

BRINCADEIRA COMO UMA FERRAMENTA FACILITADORA DO ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL I

PLAY AS A FACILITATING TOOL FOR TEACHING AND LEARNING IN CHILDHOOD EDUCATION AND FUNDAMENTAL TEACHING I

Rizia de Souza Ramos 1
Simara de Sousa Muniz 2

Resumo: Este trabalho tem como objetivo compreender o brincar como uma ferramenta facilitadora no desenvolvimento da criança. A pesquisa de cunho bibliográfica, realizada a partir dos procedimentos da pesquisa qualitativa, levantadas a partir da seleção aleatória dos artigos científicos publicados em periódicos, e livros da biblioteca da Unitins. A base teórica inclui autores como: Araújo (2016), Almeida e Ferreira (2018), Santos, Costa e Martins (2015), Pessoa (2012), Carara (2017), Fiscarelli (2017), Freitas e Corso (2016), Freitas (2009), Brasil (1997), Friedmann (2012), Paraná (2014), Paraná (2016), Cunha (2005), Ortiz e Carvalho (2012), Piaget (1974). Nesse contexto, é possível afirmar que a utilização das brincadeiras como metodologia de ensino possibilita que a criança desenvolva valores e sentimentos morais e éticos, fundamentais para o convívio harmonioso da sociedade, aprendendo a respeitar o espaço do outro, mediante o desenvolvimento das habilidades cognitivas, emocionais, afetiva, motora e intelectual.

Palavras-chave: Ludicidade. Prática Educativa. Educação infantil. Brincadeiras.

Abstract: This work aims to understand playing as a facilitating tool in the child's development. The bibliographic research, carried out from the qualitative research procedures, raised from the random selection of scientific articles published in journals, and books from the Unitins library. The theoretical basis includes authors such as: Araújo (2016), Almeida and Ferreira (2018), Santos, Costa and Martins (2015), Pessoa (2012), Carara (2017), Fiscarelli (2017), Freitas and Corso (2016), Freitas (2009), Brazil (1997), Friedmann (2012), Paraná (2014), Paraná (2016), Cunha (2005), Ortiz and Carvalho (2012), Piaget (1974). In this context, it is possible to affirm that the use of games as a teaching methodology allows the child to develop moral and ethical values and feelings, fundamental for the harmonious coexistence of society, learning to respect the space of the other, through the development of cognitive skills, emotional, affective, motor and intellectual.

Keywords: Educational practice. Child education. Just kidding.

Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual do Tocantins- Unitins (Câmpus Araguatins). E-mail: riziadesousa@gmail.com 1

Doutoranda pelo Programa de Pós-graduação em Letras: Ensino de Língua e Literatura – PPGL da Universidade Federal do Tocantins, Câmpus de Araguaína-TO. Atualmente é professora do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Tocantins-Unitins, Câmpus de Araguatins. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5712970996850848>. E-mail: simara.sm@unitins.br 2

Introdução

A brincadeira é um recurso natural no cotidiano da criança, inseridos desde as formas mais simples e gradativamente na vida da criança, são elementos que possibilitam a conquista e a formação de uma identidade. Assim, a atividade aliada ao brincar, desenvolve na criança a imaginação e a criatividade, contribuindo para sua autonomia, descoberta e curiosidade, desenvolvimento da linguagem, socialização, liberdade de expressão, o desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo da criança, contribuindo na evolução de habilidades básicas, como percepção, esquema corporal, lateralidade e outros.

A problemática busca encontrar respostas sobre o papel dos professores frente à necessidade de inovar o ensino utilizando o brincar como estratégia no processo de aprendizagem. Diante disso este tema se justifica por entender a importância da brincadeira, onde a criança se desenvolve de forma prazerosa e dinâmica. Dessa forma é essencial que o profissional inclua na sua prática atividades que estimule a imaginação e uma aprendizagem integral.

Sabe-se que a escola é responsável pela educação formal, que é baseada em normas de aprendizagem comuns a todas as pessoas para que tenham os mesmos direitos e oportunidades de adquirir conhecimento, dessa forma as instituições de ensino procuram alcançar o desenvolvimento integral dos alunos para que na vida adulta sejam pessoas responsáveis e capaz de resolver questões na qual se deparam em seu percurso onde quer que esteja.

O desenvolvimento humano inicia-se na infância e segue por toda a vida, sendo fundamental que haja um estímulo para que esse desenvolvimento ocorra de forma saudável e que atenda as expectativas de aprendizagem estabelecida no sistema educacional. Esse despertar deve acontecer de forma lógica e satisfatória diante das necessidades encontradas ao longo da vida.

Através da brincadeira o professor identifica dificuldades e até mesmo as habilidades, favorecendo a construção de um diagnóstico que conduzirá para a construção de seus planos de aulas e metodologias de ensino.

Desta forma, este trabalho tem por objetivo compreender o brincar como uma ferramenta facilitadora no desenvolvimento da criança. Como objetivos específicos, temos: Discutir a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem; Reconhecer que o brincar proporciona benefícios riquíssimos no desenvolvimento da criança; Sugerir atividades lúdicas, como recursos metodológicos para melhorar o processo de ensino/aprendizagem.

Para alcançarmos os objetivos e considerando a importância de se desenvolver pesquisas sobre a importância do brincar como uma ferramenta facilitadora no desenvolvimento da criança realizou-se a pesquisa de cunho bibliográfica, realizada a partir dos procedimentos da pesquisa qualitativa, levantadas a partir da seleção aleatória dos artigos científicos publicados em periódicos, e livros da biblioteca da Unitins, mediadas por uma criteriosa revisão de literatura pertinente ao tema. Para fundamentar a pesquisa utilizou-se teóricos como: Araújo (2016), Almeida e Ferreira (2018), Santos, Costa e Martins (2015), Pessoa (2012), Carara (2017), Fiscarelli (2017), Freitas e Corso (2016), Freitas (2009), Brasil (1997), Friedmann (2012), Paraná (2014), Paraná (2016) Cunha (2005), Piaget (1974), entre outros.

O artigo está organizado da seguinte forma: a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem; relação do brincar e o desenvolvimento da criança; o professor e as necessidades de atividades lúdicas como instrumento de ensino e sugestões de brincadeiras para o ambiente escolar.

A ludicidade no processo de ensino-aprendizagem

A aprendizagem acontece pelo contato da criança com algo novo, e sua fixação na memória depende de reflexões e práticas para se torna-la significativa, pois a vivência faz parte da demonstração do saber. No dia-a-dia a criança pratica várias atividades, onde a partir de conhecimentos que já possui acaba desenvolvendo novos aprendizados por meio das necessidades do saber para concluir suas tarefas.

A criança que brinca demonstra sentimentos de alegria e felicidade e estar sempre em harmonia em qualquer lugar que se encontra, pois não há barreiras de comunicação diante dos desejos de encontrar novas habilidades sendo um diálogo valioso para a aquisição do conhecimento. Segundo Araújo (2016, p. 50),

O ser humano, no seu cotidiano, vive a aprender, e esse aprendizado ocorre por meio da interação com o meio que ele convive. A aprendizagem basicamente se define como o modo em que o ser humano compreende o mundo. Dessa forma, algo extremamente ligado à aprendizagem é a relação do sujeito, com o objeto da aprendizagem. Para que a aprendizagem ocorra, faz-se necessário lançar mão de desafios, já que, por meio destes, a criança buscará o conhecimento e a aprendizagem. [...]

Toda pessoa quando nasce apresenta características comuns e necessárias para seu desenvolvimento, entre estas semelhanças está o desejo de brincar, e essa vontade é uma forma de expor seus sentimentos e desejos das crianças proporcionando a elas a interação com o mundo em que vive e conseqüentemente conhecer aquilo que para elas é novo. Diante disso o brincar está sempre presente em vários momentos da vida inclusive na vida adulta.

O ato de brincar é um valioso método natural de aprendizagem, onde mesmo sem orientações dos adultos é possível que venham a aprender algo, seja através de observações ou mesmo manipulando objetos. Esse processo desperta na criança emoções e sensações de aprendizado.

Para Ortiz e Carvalho (2012, p. 112), “uma das funções primordiais do ato de brincar é a vinculação com a cultura e o processo de inserção da criança no mundo social.” Neste sentido a criança se alegra mediante essa realidade de convívio cultural que permite conhecer novos horizontes para a construção de um pensamento crítico e reflexivo influenciado pelas orientações e direcionamento do profissional preparado.

Ainda segundo Ortiz e Carvalho (2012, p. 112), “Cada brinquedo, cada modo de brincar, cada música ou personagem com o qual a criança interage faz parte de um determinado contexto cultural.” [...]. Portanto, é indispensável que a criança seja livre no modo de agir e de falar como forma de demonstrar suas atitudes e pensamentos, pois conduz à oportunidade de o adulto acrescentar ideias ou corrigir o entendimento quando estiver em desacordo, com o objetivo de despertar novo saberes.

Para que o processo de ensino e aprendizagem acontece de forma saudável e eficiente é necessário o uso de métodos adequados de acordo com os assuntos e objetivo de aprendizagem, além de considerar a realidade dos alunos em relação às brincadeiras, pois deverá sempre buscar a que atraia a atenção e a imaginação das mesmas para que ocorra um envolvimento maior capaz de deixá-los os alunos mais participativos.

O conjunto de práticas desenvolvidas com as crianças devem assumir um caráter de intervenção sobre a realidade, no qual as crianças possam pensar sobre o que realizam, elaborar novas ideias, validar informações e produzir novos referenciais, algo que é próprio da infância e que deve ser garantido por meio de uma atuação pedagógica que preze pela curiosidade, pelo imaginário e por uma aprendizagem que seja entendida enquanto um processo criativo. Daí a importância de se pensar a formação do educador como mediador de um diálogo que se estabelece entre a criança e a cultura de sua época. (ALMEIDA E FERREIRA, 2018, p. 7)

A criança deve ter liberdade de expressão e geralmente acontece através das brincadeiras, mas para que o processo de aprendizagem aconteça de forma coerente é importante um direcionamento por parte dos adultos. Portanto, o professor deve intervir de acordo com o objetivo de aprendizagem para que o aluno esteja focado no que é ensinado.

A escola necessita ofertar qualificação para seus docentes, afim de motivá-los para que venham utilizar metodologias lúdicas na ministração das aulas, pois na realidade essa prática é mais utilizada na educação infantil e séries iniciais do ensino fundamental as vezes por medo de perder o controle dos alunos.

Para Santos, Costa e Martins (2015, p.9), fala que para,

[...] planejar atividades lúdicas é importante que o educador tenha em mente que quando brinca a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades, além de desenvolver competências, estimular a autoconfiança e a autonomia, proporcionar o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e atenção que são essenciais ao bom desempenho da criança na escola e na vida.

Portanto, o educador deve procurar superar suas dificuldades por meio de aperfeiçoamento e qualificações ao ponto de enxergar a ludicidade como um instrumento facilitador da aprendizagem, visto que o controle da classe também está relacionado a uma aula dinâmica e prazerosa, pois o interesse provoca a obediência e o respeito.

As instituições de ensino devem valorizar a ludicidade na ministração das aulas, pois favorece o envolvimento de todas as crianças no processo de ensino e aprendizado, permitindo a participação nas atividades do dia-a-dia, sendo importante que o professor utiliza e apresenta os assuntos a serem trabalhados de forma lúdica, valorizando as necessidades dos alunos.

É possível constatar que o lúdico é um facilitador da aprendizagem, o grande problema na sua utilização é falta de capacitação dos profissionais em adequar nas aulas algo que as deixem mais dinâmicas. A falta de políticas públicas e financiamentos educacionais que incentivem a utilização do lúdico como suporte na aprendizagem é um fator responsável pela falta de preparo dos professores, os quais, baseados nos dados obtidos através de questionários, percebem a importância em integrar a teoria a músicas, jogos e até mesmo a programas de computador já preparados para isso, mas que no entanto não recebendo o devido treinamento não conseguem utilizá-los corretamente. [...] (PESSOA, 2012, p.27)

Neste sentido a brincadeira é fundamental para a satisfação pessoal das crianças e dependendo da forma de agir diante das brincadeiras podem significar uma resposta do seu estado de saúde; convivência familiar conturbada e situação econômica desfavorável.

[...] a importância de adultos capazes e dispostos a estimular o potencial dessas crianças e delas estarem em um ambiente onde a aprendizagem seja favorecida. Em comunidades vulneráveis, são poucas as famílias que tem a possibilidade de dispor de materiais, jogos, livros ou mesmo de tempo e atenção para dedicar às crianças. A vida escolar fica afetada pelas vivências que acompanham as crianças. (CARARA, 2017, p.5)

A escola necessita de recursos financeiros para comprar recursos didáticos voltados para desenvolver em sala atividades lúdicas, esse apoio é fundamental para que o professor possa ter variedade de opções para fazer seus planos de aula e trabalhar de acordo com os objetivos de aprendizagem.

A qualidade do ensino depende do apoio do setor público e disponibilidade de recursos, mas isso ainda é uma das dificuldades enfrentadas por muitas instituições de ensino, e conseqüentemente demanda uma quantidade de material pedagógico maior, para atender a quantidade de alunos existente dentro da escola. Diante desta situação resta aproveitar ao máximo o pouco que tem para aproximar dos padrões de ensino exigido.

[...] fatores internos e externos ao ambiente escolar, os quais influenciam no efetivo uso de alguns materiais didáticos. Dentre estes aspectos, os mais relevantes são: a quantidade insuficiente de materiais didáticos ao grande número de alunos por turma; a falta de pré-requisitos dos alunos, o pouco interesse dos alunos; o excesso de "burocracia" na escola para

a disponibilização dos materiais didáticos no momento em que são solicitados pelos professores ou alunos; a falta de tempo para a reflexão sobre a prática docente, bem como sobre os critérios e objetivos relacionados ao uso de determinado material didático. (FISCARELLI, 2017, p. 5)

A brincadeira é uma forma de estímulo para a assiduidade dos alunos na escola, pois leva ao aluno o desejo de frequentar e participar das aulas, pois o ambiente escolar se torna prazeroso.

Relação do brincar e o desenvolvimento da criança

A sala de aula por ser um espaço de aprendizagem formal estabelece práticas educativas voltadas para a formação integral do aluno, onde a aprendizagem é a principal forma de evolução pessoal e favorece um bom convívio social por conquistar seus espaços no ambiente em que vive. Para Cunha (2005, p. 17) “[...] o desenvolvimento integral de uma criança compreende também aspectos referentes a fatores emocionais, sociais e intelectuais dos quais dependerá a qualidade de vida que terá”.

Na medida em que a criança aprende desenvolve suas habilidades físicas e emocionais, aumentando a capacidade de interação social tornando-se mais ativa tanto na escola como na comunidade em que vive, pois as pessoas com baixa aprendizagem apresentam pouco instrumento de interação que é o saber falar ou manusear algum objeto.

Apesar das inúmeras possibilidades de ensino, ainda possui alguns fatores que podem interferir na aprendizagem das crianças. Para Carara (2017, p.7) “A dificuldade de aprendizagem também se encontra em vários fatores como: fome, desmotivação, falta de estímulo, desestrutura familiar, problemas pessoais, que interferem na aprendizagem e prejudicam no desenvolvimento do aluno”. Portanto, que esses fatores ainda é um problema enfrentado pelas instituições de ensino e após identificação da causa deve buscar apoio para que seja solucionado. Essas barreiras podem ser identificadas também quando a criança costuma não querer participar das brincadeiras e com demonstração de tristeza.

Existe várias formas de abordagem dos conteúdos de forma lúdica em sala de aula, seja através de jogos, músicas, apresentações com fantoches, montagem de quebra-cabeça, situações que o professor só tem a ganhar com esses métodos pois as aulas mais dinâmicas passam mais rápido e promovem um aprendizado maior, além de atrair a atenção dos alunos.

Nem toda brincadeira pode trazer os benefícios esperados, pois isso dependerá do grau estabelecido entre o conteúdo e a dinâmica oferecida. Se essa relação não estiver em consonância provavelmente não deixa a aula prazerosa para os estudantes, portanto, os professores devem estar preparados e sempre buscar uma forma lógica de abordar seus assuntos.

[...] por meio de diferentes brincadeiras tradicionais, podem-se prevenir algumas dificuldades de aprendizagem relacionadas às habilidades de leitura, escrita e matemática que são diretamente influenciadas pelo desenvolvimento psicomotor das crianças. [...] (FREITAS; CORSO, 2016, p. 2)

Neste contexto, a criança que brinca de certa forma estará prevenindo diversos distúrbios na aprendizagem, pois o brincar influencia na concentração e memorização que são os grandes fatores para seu desenvolvimento intelectual, o ser humano deve buscar essas renovações para seu aprimoramento diante das exigências do mundo globalizado.

O contato das crianças com metodologias variadas e divertidas traz conquistas para toda equipe escolar, pois o aluno aprende a reconhecer o espaço do outro e a respeitar o próximo, sendo assim possa entender as diferenças como algo natural e importante para a formação de novos conhecimentos.

Pode-se dizer que o desenvolvimento da criança está intimamente ligado com o caráter lúdico de todas as atividades nas quais ela participa no contexto escolar e extraescolar. A possibilidade de trabalhar com jogos e desafios na escola como forma de investigação pela criança sobre o modo como

se dá o seu próprio processo de construção de conhecimentos.
(ARAÚJO, 2016, p.44)

A criança na medida em que tem contado com um conhecimento novo e começa a levar para as práticas da vida, esse aprendizado se tornará significativo para ela, pois fará parte do seu cotidiano e esse amadurecimento leva a ganhar novos aprendizados, portanto a escola deve buscar brincadeiras voltadas para a realidade dos estudantes, neste contexto estará levando para um melhor desempenho dos mesmos.

Existem vários estudiosos que possui pesquisas voltadas para o desenvolvimento da aprendizagem humana, entre eles está Piaget com a valorização dos fatores sociais como parte deste processo. Destacando a proposta de (1974) que é entender como a criança constrói conhecimentos para que as atividades de ensino sejam apropriadas aos níveis de desenvolvimento das crianças. Por isso ele estruturou seu modelo de desenvolvimento.

O desenvolvimento é caracterizado por um processo de sucessivas equilíbrios. O desenvolvimento psíquico começa quando nascemos e segue até a maturidade, sendo comparável ao crescimento orgânico; como este, orienta-se, essencialmente, para o equilíbrio. (PIAGET, 1974, p.13)

Portanto, o processo de aprendizagem está ligado a fatores externos e internos, onde a pessoa ao ter contato com informação nova e associado a conhecimentos prévios será capaz desenvolver outras informações.

Diante disso, são muitas as qualidades provenientes das brincadeiras, pois proporciona um contato maior com o mundo. Dessa forma, nota-se que basta o professor buscar melhores opções para adotar em suas aulas, para obter melhorias na aprendizagem dos alunos, e ao relaciona-la com os conteúdos que pretende ensinar terá um bom desempenho da turma e deixara mais motivada e interativa.

O ensino-aprendizagem é uma realidade que engloba fatores internos (pessoais) e externos (culturais, históricos e sociais) que possibilitam a evolução de um processo criativo e a ludicidade torna-se um meio pelo qual essa construção se realiza tendo em vista o desenvolvimento integral do sujeito aprendiz. Por meio das experiências proporcionadas pelas brincadeiras e jogos é possível identificar aprendizagens que se expressam em diversas dimensões, sejam elas de ordem motora, relacional, comunicativa e cognitiva e nelas o acesso e apropriação dos bens culturais se realizam a medida que é oportunizado à criança essa aprendizagem. (ALMEIDA; FERREIRA, 2018, p.5)

De acordo com o autor, a aprendizagem surge na interação humana com o meio sociocultural, possibilitando uma comunicação com a diversidade e a construção de novos conhecimentos.

O professor e as necessidades de atividades lúdicas como instrumento de ensino

O professor da educação infantil e do ensino fundamental I deve incluir as atividades lúdicas como principal instrumento de ensino, pois se sabe que nessa idade escolar as crianças são movidas pelas brincadeiras, que desperta suas alegrias, curiosidades e desejos em conhecer coisas novas.

Segundo Carara (2017, p.8)

A figura do professor, que passa um período significativo do dia convivendo diretamente com os alunos, deve conhecer seus alunos e assumir um papel de referência para as crianças, ficando apto a identificar suas dificuldades e interferir de maneira positiva, de forma a promover situações favoráveis à aprendizagem.

As atividades lúdicas por serem atraentes e prazerosas representam um dos principais instrumentos para o estímulo da aprendizagem das crianças, pois elas passam a frequentar as aulas com mais interesse e vontade de participá-las. Além da valorização das brincadeiras na escola é importante ter uma estrutura física agradável, que conte com a limpeza, cadeiras adequadas, e ainda uma decoração harmoniosa e informativa.

A sala de aula deve ser o lugar com o qual os alunos se identificam, têm afinidade exatamente porque devem circular por ela livremente, ter acesso a materiais e informações, aprender regras de convivência, construir conhecimento. Nessa perspectiva, o espaço, além de limpo, deve ser agradável, iluminado e bonito; características que lhe conferem um caráter essencialmente educativo. (FREITAS, 2009, p.56)

A aprendizagem está ligada a vários fatores que estão sempre em consonância, pois irá contribuir de forma direta com o desenvolvimento afetivo, cognitivo e intelectual da criança.

O professor não deverá economizar nas abordagens lúdicas nas aulas, sendo necessário incluir as brincadeiras como ferramenta de promoção do conhecimento. Além disso, desenvolver o bom planejamento com a intenção de encontrar a melhor maneira de usar os recursos de acordo com os objetivos da aula, pois essa estratégia engrandece a qualidade do ensino.

Ainda de acordo com Freitas (2009, p.14)

As **estratégias** de ensino são o modo de organizar o saber didático, apresentando diversas técnicas e recursos que possibilitem o alcance dos objetivos propostos para a atividade. Significa pensar e utilizar os recursos mais adequados para não só dinamizar as aulas, mas principalmente fazer os elos necessários entre o saber transmitido e sua sedimentação no repertório do aluno [...]. (**grifo do autor**).

Nessas concepções, as estratégias são formas coerentes de ensinar, enfatizando sempre o melhor caminho para abordar os conteúdos ou assuntos a ser assimilada pelos alunos, essa forma organizada de explanar o objeto de estudo direciona de forma metodológica uma sequência inovadora para a qualidade do ensino.

Além da utilização de recursos adequados, aos temas trabalhados, é importante fazer ligações com o ambiente dos alunos, dessa maneira estará valorizando as diversidades culturais por meio do respeito às diferenças.

É evidente que a aproximação do ensino de acordo com as realidades das crianças por meio do lúdico acelera o potencial em aprender, ao qual qualifica o professor e o aluno.

O ensino e a vivência amplia a capacidade de assimilação, por que se torna algo comum, sendo que nessa prática o aprendizado acontece, mas naturalmente e sem tanto esforço facilitando o trabalho do professor.

Para Brasil (1997, p.39):

O professor deve ter propostas claras sobre o que, quando e como ensinar e avaliar, a fim de possibilitar o planejamento de atividades de ensino para a aprendizagem de maneira adequada e coerente com seus objetivos. É a partir dessas determinações que o professor elabora a programação diária de sala de aula e organiza sua intervenção de maneira a propor situações de aprendizagem ajustadas às capacidades cognitivas dos alunos.

Neste sentido, o professor tem que estar apto a aderir metodologias a que venha melhorar o ensino e a aprendizagem, ou seja, precisa ser flexível quando necessário de intervenção ou alteração de seus métodos e recursos didáticos afins de que atenda seus objetivos.

Sugestões de brincadeiras para o ambiente escolar

O sistema educacional brasileiro vem incentivando as escolas a praticarem em salas de aulas

métodos que promova a qualidade da aprendizagem, de modo que as crianças se desenvolvam de forma integral, objetivando o bom exercício da cidadania.

Os métodos mais comuns nas escolas são o ensino por meio de atividades lúdicas, principalmente na educação infantil e ensino fundamental I, onde as crianças interagem e expõem suas alegrias e curiosidades.

A seguir algumas brincadeiras mais utilizadas nas escolas, principalmente por ter baixo custo financeiro ou mesmo nenhum gasto necessitando apenas de espaço apropriado, sendo grande motivadora da aprendizagem. Segundo Freitas e Corso (2016, p. 05),

As crianças precisam compreender os comandos que a própria cantiga dá e realizá-los seguindo o ritmo da cantiga, como, por exemplo, o momento em que mudam a direção da roda: todos devem fazer essa mudança ao mesmo tempo para não se chocar com o colega. [...] (FREITAS E CORSO, 2016, p. 05)

A forma mais saudável de ensinar uma criança é usando as técnicas que elas mais gostam são por meio das brincadeiras, que elas expressam seus sentimentos de emoções, afetividade, despertando também a capacidade intelectual, motora e cognitiva melhorando a interação social.

Amarelinha

É uma brincadeira muito aceita pelas crianças e transmite alegria e prazer, pois ficam dispostas a dar seu melhor. Dessa forma o aluno desenvolve a operação de pensamento predominante, a criatividade, memorização, equilíbrio, e coordenação motora, através do pular, abaixar, e equilibrar com um só pé. Enquanto um brinca é possível perceber o apoio que as outras crianças dão ao esperar o colega encerrar sua participação, isso gera opiniões e dicas para melhoria dentro do processo.

Regras ou como se brinca: desenhe o diagrama com o giz sobre a calçada ou asfalto. O traçado tradicional é um retângulo grande dividido em dez retângulos menores – as ‘casinhas’ – numerados de 1 a 10. Na parte superior do diagrama, faça uma meia-lua e escreva a palavra ‘Céu’. Para jogar, fique atrás da linha do início do traçado – do lado oposto à palavra ‘Céu’ – e atire o marcador na casinha que não poderá ser pisada, começando pelo número 1. Atravesse o resto do circuito com pulos alternados nos dois pés e em um pé só. Ao chegar no ‘Céu’, faça o caminho de volta do circuito, pegue o marcador – sem pular na casa onde ele está – e volte para trás do traçado. Depois jogue o marcador na próxima casinha e assim sucessivamente. Se errar, será a vez do próximo jogador. Vence quem completar todo diagrama primeiro. (PARANÁ, 2014, p.8)

Esta brincadeira é muito importante para o desenvolvimento da criança, pois ensina a respeitar as regras, proporciona também o controle das emoções seja na escola ou em outro local, precisam respeitar a vez de cada um.

Ciranda

Por isso, esta brincadeira está entre as cantigas de rodas mais comuns nas escolas, trazendo muita alegria e participação das crianças. Ao mesmo tempo em que se movimentam cantam e se divertem desenvolvem várias habilidades como afetiva, motora, de relacionamento, aprende a brincar em grupo, melhorando sua convivência social. Ao memoriza-la a brincadeira, passa a se praticar no seu dia-a-dia, tanto na escola como no ambiente familiar ou bairro onde mora.

A metodologia da brincadeira de acordo com Friedmann (2012, p.103) acontece da seguinte forma:

Faz-se uma roda, com as crianças de mãos dadas. Enquanto rodam, cantam: Ciranda, cirandinha, Vamos todos cirandar

Vamos dar a meia-volta Volta e meia vamos dar O anel que tu me deste Era vidro e se quebrou O amor que tu me tinhas Era pouco e se acabou Por isso, Dona [fulana] Faz favor de entrar na roda Diga um verso bem bonito Diga adeus e vá-se embora. Nos últimos versos, a criança chamada vai ao centro da roda, diz um verso e volta para seu lugar. A brincadeira se repete até que todas as crianças participem ou enquanto houver interesse.

Para realizar a ciranda não necessita de materiais, apenas de um espaço que não ofereça riscos a integridade da criança, sendo assim é aplicada em todas as escolas, principalmente nas mais carentes, por não possuírem outros recursos pedagógicos. Pois no mundo movido pelas tecnologias, muitos estão optando por recursos digitais onde as crianças já tem preferencias.

Pular corda

Quando uma criança pula corda está exercitando seu equilíbrio e concentração, na sua permanência depende da prática correta, e esse processo desperta a capacidade intelectual, motora e aumenta sua resistência física.

Está brincadeira está descrita a seguir por Friedmann (2012, p. 106):

Há duas possibilidades: Uma criança que segura e pula ao mesmo tempo. Três ou mais crianças: uma de cada lado, segurando e batendo a corda, e uma ou mais pulando.

Usa-se uma corda de cerca de cinco metros. Duas crianças seguram as pontas e começam a bater a corda para uma ou mais crianças pularem. As crianças devem entrar com a corda em movimento, sem tocá-la. [...]. E é dado início à contagem: 1, 2, 3... até o jogador cometer o erro, que é tocar a corda em movimento. Se o jogador conseguir saltar a corda executando toda a sequência sem errar, pode recomeçar o jogo. Quando cometer um erro, passa a vez a outro jogador.

Pular corda é fundamental na vida da criança, por ser uma forma de movimentar todo o corpo, melhorando os movimentos principalmente dos braços e pernas, e os esforços demonstram ganhos na resistência física e motora.

Dança das cadeiras

A dança das cadeiras é praticada em grupo, sendo muito divertida e alegre, despertando a emoção, afetividade, habilidade nos movimentos e interação com os demais componentes.

Dança da Cadeira: Colocam-se cadeiras em círculo (uma cadeira a menos do total de participantes) sendo que uma criança é destacada para dirigir o jogo, este deve estar vendado. Todos andam em volta das cadeiras. À voz de já! todos procuram sentar. Quem ficar sem lugar comandará a nova volta. Assim, as cadeiras vão sendo retiradas e o grupo vai diminuindo. Será o vencedor aquele que conseguir sentar na cadeira no último comando. Obs: o comando de voz pode ser substituído por uma música. (PARANÁ, 2016, p. 14) **(grifo do autor)**

Portanto, está atividade proporciona a criança melhoria na aprendizagem e no seu desenvolvimento, por ser motivadora e prazerosa, onde as mesmas ficam dispostas a interagir mais e respeitar as dificuldades do outro.

Vivo ou morto

Está é uma das brincadeiras mais simples e que também contribui para um ambiente mais alegre e dinâmico. Em um momento de desânimo das crianças ou após uma atividade mais prologada os professores podem praticar esta atividade como forma de despertá-las.

Paraná (2016, p.15) explica como acontece a brincadeira: “crianças lado a lado de frente para o(a) professor(a). O(a) professor(a) que fala bem alto: Morto para todos se abaixarem e Vivo para se levantarem. Quem errar vai sentando. O vencedor é aquele que ficar por último”. Dessa forma pelo desejo de vencer se atentam a fala do professor para não sair do jogo.

Montar quebra-cabeça

É uma atividade muito popular que desenvolve o raciocínio e pensamento em busca da forma correta para encaixar as peças. Geralmente é baseado em figuras de animais ou personagens conhecidos.

De acordo com Cunha (2005) esta atividade desenvolve:

Coordenação motora; Coordenação espacial; Percepção de figura-fundo; Participação em grupo. Possibilidades de exploração: montar o quebra-cabeça em grupo. Escolher uma peça e pedir que encontrem uma outra que faça encaixe com ela. Uma criança sorteia uma peça, distribui-se o restante das peças entre os outros participantes dando 3 ou 4 peças a cada um. Quem tiver uma peça que encaixe (seja vizinha) na peça sorteada vai colocando na sua vez de jogar. Ganha o jogo quem primeiro encaixar todas as suas peças. (CUNHA, 2005, p. 87)

Ao montar quebra cabeça desperta-se a imaginação, memorização, criatividade e concentração, pois é um jogo que requer muita atenção, ao encontrarem as peças corretas para serem encaixadas corretamente.

O aprendizado com base nas brincadeiras é enriquecedor e contribui para a formação da criança, em todos os aspectos, devendo partir de professores aptos e dispostos a integrar diferentes metodologias de ensino no dia-a-dia, e está sempre procurando contemplar todas as crianças, para isso é importante que este profissional seja capaz de identificar nas crianças as atividades mais atrativas para que estejam sempre motivadas e participativas.

Considerações Finais

Pode-se afirmar que o professor tem o papel de inovar suas metodologias de ensino para alcançar um padrão de aprendizagem de qualidade. Através de atividades lúdicas será possível conquistar a atenção e concentração das crianças, sendo uma boa estratégia de trabalhar diversos assuntos da grade curricular de maneira que estimule a aprendizagem de seus alunos.

Diante disso, o estudo proporcionou compreender as contribuições da ludicidade como ferramenta facilitadora no processo de desenvolvimento da criança, pois apresenta um grande poder em despertar a imaginação, criatividade, interesse pela leitura, motiva a frequência na escola e também prepara-los para o convívio social.

Portanto, é importante que as brincadeiras estejam intimamente ligadas ao desenvolvimento das crianças, e de acordo com sua evolução também exige outras necessidades mais avançadas na forma de interagir com o meio social, sendo que esse desenvolvimento contribui para a formação integral do ser humano e deve ser valorizado tanto pela escola como pela família.

Dessa forma, as brincadeiras como: amarelinha, ciranda, pular corda, dança das cadeiras, vivo ou morto e montar quebra-cabeças são sugestões simples e de grande capacidade no desenvolvimento da aprendizagem das crianças, pois proporciona alegria e desejo de participar, ou seja, motiva o aluno a interagir mais, favorecendo nas habilidades cognitiva, emocionais, afetiva, motora, social e intelectual.

O brincar é um fator primordial para o desenvolvimento infantil devendo acontecer de forma espontânea e prazerosa permitindo assim, que as crianças tenham liberdade de expressar seus desejos e conhecimentos já adquiridos.

Portanto, é notável a necessidade das brincadeiras para o desenvolvimento infantil, devendo ser motivo de investigação científica para aprofundar cada vez mais nas atividades voltadas para a aprendizagem de determinadas habilidades.

Referências

ALMEIDA, Ana Raquel Silva; FERREIRA, Victor Silva. A importância do brincar no desenvolvimento do processo ensino aprendizagem. **Revista de Pós-graduação Multidisciplinar**, São Paulo, v. 1, n. 5, p. 115-126, 2018. Disponível em: <http://www.fics.edu.br/index.php/rpgm/article/view/801/738>. Acesso em: 02 setembro 2019.

ARAUJO, Maria Betânia Francisca de Albuquerque. **Jogos Educativos Para Dispositivos Móveis Ao Alcance Da Aprendizagem Significativa No Processo De Ensino-aprendizagem**. 2016. Dissertação (Mestrado) – Ciência da Computação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/21054>. Acesso em: 02 de setembro 2019.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. – Brasília: MEC/SEF, 1997. 126p. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>. Acesso em: 29 de agosto 2019.

CARARA, M. L. **Dificuldade de aprendizagem e vulnerabilidade social sob a percepção da comunidade escolar**. Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Pós-Graduação em Educação e Direitos Humanos: Escola, Violência e Garantia de Direitos, da Universidade do Sul de Santa Catarina. 2017. Disponível em: <http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wp-content/uploads/2017/02/Artigo-Mariane.pdf>. Acesso em: 12 de setembro de 19.

CUNHA, Nylyse Helena Silva. **Brinquedos, desafios e descobertas**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

FISCARELLI, Rosilene Batista de Oliveira. Material didático e prática docente. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, [S.l.], v. 2, n. 1, p. 31-39, dec. 2007. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/454/333>. Acesso em: 06 de setembro de 19.

FREITAS, Olga. Equipamentos e materiais didáticos. Brasília: Universidade de Brasília, 2009.

FREITAS, Clariane do Nascimento de; CORSO, Helena Vellinho. **A psicopedagogia na educação infantil: o papel das brincadeiras na prevenção das dificuldades de aprendizagem**. **Rev. psicopedag.** São Paulo. v. 33, n. 101, p. 206-216, 2016. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862016000200010. Acesso em 02 set. 2019.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil: observação, adaptação e inclusão**; 1. ed., São Paulo, Ed. moderna, 2012.

ORTIZ, Cisele; Carvalho, Maria Tereza Venceslau de. **Interações: ser professor de bebês: cuidar, educar e brincar, uma única ação**. São Paulo: Blucher, 2012.

PARANÁ. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE**; Produções Didático- Pedagógicas. Versão Online ISBN 978-85-8015-079-7; Cadernos PDE volume II. Paraná, 2014. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unicentro_port_pdp_mirian_izabel_tullio.pdf.

_____. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE**; produções didático-pedagógico. Volume II, Paraná, 2016. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_pdp_edfis_uenp_adaoschmidtapi.pdf. Acesso em: 17 de setembro de 2019.

PESSOA, Marília de Abreu. **O lúdico enquanto ferramenta no processo ensino–aprendizagem**. 2012. Monografia. (Programa de Pós-graduação) Instituto de educação física e esportes, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza. Disponível em: <https://pt-static.z-dn.net/files/d29/90c275473bda99568a457a9bce3d384a.pdf>. Acesso em: 02 de setembro 2019.

PIAGET, J. **A epistemologia genética e a pesquisa psicológica**. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1974.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Alvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

SANTO, C. C. S.; Costa, L. F.; Martins, E. **A prática educativa lúdica: uma ferramenta facilitadora na aprendizagem na educação infantil**. Ensaios Pedagógicos; Revista Eletrônica do Curso de Pedagogia das Faculdades OPET, ISSN 2175-1773 – dezembro de 2015. Disponível em: <http://www.opet.com.br/faculdade/revista-pedagogia/pdf/n10/ARTIGO6.pdf>. Acesso em: 05 de setembro 2019.

Recebido em 10 de março de 2020.

Aceito em 23 de março de 2020.