



UEPB

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA - CAMPUS III
CENTRO OSMAR DE AQUINO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA

GRACILENE COSTA DE LIMA

**CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E
APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS PEQUENAS**

GUARABIRA- PB
2022

GRACILE COSTA DE LIMA

**CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E
APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS PEQUENAS**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado a/ao Coordenação /Departamento do Curso Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de graduada em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Ms. Josilene Rodrigues da Silva

GUARABIRA-PB
2022

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

L732c Lima, Gracilene Costa de.
Contribuições da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem de crianças pequenas [manuscrito] / Gracilene Costa de Lima. - 2021.
21 p. : il. colorido.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2022.
"Orientação : Profa. Ma. Josilene Rodrigues da Silva, Departamento de Educação - CH."

1. Ensino. 2. Aprendizagem. 3. Ludicidade. I. Título
21. ed. CDD 372.24

GRACILENE COSTA DE LIMA

**CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E
APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS PEQUENAS**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado a/ao Coordenação /Departamento do Curso Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de graduada em Pedagogia.

Área de concentração: Fundamentos da Educação e Formação Docente

Aprovada em: 04/10/2021.

BANCA EXAMINADORA

Josilene Rodrigues da Silva

Prof.^a Josilene Rodrigues da Silva (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Elizangela Dias Santiago

Prof.^a Prof.^a Ma. Elizangela Dias Santiago
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Jefferson F.S. de Araújo

Prof. Ms. Jefferson Flora Santos de Araújo
Instituto Federal da Paraíba (IFPB)

GUARABIRA-PB
2022

Primeiramente a Deus, minha mãe,
madrinha Elizete e à psicóloga Rosangela
Guilherme, pela força, companheirismo,
auxílio e amizade, DEDICO.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO -----	6
2. METODOLOGIA -----	8
3. AS CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM -----	9
3.1 Jogos e brincadeiras na educação de crianças pequenas -----	10
3.2 Memórias narrativas de um ser brincante -----	12
4. REFLEXÃO SOBRE PRÁTICA DOCENTE E LUDICIDADE -----	14
5. HORA DE AGUÇAR A CRIATIVIDADE: CONSTRUÇÃO DE BRINQUEDOS -----	17
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS -----	19
REFERÊNCIAS -----	20

CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS PEQUENAS

Gracilene Costa de Lima¹
Josilene Rodrigues da Silva²

RESUMO: O presente artigo busca compreender de que maneira a ludicidade contribui no ensino-aprendizagem, bem como refletir sobre a importância dessa ferramenta na desenvoltura da criança ao proporcionar, de forma prazerosa, a socialização e a criatividade e permitir ao aluno dividir experiências do seu cotidiano, pois cada qual tem uma realidade diferente e é preciso que haja uma interação com os educandos para poder ter a oportunidade de expressão. Essa pesquisa tem cunho bibliográfico e aborda os seguintes teóricos: Vygotsky (1984; 1994; 1991; 1998; 2003), Kishimoto (1994; 1996; 2005), Sampaio (1984), Oliveira (2000), entre outros. Percebe-se, assim, que é importante o trabalho do educador nesse processo de ensino, já que, mediante transformações pelas quais o mundo vem passando na era tecnológica, os jogos e brincadeiras aparecem mais de forma individual, tornando a sociedade mais retraída. Desse modo, a ludicidade desponta como uma das ferramentas mais eficazes no processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Ensino. Aprendizagem. Ludicidade.

CONTRIBUTIONS OF PLAYING IN THE TEACHING AND LEARNING PROCESS OF YOUNG CHILDREN

ABSTRACT: This article seeks to understand how playfulness can contribute to teaching and learning. To reflect on how this tool can be important in the child's resourcefulness, providing pleasantly and enabling socialization and creativity, as well as allowing the student to share experiences lived in their daily lives since each one has a different reality and there must be an interaction with the students so that they can have the opportunity to express themselves. This research has a bibliographic handle approaching the following theorists: Vygotsky (1984; 1994; 1991; 1998; 2003); Kishimoto (1994; 1996; 2005); Sampaio (1984); Oliveira (2000) among others. The educator's work is important in this teaching process, in environments there are so many transformations that the world has been going through in the technological age, where games and plays appear more individually, thus making a more withdrawn society.

Keywords: Teaching. Learning. Playfulness.

¹Aluna do curso de Pedagogia – da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB).

²**Orientadora**-Professora Substituta do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB).

1. INTRODUÇÃO

A escolha deste tema se deu por diversos motivos, dentre eles o contato com disciplinas que abordaram a temática da ludicidade no curso de pedagogia na Universidade Estadual da Paraíba e as experiências vividas no cotidiano. Após quase 05 (cinco) anos cursando pedagogia, posso refletir sobre as aulas, conversas e trabalhos desenvolvidos com os colegas de classe sobre o quanto as atividades lúdicas podem colaborar com o ensino-aprendizagem. Logo percebo que essa temática é importante de ser avaliada e vista com outros olhos, pois é no brincar que a criança aprende (OLIVEIRA, 2000). Dessa forma, a ludicidade expressa por meio de atividades pode causar, na criança, uma alegria capaz de despertar o desejo ainda maior de aprender.

A ludicidade perpassa todo processo de ensino e aprendizagem nas escolas por meio de jogos e brincadeiras que contribuem para o desenvolvimento da criança. Segundo Vygotsky (1991) aponta, os jogos e brincadeiras despertam prazeres e sensações incríveis, pois é através do brincar que as crianças conseguem expressar seus sentimentos ocultos. Para Luckesi (2002, p.2), “o lúdico faz parte da atividade humana e caracteriza-se por ser espontâneo e satisfatório”.

Ao falar da importância da ludicidade no ensino-aprendizagem, vem logo a lembrança dos tempos de criança, os diversos jogos e brincadeiras que trago em minhas memórias e que hoje vejo o quanto se tornaram importantes para o meu desenvolvimento. Lembro-me com clareza dos amigos e de cada brincadeira que fizeram parte das minhas vivências. Quantas coisas boas e divertidas (outras nem tanto), mas tudo se transformou em aprendizado e hoje compreendo que o brincar vai além de um simples divertimento, pois é um momento no qual podemos usar a imaginação, fantasiar, viver e sentir coisas que não são possíveis na realidade. Luckesi (2000) aponta que nas atividades lúdicas podemos nos envolver por inteiro, por isso o brincar tem essa magia de permitir que a criança expresse sentimentos e compartilhe experiências. A escola é um meio importante nessa construção, tendo em vista que é no ambiente escolar que se passa a maior parte do tempo.

Penso ainda que alguns educadores não veem as atividades lúdicas como forma de ensinar, já que, para alguns deles, talvez as palavras “jogo” e

“brincadeira” remetam à bagunça. No entanto, durante o desenvolvimento desse trabalho, pretendemos entender esse método como uma ferramenta que poderá ser de grande eficácia, levando em consideração que as atividades lúdicas têm o poder de prender a atenção e tornar mais atrativas e dinâmicas as aulas.

Dessa forma, a ludicidade deve ser vista como um método que faz com que as crianças passem a se interessar e participar das aulas com mais concentração, pois quando a aula envolve situações que as colocam diante de questões a serem discutidas, a curiosidade de saber torna-se um estímulo para conseguir desenvolver as atividades.

Assim, é importante usar o lúdico de uma maneira que possa auxiliar o desenvolvimento da criança. Nesse ínterim, o objetivo deste artigo é compreender como a ludicidade poderá contribuir no ensino-aprendizagem e refletir como essa ferramenta pode ser importante na desenvoltura da criança ao possibilitar a socialização e a criatividade, bem como, também, dividir experiências vividas em seu cotidiano, pois cada qual tem uma realidade diferente e é preciso que haja uma interação com os educandos para haver expressão. Esta pesquisa tem cunho bibliográfico e aborda os seguintes teóricos: Vygotsky (1984; 1994; 1991; 1998; 2003), Kishimoto (1994; 1996; 2005), Sampaio (1984), Oliveira (2000), entre outros.

Assim, é importante refletir sobre o quanto é importante o trabalho do educador nesse processo de ensino em um momento que apresenta diversas transformações na era tecnológica, dentre elas a individualização dos jogos e brincadeiras.

Este artigo está organizado em 5 pontos, sendo a Introdução o espaço no qual relembro algumas aulas da UEPB e meu tempo de criança que me motivaram na escolha do tema e no processo de entendimento de que o lúdico pode contribuir para o ensino-aprendizagem. O próximo ponto traz a metodologia escolhida para a pesquisa, enquanto o primeiro capítulo enfatiza a importância da ludicidade no ensino aprendido, tendo como importância o uso dos jogos e brincadeiras culturais, desenvolvidas pelo educador, para um melhor aproveitamento nas aulas.

No ponto 3.1, aborda-se acerca do estímulo que jogos e brincadeiras trazem para a educação de crianças pequenas. O 3.2 discute um pouco de

minhas memórias de um ser brincante e a importância que isso teve na minha vida de aprendiz.

O item 4 traz uma breve reflexão sobre a importância do educador para a construção e desenvolvimento da criança. A construção de brinquedos, de um momento de interação e de estímulo da criatividade é vista no ponto 5. Por fim, as considerações finais fazem uma reflexão sobre o lúdico e suas contribuições para o processo de ensino-aprendizagem.

2. METODOLOGIA

Este trabalho é de cunho qualitativo e se realizou por meio de uma pesquisa bibliográfica. Realizamos leituras de artigos, livros e pesquisas em sites, bem como as teorias de Vygotsky (1984; 1994;1991; 1998; 2003); Kishimoto (1994; 1996; 2005), Sampaio (1984), Oliveira (2000), entre outros, que contribuíram para o desenvolvimento deste texto.

A utilização de produção já elaborada contribui com o desenvolvimento de um novo produto. De acordo com Gil (2007), é importante buscar conhecer naturezas teóricas que abordem o assunto que se pretende trabalhar.

No capítulo a seguir, abordamos as possibilidades que o lúdico pode trazer ao processo de ensino e aprendizagem, bem como a importância das brincadeiras e jogos que colaboram para o desenvolvimento social e cultural, sendo um auxílio para um melhor aproveitamento dos educandos.

3. AS CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

A criança que brinca e joga se relaciona de maneira mais sociável, pois o contato com esses momentos lúdicos faz esse diferencial no desenvolvimento da autoestima, confiança e interação com outras pessoas. Entender as contribuições dos jogos e brincadeiras na educação de crianças pequenas é proporcionar uma infância de alegrias. Nas atividades lúdicas, as crianças se comunicam com elas mesmas e exercitam suas imaginações, proporcionando, assim, uma série de benefícios no desenvolvimento.

A maturação das necessidades é um tópico predominante nessa discussão, pois é impossível ignorar que a criança satisfaz certas necessidades no brinquedo. Se não entendermos o caráter especial dessas necessidades, não podemos entender a singularidade do brinquedo como forma de atividade (VYGOTSKY, 2003, p. 122).

Por outro lado, é necessário compreender o significado das brincadeiras e jogos, bem como as transformações sociais, culturais e econômicas que influenciam no brincar. Por exemplo: com o aparecimento das tecnologias, as crianças vêm amadurecendo de forma precoce e deixando de lado as brincadeiras que contribuem para o seu desenvolvimento. Atualmente, as crianças ficam horas e horas na frente dos aparelhos tecnológicos que, na maioria das vezes, não são utilizados de maneira educativa. Nesse sentido, a utilização dos brinquedos é indispensável e é importante entender que o lúdico pode ser um auxílio no desenvolvimento da criança a partir do momento que se enxerga a ludicidade como método de ensino e não apenas passa tempo:

O brincar gera um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. Compreende assim que o ato de brincar permite que aconteça a aprendizagem, o brincar é essencial para o desenvolvimento do corpo e da mente. (VYGOTSKY, 1984, p. 21)

Quando a criança brinca desenvolve questões afetivas, sociais e seu raciocínio torna-se mais lógico. Além disso, desenvolve, também, outras habilidades importantes para o convívio social, por isso é importante que a brincadeira faça sentido para criança, ou seja, é preciso que as brincadeiras sejam direcionadas de maneira a desenvolver a criatividade. O aprender

depende de vários fatores, não apenas das atividades lúdicas, mas o seu uso é indispensável.

Segundo Piaget (1998), é interagindo com o meio que a criança tem uma assimilação melhor das coisas. Ao brincar, a criança não só se diverte, mas também constrói laços, aprende com outro e também ensina. Então, o brincar pode proporcionar aos que brincam um raciocínio diferenciado daqueles que não são instigados a fazê-lo.

Existe uma necessidade de pensar a ludicidade para o desenvolvimento e quais contribuições para esse processo. Quando se brinca, se tem um intuito, não é apenas de brincar por brincar, por isso, quando o educador for inserir ludicidade em seu planejamento, é preciso desenvolver práticas que vão ao encontro da necessidade do aluno e o estimule a pensar e aprender no momento lúdico. (VYGOTSKY, 2003).

A inovação, ou resgate dos jogos e brincadeiras, pode ser uma possibilidade de chamar mais atenção da geração atual, quem sabe assim a necessidade de ficar por longas horas com vídeos games ou smartphones participando de jogos que em nada contribuem na formação seja substituída pelo interesse por brincadeiras culturais e reais do convívio.

Vale salientar que nem sempre os pais são culpados por essa falta de brincar nos lares, mas contribuem para tal, de alguma forma, devido à correria do dia a dia. Aparentemente, é mais viável os jogos eletrônicos, ficando de lado os jogos e brincadeiras que colaboram para a educação e desenvolvimento da criança. É notável que as tecnologias têm suas facilidades e que, de uma forma ou de outra, colaboram na formação, porém o que atrapalha é a maneira que se utiliza, dificultando, assim, o avanço nas aprendizagens culturais e reais.

3.1 Jogos e brincadeiras na educação de crianças pequenas

Quando falamos em jogos e brincadeiras na educação de crianças pequenas, é importante lembrar que, desde muito cedo, elas são instigadas a brincar no seio familiar. Geralmente, os pais, em suas primeiras comunicações, brincam com a criança, seja através de brinquedos para chamar atenção ou de sons que eles mesmos desenvolvem para começar a comunicação. Zanluchi (2005, p.91) ressalta que “a criança brinca daquilo que vive; extrai sua

imaginação lúdica de seu dia a dia.” Dar continuidade na sala de aula a esses momentos é não deixar de lado as raízes culturais e permitir socializações nas quais cada aluno traz uma realidade diferenciada. Além do mais, o brincar possibilita à criança desenvolver não só o cognitivo, mas ajuda a “ser um adulto mais consciente”:

As atividades lúdicas são ferramentas importantes não só para o desenvolvimento cognitivo da criança, como também em seu desenvolvimento social e afetivo, potencializando a capacidade de aprender ao socializar com o outro, haja vista que são sujeitos em contínua formação. Vygotsky traz aos nossos anseios ainda que é brincando bastante que a criança vai aprendendo a ser um adulto consciente, capaz de participar e engajar-se na vida de sua comunidade (VYGOTSKY, 1994, p. 82-83).

Enquanto para uns os jogos e brinquedos parecem insignificantes, nos processos de ensino e aprendizagem eles ganham significados que favorecem o desenvolvimento integral da criança. Vygotsky (1994) aponta que o brincar auxilia e tem bastante relevância na construção do ser, além de contribuir com uma melhor socialização. É no brincar que a criança consegue expressar, aprender e se desenvolver de forma significativa e colaborativa, podendo soltar sua imaginação e, conseqüentemente, se encontrar no momento lúdico.

Vygotsky (1998, p.91) afirma que: “o brincar é fonte de desenvolvimento aprendizagem, constituindo uma atividade que impulsiona a criança se comporta de forma mais avançada”. Pensar ludicidade na aprendizagem de crianças pequenas é possibilitar à criança ser criança. Kishimoto (1996) traz sua contribuição ao dizer que a criança, ao participar de jogos e brincadeiras, são estimuladas de forma mais prazerosa. Por isso, o brincar é fundamental para o desenvolvimento das crianças pequenas.

A utilização de jogos e brincadeiras para crianças pequenas é importante porque no brincar ela se encontra e aprende de forma satisfatória, pois é no mundo de faz de conta que conceitos são construídos, regras são respeitadas e contatos sociais são estabelecidos. Assim, o docente deve propor atividades que busquem esses objetivos.

O brinquedo faz com que a criança pense e desenvolva suas capacidades criadoras. Como seus amigos, estabelece contatos sociais, ampliando seu campo de atuação, vivenciando atitudes diferentes e avaliando suas possibilidades como participante de um

grupo. O brinquedo tem importância decisiva no desenvolvimento, contribuindo positivamente para realização de cada criança (SAMPAIO, 1984, p.17).

Quando pensamos em ludicidade de uma maneira motivadora e que causa alegria na criança, é preciso lembrar, também, que na fase em que os pequeninos começam a ter o primeiro contato com a escola é importante que sejam pensadas atividades que condizem com sua idade, despertando nela o desejo de voltar ao espaço escolar. Os jogos e brincadeiras contribuem de maneira significativa na educação de crianças pequenas. Para Kishimoto (1996), fazer uso de jogos é, atualmente, uma necessidade para os estudos, quebrando um pouco o conceito de que a criança tem que ir à escola apenas para adquirir o conhecimento de maneira formal, pois elas também têm o que ensinar e os demais a aprender.

O docente é a chave mestra. Nas orientações para desenvolvimento de jogos e brincadeiras, o grande diferencial vai partir de seus conhecimentos para delegar de maneira agradável e deixar a criança sentir-se livre e não pressionada para realização das atividades, pois o intuito é que haja um aprendizado satisfatório e não algo que pareça um momento de recreação sem levar a sério o que se está trabalhando. Nesse sentido, o objetivo é a evolução da criança (VYGOTSKY, 1998). Para isso, é preciso essa ligação entre professor e aluno observando sempre a necessidade de cada discente.

3.2 Memórias narrativas de um ser brincante

Enquanto não têm foguetes para ir à Lua os meninos deslizam de patinete pelas calçadas da rua. Vão cegos de velocidade mesmo que quebrem o nariz que grande felicidade! Ser veloz é ser feliz. (CECILIA MEIRELLES 1901-1964).

O diálogo com Cecília Meirelles parte do intuito de pensar a ludicidade enquanto fonte de imaginação que desperta a criatividade e permite à criança ser, sonhar e viver de forma mais significativa. Ao remexer meu “baú” de infância, vi-me aos meus 06 anos de idade, fase da vida em que não tinha barreiras que nos limitassem a escalar árvores e, com garrafas pet, descer como a esquiador uma pista de gelo em montanhas (era assim que imaginávamos ao brincar nas barrancas dos barreiros construídos para nossa sobrevivência no armazenamento de água). Os machucados eram motivos de

orgulho e sempre geravam boas histórias que os meus pais contavam com risos. Tudo era mágico, desde o pique-esconde ao pular cordas, amarelinhas e cantigas de rodas. Os terreiros³ e o pátio da escola eram os espaços acolhedores e divertidos para expressar a criatividade.

Assim como diz Cecília Meirelles (1901-1964), o que importava no momento era a sensação que a brincadeira proporcionava, nos deixando cheios de uma magia contagiante e alegria que se expandia para os que estavam ao nosso redor: pais, avós e vizinhos.

Na escola não era diferente, o tempo era separado em etapas, e sabe qual momento mais proveitoso? A hora de brincar. Biscoli (2005, p.25) “define a diferença entre jogar e brincar com aparecimento das regras”. A professora era nosso ponto de partida para cada jogo e brincadeira desenvolvida. Nesse momento, aprendíamos a respeitar a vez do outro.

As brincadeiras têm um poder de transformar uma história e, conseqüentemente, o aprendizado. No brincar, a criança é capaz de desenvolver autoconfiança e autonomia, “amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização experimental de regras e papéis sociais”. Além de contribuir e transformar toda uma história, os jogos e brincadeiras têm esse “poder” de ajudar através de suas regrinhas numa interação mais prazerosa. (BRASIL 1998, p. 22)

No brinquedo, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das ideias, e não das coisas: um pedaço de madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo. A ação regida por regras começa a ser determinada pelas ideias, e não pelos objetos. Isso representa uma tamanha inversão da relação da criança com a situação concreta, real e imediata, que é difícil subestimar seu pleno significado (VYGOTSK, 1991 p.111).

Há um mundo fictício na cabeça de cada criança e no brincar ela consegue expor o que sente e pensa, trazendo para a vida real coisas que nem imaginamos. Por isso, além de ensinar, acabamos aprendendo também ao permitir que a criança use sua imaginação. Sobre isso, Kishimoto (2005, p.61) diz que “o brinquedo que comporta uma situação imaginária também comporta uma regra. Não uma regra explícita, mas uma regra que a própria criança cria”.

³ Quintal, espaços, arredores da casa, nome utilizado por alguns povos.

No brincar, as crianças aprendem regras, demonstram sua personalidade, emoções e agem com naturalidade.

O brincar pode ser entendido como capacidade de criar da criança e está relacionado com suas vivências. Toda brincadeira é uma imitação transformadora, no plano das emoções e das idéias, de umas realidades anteriormente experimentadas. No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e têm um significado diferente daquele que aparentam ter (MARINHO, 2007, p.84).

Ainda sobre minhas memórias, relembro-me com carinho de cada momento maravilhoso que tive o privilégio de vivenciar através dos jogos e brincadeiras, sejam eles criados ou delegados por meus educadores. Diante dessas experiências, posso dizer que minha socialização é hoje fruto das memórias de um ser brincante. Quem brinca cria, recria e aprende para a vida toda, ajudando até mesmo a resolver situações enfrentadas na vida.

4. REFLEXÃO SOBRE PRÁTICA DOCENTE E LUDICIDADE

Vamos trazer para esse espaço algumas discussões sobre a importância do docente nas atividades lúdicas. A forma que o professor irá trabalhar é o que fará o diferencial. Muitas vezes, os jogos e brincadeiras não são aceitos como uma forma de ensino aprendizagem, sendo encarada como um simples passa tempo para alguns docentes. Segundo Kishimoto (1994), a ludicidade é aliada à aprendizagem e, nas escolas, os jogos e brincadeiras aproximam o aluno dos conteúdos culturais desenvolvidos no ambiente escolar:

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola. (KSHIMOTO, 1994, p.13).

A necessidade de conhecer o aluno, o meio em que está inserido e fazer essa ligação entre jogos, brincadeiras e aprendizagem, pode fazer um diferencial incrível na vida de uma criança. Em contrapartida, é notório que alguns pais, e até mesmo professores, não achem muito comum associar aprendizagem a brincadeiras ou jogos. Porém, do ponto de vista de Piaget (1986), o lúdico contribui de forma significativa no crescimento da criança e permite crescer e equilibrar-se com o mundo. Em concordância, podemos dizer que o lúdico faz essa diferença no crescimento e desenvolvimento. Buscar trazer a cultura para sala de aula pode ser uma estratégia de educar. A palavra jogos pode ser entendida de várias maneiras e vai depender de como cada um enxerga e o contexto social em que se está inserido:

Dessa forma, enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que, dependemos do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. (KISHIMOTO, 2005, p.16).

Para o professor agir como mediador, é preciso que ele veja a importância de se levar em consideração o brincar da criança e sua cultura. Através da escuta desse aluno, deve-se aproveitar o interesse por determinados jogos que condizem com sua realidade para inserir o lúdico na aprendizagem. Penso que a vivência é importante, contribui de forma significativa para o aprendizado, já que, nos espaços escolares, existe essa interação de poder partilhar experiências e culturas. Kishimoto (1994) faz essa relação de escola e ludicidade. No ambiente escolar, o lúdico pode contribuir de forma participativa e colaborativa entre os estudantes e o professor é a ponte que irá fazer essas ligações.

A importância do docente no ensino-aprendizagem é indiscutível e quando se fala de ludicidade na prática docente, podemos dizer que o educador tem papel fundamental. Segundo Vygotsky (1984), a ligação entre o mediador e o aluno é importante e defende essa mediação para o

acontecimento da aprendizagem. O professor precisa ter esse conhecimento de que o brincar é atividade essencial para a criança.

Para que o brincar aconteça, é necessário que o professor tenha consciência do valor das brincadeiras e dos jogos para a criança, o que indica a necessidade de esse profissional conhecer as implicações nos diversos tipos de brincadeiras. Bem como saber usá-las e orientá-las. (TEIXEIRA, 2014, p. 5).

Do ponto de vista de Teixeira (2014), uma atividade precisa ser planejada, o material lúdico deve ser utilizado com o propósito de estimular a criatividade para a construção de sua formação e não como momento para preencher horas. É importante usá-las de maneira que venham a contribuir nesse processo de formação e desenvolvimento.

Para tanto, não se pode esquecer que a família também tem papel importante para que as atividades aconteçam de forma a contribuir nesse processo. Marinho (2007) aponta que, através das brincadeiras, a criança desenvolve suas capacidades, por isso o educador precisa considerar a prática lúdica em suas aulas.

A escola deve priorizar, em seu projeto político pedagógico, o desenvolvimento de atividades que privilegiem o lúdico. Os educadores, por sua vez, no espaço da sala de aula, devem fazer a ludicidade um dos principais eixos norteadores de sua prática pedagógica (MARINHO, 2007.p.91).

Para um melhor aproveitamento dessa ferramenta pedagógica, os educadores poderiam pesquisar mais sobre as contribuições que a ludicidade pode trazer nesse processo de construção e desenvolvimento dos discentes, tornando, dessa forma, as aulas dinâmicas e mais proveitosas.

5. HORA DE AGUÇAR A CRIATIVIDADE: CONSTRUÇÃO DE BRINQUEDOS

Vivemos em um século no qual os jogos eletrônicos têm se destacado e o fato é que essa inovação tem assumido novos significados na vida das crianças. Pensando em minhas vivências, recordo-me de como era prazeroso e especial os brinquedos que eram criados por nossas pequenas mãos. Era possível sentir alegria em um simples pedaço de madeira, latas vazias, restos de roupas, entre outros objetos que usávamos para fabricar nossos brinquedos. A madeira se tornava um arco e flecha. Com tampinhas de garrafas e rolos de papel higiênico, montávamos carrinhos, bonecas, utensílios domésticos, criativos, ou até mesmo uma folha de papel para construir um barquinho ou um avião. Esses momentos marcam profundamente as vivências de uma criança. (KISHIMOTO, 2005).

É importante que as crianças saibam aproveitar determinados objetos que possam ser reutilizados para formação de jogos e brinquedos, incentivando-os à reciclagem e mostrando o quanto podemos ajudar o meio ambiente através da criação de brinquedos próprios. Para isso, a escola tem um papel fundamental.

Se as brincadeiras já são importantes no processo de ensino-aprendizagem, imagina se as permitirmos usar sua própria criatividade para a construção de jogos e brinquedos. Kishimoto (2005, p.40) diz que, quando a criança constrói, ela coloca sua imaginação nos objetos e que é possível diagnosticar problemas futuros a partir de suas expressões:

Construindo, transformando e destruindo, a criança expressa seu imaginário, seus problemas e permite aos terapeutas o diagnóstico de dificuldades de adaptação bem como educadores o estímulo da imaginação infantil e o desenvolvimento afetivo e intelectual. Dessa forma, quando está construindo, a criança está expressando suas representações mentais, além de manipular objetos (KISHIMOTO, 2005, p.40).

Com suas ideias, as crianças conseguem transformar os brinquedos, uma vez que, por meio da imaginação, são capazes de transformar o que antes era apenas um objeto em algo que vai ter representação própria da criança. O trecho da música aquarela, canção de Toquinho (1983), diz que “se um pinguinho de tinta cair no pedacinho azul do papel, no instante imagino uma

linda gaivota voar no céu”. Ela nos leva a refletir que podemos criar e aguçar nossa brincadeira. A imaginação nos leva além e nos permite criar brinquedos e jogos incríveis.

Construir também é brincar de faz de conta. Através da construção de brinquedos, a criança não só usa a imaginação, como também se diverte de maneira prazerosa e explora os materiais a serem usados. No construir, muitas vezes, pode até descobrir a sua futura profissão, como brincar de ser mecânico, carpinteiro, bombeiro e outros mais.

É muito comum ver nas lojas brinquedos que simbolizam profissões, então por que não incentivar a criança a construir usando sucatas ou material reciclável? Talvez as brincadeiras e jogos passem, dessa forma, a ter outros sentidos.

[...] enquanto usa, manipula, pesquisa e descobre um objeto, a criança chega às próprias conclusões sobre o mundo em que vive. Quando puxa, empilha, amassa, desamassa e dá nova forma, a criança transforma, brincando e criando ao mesmo tempo. Poder transformar, dar novas formas a materiais como quiser, propicia à criança instrumentos para o crescimento saudável, que a estimulam a explorar o mundo de dentro e o mundo de fora, dando a eles nova forma, no presente e no futuro, a partir de sua experiência [...]. (MACHADO, 1995, p.27).

A liberdade de criar torna-se um suporte na transformação e no crescimento saudável, afirma Machado (1995). A iniciativa de instigar os alunos a fazer seus brinquedos já vem de muitos anos atrás, mas, com o passar do tempo e com as construções vindas de fábricas, a criação própria tem ficado de lado. Resgatar essa cultura é fundamental para o desenvolvimento da criança.

Levando em consideração que nem todas as famílias têm condições de presentear os filhos com determinados jogos e brinquedos, a construção pode ser um meio de satisfazer tanto as crianças como os pais, pois o auxílio dos pais também é enriquecedor e proporciona à criança maior confiança e interação entre pais e filhos. A construção de brinquedos também pode ser um meio de aproximação.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo bibliográfico possibilitou a compreensão de que a forma lúdica sempre esteve presente no cotidiano dos seres humanos, pois trata-se de uma atividade necessária, cultural, histórica, social, econômica e geográfica. Ela permite que a criança expresse seus desejos e sentimentos, sejam eles de forma positiva ou negativa.

Muitos autores foram mencionados e destacados neste trabalho, comprovando que os jogos e brincadeiras fazem parte do processo de formação do ser discente. Tal evidência justifica as raízes da atividade lúdica e sua consistência no trabalho e no desenvolvimento educacional e criativo da criança.

Ficou notório no presente estudo que o professor não basta levar os jogos para sala de aula sem ter conhecimentos prévios de como manuseá-los e aplicá-los devidamente, ou seja, com seu devido planejamento voltado para a realidade do alunado, objetivos propostos e critérios avaliativos, durante e após as atividades. Só assim, a atividade lúdica poderá trazer resultados positivos para o professor e alunos.

Investir na formação de professores trazendo essa temática é bastante relevante no contexto atual, levando em consideração que os jogos e brincadeiras precisam ser inseridos na prática pedagógica e que essas atividades tornam as aulas mais prazerosas e despertam ainda mais a vontade de aprender.

Sendo assim, acredita-se que a implementação de jogos no desenvolvimento infantil educacional pode vir a melhorar a forma de ensinar e aprender. Assim, o jogo, compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como importante instrumento de alfabetização, na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade de favorecer o desenvolvimento da criança no processo de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BISCOLI, I. Â. **Atividade lúdica uma análise da produção acadêmica brasileira no período de 1995 a 2001**. Dissertação de Mestrado programa de Pós-graduação em educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2005.

BRASIL. **Ministério da Educação e do Desporto**. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília. MEC/SEF. Vol.1 1998.

Gil, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. Ed. São Paulo: Atlas, 2007. 4. ed. São Paulo, 2007.

Cecília Meireles. **Poemas sobre infância comentados - Cultura Genial**
Disponível em: https://www.culturagenial.com/poemas_sobre_infancia-comentados/_7. Acesso em: 20 de ago. de 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida: **Jogo, brinquedos e Brincadeiras e a educação**. São Paulo; Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedos e Brincadeiras e a educação**. 8° ed. São Paulocortez, 2005.

LUCKESI, Cipriano Carlos. (org.) **Ensaio de ludopedagogia**. N. 1, Salvador UFBA/ FAGED,2000.

MACHADO, Mariana M. **O brinquedo-sucata e a criança: a importância do brincar, atividades e materiais**. 2. Ed. São Paulo: Loyola, 1995.

MARINHO, Herminia Regina Bugeste. **Pedagogia do movimento universo lúdico e psicomotricidade**. 2. Ed. Curitiba: IBPEX, 2007.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). **O brincar e a criança do nascimento aos anos**. Petrópolis. RJ: Vozes, 2000.

PIAGET, Jean. **A linguagem e o pensamento da criança**. Trad. Manuel Campos. São Paulo: Martins Fontes,1986.

SAMPAIO, Virgínia Régia Carneiro. **Creche: atividades desenvolvidas com a crianças**. Rio de Janeiro: EBM, 1984.

SANTOS, Santa; MARLI, Pires dos. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

- TOQUINHO - Aquarela (1983). Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=xT8HliFQ8Y0>> Acesso em: 10 de set. de 2021.
- TEIXEIRA, S. R.de. **O. Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca.**7ª ed. RJ:Wak Editora, 2014.
- VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- VYGOTSKY, L. **A formação social da mente:** O desenvolvimento de processos psicológicos superiores. 4ª ed. SP, Martins Fontes, 1991.
- VYGOTSKY, L. **A formação social da mente:** O desenvolvimento de processos psicológicos superiores. 6ª ed. São Paulo, 1998.
- VIGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- VIGOTSKY, L.S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.5 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994, p.82-83.
- ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar:** as relações entre a atividade lúdica e o desenvolvimento da criatividade e educação. Londrina, PR: O autor, 2005.