

Wibberley Ferreira de Souza Beletti

Professora da rede Municipal de Diadema;

Psicopedagoga: realizando desde avaliação à intervenção - São Caetano do Sul/SP.

Sônia Aparecida de Brito Franco

Professora da rede Municipal de Diadema;

Professora de Matemática;

Criadora do Canal Truquemática;

São Bernardo do Campo/SP.

RESUMO

Neste trabalho faremos uma pesquisa bibliográfica enfatizando o imenso universo que é a ludicidade, às formas de expressões, valores, o brinquedo, as brincadeiras e os jogos como instrumentos pedagógicos. Na tentativa de explicitar a ludicidade com uma atitude pedagógica que deve ser vivenciada e trabalhada proporcionando o desenvolvimento infantil da criança de forma integral desde a mais tenra idade que contempla a Educação Infantil. É relevante que o profissional reflita a devida importância que o lúdico traz para o processo de ensino e aprendizagem em diferentes contextos enquanto criança e aluno, e também, buscar conceitos e práticas que foram construídas com a ludicidade em sua formação inicial e sempre levando em consideração as mudanças que poderão ocorrer em sua prática. Nessa perspectiva tem-se com o objetivo de possibilitar a compreensão de que o jogo e a brincadeira embargam as diferentes realidades culturais e socioeconômicas em que as crianças estão inseridas na sociedade. Esta é uma pesquisa bibliográfica e teve uma metodologia qualitativa para demonstrar as ideias que diversos autores têm a respeito do lúdico na Educação Infantil.

Palavras-chave: educação infantil; ludicidade; jogos; brincadeiras.

INTRODUÇÃO

Os professores enfrentam cada vez mais problemas no processo de ensino aprendizagem; alguns deles relacionados à inadequação dos métodos às necessidades específicas de cada indivíduo. Lidar com esse problema não é simples, pois alguns profissionais da área são avessos a determinadas mudanças e, devido a isso, muitas vezes, a reflexão das práticas pedagógicas não acontecem.

Um caminho possível é a utilização de jogos e brincadeiras na Educação Infantil: “o lúdico no ato de ensinar”, afinal, as melhores práticas indicam que há diversos valores e interesses envolvidos no ato de brincar,

algo que tem conduzido os profissionais mais bem sucedidos da área a estimular essa prática como forma de proporcionar o desenvolvimento e a aprendizagem infantil.

Pretendemos discutir sobre uma formação baseada no lúdico de maneira a identificar como experiências desse tipo, em diferentes contextos, podem melhorar o desempenho dos alunos. As reflexões terão base em um denso referencial teórico sobre o assunto, abordando-o como recurso pedagógico exercido de forma significativa. Documentos como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação, o Referencial Curricular e a BNCC para a Educação Infantil incentivam o lúdico através de jogos e brincadeiras na escola como meio de possibilitar a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Neste contexto, as práticas pedagógicas devem considerar diferentes realidades socioeconômicas e culturais. Assim, pretendemos estabelecer relações entre o teórico e o lúdico na ação pedagógica do professor atuante em sala de aula. Acreditamos que com pesquisas e estudos é possível utilizar a ludicidade no processo de construção do conhecimento, fazendo com que os jogos e as brincadeiras tenham protagonismo na prática pedagógica do professor na Educação Infantil.

METODOLOGIA

Este estudo se caracteriza como uma pesquisa bibliográfica, de acordo com os documentos que regem a Educação Infantil e autores que discursam sobre o assunto a ser abordado. A partir do estudo, pesquisa e análise desse material discorreremos sobre a Educação Infantil, concepção de criança, a ludicidade, o jogo, a importância do espaço, o desenvolvimento psicomotor e a prática pedagógica para podermos relacionar a necessidade de todos esses quesitos para um bom entendimento e reflexão da prática pedagógica do professor em sala de aula.

Utilizamos a abordagem qualitativa de pesquisa, realizada através da leitura e análise de diversos textos teóricos. Através dessa análise feita com bibliografias diversas, refletiremos sobre as definições que os autores darão e faremos uma relação com o que vem sendo realizado pelas instituições e professores.

Na sequência, serão explicitados os conceitos e citações de autores que fundamentam o propósito que queremos demonstrar aqui. Que se o professor e as instituições de ensino mudarem o seu olhar, terão muito mais resultados.

A Educação Infantil

Toda criança tem o direito de brincar assegurado por lei. O ato de brincar não se encerra na relação do indivíduo com o brinquedo, mas revela múltiplos significados nas atitudes da criança ao fazê-lo. Muitas vezes aspectos bastante profundos do universo infantil. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil especifica esse direito por meio do seguinte:

A qualidade das experiências oferecidas que podem contribuir para o exercício da cidadania, respeitando-se as especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças de zero a seis anos, devem estar embasadas nos seguintes princípios: O respeito à dignidade e aos direitos das crianças, consideradas nas suas diferenças individuais, sociais, econômicas, culturais, étnicas, religiosas, etc.; O direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil; O acesso das crianças aos bens sócio culturais disponíveis, ampliando o desenvolvimento das capacidades relativas à expressão, à comunicação, à interação, ao pensamento, à ética e à ciência. A socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma; O atendimento aos cuidados essenciais associados à sobrevivência e ao desenvolvimento de sua identidade.

A LDB Lei e Diretrizes da Educação Básica reafirmam o direito à educação definindo responsabilidades, segundo a LDB 9394/96 a educação está dividida em dois níveis: Educação Básica e Ensino Superior. A Educação Básica: Educação Infantil contempla – creches (de 0 a 3 anos) e Pré-escolas (de 4 e 5 anos).

Segundo a BNCC – Base Nacional Comum Curricular, que é um documento que normatiza e direciona o desenvolvimento e progressos de aprendizagens essenciais a todos os alunos da Educação Básica, ela diz sobre o brincar:

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 (BNCC, 2017, p.33).

Concepção de Criança

Para que consigamos atender os alunos de maneira adequada, devemos nos apropriar do conceito de infância. Precisamos atentar para seus diversos aspectos, condições sócio-históricas, seus múltiplos tempos, espaços e qual seu lugar num dado universo cultural, como é representada dentro do currículo. A criança é produtora de conhecimento, como ser ativo, poder de criação, imaginação e fantasia, por isso é preciso valorizar a infância em suas diversas nuances. É necessário rever concepções sobre a infância e a criança considerando cada diferença relevante e qual o papel da

sociedade frente à educação de crianças pequenas, levando em conta as especificidades desse período fundamental da vida.

Jean Jacques Rousseau defendia que aprender deveria ser algo prazeroso, uma abordagem visionária, já que naquela época a criança era vista como um adulto em miniatura. O filósofo foi o primeiro a perceber que as peculiaridades do universo infantil deveriam respeitadas. Dos tempos de Rosseau até os dias atuais, as condições nas creches e pré-escolas precisam melhorar muito, já que os pequenos ainda são tratados de forma assistencialista em muitas ocasiões. Nesse sentido, é preciso cultivar um olhar que supere práticas e concepções que excluam nossas crianças do acesso a uma pedagogia adequada.

A Ludicidade na Educação Infantil

O termo ludicidade é definido pelo ato de brincar, seja no jogo ou num faz de conta, por exemplo. O ensino por meios lúdicos é considerado uma parte da vida do ser humano e traz um referencial para a vida. O jogo possibilita a aprendizagem do sujeito, seu pleno desenvolvimento. Quando a criança brinca de faz de conta, se apropria da cultura que está inserida, explorando imaginação e construindo diversos significados e situações.

O brincar traz de volta a alma da nossa criança: no ato de brincar, o ser humano mostra na sua essência, sem sabê-lo, de forma inconsciente. O brincante troca, socializa, coopera e compete ganha e perde. Emociona-se, grita, chora, ri, perde a paciência, fica ansioso, aliviado. Erra, acerta. Põe em jogo seu corpinheiro: suas habilidades motoras e de movimento veem-se desafiadas. No brincar, o ser humano imita, medita, sonha, imagina. Seus desejos e seus medos transformam-se, naquele segundo, em realidade. O brincar descortina um mundo possível e imaginário para os brincantes. O brincar convida a ser eu mesmo. (FRIEDMANN, 1998 apud KWIECINSKI, 2011, p. 06).

Segundo Luckesi (2000) o lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogo”.

A brincadeira se caracteriza por alguma estruturação e pela utilização de regras. A brincadeira é uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira a existência das regras não limita a ação lúdica, a criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, modificar as próprias regras, enfim existe maior liberdade de ação para as crianças. (ALMEIDA, 2005, p.5).

Nesta perspectiva, os estudos sobre a atividade lúdica no contexto

educacional apontam que o jogo possibilita o desenvolvimento de determinadas áreas e aprendizagens específicas. A concepção de Vygotsky (1984) sobre jogo infantil aponta que, na brincadeira, a criança imita papéis exercidos pelos adultos. Ao brincar em situação escolar, a criança pode amadurecer, entretanto as brincadeiras precisam ser cuidadosamente elaboradas pelo professor, para que possam ser discutidas analisadas e trabalhadas com foco na formação de conceitos específicos. Dessa forma, qualquer atividade dirigida visa a um resultado pedagógico e objetivo educacional a atingir. Na sala de aula deve ocorrer exclusivamente pelo prazer de jogar relacionada aos objetivos educacionais estabelecidos pelo educador.

Essas questões têm trazido algumas discussões entre autores em torno da apropriação do jogo na escola, Tizuko Morchida Kishimoto (2008):

Acredito que toda educação proceda da participação do indivíduo na consciência social da raça. Esse processo começa quase inconscientemente ao nascer e vai formando continuamente os poderes do indivíduo, desenvolvendo sua consciência, formando seus hábitos, treinando suas ideias e despertando seus sentimentos e emoções. (DEWEY 1961, apud KISHIMOTO, 2008, p. 94-95).

O jogo

Os brinquedos e jogos oferecidos às crianças devem responder suas necessidades de maneira integral. Além disso, precisam estar relacionados à realidade sociocultural do educando, ampliando o referencial infantil no decorrer do processo de desenvolvimento. Para Macedo (2000, p. 148), “o futuro de uma criança envolve a sua inserção no mundo do trabalho visto como um momento de produção, compromisso, regra, transformação, processo, participação, cooperação”. Em dadas ocasiões, o jogo reproduz determinadas situações do mundo adulto.

[...] acredito no jogo como uma atividade dinâmica, que se transforma de um contexto para outro, de um grupo para outro: daí a sua riqueza. Essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não pode ser ignorada. (ADRIANA FRIEDMANN, 1996, P.20)

Macedo (2000) nos traz diversos benefícios do jogo:

Jogo de exercício- prazer funcional considera o trabalho não como um sacrifício, mas como algo que produz satisfação;

Jogo simbólico- experimentação de papéis, representar, recriar situações, o que futuramente pode ser útil no seu trabalho;

Jogo de regra- contato com restrições, limites, possibilidades, com uma vida regularizada e harmônica;

Jogo de construção- contribui com os aspectos funcional e estrutural

para o desenvolvimento e aprendizagem do educando.

Podemos reconhecer, contudo, que o jogo é muito mais que um processo de construção físico, cognitivo e social: é também uma representação dos comportamentos, aptidões, características, desafios e tendências da pessoa em desenvolvimento. Ele desenvolve habilidades socioemocionais, cognitivas, de tomada de decisões, raciocínio, argumentação e foco, segundo MACEDO.

O jogo como recurso pedagógico se integra ao processo de ensino, por meio da orientação e elaboração de objetivos, para assim chegar à necessária construção do conhecimento.

Estudos mostram que jogos de diferentes classificações e características, podem facilitar a compreensão da dinâmica dos vínculos estabelecidos pela criança, em suas dimensões cognitiva, afetiva e social.

Piaget (1896-1980) compreendia o desenvolvimento humano como uma totalidade. O autor divide os períodos de acordo com aparecimento de novas qualidades do pensamento, que dessa forma pode interferir no desenvolvimento. A fim de compreendermos qual o tipo de jogo ou brincadeira mais adequados a cada fase, é preciso consultá-los:

Sensório- motor (0 a 2 anos) período do recém-nascido e lactente, nessa fase através de diversas conquistas e da percepção, a criança coordena os movimentos das mãos e olhos para manusear objetos, aumentando a capacidade de adquirir hábitos novos, fazendo uso da inteligência e prática sensório- motora.

Pré-operatório (2 a 7 anos), acontece o aparecimento da linguagem, a interação e a comunicação; o pensamento acelera; não há objetividade, por isso a criança transforma o real em imaginário, “o mundo da fantasia” (jogo simbólico). Ao final dessa fase passa a procurarrazão causal e finalista de tudo. É por volta desse período que a relação com o objeto se aprimora e o brinquedo se relaciona de forma mais significativa com o desenvolvimento.

A aprendizagem ocorrerá não apenas na interação com o objeto, mas também na relação com o outro.

O brinquedo é a atividade principal da criança, aquela em conexão com a qual ocorrem as mais significativas mudanças no desenvolvimento psíquico do sujeito e na qual se desenvolvem os processos psicológicos que preparam o caminho da transição da criança em direção a um novo e mais elevado nível de desenvolvimento. (LEONTIEV, 1998b).

Período Operações concretas (7 a 11 anos ou 12). O surgimento das operações, isto é, capacidade mental da criança dirigida para um fim (objetivo). Por exemplo, num jogo de quebra-cabeça, consegue, manuseá-lo com maior facilidade.

A importância dos estágios de desenvolvimento na teoria interacionista pressupõe que a todo o momento a criança interage com a realidade, operando ativamente com objetos e pessoas. Dessa forma o

desenvolvimento e as fases para Piaget devem ser respeitados em sua concretude.

No Período Operações Formais (11 ou 12 anos em diante), surge o pensamento formal, abstrato. É capaz de lidar, por exemplo, com conceitos como liberdade, justiça, inerentes aos planos das ideias.

Piaget (1896 – 1980) via os jogos como meio para o desenvolvimento intelectual e cognitivo. À medida que a criança cresce, os jogos tornam-se mais significativos e vão se alterando em concepções adaptadas.

Conhecer essas etapas é fundamental, pois isso possibilitará a escolha de um jogo adequado e que de fato irá captar de maneira correta as necessidades e características daquela fase intelectual da criança. Isso se faz necessário, a fim de que o professor consiga estabelecer corretamente os objetivos de seu planejamento e possa atingir resultados efetivamente proveitosos.

Os jogos também podem englobar a criatividade, a lógica, a estratégia, rapidez, pensamento visual e o pensamento tático para estimular o pensamento e fazer com que o cérebro se desenvolva cada vez mais. PHILLIPS (2009, p.6).

A Importância do Espaço

É importante que sejam oferecidos às crianças espaços para que elas possam brincar e terem oportunidade de criar. Ao se movimentar, a criança inventa brincadeiras, constitui a imaginação e pensamento.

Brincar e aprender fazem parte da liberdade, pois brincando a criança aprende a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico, numa construção gradativa. Para que a brincadeira e a aprendizagem aconteçam, é primordial que haja um espaço livre e até possivelmente uma brinquedoteca. O espaço deve ser apropriado para cada faixa-etária a fim de que os desafios cognitivos e motores estejam de acordo com suas potencialidades.

É relevante ter a consciência que o movimento ocorre onde a criança atua sobre o mundo, daí a importância do professor conhecer as fases do desenvolvimento mais especificamente no tocante à expressão e ao movimento.

Nesse contexto pedagógico, o desenvolvimento integral da criança acontece por meio da psicomotricidade, em um trabalho que desenvolve a coordenação, motora ampla, fina, lateralidade, percepção musical, percepção olfativa, gustativa, espacial, temporal, corporal e seriação e classificação.

A educação psicomotora deve ser considerada como uma educação de base na escola primária. Ela condiciona todos os aprendizados pré-escolares, leva a criança a tomar a consciência de seu corpo, da lateralidade a situar-se no espaço, há dominar seu tempo, a adquirir habilmente a coordenação de seus gestos motores e movimentos. A educação psicomotora

deve ser praticada desde a mais tenra idade; conduzida com perseverança, prevenir inadaptações difíceis de corrigir quando já estruturadas (**Le Boulch** 1984).

Alguns professores da educação infantil relatam que suas práticas se esgotam quando encontram desafios na interação das crianças. Para refletir sobre a brincadeira como recurso pedagógico que envolve conflitos cognitivos e afetivos, é importante o uso de diferentes metodologias em sala de aula.

O objetivo concreto da escola não é unicamente o de permitir ao indivíduo ter os exames e concursos, mas, sobretudo o de prepara-lo para as suas tarefas de homem e comunidade, na profissão, no lazer. Com este propósito, os métodos que visam a um melhor ajustamento de conduta às condições concretas que se propõem como fim a autonomia a responsabilidade na vida social devem ter prioridade em relação aos métodos tradicionais de ensino didático. (**Le Boulch**, 1983, p.27).

Um grande desafio é saber como inserir a brincadeira, o movimento, as práticas psicomotoras na vida das crianças em sala de aula, de acordo com especificidade de cada indivíduo, para a realização de um desenvolvimento saudável competente e eficaz, minimizando as dificuldades de aprendizagem e possibilitando ao indivíduo explorar suas verdadeiras capacidades e habilidades. As melhores maneiras de utilizar esse recurso são: usá-los de forma consciente e sistematizada para a realização de objetivos pedagógicos concretos.

O Desenvolvimento Psicomotor

É importante desde cedo trabalhar com as crianças o desenvolvimento psicomotor. Para Fonseca (1993), são sete fatores que conduzem o desenvolvimento motor:

A tonicidade: relacionada ao tônus muscular, que garante todos os sentidos, como mímicas, atitudes, emoções de onde partem as atividades motoras.

O equilíbrio: conjunto estático dos recursos, controle postural e deslocamento.

A lateralidade: refere-se à coordenação lateral da mão, olho e pé.

Noção corporal: trata-se da personalidade da criança, ou de sua organização.

Nesse momento a criança percebe formas de se manifestar.

Estruturação Espaço Temporal: a criança passa a compreender seu próprio corpo, a ocupação da lateralidade e da percepção corporal, forma-se a estrutura espaço-temporal.

Praxia Global: É a eficácia de realizar movimentos com a intenção de

atingir um objetivo.

Praxia Fina: É a assimilação de todas as tarefas complexas, relacionadas com os olhos e as mãos.

O termo motor diz respeito à interação real entre o pensamento consciente e inconsciente, movimentos realizados pelos músculos, com auxílio do sistema nervoso.

A Importância de Trabalhar o Esquema Corporal para o Desenvolvimento

Le Boulch (1984) assinala que a educação psicomotora deve se basear em informações da infância, que gestos e movimentos na brincadeira e no jogo, podem influenciar na vida da criança. A educação psicomotora auxilia o desenvolvimento global desde os primeiros anos de vida, evitando problemas como os de leitura, escrita e cálculo. A psicomotricidade na educação infantil promove o desenvolvimento total da criança.

O objetivo concreto da escola não é unicamente o de permitir ao indivíduo ter os exames e concursos, mas, sobretudo o de prepará-los para as suas tarefas de homem e comunidade, na profissão, no lazer. Com este propósito, os métodos que visam a um melhor ajustamento da conduta às condições concretas que se propõem como fim a autonomia e a responsabilidade na vida social devem ter prioridade em relação aos métodos tradicionais de ensino didático (LE BOULCH, 1983, p.27).

De acordo com Le Boulch o esquema corporal se define em três etapas:
1ª Etapa: Corpo Vivido (até 3 anos de idade). Atividades como coordenação motora global (andar, rolar, engatinhar, correr, chutar bolas, relaxar). Atividades para esquema corporal: (mímica, pintar, desenhar). Atividades de coordenação motora fina: (rasgar, recortar, colar, pintar, brincar com massinha de modelar).

2ª Etapa: Corpo Percebido ou Descoberto (3 a 7 anos);

3ª Etapa: Corpo Representado (7 a 12 anos).

Nessa etapa a criança já tem noções de todo o seu corpo e tem domínio e controle maior ao se movimentar.

Através dessas habilidades e capacidades do desenvolvimento de atividades educacionais, da obra de ROBERT E. VALETT (1997) o autor cita 53 capacidades, sendo elas: rolar, sentar, engatinhar, andar, correr, arremessar, pular, saltitar, dançar, autoidentificação, localização do corpo, abstração do corpo, força muscular, saúde física geral, equilíbrio e ritmo, organização do corpo no espaço, habilidades rápidas para reações e destreza; discriminação tátil, sentido de direção, lateralidade, orientação no tempo, acuidade auditiva, decodificação auditiva, associação audioverbal,

memória auditiva, sequência auditiva, acuidade visual, coordenação e acompanhamento visuais, discriminação visual de formas, diferenciação visual figura-fundo, memória visual, memória visomotora, coordenação muscular visomotora fina, manipulação visomotora de forma-espço, velocidade de aprendizagem visomotora, integração visomotora, vocabulário, fluência e codificação, articulação, habilidade para lidar com palavras, compreensão de leitura, escrita, soletração, conceitos de números, processos aritméticos, raciocínio Aritmético, informação geral, classificação, compreensão, aceitação social, resposta antecipatória, julgamento de valor e maturidade social.

A Prática Pedagógica

O fato de o ensino-aprendizagem ser um processo complexo, torna necessário que educador reflita sobre a sua atuação, tornando necessária a busca de recursos de melhoria do desempenho escolar.

Segundo ZABALA (1998. p. 89), “os objetivos educacionais e os conteúdos aos quais se referem, influem, e inclusive às vezes determinam, o tipo de participação dos protagonistas da situação didática.”.

Brincar propicia o trabalho com diferentes tipos de linguagens, o que facilita a representação de conceitos elaborados pelos adultos. Educar é ir além da transmissão de informações ou de colocar à disposição do educando.

Pensar na ludicidade como recurso pedagógico envolve formação acadêmica. Segundo Malaere (1991, p.12) “a prática na aula pode ser esclarecida pelos teóricos e melhorada pelos resultados de investigação. A teoria pedagógica só pode erguer-se a partir de uma prática conhecida e refletida”.

As escolas devem pensar em uma educação lúdica, enriquecedora para o plano de aula, atividades que incentivem as funções motoras. Lembrando que na Educação Infantil esse recurso está presente em diversos momentos, mas quando a criança chega ao Ensino Fundamental se depara com a realidade de que as brincadeiras quase inexistem.

O sonho viável exige de eu pensar diariamente a minha prática; exige de mim a descoberta, a descoberta constante dos limites da minha própria prática, que significa perceber e demarcar a existência do que eu chamo espaços livres a serem preenchidos. O sonho possível tem a ver com os limites destes espaços e esses limites são históricos. (...) A questão do sonho possível tem a ver exatamente com a educação libertadora, não com a educação domesticadora. A questão dos sonhos possíveis, repito, tem a ver com a educação libertadora enquanto prática utópica. Mas não utópica no sentido do irrealizável; não utópica no sentido de quem discursa sobre o impossível, sobre os sonhos impossíveis. Utopico no sentido de que é esta uma prática que vivea

unidade dialética, dinâmica, entre a denúncia e o anúncio, entre a denúncia de uma sociedade injusta e espoliadora e o anúncio do sonho possível de uma sociedade que pelo menos seja menos espoliadora, do ponto de vista das grandes massas populares que estão constituindo as classes sociais dominadas. (FREIRE, 1982, p.100).

O brincar, os jogos são importantes para o processo de desenvolvimento social e cognitivo. A criança deve ser estimulada por diferentes formas, em que são desenvolvidas a sua linguagem e pensamento.

Auxiliar o desenvolvimento nas brincadeiras das crianças, por meio das experiências motoras, cognitivas e socioafetivas é indispensável para o desenvolvimento psicológico. Também é preciso verificar o que se pode fazer para ajudar as crianças que apresentam dificuldades cognitivas e motoras. Muitas dificuldades podem ser facilmente detectadas no contexto escolar, desde que o professor receba o preparo e o devido apoio para isso.

Em muitos casos, na sala de aula, a criança fica imobilizada, em situações que limitam a motricidade do educando, ações pedagógicas contrárias a vivências lúdicas. O prazer e o divertimento são tratados por alguns educadores de forma pejorativa, relacionando brincadeiras à indisciplina. Para esses profissionais é melhor todos permanecerem na sala de aula estáticos, paralisados, estagnados, algo que ajudaria a manter a ordem.

Segundo Oliveira (2008) “A boa evolução da afetividade é expressa através da postura, de atitudes e do comportamento”, e que “Um bom desenvolvimento psicomotor proporciona ao aluno algumas capacidades básicas a um bom desempenho escolar”(OLIVEIRA, 2008, p.9)”

Segundo “Vygotsky, 1996 “O” homem é um ser histórico-social ou, mais abrangente mente um ser histórico-cultural; o homem é moldado pela cultura que ele próprio cria”. E no seu livro Pedagogia da Autonomia Paulo Freire refere-se que jamais “foi fraca” a incerteza de ele lutar por uma educação.

Naturalmente, o que de maneira permanente me ajudou a manter a certeza foi a compreensão da história como possibilidade e não como determinismo, de que decorre necessariamente a importância do papel da subjetividade na história, a importância da capacidade de comparar, de analisar, de avaliar, de decidir, de romper, e, por isso tudo a importância da ética e da política. (FREIRE, 1982, p.142).

RESULTADOS

Após todas as leituras e reflexões acerca dos teóricos e de seus estudos tivemos como resultado de pesquisa as informações que nos fizeram

concluir que as brincadeiras e os jogos em sala de aula são de extrema importância para a aprendizagem dos alunos garantindo a interação e a construção do conhecimento enquanto sujeito ativo do seu processo de aprendizagem. Os professores e instituições precisam entender que dessa forma as crianças aprenderão de uma maneira mais significativa, e tendo melhores resultados com o lúdico a seu favor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As escolas e os profissionais precisam ter conhecimento e modificar sua prática pedagógica para alcançar objetivos tão importantes no desenvolvimento das aprendizagens das crianças.

Crianças cada vez mais estimuladas terão um melhor desempenho, melhor comportamento, tornando mais fácil a solução dos problemas de aprendizagem apresentados no ambiente escolar.

Para que seja dada a devida importância às brincadeiras e aos jogos, é necessário que o sistema de ensino seja reformulado, capacitando os professores para uma prática educativa. Como vimos ainda há um longo caminho a percorrer.

A brincadeira e o jogo são fundamentais para o processo de ensino aprendizagem. E o professor é o grande protagonista dessa história, a partir da sua mudança de olhar e concepções, perceberá que com essa metodologia de trabalho terá muitos resultados satisfatórios nas aprendizagens e desenvolvimento de seus alunos.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** – Brasília: MEC / SEF, 1998. Vol. 1

BRASIL. **Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB).** Lei Federal nº 9.394 /96, 2. Ed. Rio de Janeiro, 1999.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

_____. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Pedagogia.** Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/pcp05_05.pdf>. Acesso em: 30 set. 2015.

FONSECA, V. **Psicomotricidade.** São Paulo:Ed. Martins Fontes,1983.

_____. **Desenvolvimento psicomotor e aprendizagem/-**
Vitor da Fonseca. Porto Alegre: Artmed, 2008.

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

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 2 ed. São Paulo: Cortez, 1997.

LE BOULCH, Jean. **O desenvolvimento psicomotor- Do nascimento até 6anos.** Trad.de Ana G. Brizolara, 2 ed., Porto Alegre, Artes Médicas, 1984.

LURIA, A.R., LEONTIEV, N.e VYGOTSKY, L.S. **Psicologia e Pedagogia: bases psicológicas da aprendizagem e do desenvolvimento.** Lisboa, Estampa, 1977.

MACEDO, Lino. **Brincar para entender a vida.** Disponível em: <https://www.itausocial.org.br/noticias/brincar-para-entender-a-vida/>. Acesso em: 30/01/2022

PHILLIPS, Charles. **Como pensar- 300 jogos para exercitar o pensamento.** Ediouro publicações.

Revista Multi Debates. Disponível em: <https://revista.faculdadeitop.edu.br/index.php/revista/issue/view/9>. Acesso em: 30/01/2022..

WALLON, H. **Origens do pensamento na criança.** São Paulo: Manda, 1989.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa.** São Paulo: Artmed, 1998.