

FACULDADE SANTA RITA

CURSO DE PEDAGOGIA

**LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DO
TRABALHO PEDAGÓGICO**

Isabela Oliveira Mauri

Regina Celia Leme Passoni

Tamires Torre Magri

Novo Horizonte - SP

2022

FACULDADE SANTA RITA

PEDAGOGIA

ISABELA OLIVEIRA MAURI

REGINA CELIA LEME PASSONI

TAMIRES TORRE MAGRI

**LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DO TRABALHO
PEDAGÓGICO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade Santa Rita como requisito Parcial à Obtenção do Título de Licenciada em Pedagogia sob orientação da Prof.^a Esp. Ana Carolina Amaral Colombo.

Novo Horizonte – SP

2022

AGRADECIMENTOS

A Deus por nos ajudar ultrapassar todos os obstáculos encontrados ao longo do curso.

Aos nossos familiares, que nos incentivaram nos momentos mais difíceis e compreenderam as vezes que nós precisamos nos ausentar enquanto nos dedicávamos a realização desse trabalho.

Aos professores pelas correções e ensinamentos que nos permitiram apresentar o melhor desempenho em nosso processo de formação profissional.

LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DO TRABALHO PEDAGÓGICO

Isabela Oliveira Mauri ¹

Regina Célia Leme Passoni ²

Tamires Torre Magri ³

Ana Carolina Amaral Colombo⁴

RESUMO

Trabalhar de forma lúdica na sala de aula é fundamental para o processo ensino aprendizagem na educação infantil. Neste TCC, temos por objetivo apresentar um panorama histórico da ludicidade e sua importância para o processo educacional. Com esse TCC, refletimos que o lúdico nas series iniciais atuar como agente facilitador da aprendizagem, mediar o trabalho e adequar às situações de aprendizagens. O brincar esteve presente em todas as épocas da humanidade, mantendo-se até os dias atuais. Em cada época, conforme o contexto histórico vivido pelos povos e conforme o pensamento estabelecido para tal, sempre foi algo natural, vivido por todos e também utilizado como um instrumento com um caráter educativo para o desenvolvimento do estudante. Embora algumas práticas pedagógicas estejam voltadas para a antecipação do processo de alfabetização e separação entre brincar e aprender, os resultados evidenciam o quanto o brincar é imprescindível durante o período da infância, possibilitando à criança conhecer a si e ao mundo, se constituindo como atividade fundamental para o desenvolvimento integral infantil.

Palavras-chave: Lúdico, Educação Infantil, Docência

ABSTRACT

Working in a playful way in the classroom is fundamental for the teaching-learning process in early childhood education. In this TCC, we aim to present a historical overview of lucidity and its importance for the educational process. With this TCC, we reflect that the ludic in the initial series act as a facilitator of learning, mediate the work and adapt to learning situations. Playing has been present at all times of humanity, remaining until the present day. In each era, according to the historical context experienced by the people and according to the thought established for this, it has always been something natural, lived by everyone and also used as an instrument with an educational character for the development of the student. Although some pedagogical practices are aimed at anticipating the literacy process and separating play and learning, the results show how essential playing is during childhood, enabling children to get to know themselves and the world, becoming a fundamental activity. for comprehensive child development.

Keywords: Ludic, Early Childhood Education, teaching

1Aluna do 8º termo do Curso de Pedagogia da Faculdade Santa Rita-SP, FASAR, endereço eletrônico bela.o.mauri@gmail.com

2Aluna do 8º termo do Curso de Pedagogia da Faculdade Santa Rita-SP, FASAR, endereço eletrônico reginalemepassoni54321@gmail.com

3Aluna do 8º termo do Curso de Pedagogia da Faculdade Santa Rita-SP, FASAR, endereço eletrônico tamiresmagri1234@gmail.com

4Professora Especialista do Curso de Pedagogia da Faculdade Santa Rita- SP, FASAR, endereço eletrônico coordenapedagoga@gmail.com

Sumário

1. INTRODUÇÃO.....	7
2. DESENVOLVIMENTO	10
2.1 EDUCAÇÃO INFANTIL E AS LEIS BRASILEIRAS.....	13
2.2 AS PRINCIPAIS BRINCADEIRAS UTILIZADAS NO PROCESSO PEDAGÓGICO COM A LUDICIDADE.	16
3. METODOLOGIA	25
4. REFERÊNCIAS.....	27

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - DIREITO DA CRIANÇA	14
Figura 2 - AMARELINHA	16
Figura 3 - HISTÓRIA NA CAIXA	20
Figura 4 - JOGO CINCO MARIAS	21
Figura 5 - MATERIAIS CINCO MARIAS	21
Figura 6 - CORRE LENÇO	22
Figura 7 - JOGO DA MEMÓRIA.....	23
Figura 8 - ADIVINHAÇÃO.....	24

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - BRINCADEIRAS	14
Tabela 2 - RECURSOS E OBJETIVOS DAS BRINCADEIRAS.....	15

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo apresentar uma revisão bibliográfica sobre ludicidade que é um termo que tem origem na palavra latina *'ludus'*, que significa jogo ou brincar. Na educação, usamos o conceito do lúdico para nos referirmos a jogos, brincadeiras e qualquer exercício no infantil.

As ferramentas educacionais podem ser implementadas à medida que os professores vão conhecendo esses recursos e trazendo-os para suas salas de aula.

Podemos ter, em um cardápio de um restaurante, pratos lúdicos por sua apresentação colorida, criativa, estimulante. Conseguimos, dentro da mesma linha de raciocínio, ter um carro lúdico, uma roupa lúdica, um livro lúdico, mesmo que estes elementos não criem uma prática vivencial.

Do mesmo modo, podemos, também, ter jogos lúdicos, aulas lúdicas, palestras lúdicas, programas de teve lúdicos, uma gestão com aspectos lúdicos de uma empresa, etc. Deste modo, o lúdico também faz parte do universo do lazer, do entretenimento, da decoração, da arquitetura, da educação, entre outros. Ao mesmo tempo, o lúdico traça um paralelo muito forte com a recreação uma vez que todo programa recreativo deve ser, obrigatoriamente, lúdico.

O trabalho pedagógico abrange dentre outros processos e atividades: articulação das experiências infantis.

A ludicidade, a brincadeira e o jogo estimulam a imaginação pois possuem uma dimensão material e cultural tamanha, todo esse processo faz parte do aprendizado de todo estudante. A aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social e, o jogo, neste sentido, constitui uma ferramenta pedagógica fundamental. Mais ainda, pode ser um instrumento de alegria. Uma criança que joga, faz porque se diverte, dessa diversão surge a aprendizagem, a maneira como o professor trabalha as regras e ensina os esquemas de relações interpessoais e de convívios éticos.

Na Grécia Antiga, um dos maiores pensadores, Platão (427-348), afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de infância” (ALMEIDA, 2003, p. 119).

A ludicidade na educação como metodologia agradável e adequada às crianças, fazendo acontecer o aprendizado das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer, respeitando as características próprias das crianças.

O lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana.

Sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Para Luckesi (2000, p.97), a ludicidade “é representada por atividades que propiciam experiência de plenitude e envolvimento por inteiro, dentro de padrões flexíveis e saudáveis.”

O processo de ensino aprendizagem, então, se dá por meio da interação, porque quando não há interação, não há processo interlocutivo.

A formação de professores se coloca, portanto, como necessária para que a efetiva transformação do ensino se realize. Isso implica revisão e atualização dos currículos oferecidos na formação inicial do professor. A implementação de programas de formação continuada que cumpram não apenas a função de suprir as deficiências da formação inicial, mas que se constituam em espaços privilegiados de investigação didática, orientada para a produção de novos materiais, para análise e reflexão sobre a prática docente, para transposição didática dos resultados de pesquisas realizadas nas linguísticas e na educação em geral. (PNC)

A educação, dever da família e do estado, inspirada nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando.

A palavra *ludus*, em latim e em outros idiomas, acumula dois significados: jogar e brincar. Podemos, assim, atribuir serenidade ao jogar somada a leveza do brincar sem infantilizar as atividades, nem exigindo dos participantes adultos que se tornem crianças por algumas horas. Os adultos como as crianças prestam-se ao jogo por prazer (Dartner, p.2006,25).

O brincar dar-se de forma espontânea, tendo por objetivo formar estudantes atuantes, reflexivas, participativos, autônomos, críticos, dinâmicos capazes de enfrentar desafios no dia a dia.

Jamais se brinca sem aprender, a ludicidade potencializa o aprender e o conhecer, criança e brincadeira fazem uma combinação perfeita e possível viajar ao presente, passado ou futuro.

A palavra lúdica significa brincar, e este brincar inclui jogos, brinquedos e brincadeiras e também observar a conduta daquele que joga, que brinca e se diverte ao brincar a estudante desenvolve uma das mais importantes funções, que é a imaginação, a imaginação permite a mente humana ser criativa, a ter autonomia no desenvolvimento familiar e escolar. O jogo pode apresentar significados distintos dos mais amplos ao mais extintos.

Pode ser entendido como os movimentos que o estudante faz, também os jogos tradicionais devem ser inseridos no recreio escolar, os jogos têm como finalidade inserir todos os estudantes em qualquer brincadeira. Os jogos e as brincadeiras têm que ser vistas como uma forma agradável e descontraída. Segundo os psicólogos contemporâneos Piaget Wallon, Vygotsky – deram destaques fundamentais ao brincar, seja na atribuição de cada jogo, considerando que cada jogo tem suas regras e as brincadeiras também, analisando cada etapa a ser percorrida e cumprida, saindo do papel e representado pelo estudante não esquecendo da espontaneidade de cada um (a).

Simplex exercícios e atividades são caracterizados pela ação de cada um como por exemplo: imitem aquilo que o outro realiza, habilidades com objetos (adaptação), reforço as habilidades já adquiridas como jogos de tabuleiro.

A criação da brinquedoteca foi um marco legitimador e histórico da importância do brincar para a criança. É uma conquista para a sociedade e, em especial, para a criança que, assim, aprende de forma mais harmoniosa e prazerosa. A brinquedoteca é um espaço criado para favorecer a brincadeira.

A brinquedoteca foi criada para que as crianças possam brincar livremente, correndo e explorando o espaço, ela escolhe um brinquedo ou se aventura nos livros o principal e ela se sentir à vontade, por isso a ludicidade é um assunto que tem conquistado muitos pedagogos.

O objetivo principal da brinquedoteca é proporcionar atividades lúdicas para as crianças que frequentam a creche, desenvolvam a cooperação entre elas, possibilitar um espaço para brincadeiras não dirigidas, espontâneas, além de transmitir a pais e professores conhecimentos sobre a importância do brincar para o desenvolvimento integral do educando.

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

2. DESENVOLVIMENTO

O BRINCAR E A BRINQUEDOTECA.

O brinquedo é fundamental para o desenvolvimento do ser humano, com ele temos várias sensações, alegria, raiva, tristeza, isso nos leva a uma interação dos nossos sentimentos e certamente são ótimos para o pedagogo conhecer mais profundamente os seus estudantes.

Quando paramos e olhamos um estudante brincando em uma aventura de conhecimento e aprendizado.

Não podemos usar nunca a frase “chega de brincar agora é hora de estudar” pois brincando estudamos até mais, mas temos que ter consciência que o brinquedo e a brincadeira e a essência da infância sendo uma arma poderosa para a construção do conhecimento, o educador não se limite a repassar informações, mas a ajudar o (a) estudante a consciência de si mesmo(a) dos outros e da sociedade, a efetividade ganha um enorme destaque.

As brinquedotecas e o equilíbrio entre a razão e a emoção, da efetividade da empatia, da cooperação e da autonomia.

A brinquedoteca é um lugar mágico que envolve as crianças com o lúdico.

As brinquedotecas têm como objetivo proporcionar às crianças o lúdico, mas também, cultivar a afetividade, a solidariedade, o respeito, dentre a outros, além de ser um espaço onde se produz e constrói conhecimentos através das brincadeiras.

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido.

O jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore. Por meio de brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de partilhar com o outro. Ainda que em postura de adversário.

Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais psicomotoras. Na escola, o estudante necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem e enriquecedor para se atingir uma totalidade no processo do aprender. De acordo com Vygotsky (1984) é brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. Segundo o

autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação as regras.

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

No Brasil, por volta dos anos 70 como resultado dos estudos da Profa. Tizuko Morshida Kishimoto e com a abertura de um espaço na Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais, cujo objetivo era de que os pais pudessem brincar com seus filhos e auxiliarem no seu desenvolvimento.

Para Kishimoto:

“o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la” (1997. P.36).

Como a brinquedoteca é uma forma social de diversos significados pois através das brincadeiras que a criança desenvolve o seu interior construindo tudo ao seu redor desde um simples amigo invisível a uma brincadeira com regras.

Os espaços por mais simples de se criar e principalmente enriquecedor para estímulos e descobertas. Sala bem decorada e com cantinho preparado pra elas, mostra o quanto eles são importantes e a preocupação do bem-estar, além de ser bonito e aconchegante

Esta se resume num grande potencial de desenvolvimento onde o espaço as paredes pintadas as estantes a cor do ambiente a torna o seu mundo de faz de conta num mundo imaginário do mais real possível.

Dentro destes espaços sua personalidade vai ficando cada vez mais ativa.

Fazendo parte da brinquedoteca vários jogos pedagógicos deste os mais simples como 5 marias, o jogo de xadrez, banco imobiliário onde as crianças vão saber dominar o dinheiro, uma mesa com lápis de cor para desenhos, pinturas apenas alguns traços deixa a criança livre para o pensamento.

O tapete vira uma cama com almofadas onde a leitura leva a vários lugares do mundo sem sair um segundo dá almofada ali disposta.

O lúdico está em toda parte da brinquedoteca sendo que esta deve estar sempre acompanhada de um pedagogo (a).

Com isso o professor passa a conhecer o seu estudante mais de perto e ver suas potencialidades, suas limitações e seu senso crítico.

Cunha (2001, p. 15 e 16) afirma que,

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

Todo estudante tem interesse em descobrir coisas novas por isso a brinquedoteca e um lugar de passar um bom tempo não apenas o último dia da semana de aula, ela teria que ser incluída no mínimo duas vezes na semana.

Nós professores deveríamos utilizar a brinquedoteca como principal forma de aprendizado e estimulação sendo sempre de acordo com cada faixa etária a sua avaliação e aprendizado.

E executar as atividades proposta, esquecendo de observar se o tempo está de acordo com cada atividade e sua avaliação, porque o que importa de fato é o aprendizado dessas crianças e ensinar a gostar do lúdico em grupo.

No dia do brinquedo e o dia da partilha o estudante tem muito a interagir a compartilhar seus brinquedos a fazer o dia da troca de brinquedo com isso ela terá um avanço e comportamento e maturidade.

Vigotski, ao falar do brinquedo, a criança projeta-se nas atividades adultas de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores. Assim o brinquedo antecipa o desenvolvimento; com ele a criança começa a adquirir a motivação, as habilidades e as atitudes necessárias à sua participação social, a qual só pode ser completamente atingida com a assistência de seus companheiros da mesma idade e mais velhas.

Segundo Vigotski:

Para estudar o desenvolvimento na criança, devemos começar com a compreensão da unidade dialética das duas linhas principais e distintas (a biológica e a cultural). Para estudar adequadamente esse processo, então o investigador

deve estudar ambos os componentes e as leis que governam seu entrelaçamento em cada estágio do desenvolvimento da criança. (2010, p. 152)

2.1 EDUCAÇÃO INFANTIL E AS LEIS BRASILEIRAS

A chamada Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDB, Lei nº 9.394/96, estão contidos princípios relativos a educação e os deveres do Estado para com esta.

Além da Constituição Federal, de 1988, existem ainda duas leis que regulamentam e complementam a do direito à Educação: o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), de 1996.

No artigo 16º, inciso III, do referido Estatuto, que trata mais especificamente do direito à liberdade, o texto é bem claro e prevê que o mencionado direito abrange os conceitos de brincar, de se divertir e de praticar esportes.

Estatuto da Criança e do Adolescente – LEI Nº 13.146, de 6 de julho de 2015.

Nesse contexto, a BNCC define cinco campos de experiências que devem ser pensados de maneira integrada:

O eu, o outro e o nós – É na interação com os pares e com adultos que as crianças vão constituindo um modo próprio de agir, sentir e pensar e vão descobrindo que existem outros modos de vida, pessoas diferentes, com outros pontos de vista [...] Corpo, gestos e movimentos – Com o corpo (por meio dos sentidos, gestos, movimentos impulsivos ou intencionais, coordenados ou espontâneos), as crianças, desde cedo, exploram o mundo, o espaço e os objetos do seu entorno, estabelecem relações, expressam-se, brincam e produzem conhecimentos sobre si, sobre o outro, sobre o universo social e cultural, tornando-se, progressivamente, conscientes dessa corporeidade [...] Traços, sons, cores e formas – Conviver com diferentes manifestações artísticas, culturais e científicas, locais e universais, no cotidiano da instituição escolar, possibilita às crianças, por meio de experiências diversificadas, vivenciar diversas formas de expressão e linguagens, como as artes visuais (pintura, modelagem, colagem, fotografia etc.), a música, o teatro, a dança e o audiovisual, entre outras [...] Escuta, fala, pensamento e imaginação – Desde o nascimento, as crianças participam de situações comunicativas cotidianas com as pessoas com as quais interagem. As primeiras formas de interação do bebê são os movimentos do seu corpo, o olhar, a postura corporal, o sorriso, o choro e outros recursos vocais, que ganham sentido com a interpretação do outro.

[...] Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações – As crianças vivem inseridas em espaços e tempos de diferentes dimensões, em um mundo constituído de fenômenos naturais e socioculturais. Desde muito pequenas, elas procuram se situar em diversos espaços (rua, bairro, cidade etc.) e tempos (dia e noite; hoje, ontem e amanhã etc.). (BRASIL, 2017, p.38-40).

Figura 1 - DIREITO DA CRIANÇA



Fonte: Google Imagens

TABELA 1 - BRINCADEIRAS

Brincadeira	Material utilizado	Objetivo da brincadeira	Quantidade de participantes
Cinco marias	Pedrinhas e saquinhos	Equilíbrio, agilidade e mira	1 ou mais
Corre e lenço	Lenço ou qualquer pedaço de tecido.	Paciência, socialização, atenção agilidade.	3 ou mais
Memoria	Figuras repetidas.	Estimula a concentração e observação do estudante.	2 ou mais
Adivinha	Mímicas	Estimula sua capacidade intelectual o estudante precisa pensar para encontrar a solução do enigma.	2 ou mais
Caixa de história	Pets e figuras	Estimula a imaginação, auxilia no desenvolvimento físico, sócio emocional.	2 ou mais
Amarelinha	Desenho da amarelinha ou tapete	Desenvolvimento de espaço, lateralidade da coordenação motora.	2 ou mais

TABELA 2 - RECURSOS E OBJETIVOS DAS BRINCADEIRAS

<p style="text-align: center;">COORDENAÇÃO MOTORA</p>	<p>Coordenação Motora Grossa: Envolve principalmente grandes grupos musculares, podendo ser desenvolvida a partir da prática de atividades físicas.</p> <p>Coordenação Motora Fina: Relaciona-se com atividades que exigem muita precisão, envolvendo músculos menores.</p> <p>Coordenação Motora Ampla: está relacionada com a habilidade de movimentar, de forma eficiente, as articulações e os músculos do corpo, por meio de comandos programados do cérebro.</p>
<p style="text-align: center;">COMUNICAÇÃO</p>	<p>Significa tornar comum, compartilhar, trocar opiniões, associar, conferenciar. O ato de comunicar implica em trocar mensagens, que por sua vez envolve emissão e recebimento de informações.</p>
<p style="text-align: center;">CRIATIVIDADE</p>	<p>É a capacidade de criar, imaginar ou produzir algo novo e diferente. Logo nos primeiros anos de vida, somos incentivados a trabalhar a criatividade. As crianças, por exemplo, possuem uma alta capacidade para pensar fora da caixa e propor novos olhares sobre aquilo que já conhecem.</p>
<p style="text-align: center;">IMAGINAÇÃO</p>	<p>A imaginação é nossa habilidade de produzir mentalmente imagens, ideias, pensamentos e até sentimentos que não existem na realidade e que não estão disponíveis a nossos sentidos.</p>

2.2 AS PRINCIPAIS BRINCADEIRAS UTILIZADAS NO PROCESSO PEDAGÓGICO COM A LUDICIDADE.

- **Amarelinha**

Origem Da Amarelinha:

O nome "amarelinha" vem da palavra francesa *marelle*, que significa amarelo. Existem duas versões para a origem da brincadeira. Uma delas diz que, nas conquistas dos romanos, eles pavimentavam as estradas que levavam até seus novos territórios. Para distrair a criança que ficava no meio do caminho, eles faziam desenhos no chão. Assim, as crianças pulavam amarelinha jogando um pedaço de cerâmica ou até um ossinho de carneiro. Outra possível origem vem do início da Idade Média. Naquele tempo, as pessoas jogavam as contribuições para a Igreja nas escadarias. Assim, os visitantes tinham que pular as moedas para não as pisar. O caminho da amarelinha - entre o inferno e o céu - também pode ter significado religioso: é a velha luta entre o Bem e o Mal.

Conheça as regras da amarelinha:

- O objetivo da amarelinha é chegar na última casa e na volta recuperar a pedrinha.
- Não pode pisar na casa que está a pedrinha ou nas linhas da amarelinha.
- O jogador não pode esquecer de tirar a pedrinha da casa.
- Você perde se errar a casa em que a pedra deveria cair quando jogá-la no início da partida.
- Por último, não pode desequilibrar e pisar com os 2 pés quando tiver somente uma casa para pisar.

Figura 2 - AMARELINHA



Fonte: Freepik

- **Quais as habilidades da brincadeira amarelinha?**

Ao brincar de amarelinha, a criança desenvolve a coordenação motora fina. Esse benefício é claramente desenvolvido ao pegar a pedrinha para arremessar nas casinhas. A coordenação motora fina desenvolve a capacidade da criança usar os pequenos músculos (braço e antebraço) para movimentos mais delicados.

- **Qual a idade para brincar de amarelinha?**

7 anos

- **Benefícios da amarelinha**

Brincar de amarelinha vai além do risco de giz no chão, das pedrinhas arremessadas e dos pulos feito Saci Pererê. A brincadeira que nasceu antes dos nossos avós promove muito mais que diversão. Enquanto promove o desenvolvimento muscular e motor, controle corporal e espacial, a brincadeira favorece o equilíbrio e o desenvolvimento social. Confira só todos esses benefícios, um a um.

- **Noção de espaço**

Ao desenhar a amarelinha no chão o primeiro benefício que a criança recebe é a noção de espaço. Afinal, para que tudo dê certo, os espaços de cada casinha precisam ter mais ou menos o mesmo tamanho. Sem contar que as linhas que representam a amarelinha delimitam um espaço que passa a ser regra no jogo. São elas que farão com que a brincadeira tenha sentido. Assim, nesse processo, a criança aprende a orientar-se em relação ao desenho feito. Além disso, reconhece os significados de direita e esquerda, à frente ou atrás, e também sua posição em relação ao outro.

- **Coordenação motora fina**

Ao brincar de amarelinha, a criança desenvolve a coordenação motora fina. Esse benefício é claramente desenvolvido ao pegar a pedrinha para arremessar nas casinhas. A coordenação motora fina desenvolve a capacidade da criança usar os pequenos músculos (braço e antebraço) para movimentos mais delicados. Escrever, recortar, encaixar, bem como abotoar e desabotoar, são alguns exemplos de atividades que são beneficiadas através do desenvolvimento da coordenação motora fina.

- **Coordenação óculo-manual**

Para quem não sabe, a coordenação óculo-manual é uma habilidade que permite o uso simultâneo dos olhos e das mãos. Assim, ao lançar uma pedrinha, a criança identifica antecipadamente o local onde essa pedrinha precisa cair. Feita essa identificação, através da percepção ocular, o cérebro vai providenciar que as mãos atirem a pedrinha no local desejado. Dessa forma, a coordenação óculo-manual é um trabalho em equipe, desenvolvido pelo corpo humano. Ao brincar de amarelinha o desafio inicial da criança é fazer com que a pedrinha pare no local certo e isso é o bastante para desenvolver a coordenação óculo-manual.

- **Força muscular**

Ao saltar, a criança desenvolve sua força muscular. Ou seja, desenvolve a capacidade de um grupo de músculos de exercer força contra uma resistência. Esse exercício auxilia no vigor físico e prepara para enfrentar novos desafios, seja ao brincar de amarelinha ou na vida.

- **Equilíbrio**

Brincar de amarelinha também desenvolve o equilíbrio. Durante a atividade, o corpo humano aprende a se manter estável, mesmo que com o uso de um pé só e ainda envergando o corpo para apanhar a pedrinha no chão. Pular com um pé só é uma das atividades mais complexas que o corpo humano é capaz de realizar. Afinal, enquanto uma parte do corpo está ativa, o outro permanece imóvel.

Ao promover o equilíbrio, a criança também se desenvolve fisicamente. Além disso, a brincadeira também favorece o desenvolvimento cognitivo, emocional e social, áreas importantes para um crescimento saudável e promissor. Promover o equilíbrio auxilia o cérebro a constituir novos caminhos neurais que, posteriormente, ajudarão no desenvolvimento da criatividade e do raciocínio lógico.

- **Controle corporal**

Já parou para pensar na dinâmica da amarelinha? Não basta arremessar a pedrinha na casa certa, é preciso pegá-la sem cair no chão e sem pisar nas linhas que limitam a casinha. E tudo isso de um pé só e na base de saltos. Portanto, além da concentração, também é preciso ter controle corporal. E nesse processo de saltos e paradas, a criança aprende a treinar seu autocontrole.

- **Ritmo corporal**

Arremessa a pedrinha, salta, para, abaixa, pega a pedrinha e segue o bonde. Falando assim parece até fácil, mas é impossível ter êxito nesse processo se não houver ritmo corporal. Ao brincar de amarelinha, a criança tem uma oportunidade única de encontrar o seu próprio ritmo corporal e desenvolvê-lo. Ao descobrir seu ritmo corporal a criança forma uma base sólida para o aprendizado da linguagem e também da memorização.

- **Estratégia**

Brincar de amarelinha não é um processo recreativo aleatório. Até a criança mais novinha, ao iniciar a brincadeira, pensa na melhor forma de alcançar seu objetivo: chegar ao céu. Dessa forma, a amarelinha promove a capacidade humana de planejar e elaborar estratégias. E mais do que isso, ela permite que a criança pratique o seu plano de ação ao mesmo tempo que se adapta a cada nova decisão tomada.

- **Personalidade**

O ser humano é competitivo por si só. A sua necessidade de alcançar sucesso, seja no que for, é natural. Por isso a amarelinha é importante para o desenvolvimento da personalidade. Ela estimula o emprego do melhor de cada criança no intuito de alcançar seu objetivo. E, caso esse objetivo não seja alcançado de primeira, ela pode tentar de novo, e de novo, até conseguir. Ao aprender a ganhar e também a perder, a criança desenvolve sua personalidade e se prepara para a vida futura.

- **Desenvolvimento social**

Além de desenvolver inúmeras habilidades, a amarelinha promove a interação social. Ao brincar de amarelinha, muitas amizades são iniciadas, muitos vínculos são restabelecidos. Além disso, o respeito mútuo, ao esperar cada um à sua vez de jogar, é desenvolvido.

- **Contação de história**

FIGURA 3 - HISTÓRIA NA CAIXA



Fonte: Youtube – Brincadeira: História na Caixa

1. Defina a faixa etária principal para qual vai contar a história
2. Escolha um tema ou intenção quais os objetivos da contação de história
3. Pensa quais sensações que desejam que os estudantes tenham
4. Tenha sempre mais de uma opção de história
5. Escolha história das quais os discentes gostam
6. Memorize a narrativa da história
7. Utilize objeto de apoio
8. Lembre-se da entonação de voz
9. Peça ajuda aos estudantes (incentivando a criatividade e estimulando a participação deles).

- **Cinco Marias**

Uma das hipóteses para a origem da brincadeira é que ela venha de costumes da Grécia antiga. Quando queriam consultar os deuses ou tirar a sorte, os homens jogavam ossinhos da pata de carneiro e observavam como caíam.

Cada lado do ossinho tinha um nome e um valor, e a resposta divina às perguntas humanas era interpretada a partir da soma desses números. O lado mais liso era chamado kyon (valia 1 ponto), o menos liso, coos (6 pontos); o côncavo, yption (3 pontos), e o convexo, pranés (4 pontos).

Essa pode ser a origem dos dados (do latim, “dadus”, que quer dizer “dado pelos deuses”), segundo Renata Meirelles, autora do livro "Giramundo e outros brinquedos e brincadeiras dos meninos do Brasil".

FIGURA 4 - JOGO CINCO MARIAS



Fonte: Site – Antigas Brincadeiras Infantis

Com o tempo, os ossinhos foram substituídos por pedrinhas, sementes e pedaços de telha até chegar aos saquinhos de tecido recheados com areia, grãos ou sementes.

As cinco marias também são conhecidas como jogo do osso, brincadeira dos cinco saquinhos ou cinco pedrinhas.

Para brincar são necessários cinco saquinhos de tecido de mais ou menos 4 cm por 3 cm, com enchimento de areia, farinha, grãos de arroz ou feijão, ou as cinco pedrinhas (que devem ter tamanhos semelhantes).

FIGURA 5 - MATERIAIS CINCO MARIAS



Fonte: Site – Pontos e Contos

- **Corre lenço**

O que estimula: Coordenação motora, equilíbrio, direção, atenção, concentração, esquema corporal, agilidade e força muscular.

- Idade recomendada: a partir de 4 anos
- Onde brincar: local com espaço para formar uma roda
- Número de participantes: mínimo 4 participantes
- Material necessário: um lencinho

Corre cotia é uma brincadeira do tipo "pega-pega com ciranda" e é típica da região Centro-Oeste do Brasil. Ninguém sabe ao certo quem compôs a cantiga, e nem como a brincadeira surgiu, mas sabe-se que é jogada há muitos anos, desde os tempos dos avós dos nossos avós.

Sua cantiga varia de acordo com a cultura local e também é conhecida como lencinho branco ou lenço atrás.

Regras do jogo

As regras são fáceis: todos os participantes, com exceção de uma criança, ficarão sentados, formando um círculo.

A criança que ficou de fora da roda será o "pegador". Com um lencinho nas mãos ele caminhará lentamente em volta da roda enquanto os demais cantam a cantiga.

Quando acabar a cantoria e os participantes esconderem o rosto, o "pegador" irá colocar o lenço atrás de um dos colegas, sem que ninguém perceba.

Depois de alguns instantes ele anunciará que todos devem olhar para trás para saber quem está com o lenço.

Figura 6 - CORRE LENÇO



Fonte: Youtube: como brincar de [lenço que corra] na recreação

A partir daí todos olharão e quando o participante que está com o lenço perceber que o mesmo está atrás dele, começará a perseguição: o "pegador" deverá correr na tentativa de ocupar o lugar vago. Se ele for pego antes de sentar, o "pegador" deverá continuar na mesma função. Conseguindo sentar, o jogador que encontrou o lenço se tornará o novo "pegador".

Jogo da memória

- **Qual é o objetivo do jogo da memória**

Jogo da memória ajuda a desenvolver as relações pessoais entre os pequenos. Na Educação Infantil, as crianças são encorajadas a construir conhecimentos e descobrir o mundo por meio de experiências estimulantes e divertidas.

- **Qual a importância do jogo da memória na educação infantil?**

O jogo da memória é um verdadeiro clássico entre as brincadeiras para crianças. Com o jogo da memória, se obtêm benefícios como a capacidade de desenvolver habilidades de concentração, autonomia e confiança.

- **O que o jogo da memória estimula?**

A partir da pesquisa em fontes o grupo optou por trabalhar com o jogo da memória, sendo assim um jogo que trabalha a memória visual, a atenção e a concentração, onde as crianças podem encontrar e associar seus pares para maior desenvolvimento cognitivo. Com tudo isso a criança aprende de maneira lúdica.

FIGURA 7 - JOGO DA MEMÓRIA



Fonte: Site - Wordwall

Quais os benefícios de jogos?

- Divertem e entretêm a criança.
- Aumentam o foco e a concentração.
- Ajudam no controle das emoções.
- Auxiliam o desenvolvimento de habilidades de interpretação.
- Fortalecem os vínculos familiares.

- Mostram a importância do respeito às regras.
- Contribuem para o ensino da língua inglesa.

Qual o objetivo de trabalhar adivinhas na educação infantil?

Adivinha é um gênero cujo objetivo é desafiar, brincar, tentar descobrir. Por isso, propomos o jogo das adivinhas para contribuir com o processo de alfabetização. A interação nesse tipo de atividade é muito importante, pois as crianças podem conversar sobre o sentido das palavras e as possíveis respostas.

Como trabalhar adivinhas na educação infantil?

- O professor deverá distribuir aos alunos pequenas fichas coloridas contendo variadas adivinhas.
- Pedir aos alunos que façam a leitura silenciosa das adivinhas.
- Realizar uma discussão oral para que os alunos demonstrem o seu conhecimento sobre o tema.

Figura 8 - ADIVINHAÇÃO



Fonte: Site – Pesquisa Escolar

- **Quem pode criar adivinhas?**

As adivinhas, também conhecidas como adivinhações ou “o que é, o que é” são perguntas que fazem as pessoas pensar e se divertir. São criadas pelas pessoas e fazem parte da cultura popular e do folclore brasileiro. São criadas pelas pessoas e fazem parte da cultura popular e do folclore brasileiro.

- **O que desenvolve as adivinhas?**

Os jogos de adivinhação ajudam a estimular a inteligência das crianças. Os jogos de adivinhas ou adivinhação ajudam a estimular a inteligência das crianças. ... Além de divertido que são, as adivinhações ajudam a criança a aprender, associar ideias e palavras, a aumentar seu vocabulário, etc.

- **Qual é a função das adivinhas?**

O gênero textual adivinhas utiliza as relações semântico-pragmáticas representadas em seus enunciados enigmáticos para desafiar e estimular os alunos a solucionarem os problemas propostos.

Para isso é necessária a utilização de conhecimentos sociais, culturais e linguísticos por parte dos alunos.

- **Qual a importância das adivinhas?**

As adivinhas constituem textos importantes para as crianças, pois permitem a aproximação com a linguagem poética, rimas etc. É uma linguagem elaborada que possibilita ao leitor uma viagem por diversos espaços e tempos onde foram produzidos.

Entretanto com todas estas brincadeiras e muitas outras podemos citar Paulo Freire que acreditava que enxergar o aluno apenas como “receptor” é uma forma de controlar o pensamento dele, tirando toda sua autonomia. Ele defende uma educação libertária, em que o aluno possa criar seu próprio caminho de aprendizado, entendendo seu lugar no mundo e sua capacidade de transformar a si mesmo e sua realidade.

Nesse sentido, a alfabetização não é um simples ensino técnico de letras e palavras. Ele é um importante instrumento para que o sujeito leia o mundo de forma crítica. Paulo Freire acreditava na “educação emancipadora” e na missão da escola de formar cidadãos críticos e pensantes.

É por isso que a escola infantil precisa ser, de fato, um espaço de conhecimento, em que a criança tenha liberdade para experimentar, arriscar, perguntar e criticar. Os educadores devem estar atentos para estimularem a curiosidade das crianças e comemorar quando elas, por iniciativa própria, começarem seus questionamentos sobre os “porquês” e “como” das coisas.

Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem. (Carlos Drummond de Andrade).

3. METODOLOGIA

Metodologia utilizada no presente trabalho foi a pesquisa bibliográfica referente a ludicidade, para servir como referência na elaboração do mesmo.

A pesquisa bibliográfica aponta conhecimentos publicados em artigos e na literatura, principalmente nas brincadeiras utilizadas aqui proposta para facilitar o docente nas habilidades com estudantes e com ferramentas de trabalho.

Após o levantamento das matérias realizamos uma triagem de tudo o que vimos e pegamos o que mais consideramos sendo o conteúdo em destaque na nossa proposta de TCC.

Então a ludicidade é um novo instrumento de ensino a todo estudante em toda etapa.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Apesar de tanto se falar em ludicidade, o trabalho vai ser engatinhando ainda requer muito do docente agir e colocar presente sempre na aula e não para preencher os “10 minutos” finais, mais como aprendizado mesmo.

O estudante aprende sempre mais com o mesmo do que apenas ver a lousa sempre cheia.

O material pode ser desde lápis, régua, borracha que viram uma contação de história, assim refletindo um aprendizado até mais eficiente no ambiente escolar.

Ou seja, para aplicar a ludicidade em sala de aula, não é necessário, materiais caríssimos, mas sim criatividade, paciência e disposição.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo bibliográfico realizado permite-nos uma reflexão sobre a importância do trabalho de ludicidade na Educação.

Dessa forma se perdeu de vista a ludicidade sendo esta, importante e necessária desde os primeiros anos de vida, para desenvolvimento cognitivo dos estudantes, contribuindo na coordenação motora fina, coordenação motora grossa, coordenação motora ampla agilidade, equilíbrio etc.

Através da ludicidade, é possível trabalharmos a inclusão motivando sempre o interesse e envolvimento dos estudantes nas atividades proposta.

Pois é importante ressaltar que há através da brincadeira que se aprende, sendo assim entende-se por meio deste estudo que a atividade lúdica oferece e favorece oportunidades de uma aprendizagem facilitadora, o que venha apresentar uma melhora significativa na forma de aprender.

4. REFERÊNCIAS

ATZINGEN, Maria Cristina Von. **História do Brinquedo – Para as crianças conhecerem e os adultos se lembrarem**. 2ª ed. São Paulo: Alegro, 2001. (p. 52)

AZEVEDO, Antônia Cristina Peluso de. **Brinquedoteca no diagnóstico e intervenção em dificuldades escolares**. Editora Alínea, 2013.

BNCC. O que é BNCC? <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>, acesso em 26 de novembro de 2022.

BRANDÃO, Heliana; FROESLER, Maria das Graças V. G. **O Livro dos jogos e das brincadeiras: para todas as idades**. Belo Horizonte: Editora Leitura, 1997.

BRINCAR e se divertir são direitos fundamentais de crianças e adolescentes. **TJDFT – Tribunal de Justiça do Distrito Federal e dos Territórios**, Brasília, 2016. Disponível em: <<https://www.tjdft.jus.br/institucional/imprensa/campanhas-e-produtos/direito-facil/educacao-semanal/brincar-e-se-divertir-sao-direitos-fundamentais-de-criancas-e-adolescentes> >. Acesso em: 26 de novembro de 2022.

MIRELLES, Renata. **Giramundo e Outros Brinquedos e Brincadeiras dos Meninos do Brasil**. Editora Terceiro Nome, 2008.

Pensadores que inspiram: Vygotsky e o desenvolvimento das crianças. Disponível em: <https://www.inteligenciadevida.com.br/pt/conteudo/pensadores-que-inspiram-vygotsky-e-o-desenvolvimento-das-criancas/>. 2019. Acesso em: 26 de novembro de 2022.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 15ª ed. Editora Vozes, 2013.

SILVA, Benedita da Conceição Mendes; SANTOS, Lilian de Jesus Marques. **A Importância Do Lúdico Na Educação Infantil**. Monografias Brasil Escola, 2017. Disponível em: <<https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm>>. Acesso em: 26 de novembro de 2022.

SILVA, Hiara Jane da. **A Relevância do lúdico na educação infantil**. 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/13182/1/HJS01022019.pdf>. Acesso em 26 de novembro de 2022.