações mútuas e recíprocas da convivência do corpo com o psíquico. Está intimidade filogenética e ontogenética representam o triunfo evolutivo da espécie humana; um longo passado de vários milhões de anos de conquistas psicomotora (FONSECA; 1988, p. 99).



Ao definir a educação psicomotora, Barreto (2000), ao citar Gomes (1998), por sua vez, enfatiza a necessidade de levar em conta o movimento do próprio corpo da criança:

O desenvolvimento psicomotor é de suma importância na prevenção de problemas da aprendizagem e na reeducação do tônus, da postura, da direcionalidade, da lateralidade e do ritmo. A educação da criança deve evidenciar a relação através do movimento de seu próprio corpo, levando em consideração sua idade, a cultura corporal e os seus interesses. A educação psicomotora para ser trabalhada necessita que sejam utilizadas as funções motoras, perceptivas, afetivas e sociomotoras, pois assim a criança explora o ambiente, passa por experiências concretas, indispensáveis ao seu desenvolvimento intelectual, e é capaz de tomar consciência de si mesma e do mundo que a cerca. (GOMES, 1998, p. 15).

A este respeito Ajuriaguerra (1980) afirma ser um erro estudar a psicomotricidade apenas no plano motor dedicando-se:

[...] exclusivamente ao estudo de um “homem motor”. Isto conduziria a considerar a motricidade como uma simples função instrumental de valor puramente efetuator e dependente de mobilização de sistemas por uma força estranha a eles, quer seja exterior ou interior ao indivíduo, despersonalizando assim, completamente a função motora. (AJURIAGUERRA, 1980, p.211).

De acordo com Murcia (2005, p. 23), “as atividades lúdicas que o ser humano pratica ao longo de sua vida lhe servem como distração, educação, entretenimento, recreação e relaxamento”. Portanto a partir das ideias do autor a atividade lúdica só vem para completar a vida do ser humano com uma diversão lúdica que se aprende brincando e se divertindo socialmente em sociedade.

Através da atividade lúdica a criança consegue interagir com o seu próximo e consigo mesmo, construindo novas normas para se e para os outros. Segundo Murcia (2005, p. 23) “o jogo ou a brincadeira refletem o desenvolvimento da personalidade infantil, porque o durante o brincar a criança resolve situação-problema elabora estratégia de ação frente as mesmas”.

O lúdico quando menos se espera, ele surpreende com grandes evoluções que ocorrem com as crianças principalmente em seu desenvolvimento cognitivo, motor, intelectual, e social da criança, o que se torna muito importante para a vida de uma criança.

Através da brincadeira, as descobrem a vida social dos adultos e as regras que regem essas relações, identificando-se com a vida adulta. A brincadeira favorece a superação do egocentrismo, pois fomenta a interação e a cooperação entre iguais. Através da brincadeira, as crianças o alto domínio, a vontade, as atitudes e os valores, já que possibilita assimilação de regras e de conduta e fomenta o desenvolvimento da consciência pessoal, o que facilita a convivência no grupo. (CILENE; COUTINHO, 2008, p. 113).

O referido autor reflete que o lúdico traz muito mais vantagem do que desvantagem, pois através dos jogos e brincadeiras as crianças também adquirem educação e um conhecimento diferenciado, pois as crianças tem consciência do que se está fazendo e também de como se deve agir seguindo todas as regras e a partir do momento em que uma criança conhece quais são as regras e as obedecem, dessa forma já dá para se notar que a criança teve uma evolução de entendimento. Tudo muitas vezes demora um pouco para ter determinada evolução, mas no decorrer dos dias o professor pode perceber a mudança em cada criança que esta inserida em metodologias lúdicas.

A maioria das crianças se desenvolve razoavelmente bem-ajustada para idade e com poucos problemas reais exceto os de crescer em um mundo em constante mudança. No entanto, há algumas crianças cujas necessidades especiais (desvantagens mentais e/ou físicas) as identifiquem como diferentes. (...). As crianças variam a capacidade de brincar socialmente, mas o importante é que, normalmente, cada criança encontra nessa atividade alguma maneira de expressar e satisfazer, até certo ponto sua necessidade individual. (CILENE; COUTINHO, 2008, p. 116-117).

O lúdico é um elemento integrador do desenvolvimento de uma criança, pois ele integra de uma maneira muito importante no desenvolvimento psicomotor da criança que pratica a ludicidade enquanto criança e até mesmo quando chega a sua fase adulta, pois o ato de brincar e jogar são direito de todos e todas e a cada ato ou metodologia diferenciada trás para a criança aprendizados que poderão ser levados para a vida, tanto na vida escolar como na vida em sociedade civil, em comunidade em geral.

Todo ser tem uma aprendizagem diferenciada tanto com relação a matéria escolar, quanto aos jogos e brincadeiras, mas todo ser humano tem o mesmo objetivo que de aprender tanto em sala como fora dela, tanto com



atividade em sala de aula como com atividades fora da sala de aula envolvendo a ludicidade também com prática pedagógica.

Segundo Ortiz (2007), os educadores da primeira infância sabem mediar as vivências de seus filhos para contribuir positivamente para o seu desenvolvimento, facilitando assim a sua aprendizagem.

Quando o professor se põe a disposição da profissão escolhida, cabe a esse professor sempre estar atento a funções e métodos para o melhor ensino-aprendizagem dos seus educandos, pois o professor se torna peça principal para o desenvolvimento das crianças, principalmente em se tratando em espaço escolar.

A função do professor é ajudar e instruir a criança a compreender os diferentes modos de si e da sociedade, pois a mesma está inserida numa sociedade com vários tipos de ideias e ideais, então cabe ao professor tentar expressar a partir de suas expressões os sentimentos que ela carrega (Figura 1).

Figura 1 – Ludicidade como estratégia de



ensino

Fonte: (UNIFEBE, 2023)

Dessa forma, a formação de professores de Educação Infantil no currículo de pedagogia deve incluir a compreensão da psicomotricidade e como ela se desenvolve em sala de aula, aliando a teoria à prática. Fonseca (2008, p.

52) afirma que “é necessário adotar 24 alternativas posturais dentro da sala de aula, recuperar aulas peripatéticas e modalidades de informação e de comunicação mais dinâmicas, corporal e tonicamente mais expressivas”.

A psicomotricidade proporciona aos indivíduos um melhor controle físico e é um fator fundamental e integral no desenvolvimento global e unificado das crianças. Em sua pesquisa, Cunha (1990) mostrou a importância de um bom desenvolvimento psicomotor e cognitivo (Figura 2).

Figura 2 – Desenvolvimento da Psicomotricidade Infantil.



Fonte: (ISEAT, 2023)

A base do processo intelectual e da aprendizagem de uma criança é a estrutura da educação psicomotora, que evolui do geral para o específico, e se a criança tem problemas, na maioria das vezes, isso acontece no nível fundamental.

Portanto, para o desenvolvimento psicomotor, é necessário trabalhar os elementos básicos da psicomotricidade, que são a base para o aprendizado do plano físico: lateralidade, estrutura espacial, orientação temporal, considerando que se houver algum problema com o desenvolvimento psicomotor, a aprendizagem pode ser afetada por influências.

De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN, Lei nº 9.394/96), as creches são estabelecimentos destinados a crianças de 0 a 3 anos e pré-escolares de 4 a 6 anos. Essas duas faixas etárias incluem a Educação Infantil, primeira etapa da educação básica voltada ao pleno desenvolvimento físico, mental, intelectual e social das crianças.

Freire (1989, p.122) salienta que:

Toda a ação torna-se possível porque houve uma ação coordenada que ligou os movimentos em função de um objetivo, ou seja, o gesto mecânico produz uma ação com objetivo, e só é possível porque houve a coordenação, que nada mais é que o saber corporal. A essa ligação entre o saber e a ação denomina-se psicomotricidade (FREIRE; 1989, p. 122).

A educação que envolve o desenvolvimento psicomotor deve ser tratada como parte da educação básica durante a primeira infância e nos primeiros anos da escolaridade.

É crucial para o processo de alfabetização, pois ajuda a criança a tomar consciência de seu corpo, de sua lateralidade, de sua orientação no espaço e de como gerenciar seu tempo. Dessa forma, a criança aprende a realizar tarefas com maior habilidade e coordenação motora, o que contribui para o seu desenvolvimento geral (SILVA, 2004).

12-LÚDICO E A INCLUSÃO SOCIAL

A partir do momento em que o lúdico no espaço escolar é trabalhado a maioria das vezes em grupo, essa prática pedagógica estará sempre favorecendo para inclusão social, pois todas as estarão em um contexto de igualdade social e até mesmo a intelectual que está no auge nos dias de hoje.

A diversidade se constitui como uma mola propulsora de mudanças em todas as dimensões da vida. As mudanças provocadas com a inclusão escolar e social da pessoa com deficiência produzem benefícios das atitudes humanas, nas políticas públicas, nas inovações tecnológicas, nos processos de gestão, nas concepções, no conhecimento do tempo, do ambiente e do ser humano. São notórias as barreiras ainda existentes em práticas pedagógicas não significativas em processos avaliativos classificatórios. Isso significa que as dificuldades para se beneficiar no conhecimento dos saberes e dos valores sociais se localizam também no modo como se organizam a escola e a sociedade. (ROSS; URBANEK, 2011, p. 51-52).

Um dos primeiros locais que se deve lutar para que essa barreira social seja inexistente na sociedade.

Figura 1, acabando com a indiferença através da inclusão

Inclusão Social



cantinhodoscadeirantes.blogspot.com.br

Fonte: <https://cantinhodoscadeirantes.blogspot.com/2012/12/inclusao-social.html>

Dessa maneira, deve ser a instituição escolar que deve excluir essa barreira social, e uma boa prática pedagógica para se trabalhar com a inclusão e o lúdico no espaço escolar, onde essa prática lúdica deve ser muito bem trabalhada e explorada pelo professor e pela a instituição e também aceita pelas crianças que está incluída na instituição escolar, a criança é o grande alvo para essa prática.

As políticas inclusivas proclamam o seguinte princípio: toda pessoa tem o direito de ser ouvida, isto é, manifestar suas necessidades, preferências, aspirações e fazer escolha, tomando decisões e participando em todos os projetos que afetem direta ou indiretamente suas vidas. (...) cabe a escola e as outras instituições sociais promover as condições de acessibilidade multidimensional, multicultural e politécnica, isto é, um estado de plena oportunidade para quem e encontra em situação de desvantagem ou de desigualdade. (ROSS; URBANEK, 2011, p. 53).

O lúdico como uma inclusão se faz sempre necessário, pois através do lúdico toda a criança participa da atividade lúdica sem nenhuma diferença social ou cultural. Cabe a escola juntamente com o professor a inclusão de alunos que tenham algum tipo de dificuldade de aprendizagem ou até mesmo de se incluir uns com os outros colegas que constitui em sua classe ou na escola.

A inclusão dos alunos com necessidades especiais é, para Sassaki (1997, p. 41):

um processo pelo qual a sociedade se adapta para poder incluir, em seus sistemas sociais gerais, pessoas com necessidades especiais e, simultaneamente, estas se preparam para assumir seus papéis na sociedade. A inclusão social constitui, então, um processo bilateral no qual as pessoas ainda excluídas e a sociedade buscam, em parceria, equacionar problemas, decidir

sobre soluções e efetivar a equiparação de oportunidades para todos.

O lúdico é um bom método de se praticar no espaço escolar como uma prática pedagógica se referindo à inclusão social e também cultura. Através da prática de inclusão todas as crianças se sentiram iguais uns aos outros sem nenhuma diferença, pois todos conseguem fazer a mesma atividade como, por exemplo, o ato de jogar ou brincar.

Sempre se deve estar respeitando as regras, os colegas e todos os membros envolvidos na questão da ludicidade no espaço escolar. Dessa maneira, todos estarão aprendendo sem nenhuma desigualdade social, cultura e até mesmo intelectuais.

A educação inclusiva pode ser estimada como sendo o conjunto de princípios e procedimentos implementados pelos sistemas de ensino com a finalidade de adequar a realidade das escolas à realidade do educando, onde essa deve representar toda a diversidade humana. Nenhum tipo de aluno deve ser rejeitado por parte das escolas. Nesse caso, as escolas passam a ser denominadas de inclusivas a partir do momento em que decidem aprender com os educandos que deve ser eliminado, mudando substituído ou acrescentado nas seis áreas de acessibilidade, para que cada aluno possa aprender de acordo com seu estilo de aprendizagem, fazendo uso de suas múltiplas inteligências (Sassaki, 2013, p.15).

Ao se colocara a inclusão como objetivo da educação, fazendo a verificação do ensino-aprendizagem de crianças especiais, e colocando a disposição dessas crianças a igualdade e acessibilidade, através do lúdico, pode-se ter um avanço na aprendizagem de cada um, podendo eliminar as dificuldades que se apresenta no decorrer do tempo.

Por meio das atividades lúdicas é que de fato as crianças são capazes de reproduzir diversas situações vivenciadas por elas em seu dia a dia, as quais, através da imaginação e do faz-de-conta, são reelaboradas. Segundo Dallabona e Mendes (2010, p. 06):

Essa reprodução do cotidiano tende a ocorrer por meio da combinação entre as experiências vividas pela criança e a possibilidades de novas interpretações e representações do real, conforme aquilo para elas retratem suas afeições, bem como suas necessidades e desejos.



Para Modesto e Rubio (2014, p.03) “O jogo pode ser considerado como sendo essencial para que seja manifestada a criatividade de uma criança, contribuindo ainda para que essa faça uso de suas potencialidades de forma de integral, indo de encontro ao seu verdadeiro eu”. Através do lúdico é possível que uma criança desenvolva as suas capacidades para vários tipos de conhecimento, assim, depois de aprendida tal capacidade essa dificilmente será esquecida. De modo, que é possível dizer que a aprendizagem se dá a partir da formação de conceitos, onde esses conceitos são desenvolvidos com maior facilidade por meio do ato de brincar.

Kishimoto (1998, p. 15), que afirma que o:

jogo educativo apresenta duas funções: a lúdica, que implica a escolha voluntária do jogo, e a educativa, sendo que o jogo é colocado como algo que auxilia na aprendizagem e na noção de mundo. O jogo educativo ocorre pela união das características da educação e do jogo, sendo necessário o equilíbrio entre a liberdade característica do jogo e o objetivo de ensinar conteúdo da educação. Quando ocorre o desequilíbrio entre essas características, o brinquedo utilizado no jogo deixa de ser brinquedo para se tornar um material pedagógico ou didático e isso acaba interferindo na aprendizagem, uma vez que as características principais se perdem.

A necessidade de compreender, conhecer e reconhecer as particularidades na atividade lúdica de cada criança como forma de estar no mundo, de ser, de se empregar em uma atividade útil a favor e não contra a sua própria natureza, é o que Rosamilha (1979, p. 77) enfatiza, ao dizer que:

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 com que seus instintos naturais sejam aliados e não inimigos.

De acordo com Rosamilha (1979), a criança foi feita para brincar, e o brincar pode ser utilizado para o desenvolvimento da criança, levando-a a alcançar um nível mais elevado e acima de tudo com aprendizado e inclusão, pois através do aprendizado a criança em si já se inclui em tudo o que proposto para ela.

A educação inclusiva pode ser entendida como uma concepção de ensino contemporânea que tem como objetivo garantir o



direito de todos à educação. Ela pressupõe a igualdade de oportunidades e a valorização das diferenças humanas, contemplando, assim, as diversidades étnicas, sociais, culturais, intelectuais, físicas, sensoriais e de gênero dos seres humanos. Implica a transformação da cultura, das práticas e das políticas vigentes na escola e nos sistemas de ensino, de modo a garantir o acesso, a participação e a aprendizagem de todos, sem exceção.

(<https://educacaoinfantilunifacema.blogspot.com/p/educacao-inclusiva.html>).

O lúdico pode ser primordial para poder trazer a inclusão dentro de determinado espaço ou até mesmo sociedade, pois o objetivo da inclusão é que as pessoas que necessita de algo especial para estar inserido, que tudo seja oferecido ao seu alcance principalmente quando se refere a acessibilidade, e o lúdico também deve trazer essa acessibilidade, de maneira, que nenhum direito seja violado e todos podem aproveitar o momento proposto.

Este trabalho é um desafio e, como todo desafio, proporciona mudanças e crescimento a todos. Professores, colaboradores, pais, alunos e toda comunidade devem se desfazer de alguns mitos como, por exemplo: o profissional que lida com o portador de necessidades especiais precisa ter uma formação específica; que esse aluno na classe comum atrapalha o desenvolvimento dos outros alunos; que ele precisa de atenção especial, mas qual de nós, em determinados momentos, não precisa de atenção especial? Pois são seres em formação. Lutamos contra o preconceito, primeiramente, contra a descrença e as dificuldades. A inclusão ainda é algo pouco praticada e ainda causa medo. É preciso, portanto, que seja difundida em todas as dimensões da sociedade como sendo algo benéfico a todos, portadores e não portadores de deficiência pois ao longo destes anos tivemos a comprovação na prática dos ganhos de todos. (<https://www.escoladirecionar.com.br/nossosdiferenciais/inclusividade/>).

Quando a instituição proporciona o trabalho da inclusão inclusive utilizando o lúdico com a criança, sempre há uma evolução maior e mais prazerosa com a criança da educação básica. Não é um trabalho fácil, mas quando realizado muitos que não tem o devido acesso a educação alcançado terá seu direito realizado e podendo estar sendo incluído numa sociedade justa e igualitária.

13-A BNCC E O LÚDICO NA EDUCAÇÃO BÁSICA



A BNCC (Base Nacional Comum Curricular) afirma que o brincar é essencial é fundamental para o aprendizado da criança, são assegurados os seis direitos da criança de desenvolvimento e aprendizagem são eles: conviver, brincar, participar, explorar expressar e conhecer-se.

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempo, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso e produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sócias e relacionais. (BNCC, p.38).

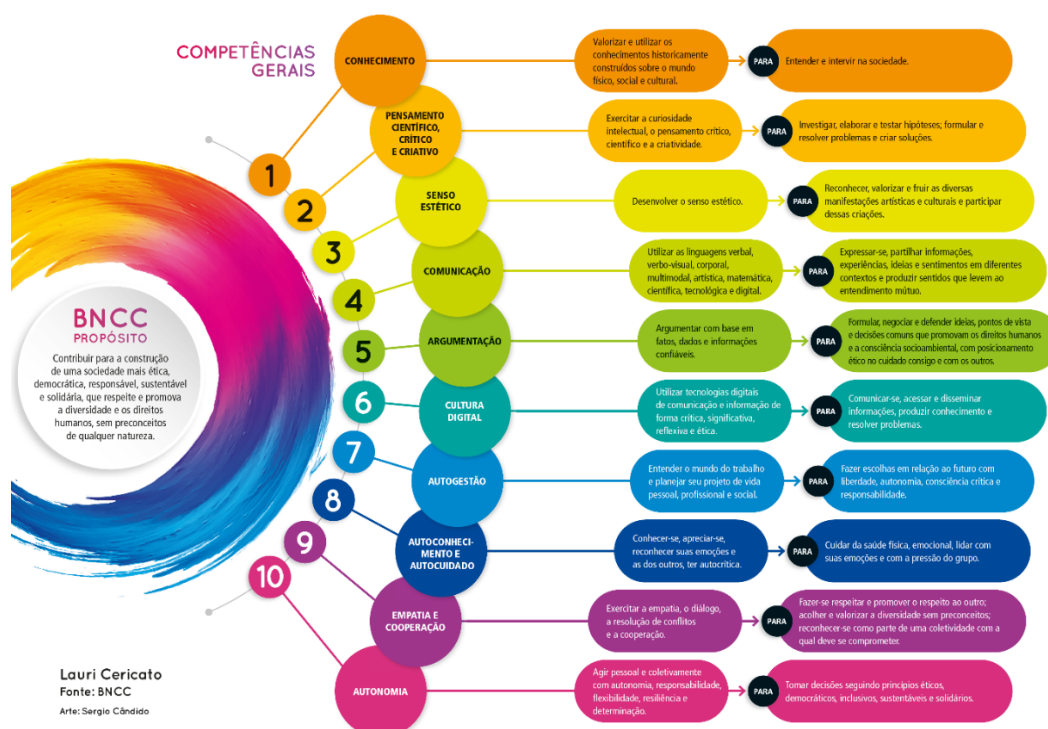
Vale ressaltar que a Base Nacional Comum de Formação Primária de Professores da Educação Básica – BNC – Formação (BRASIL, 2019) mostra em seu art. 13, § 2º, inciso III, na Educação Infantil deve haver planejamento, orientação e avaliação que levem em conta o brincar e a interação, conforme descrito nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, BRASIL, 2010) e BNCC (BRASIL, 2017) como o direito de aprender: “viver, brincar, participar, explorar, expressar-se, compreender-se” enquanto se estrutura de acordo com os objetivos organizados pela BNCC no campo da experiência, “Eu, o Outro e Nós; Corpo, gesto e movimento; ouvir, falar, pensar e imaginar; pinceladas, sons, cores e formas; e espaço, tempo, quantidade, relacionamento e transformação.

A ludicidade contribui na aprendizagem e conhecimento da criança, pois possibilita criatividade, interação social e crescimento sadio através do relacionamento entre o grupo desenvolvendo seu potencial cognitivo, motor e social.

A BNCC retrata que o brincar existe de várias maneiras, e em vários espaços e tempo cabe ao professor saber aproveitar a imaginação da criança nas produções e criatividade, trazendo assim conhecimento para sua vida. As crianças brincando elas expõem seus sentimentos, aprendem constroem, exploram a sua volta, pensam e movimentam.

Figura 1, competências gerais da BNCC.





Fonte: <https://robot.ekstrabladet.dk/smr/as-dez-competencias-gerais-da-bncc.html>

No campo de experiências trazido pela BNCC o eu, outro e nós apoia o professor na elaboração de atividades que incentiva o brincar e a interação com pares e o agir de modo próprio.

O brincar na BNCC é combinado como direito basal e recurso de incremento da criança. Nos díspares campos de conhecimentos, o brincar surge como abordagem vivencial a ser trabalhada de forma intencional e organizada pelo professor, já que a brincadeira é intercessora de aprendizagens significativas na Educação Infantil.

A BNCC valida e reforça esse conceito de que as ações de cuidado estão plenamente integradas com as ações de conhecer e explorar o mundo, criando campo propício para a sistematização dos conhecimentos, que acontece na etapa posterior do Ensino Fundamental.

Com a LDB 9394/96, a Educação Infantil passa a ter um novo olhar. É na primeira infância que a criança forma a sua personalidade, por isso a importância de uma escola que acredite na brincadeira, nos jogos e dê a oportunidade da criança se descobrir, descobrir o outro e interagir com os colegas através dela.

O artigo 29 da LDB diz: “A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até

seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade”.

De acordo com a LDB, o lúdico no espaço escolar é uma ferramenta essencial para o desenvolvimento de ensino-aprendizagem da criança desde o seu início em ambiente educacional na Educação Infantil. Para que a criança tenha o seu desenvolvimento total e integral faz-se necessário a inserção da ludicidade em ambiente escolar.

14-O LÚDICO NO ESPAÇO ESCOLAR NA PRÁTICA

Através do projeto elaborado para a construção de determinada dissertação de Mestrado, foi elaborado, um projeto e o posto em pratica em uma instituição de ensino, instituição essa localizada na zona rural do município de Alvorada do Oeste – RO, que se designa como Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Novo Destino, a qual atende criança do Pré escolar ao 9º ano.

Nela vem sendo feito o estudo durante todo o ano letivo de 2024, com relação ao lúdico em espaço escolar, a maneira de como a escola aborda o lúdico como também a comunidade a maneira de como aceita o lúdico em espaço escolar.

A instituição propõe a ludicidade na grade curricular com a Educação Física (recreação) duas aulas por semana, sendo que a Educação Infantil é tratada diferenciada com relação as outras turmas de acordo com a BNCC, onde sempre é enfatizado o direito de a criança brincar, já para as outras turmas a disciplina se desenvolvem duas vezes por semana rotineiramente.

Em momentos especiais, é feito um cronograma diferenciado onde é tratado o lúdico como o D, de muita diversão e entretenimento uns com os outros, durante o ano letivo de 2024 a instituição oportunizou vários momentos lúdicos diferenciados com as turmas, momentos esses que contagia a alegria e o desenvolvimento de todos.

Foi realizado na instituição uma pesquisa com os pais e funcionários da instituição, que também estava dentro do projeto de como era o lúdico na época em que os pais eram crianças, a maioria das famílias responderam ao



questionário com prazer dando a contribuição para a finalização da presente Dissertação.

Segue a tabela com perguntas respostas do questionário enviado aos pais e funcionários da EMEIF Novo Destino:

Tabela 2, Entrevista com perguntas e respostas

Perguntas	Respostas
1- Quais tipos de jogos e brincadeiras vocês (pais ou responsáveis) brincavam quando eram crianças?	Jogo da velha, dama, betes, vôlei, roubar bandeira, passar anel, esconde-esconde, pular corda, amarelinha, pega-pega, piqui no alto, duro-mole, ovo na colher,, cobra cega, ciranda, caiu no poço, feijão queimado, polícia e ladrão, queimada, cozinha, pular elástico, telefone sem fio, pular tábua, barata, morto e vivo, dominó, cinco marias, pedrinha, futebol, boneca de milho, adedanha, pega vareta, carrinho, jogo de belisco com 12 pedrinhas, pé na lata, pira, pião, soltar papagaio, estilingue, pé na lata.
2- Qual era a brincadeira preferida?	Cidade, roubar bandeira, pular corda, pega-pega, amarelinha, futebol, esconde-esconde, queimada, caiu no poço, morto-vivo, stop, boneca, carrinho, vôlei.
3- Nos dias atuais quais das brincadeiras que você brincava que gostaria de ver seus filhos também brincando e jogando?	Jogo da velha, palitos, cidade, roubar bandeira, betes, lenço-atrás, dominó, futebol, vôlei queimada, amarelinha, esconde-esconde, caiu no poço, morto-vivo, pega-pega, passar anel, cinco Marias, brincar com bonecas, casinha, pé na lata, bicicleta, dama, pé na lata.
4- Qual brincadeira não gostava de jeito nenhum, mas a professora exigia que brincasse?	Plantar bananeira, futebol, basquete, roubar bandeira, vôlei, cantiga de roda, caiu no poço, pega-pega, queimada, dança da cadeira, boneca, casinha.
5- Qual das brincadeiras citadas você gostaria que seu filho brincasse também?	Betes, queimada, roubar bandeira, passa bola, pular-corda, futebol, vôlei, ovo na colher, duro-mole, morto-vivo, boneca, carrinho, pé na lata, amarelinha, dama, correr.
6- Qual brincadeira você não gosta que seu filho brique?	Correr, baralho, brincadeiras que pode se machucar, que envolve lutas, jogos on-line, futebol, pular tábua, polícia e ladrão, amarelinha, jogo no celular, brincadeiras que haja contato físico elevado, esconde-esconde, verdade e desafio.
7- De sugestão de brincadeiras, para poder ser compartilhada em gincanas pela escola?	Pular corda, xadrez, passar bola, roubar bandeira, quebra-cabeça, dama, trabalho em equipe pra montar um quebra cabeça, cobra cega, dança da cadeira, ovo na colher, perguntas e respostas, corrida no saco, queimada, pular-corda, feijão queimado, betes, vôlei, procurar objetos, estoura balões, quis de conhecimento, gincana solidária com objeto para arrecadar para doação (vence a turma arrecadar mais objetos), morto-vivo, dominó, passar anel, handebol,

	basquete, mimica, passar a bola, encher bexiga com água, desenhos, pintura,
8- Qual é a brincadeira ou jogo preferido do seu filho?	Free Fire, correr, futebol,, betes, queimada, esconde-esconde, vídeo game, vôlei, andar de bicicleta, jogos on-line, dominó, jogo de cartas.
9- O que acha da aula diferenciada, sendo introduzido no espaço escolar, para o melhor ensino-aprendizagem e socialização do aluno (a)?	• Uma ótima opção e também muito interessante; • Muito bom para as crianças; • Muito bom, pois ajuda no desenvolvimento da criança; • As aulas diferenciadas podem ser uma ferramenta poderosa para melhorar o ensino-aprendizagem e a socialização dos alunos, desde que sejam implementadas de forma bem planejada; • Seria muito bom para a socialização, fazer amizade, ter um bom desempenho nas atividades físicas, na concentração e raciocínio; • É uma estratégia muito positiva, pois diversifica as formas de ensino, tornando o aprendizado mais atrativo, dinâmico e significativo para os alunos; • Legal; • Acredita que possa ajudar como uma terapia, melhorando o desenvolvimento do aprendizado; • É ótimo pois, tira aquele cotidiano entediado de sala de aula, além de ter um aprendizado diferenciado; • As aulas diferenciadas que ocorrem fora da sala de aula podem contribuir para o ensino-aprendizagem dos alunos e socialização, também promove a interação entre aluno/professor; • Acha bom; • Pode ser uma boa ideia para melhorar no ensino e no aprendizado dos alunos e contribuir para a socialização; • Muito difícil optar, pois as coisas mudaram muito que as brincadeiras ficaram ultrapassadas; • Muito bom; • Bom; • Ótima; • Muito boa, além, de melhorar a capacidade de aprendizado é uma forma mais prazerosa de aprender; • Seria bom para eles esquecer um pouco o celular. (OBS: respostas dadas pela comunidade escolar, alguns não souberam responder).
	• Sim, para que eles aprendam mais coisas;

10- Você concorda que deve ser incluído o lúdico no espaço escolar como metodologia de ensino-aprendizagem? Por que?	• Sim; • Sim, fica menos cansativo a aprendizagem do aluno, antes na Escola Novo Destino na aula de arte, agente pintava panos e hoje pode ser incluído uma forma mais interessante de se aprender; • Sim, porque ajuda na aprendizagem; • Sim, as nossas crianças precisam usar menos a tecnologia; • Sim, ajuda a distrair e interagir com os alunos; • Sim, porque ele é essencial na formação e no desenvolvimento físico do aluno; • Sim, porque aumenta as atividades em grupo; • Sim, porque é uma ferramenta essencial para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças; • Sim, porque o aluno, a criança cria um pouco mais de liberdade para demonstrar qualidades ou dificuldades que dentro da sala de aula não tem como ser proibida; • Acredito que possa ser benéfico sim, porque pode trazer mais foco para o aluno e tira também o estresse, ajuda no psicológico; • Sim concordo, porque será uma maneira deles aprender de uma forma que se diverte ao mesmo tempo; • Sim, pois ele é uma ferramenta poderosa para tornar o aprendizado mais significativo, prazeroso e eficaz. O uso de atividade lúdicas permite que os alunos se envolvam emocionalmente e cognitivamente, promovendo o desenvolvimento integral. O lúdico desperta o interesse e a curiosidade, fazendo com que os alunos aprendam de forma natural e espontânea; • Sim, porque seria um benefício para a criança desenvolver a concentração, raciocínio, equilíbrio, fazer amizade e a criança pode perceber que ela é capaz de desenvolver qualquer coisa, e até mesmo diminuir a timidez; • Sim, concordo! O lúdico no espaço escolar é uma metodologia eficaz para melhorar o ensino-aprendizagem, para que possa estimular a participação e interação; • Sim, porque ajuda no aprendizado no desenvolvimento e também a interagir com outras crianças;
---	--

	• Sim, para uma melhor socialização das crianças e para melhorar a comunicação uma com a outra e adquirir diálogo; • Sim concordo, porque hoje em dia as crianças não brincam mais como antigamente e muitos nem conhecem as brincadeiras da nossa época; • Sim, porque o ensino-aprendizado dos alunos vai além da leitura e escrita, (língua portuguesa e matemática). No momento da brincadeira, ocorre a interação que tem sido de modo amplamente sólido para contribuir com o aprendizado do aluno. (OBS: respostas dadas pela comunidade escolar, alguns não souberam responder).
--	--

Fonte: autora ano de 2024

Dados coletados através da comunidade escolar em geral, pais ou responsáveis pelos alunos, funcionários em geral, em algumas perguntas mais complexa teve família que não conseguiu responder, devido também muitos serem analfabetos funcional, mas fizeram esforço para entregar a entrevista e dar a sua contribuição.

15-GRÁFICOS

Foi mandado para cada família da instituição da EMEIF Novo Destino uma folha com 10 perguntas sobre o lúdico no espaço escolar, totalizando 40 famílias para entrevista, sendo que algumas famílias não deram retorno, mas a maioria surgiu resposta e contribuição para a presente Dissertação.

A pesquisa em si tem grande objetivo de saber e entender a opinião dos familiares e funcionários com relação as atividades e propostas lúdicas que podem serem trabalhadas na instituição, para o melhoramento do aprendizado e desenvolvimento do aluno.

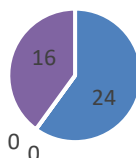
Algo que mostra que a maioria das famílias estão sendo participativas e cientes do melhoramento do ensino aprendizagem dos alunos, e mostra também o interesse em relação ao melhoramento através de práticas inovadoras que tendem a trazer mais prazer no espaço escolar.



Segue gráficos determinado como foi a aceitação e entrega das respostas para cada pergunta:

Gráfico 1

1- Quais tipos de jogos e brincadeiras vocês (pais ou responsáveis) brincavam quando eram crianças?

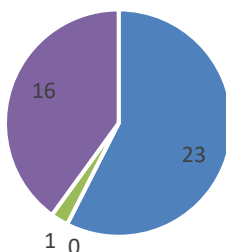


■ Respondeu com precisão ■ Respondeu com dúvida
■ Não respondeu ■ Não entregou

Fonte: autora ano 2024

Gráfico 2

2- Qual era a brincadeira preferida?

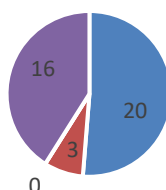


■ Respondeu com precisão ■ Respondeu com dúvida
■ Não respondeu ■ Não entregou

Fonte: autora ano 2024

Gráfico 3

3- Nos dias atuais quais das brincadeiras que você brincava que gostaria de ver seus filhos também brincando e jogando?



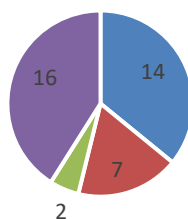
■ Respondeu com precisão ■ Respondeu com dúvida
■ Não respondeu ■ Não entregou

Fonte: autora ano 2024.



Gráfico 4

4- Qual brincadeira não gostava de jeito nenhum, mas a professora exigia que brincasse?

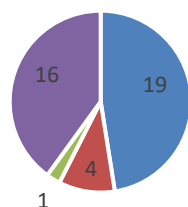


■ Respondido com precisão ■ Respondido com dúvida
■ Não respondeu ■ Não entregou

Fonte: autora ano 2024.

Gráfico 5

5- Qual das brincadeiras citadas você gostaria que seu filho brincasse também?

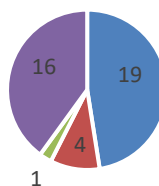


■ Respondido com precisão ■ Respondido com dúvida
■ Não respondeu ■ Não entregou

Fonte: autora ano 2024.

Gráfico 6

6- Qual brincadeira você não gosta que seu filho brigue?

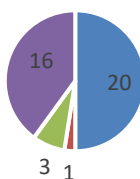


■ Respondido com precisão ■ Respondido com dúvida
■ Não respondeu ■ Não entregou

Fonte: autora ano 2024.

Gráfico 7

7- De sugestão de brincadeiras, para poder ser compartilhada em gincanas pela escola?

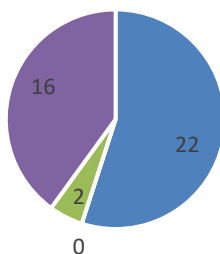


■ Respondeu com precisão ■ Respondeu com dúvida
■ Não respondeu ■ Não entregou

Fonte: autora ano 2024.

Gráfico 8

8- Qual é a brincadeira ou jogo preferido do seu filho?

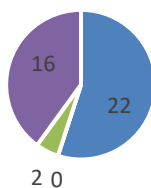


■ Respondeu com precisão ■ Respondeu com dúvida
■ Não respondeu ■ Não entregou

Fonte: autora ano 2024.

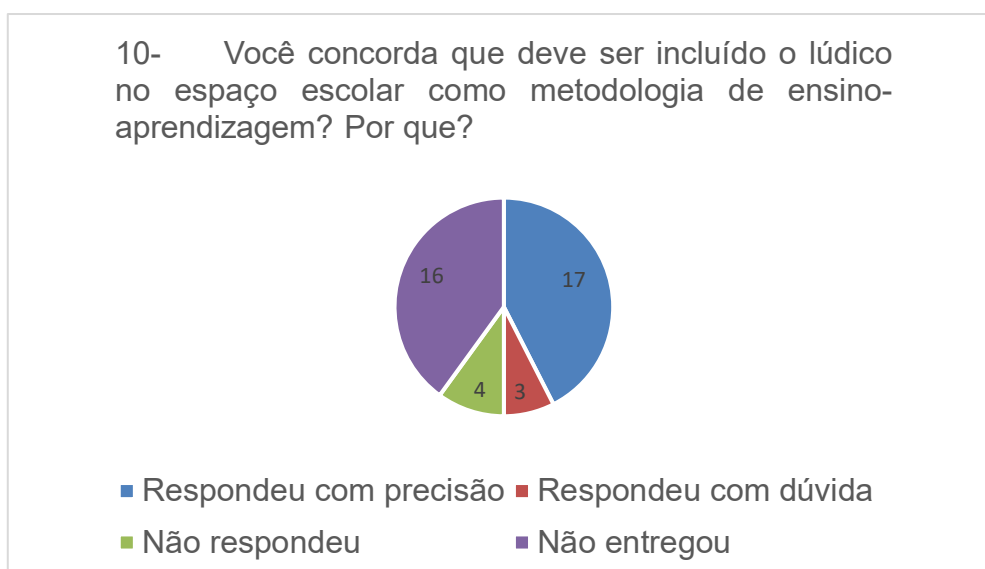
Gráfico 9

9- O que acha da aula diferenciada, sendo introduzido no espaço escolar, para o melhor ensino-aprendizagem e socialização do aluno (a)?



■ Respondeu com precisão ■ Respondeu com dúvida
■ Não respondeu ■ Não entregou

Fonte: autora ano 2024.

Gráfico 10

Fonte: autora ano 2024.

16-PROJETOS DESENVOLVIDOS DURANTE O ANO LETIVO DE 2024

Segue algumas fotos explicativas, referente ao lúdico realizado na instituição EMEIF Novo Destino durante o ano de 2024, todos as fotos foram autorizadas tanto pela instituição quanto pelas famílias das crianças para poder serem usadas nesta Dissertação.

Os projetos apresentados englobam vários campos de ensino-aprendizagem, envolvendo danças como coreografias, apresentações teatrais, brincadeiras dentro de sala de aula como também fora dela, jogos.

Alunos da Educação Infantil Pré I e Pré II/2024 desenvolvendo atividades lúdicas em sala de aula. Atividades essas que fazem parte para o desenvolvimento da criança principalmente quando ela inseridas na Educação Infantil quando se tem o primeiro contato com o ambiente escolar.

Quando o professor propõe praticas diferenciadas com seus alunos principalmente na Educação Infantil, estimula a criança querer ir pra escola, onde elas vêm a escola não só como um ambiente tradicional de ensino, mas também um ambiente que elas possam desenvolver outras habilidades como jogos e brincadeiras, vão aprendendo brincando. E através desse estímulo a criança tem um carinho especial pela escola em que está inserida, são pequenos momentos que eternizam a vida de cada criança, principalmente nessa fase de conhecer novos horizontes, novas práticas.

Figura 1, 2 e 3, com a Educação Infantil ludicidade em sala de aula



Fonte: imagem da autora ano de 2024.

Figura 4, momento de contação de história, envolvendo os alunos da Educação Infantil.



Fonte: imagem da autora ano de 2024.

Figura 5, Alunos do Pré I e II da Educação Infantil se preparando para brincar com a bexiga.



Fonte: imagem da autora ano de 2024.

Apresentações no Projeto da Páscoa com alunos da Educação Infantil e Ensino Fundamental. A cada apresentação uma magia se desnvolveia por todos principalmente por serem apresentado inovações mostrando a capacidade de cada um e de sua maneira individualmente como também coletivamente, momento único vivido por todos.

Mostrou atraves das praticas apresentadas o real sentido da Pácoa o real sentido, ensinando assim para crianças aprendizados que elas levaram para a vida, neste projeto também houve a presença de alguns pais pretigiando o evento.

Figura 1, alunos do Pré I e II da Educação Infantil, apresentação do Projeto Páscoa.



Fonte: imagem da autora ano de 2024.

Figura 2 e 3, alunos do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental, fazendo apresentações do Projeto Páscoa.



Fonte: imagem da autora ano de 2024.



Figura 4, alunos do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental, fazendo apresentações do Projeto Páscoa



Fonte: imagem da autora ano de 2024.

Figura 5 e 6, alunos do 6º e 7º ano do Ensino Fundamental, fazendo apresentações para o Projeto da Páscoa.



Fonte: imagem da autora ano de 2024.

Figura 7 e 8, alunos do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental, fazendo apresentações para o Projeto da Páscoa.



Fonte: imagem da autora ano de 2024.



Figura 9, momento dos alunos da Educação Infantil e Ensino Fundamental, preparados para assistir e participar de todo o Projeto Páscoa.



Fonte: imagem da autora ano de 2024.

Momento de interação com a pintura também de forma lúdica com os alunos do Pré I e II, e do Ensino Fundamental Séries Iniciais. A cada projeto realizado uma alegria no olhar das crianças ao ver o novo, o ar de poder está em sintonia com a aprendizagem de forma variada e diversificada, no espaço escolar, dando uma sensação de prazer ao estar indo para a escola.

No Projeto Maio Amarelo, foi trazida várias modalidades lúdicas para as crianças, a pintura, jogos recreativos e educativos, dá pra ver na carinha deles a sensação de prazer no momento diferenciado.

A cada projeto desenvolvido um dia diferenciado, um aprendizado novo para todos, neste evento do maio amarelo houve a presença do Conselho Tutelar com apresentação de palestras para todos, cada palestra devidamente transmitida de acordo com cada faixa etária.

Após todas as palestras desenvolvidas foram levados os alunos para o pátio da instituição para inserir na finalização do projeto, brincadeiras didáticas como transmitidas nas fotos abaixo, como também um momento de pintura corporal

De maneira, que esse projeto ele teve exclusivamente o diferencial para o sucesso e como todo o trabalho defende o lúdico no espaço escolar, mais

uma vez um projeto que também desenvolve praticas lúdicas em ambiente escolar.

Figura 1 e 2, momento de interação com a Pintura Projeto Maio Amarelo.



Fonte: imagem da autora ano de 2024.

Alunos do Ensino Fundamental Séries Inicias/2024 desenvolvendo atividades lúdicas na quadra da instituição dia de aula especial, realizado em comemoração ao Dia do Estudante.

Figura 1, 2 e 3, momento de ludicidade no Projeto Dia do Estudante com alunos do Ensino Fundamental Séries Iniciais.





Fonte: imagem da autora ano de 2024.

Figura 4, 5 e 6 Alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental tendo um momento lúdico, com a brincadeira afunda ou boia.



Fonte: imagem da autora ano de 2024.

Alunos do 8º e 9º ano em um momento de contação de história e apresentação, com a encenação dos “Os 3 Porquinhos”, momento de muita interação e ludicidade entre os alunos, apresentação a qual apresentada pra toda a instituição escolar entre funcionários e alunos.

Figura 1 e 2, contação de história e encenação.



Fonte: imagem da autora ano de 2024.

Momentos de interação através do lúdico no espaço escolar, em vários momentos da instituição de ensino EMEIF Novo Destino, o qual há uma interação entre os alunos como também uma socialização e convivência em grupo, com várias opiniões e atitudes diferenciadas.

Figura 1 e 2, interação na hora do recreio e da recreação.



Fonte: imagem da autora ano de 2024.

Figura 3 e 4, interação e momento de diversão no parquinho da escola na hora da recreação.



Fonte: imagem da autora ano de 2024.

Figura 5 e 6, interação na hora do recreio com jogos relacionando as placas de trânsito.



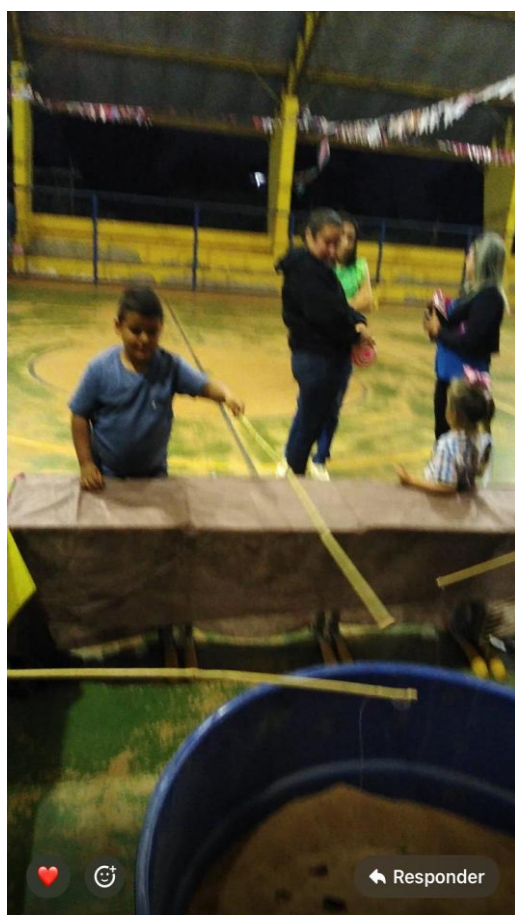
Fonte: imagem da autora ano de 2024.

Figura 7, interação na hora do recreio com jogos e improviso de futebol.



Fonte: imagem da autora ano de 2024.

Figura 8 e 9, pescaria e jogos para ativação da memória.



Fonte: imagem da autora ano de 2024.

17-PROJETOS EXTRAS REALIZADO NA INSTITUIÇÃO EMEIF NOVO DESTINO/2024

Segue abaixo anexos extras de Projetos e eventos realizados pela Instituição Novo Destino no ano de 2024. Segue momentos entre alunos/professor/funcionários, momentos entre escola/família. Momentos importantes vivenciados na instituição durante o ano de 2024 que é de suma importância ser relatado na presente Dissertação.

A instituição de pesquisa é uma instituição localizada na zona rural, onde todos os alunos utilizam do transporte escolar para se descolar até a escola, ou seja, alunos que tem a sua história em busca de dias melhore e um futuro brilhante, pois há maioria anda muitos quilômetros por dia para chega até a escola e fazer o retorno até a sua residência.

A instituição sempre necessita muito da participação da comunidade escolar para poder desenvolver um bom ano letivo de maneira que são propostos durante o ano letivo alguns momentos com a família, segue abaixo algumas fotos com outros eventos na instituição.

A cada projeto desenvolvido, um ar de dever cumprido adquirido, podendo ser observado o aprendizado de cada um sem precisar inteiramente os 200 dias léticos as 800 horas anuais em sala de aula trancados, mais sim poder trazer o novo o diferencial para o bom desenvolvimento de todos.

Figura 1 e 2, Projeto da Independência do Brasil, momento de cinema sobre a Independência do Brasil e palestra com a professora aposentada Eva (formada em História).



Fonte: imagem da autora ano de 2024.

Figura 3, 4 e 5, momento de distração, com apresentação de coreografia para o Projeto da Independência do Brasil, alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental Séries Finais.



Fonte: imagem da autora ano de 2024.

Figura 6, alunos do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental Séries Iniciais, fazendo uma surpresa no aniversário da professora deles (Vancleia)



Fonte: imagem da autora ano de 2024.

Figura 7, 8 e 9, Projeto Dia da Árvore alunos do Pré I e II e do Ensino Fundamental Séries Iniciais, fazendo uma plantação de árvores no pátio da escola.



Fonte: imagem da autora ano de 2024.

O projeto do Dia da Árvore de suma importância para o desenvolvimento do aluno podendo ser mostrado na prática pra eles a importância do meio ambiente para a nossa sobrevivência como também a importância do cultivo e preservação da natureza.

Figura 10, 11 e 12, alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental Séries Finais, fazendo homenagem aos professores no Dia do Professor (15 de outubro).



Fonte: imagem da autora ano de 2024.

Um momento muito especial vivido entre professores e alunos, o qual foi um momento em que os alunos no final da aula no Dia do Professor fizeram uma homenagem para todos os professores da instituição Novo Destino, professores esses que sempre estão ligados a todos os alunos de forma direta ou indiretamente.

Figura 13, 14 e 15, Projeto Família na Escola, onde alunos do Pré ao 9º ano fizeram suas homenagens as famílias, tendo a participação de toda a família escolar.



Fonte: imagem da autora ano de 2024.

Um dos últimos eventos realizado pela instituição durante o ano letivo o Dia da Família na Escola, uma festa proporcionada pela instituição para todas as famílias pertencentes a escola como também da comunidade ao redor. Festa está de grande importância e estreitamento de laços entre Escola/Família.

Figura 16, 17 e 18, Projeto Encerramento do ano Letivo de 2024, com jogos e brincadeiras, sendo finalizado o dia com uma partilha de alimentos com todos os alunos (cada aluno trouxe um prato para partilhar).



Fonte: imagem da autora ano de 2024.

E com a finalização do ano letivo/2024, a instituição propôs para o último dia de aula diferenciado, sendo realizados brincadeiras diferenciadas com os alunos na quadra, e para o termino do dia cada aluno levou um prato de lanche para ser partilhado ao final da aula, dia de muito produtivo e proveitoso para todos os envolvidos.

Mostrado nas fotos acima alguns projetos desenvolvidos pela instituição EMEIF Novo Destino durante o ano letivo de 2024, sendo que a maioria dos projetos desenvolvidos sempre de uma maneira ou outra engloba e envolve o lúdico no espaço escolar.

Essa pesquisa realizada de campo, através de vivências desenvolvidas na pratica, e também presenciado pela minha pessoa em todos os projetos desenvolvidos pela instituição EMEIF Novo Destino durante o ano letivo de 2024, foi de grande valia tanto para o meu pessoal quanto para o profissional, pois através de práticas e vivências mais se aprende no decorrer da Docência de um professor (a), que sempre busca o novo para seus alunos, o aprender com magia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente Dissertação delimitou e apresentou vários métodos e autores e sua respectiva opinião com relação ao lúdico no espaço escolar. A Dissertação com o tema “o lúdico no espaço escolar” foi de grande importância para a nossa vida acadêmica e profissional como pedagogos.

De acordo com o tema que foi abordado o lúdico exerce uma grande importância na vida cotidiana de uma criança e em seu ensino-aprendizagem e também influência toda a instituição escolar.

No desenvolver da pesquisa se tornou possível observar que o lúdico é importante para o desenvolvimento da criança e de todos os seres humanos, pois, tudo que é possível aprender brincado para a criança terá um prazer e um sentido diferenciado.



É necessário que a escola valorize o lúdico e que ao se sentir incluída em seu mundo a criança sente prazer em descobrir novos conhecimentos que serão indispensáveis para a sua formação como um ser humano e também de um futuro profissional.

Conceituar e dizer o que explorar do educando na curiosidade o desejo de buscar novos conhecimentos. Fechar as possibilidades de questionamento e da busca de diferentes caminhos, pois o conceito foi entregue pronto, acabado e não lhe foi permitido criar e transformar, fazer de outra maneira e limitar a construção do conhecimento pelo educando.

É necessário pensar na importância do conhecimento lúdico no processo de ensino-aprendizagem da formação do educando, que possa facilitar a aprendizagem, a construção e a assimilação do conhecimento.

O lúdico é uma necessidade humana e não deve ser encarada como uma diversão qualquer, pois quando se fala em lúdico se fala em aprendizado diferenciado, e um dos melhores lugares para desenvolver esse aprendizado diferenciado é em ambiente escolar, local onde a maioria das crianças da Educação Básica passa a maior parte do seu tempo, então propor um ambiente agradável e melhor ainda de aprendizado é uma dádiva.

O lúdico como prática pedagógica é possível reunir dentro da mesma situação vários atos como o de brincar e o de educar. A existência de um determinado local para utilizar a prática lúdica no espaço escolar, para que as crianças possam realizar brincadeiras em um local saudável e confortável, esse conforto deve ser ofertado pela instituição escolar.

E dessa maneira, a criança estará a criança estará trabalhando a ludicidade em um ambiente saudável e com muito mais conforto e isso facilita o ensino-aprendizagem da criança. Esse é o grande objetivo que a criança aprenda e consiga aprender com muita determinação e coragem e que tenha cada vez menos dificuldade de aprendizagem.

Os professores devem ter uma percepção adequada com relação ao lúdico e como uma prática pedagógica, para poder levar essa prática para o



ambiente escolar, pode-se concluir que o professor obtém certo conhecimento sobre esse tema.

Porém é necessário que as escolas públicas quanto privadas necessitem de uma maior conscientização no sentido de desmistificar o papel do brincar, que não é apenas um mero passatempo, mas sim um objeto de grande valia na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças, nesse sentido a escola deve considerar o lúdico como um grande parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento da aprendizagem da criança.

Lúdico não é só brincar é jogar e também participar, criar e recriar, conviver, conhecer regras e respeitá-las, analisar, fazer valer o prazer que se sente e ser feliz de uma maneira diferenciada, ou seja, aprendendo através da ludicidade que pode ser muito bem trabalhada na escola, com o auxílio de professores e da gestão escolar.

A brinquedoteca é um espaço para brincar e de interação das crianças neste espaço as crianças aprende brincando é desenvolve suas habilidades, portanto a brinquedoteca é essencial nos espaços escolar, destaca ainda a sua evolução da criança tanto na socialização e na construção de conhecimento, é um espaço de brincadeiras livres onde frui sua imaginação.

BNCC é um documento essencial para vida escolar da criança, o mesmo ampara o brincar na rotina da criança no âmbito escolar, ainda afirma que o brincar deve acontecer em diversas formas e diferentes lugares e tempo, as brincadeiras devem ser estimuladas sim no espaço escolar, é brincando que se aprende, traz uma criança, muito mais criativa entre outras habilidades já destacada neste artigo.

Como também apresentado na presente Dissertação uma pesquisa com a comunidade escolar em geral, onde é relatado através da pesquisa a reposta de todos, e através dos gráficos da pra se ter uma ideia de como foi importante esse momento de pesquisa com as famílias e também dos funcionários da instituição escolar.

A cada pesquisa realizada e concluída nota-se a grande importância da relação entre lúdico/escola, pois com a junção dos dois tudo fica mais leve e



prático. De acordo com toda a pesquisa realizada, mas uma vez fica notório a importância de sempre se trabalhar o lúdico no espaço escolar.

Através da pesquisa pode-se ter a opinião de todos os envolvidos na educação tanto família como escola e todos veem com clareza a importância da ludicidade em ambiente escolar, como maneira de metodologia de ensino-aprendizagem na prática, para a melhoria da vida escolar dos alunos, que é o grande foco de toda a Educação “o aluno”.

E para a finalização da dissertação foi apresentado projetos que envolve o lúdico no espaço escolar direta como indiretamente, e através desses projetos apresentados fotografias com devidos relatos dos momentos vividos durante o ano letivo de 2024. E deixo aqui um breve relato de momentos vividos durante essa pratica de pesquisa no decorrer do ano letivo de 2024, na instituição escolhida pra a realização dessa pesquisa.

Momentos únicos vividos e realizados pela a instituição, ao final da elaboração da pra se fazer uma avaliação de como é importante te a vivencia com a ludicidade em espaço escolar e através dessa vivencia poder presenciar a evolução de cada um dentro da instituição.

Foi uma pesquisa prolongada de vivencias práticas e teóricas e observação, durante todo o ano letivo de 2024. Momentos únicos vividos na instituição EMEIF Novo Destino, os quais levo pro resto da vida, tanto vida pessoal quanto vida profissional, pois a cada momento novo vivido na instituição um novo aprendizado foi adquirido de cardo com cada passo tomado.

Nesses momentos de pesquisa percebi a grande importância tem a educação para a vida de cada um, e como é d suma importância sempre estar aberto para novas práticas e vivências pedagógicas. Pois, a cada aprendizado uma nova construção para o conhecimento profissional e pessoal.

Momentos únicos e que não se encerra com este trabalho de Dissertação, mais sim da continuidade ao trabalho na educação com mais experiencia teórica e prática para poder levar pra frente, durante alguns ano que terei pela frente na educação, tanto em ambiente escolar quanto fora do ambiente escolar.



REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

ÂNGELO, João Bassani. **Psicologia do desenvolvimento**. Editora FAEL 2013. Curitiba-PR.

AJURIAGUERRA, J. de. **Manual da psiquiatria infantil**. Rio de Janeiro: editora Masson do Brasil Ltda; 1980.

ARIÈS, P. **História Social da Criança e da família**. 2.ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, LDB. 9394/1996. BRASIL.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL, Lei n. 9394/1996, de 20 de dezembro de 1996. Lei de Diretrizes e Bases da **Educação promove a descentralização e a autonomia para as escolas e universidades, além de instituir um processo regular de avaliação do ensino**. Site pesquisado: "<http://www.mec.gov.br>".

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. 2017. Disponível em: . Acesso em: 22 de set. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum para a Formação Inicial de Professores da Educação Básica (BNC-Formação)**. Resolução CNE/CP nº 2, de 20 de dezembro 2019.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, 1993. v. 3.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, 1998. v. 2.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº. 9.394/96**. Disponível em: . Acesso em 29 de ago. 2021.

BRASIL ESCOLA. **O que é a aprendizagem?** Disponível em: . Acesso em 06 de out. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

BEMVENUTI, Alice. **O lúdico na prática pedagógica**. Editora ULBRA 2009. Curitiba-PR.



BOMTEMPO, Edda; SAKAMOTO, Cleusa Kazue. **Brinquedista - reflexões sobre sua função mediadora na abordagem do imaginário infantil**. Boletim Academia Paulista de Psicologia, v. 30, n. 79, p. 415-423, jul./dez, 2010.

CARVALHO, A. M. C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

_____. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC/2019)**. Disponível em: . Acesso em 21 de jul. 2021.

CASTRO, Silmara. A. B. **O resgate da ludicidade e a importância das brincadeiras, do brinquedo e do jogo no desenvolvimento biopsicossocial das crianças**. Memorial (Licenciatura em Pedagogia), Universidade Estadual de Campinas, Departamento de Educação, Curso de Pedagogia. Campinas - São Paulo. 2005. Disponível em: . Acesso em: 02 Mai. 2014.

CEBULSKI, M. C. **Um diálogo entre Vygotsky e o sistema teórico da afetividade ampliada: o teatro na educação básica e o desenvolvimento socioemocional humano**. 2014. 460f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2014.

CILENE, Katia da Silva, COUTINHO, Anié de Oliveira. **Ludicidade e psicomotricidade**. Editora ULBRA 2008. Curitiba-PR.

CUNHA, M. F. C. **Desenvolvimento psicomotor e cognitivo: influência na alfabetização de criança de baixa renda**. 1990. 250 f. Tese (Doutorado) – Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo. São Paulo, 1990.



DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimitt. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educador. **Revista de divulgação técnico – científica**. Vol. 1 n.4. 2010.

GUILHERME, José Silva Vieira. **Metodologia de pesquisa científica na prática**. Editora FAEL 2010. Curitiba-PR.

FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte**. Rio de Janeiro – RJ: Shape ,1992.

FONSECA, V. da. **Psicomotricidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

_____. **Desenvolvimento psicomotor e aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

FONSCECA, Gercília Alves Neves. **O lúdico nas aulas de educação das séries iniciais do ensino fundamental**. Brasília – DF, 2007.

FREIRE, J. B. **Educação de Corpo Inteiro: teoria e prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 1989.

_____. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa** / Paulo Freire. – São Paulo: Paz e Terra, 1996. – (Coleção Leitura).

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil**. Editora Moderna: São Paulo, 1996.



GOMES, J.D.G. **Construção de coordenadas espaciais, psicomotricidade e desempenho escolar**. Dissertação de Mestrado – Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Educação. 1998.

GOMES, V. M. **Prática Psicomotora na Pré-escola**. São Paulo: 3. ed. Ática, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. Editora PIONEIRA 1994. São Paulo - SP.

_____. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Ed. Pioneira, 2002.

_____. **Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação**. Editora CORTEZ 2000. São Paulo-SP.

LIBÂNEO, J.; OLIVEIRA, J.; TOSCHI, M. **Educação escolar: políticas, estrutura e organização**. 10.ed. São Paulo: Cortez, 2012.

LUCA, Luciana de Dalla Vale. **Jogos recreação e regras**. Editora FAEL 2011. Curitiba-PR.

LUIZ, Cosme Chinazzo. **Instrumentalização científica**. Editora ULBRA 2007. Curitiba-PR.

LUNA, F. G. de. A (in) disciplina em oficinas de jogos. **Dissertação de Mestrado em Psicologia**. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

MACEDO, Lino de.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e lúdico na aprendizagem escolar**. Editora ARTEMED 2005. Porto Alegre - RS.

MACARINI, Samira M. e VIEIRA, Mauro L.. **O brincar de crianças escolares na brinquedoteca**. Rev. bras. crescimento desenvolv. hum. [online]. v.16, n.1, p. 49-60, 2006. Disponível em:. ISSN 2175-3598. Acesso em: 26 maio 2014

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

MORAN, J. **Mudando a educação com metodologias ativas**. In: SOUZA, C.; MORALES, O. (Orgs.). Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens (Coleção Mídias Contemporâneas.), v. 2. Ponta Grossa: UEPG/PROEX, 2015. p. 15-33. Disponível em: <http://rh.unis.edu.br/wp-content/uploads/sites/67/2016/06/Mudando-a-Educacao-com-MetodologiasAtivas.pdf> Acesso em: 08 ago. 2018.

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

NEVES, Lisandra Olinda Roberto. **O lúdico nas interfaces das...** disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/ludico-int.htm> disponível em 05/06/2009.

NEWMAN, Fred, HOLZMAN, Lois. Lev Vygotsky: **cientista revolucionário**. São Paulo Loyola, 2012.

OLIVEIRA. **O que é brinquedo**. São Paulo: Brasiliense. 1990.



ORTIZ, C. **O papel do professor de crianças pequenas.** *Revista Pátio Educação Infantil*. Porto Alegre: Artmed, ano V, n. 13, mar/jun, 2007. p. 11-13.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

RESENDE, Carlos Alberto. **Didática em perspectiva.** São Paulo: Tropical, 1999.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. **Atividades lúdicas na educação da criança.** São Paulo: Ática, 1994.

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

ROSS, Paulo, URBANEK, Dinéia. **Educação inclusiva.** Editora FAEL 2011. Curitiba-PR.

SACRISTÁN, Gimeno, J. **Poderes instáveis em educação.** Porto Alegre: ARTMED Sul, 1999.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educando.** Editora VOZES 2000. Rio de Janeiro-RJ.

_____. **O Lúdico na Formação do Educador.** 7ed. Editora VOZES 2007. Petrópolis - RJ.

SASSAKI, R. K. 1997. **Inclusão: construindo uma sociedade para todos**. Rio de Janeiro: WVA, 1997.

_____. **Inclusão: o paradigma do século XXI**. In: Revista da Educação Especial. Brasília. Secretaria de Educação Especial, v.1, n.1, outubro, p. 19-23, 2013.

SAURA, S. C. **O imaginário do lazer e do lúdico anunciado em práticas espontâneas do corpo brincante**. Rev. Bras. Educ. Fís. Esporte, São Paulo, jan./mar. 2014.

SILVA, C. M. P. **O lúdico na educação infantil: aspectos presentes na prática docente**. 2019, 20 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Unidade Acadêmica de Garanhuns, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Garanhuns, 2019.

SILVA, D. V. **Educação Psicomotora**. Curitiba: IESDE, 2004.

SHULTZ, Elisandro Wittizocki. **Jogos recreação e lazer**. Editora ULBRA 2009. Curitiba-PR.

SCHULTZ, Elis Simone. MULLER, Cristiane. DOMINGUES, Cilce Agne. **A ludicidade e suas contribuições na escola**, 2006.

SOUZA, M.T.C.C. de. Intervenção Psicopedagógica: como e o que planejar? In: SISTO, F.F.; OLIVEIRA, G. de C.; FINI, L. D. T.; SOUZA, M.T.C.C. de; BRENELLI, R.P. (orgs.). **Atuação Psicopedagógica e Aprendizagem escolar**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1996.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Pensamento e linguagem**. Editora MARTINS FONTES 1991. São Paulo - SP.

_____. **Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico**. São Paulo: Ática, 2009.

_____. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

_____. **Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar**. In: _____; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Trad. Maria da Penha Villalobos. 2ª ed. São Paulo: Ícone, 1988.

_____. **A formação social da mente**. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WAJSHOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 1995.

Reflexões: a criança, o brincar e a educação, 3ª ed., trad. Marcus Vinicius Mazzari, São Paulo: Summus Editorial, 19.

<http://br.monografias.com/trabalhos-pdf/fases-desenvolvimento-crianca/fases-desenvolvimento-crianca.pdf>

<https://novaescola.org.br/bncc/conteudo/56/entenda-os-6-direitos-de-aprendizagem-propostos-pela-bncc> Acessado em: 25/04/2023.



<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> Acessado em: 25\04\2023.

<https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/brinquedoteca-importancia-cantinho-ludico.htm> acessado em: 27\04\2023.

<https://www.google.com/gasearch?q=o%20l%C3%BAdico%20na%20constru%C3%A7%C3%A3o%20do%20conhecimento&source=sh/x/gm2/5#vhid=zephyr:0&vssid=atritem-> pesquisado em 04/01/2025.

<https://www.google.com/gasearch?q=o%20l%C3%BAdico%20e%20o%20educador&source=sh/x/gm2/5#vhid=zephyr:0&vssid=atritem-> pesquisado em 06/01/2025.

<https://www.google.com/gasearch?q=a%20ludicidade%20em%20sala%20de%20aula%20&source=sh/x/gm2/5#vhid=zephyr:0&vssid=atritem-> pesquisado em 06/01/2025.

<https://www.pedagogiaaopedaletra.com/reflexoes-a-crianca-o-brinquedo-a-educacao/> pesquisado em 07/01/2025.

<http://www.gestaouniversitaria.com.br/artigos/a-importancia-do-jogo-no-processo-de-aprendizagem-na-educacao-infantil> pesquisado em 07/01/2025.

https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542019000100005 pesquisado em 07/01/2025.

<https://journal.unoeste.br/suplementos/humanarum/vol15nr1/BRINQUEDOTEC A%20ESCOLAR%20ESPA%C3%87O%20DE%20APRENDIZAGEM%20E%20 LUDICIDADE.pdf> pesquisado em 08/01/2025.

https://repositorio.ifes.edu.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/3379/TCC_LU DICIDADE PSICOMOTRICIDADE EDUCA%C3%87%C3%83O INFANTIL V ERS%C3%83O_FINAL_WESTER.pdf?sequence=1 pesquisado em 08/01/2025.

<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/1/o-ludico-como-processo-inclusivo-no-ambiente-escolar> pesquisado em 10/01/2025.

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/especial-inclusiva> pesquisado em 10/01/2024.

<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/20/o-ludico-como-recurso-metodologico-na-inclusao-de-alunos-com-deficiencia-intelectual-no-ensino-fundamental> pesquisado em 10/01/2025.

<https://todasasrespostas.pt/o-que-a-bncc-fala-sobre-o-ludico> pesquisado em 16/01/2024.

https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos_alunos/doc_1311627172.pdf pesquisado em 21/01/2025.

<https://www.isciweb.com.br/revista/227-o-ludico-na-educacao-infantil-as-brincadeiras-e-jogos> pesquisado em 21/01/2025.



<https://playmove.com.br/importancia-do-ludico-na-educacao/> pesquisado em 28/01/2025.

<https://bacananews.com.br/unama-monta-espaco-ludico-em-escola-municipal-de-santarem/> pesquisado em 28/01/2025.

<https://www.youtube.com/watch?v=gl0RiVmO0Ps> pesquisado em 28/01/2025.

<https://oludico-fmn2015.blogspot.com/2015/> pesquisado em 28/01/2025.

<https://robot.ekstrabladet.dk/smr/a-importancia-do-ludico-na-aprendizagem.html> pesquisado em 28/01/2025.

<https://www.pinterest.com/pin/436919601346104984/> pesquisado em 28/01/2025.

<https://www.mundobrink.com/blog/2016/11/o-que-e-mais-importante-para-as-criancas-o-brinquedo-ou-a-brincadeira> pesquisado em 28/01/2025.

<https://catalogue-staging.cpcompany.com/study/nos-jogos-internos-de-um-determinado-colegio-os-estudantes.html> pesquisado em 28/01/2025.

<https://www.nainternet.biz/atividades-para-brinquedoteca-escolar/> pesquisado em 28/01/2025.

<https://cantinhodoscadeirantes.blogspot.com/2012/12/inclusao-social.html> pesquisado em 28/01/2025.



<https://www.escoladirecionar.com.br/nossos-diferenciais/inclusividade/>

pesquisado em 28/01/2025.

<https://robot.ekstrabladet.dk/smr/as-dez-competencias-gerais-da-bncc.html>

pesquisado em 28/01/2025.

<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/20/o-ludico-e-as-metodologias-ativas-uma-leitura-da-teoria-da-aprendizagem-de-vygotsky-na-educacao-infantil> pesquisado em 16/02/2025.

<https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/metodologias-ativas-ludicidade-trabalhando-o-desenvolvimento-saudavel-da-crianca-na-escolarizacao-basica.htm> pesquisado em 16/02/2025.

<https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/565343/2/Produto%20-%20Juliana%20Marques%202019.pdf> pesquisado em 16/02/2025.

<https://professoreduardopodcast.blogspot.com/2022/03/metodologias-ativas-caracteristicas-e.html> pesquisado em 16/02/2025.

