

FACULDADES INTEGRADAS DE TAGUAÍ
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA

SABRINA DE OLIVEIRA

**“O ESPAÇO AMIGO DE FARTURA”
E A RELEVÂNCIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS
NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL:
PESQUISA DE CAMPO**

SABRINA DE OLIVEIRA

**“O ESPAÇO AMIGO DE FARTURA”
E A RELEVÂNCIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS
NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL:
PESQUISA DE CAMPO**

Trabalho de Conclusão de
Curso apresentado à Gradação
em Pedagogia nas Faculdades
Integradas de Taguaí sob a
orientação do Me. Eduardo
Gasperoni de Oliveira.

SABRINA DE OLIVEIRA

**“O ESPAÇO AMIGO DE FARTURA”
E A RELEVÂNCIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS
NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL:
PESQUISA DE CAMPO**

Trabalho de Conclusão de Curso
orientado pelo professor Me. Eduardo
Gasperoni de Oliveira apresentado ao
curso de Graduação em Pedagogia das
Faculdades Integradas de Taguaí, como
requisito para obtenção do grau de
graduado em Pedagogia.

APROVADA EM: 12/12/2022

BANCA EXAMINADORA

ORIENTADOR PROFESSOR MESTRE EDUARDO GASPERONI DE OLIVEIRA

PROFESSORA ESPECIALISTA ANA CLARA DE PAULA ETORE

PROFESSOR MESTRE PAULO RENATO DA SILVA

Agradeço a Deus por todo conhecimento adquirido, dedicação e cautela ao decorrer deste artigo científico; por me disponibilizar pessoas qualificadas a me ajudarem neste processo me dando incentivo e determinação independente dos obstáculos, não me deixando desistir.

Acredito que sinto a presença do nosso senhor Jesus, me fortalecendo em tudo que descrevi e alcancei até aqui; gratidão a minha mãe Lazara Fabio Vaz, ao Me. Eduardo Gasperoni de Oliveira, e a todos da banca e envolvidos que acreditaram em meu potencial desejando o melhor, agradeço de coração.

Até mesmo as quedas durante a elaboração desta pesquisa de campo por meio do artigo científico, me fazendo perceber que sem elas eu não me tornaria quem sou hoje, que foram os altos e baixos que me fizeram perseverar.

RESUMO

O presente artigo científico trata sobre a inserção dos jogos e das brincadeiras no Projeto Espaço Amigo e Complementação Educacional, localizado na cidade de Fartura-SP, com foco no Ensino Fundamental. Objetiva-se caracterizar, ao longo do trabalho, o Projeto Espaço Amigo, assim como trazer à tona a discussão sobre a importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e de aprendizagem de seu público alvo. De âmbito público, o Projeto Espaço Amigo, do município de Fartura-SP, enquanto instituição educativa, busca por meio de jogos e brincadeiras, alavancar o processo de ensino e de aprendizagem de seus educandos, trazendo benefícios para o desenvolvimento global de seus assistidos, ao fortalecer o processo de aprendizagem ao oportunizar em sua grade curricular estratégias em torno da ludicidade. O interesse pela temática surgiu a partir das vivências da proponente dessa pesquisa em relação às suas experiências acadêmicas na graduação que, no decorrer dela, foram proporcionadas pelas disciplinas de Seminário de Ética, Estética e Ludicidade e Seminários de Jogos e Brincadeiras, além da atuação laboral da mesma pelo período de 2 anos, que inseria jogos e brincadeiras como recurso pedagógico para as crianças assistidas. O artigo científico foi realizado através de pesquisa bibliográfica e de campo, com questionário respondido pelos docentes atuantes no Projeto Espaço Amigo. Como problematização, pretende responder: A inserção de jogos e brincadeiras no Ensino Fundamental é importante? Assim, o presente estudo aborda de forma teórica e prática as reflexões pertinentes a esta questão.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Projeto Espaço Amigo. Processo de Ensino e de Aprendizagem. Ensino Fundamental.

1 – INTRODUÇÃO

A finalidade deste artigo científico é tratar sobre a inserção dos jogos e das brincadeiras no Ensino Fundamental, com relação aos anos iniciais, no Projeto Espaço Amigo, de Fartura-SP.

De âmbito público, o Espaço Amigo é um de projeto Complementação Educacional, que enquanto instituição educativa, busca por meio de jogos e brincadeiras, alavancar o processo de ensino e de aprendizagem de seus educandos, trazendo benefícios para o desenvolvimento global dos educandos, ao fortalecer o processo de aprendizagem ao oportunizar em sua grade curricular estratégias em torno da ludicidade para seus assistidos.

O Projeto Espaço Amigo trata-se de um projeto de convivência e de fortalecimento de vínculos que atende 350 crianças, a maioria carente, que estudam em escolas públicas, de 06 a 12 anos e o frequentam no contraturno por meio de oficinas que abrangem música, teatro, esportes, lazer, etc., com qualidades riquíssimas para as crianças assistidas.

O interesse pelo tema surgiu a partir de suas experiências acadêmicas na graduação que, no decorrer dela, foram proporcionadas pelas disciplinas de Seminário de Ética, Estética e Ludicidade e Jogos e Brincadeiras, em 2019, além das disciplinas em torno do Estágio Supervisionado e as atividades complementares, permitindo conhecer um pouco mais sobre a rotina desta instituição, e, principalmente, como a ação lúdica torna-se importante no processo educacional.

Portanto, permitiu-se a aproximação com os alunos, saber de sua trajetória de vida, suas relações com familiares em casa, mas também a organização e a gestão dos processos educativos, antes mesmo do contato em sala de aula. Além de possibilitar o contato com a instituição como um todo, conhecendo o papel de cada um dos indivíduos que atuam e desempenham suas funções, seja o coordenador, professor, gestor, supervisor pedagógico, equipe de apoio (cozinha, limpeza, zeladoria, etc.) Desse modo, pode propiciar a melhor compreensão sobre cada responsável do Espaço Amigo, como instituição e projeto educativo.

De modo fundamental, o objetivo geral deste artigo científico é tratar sobre a inserção dos jogos e das brincadeiras no Ensino Fundamental, com relação aos anos iniciais, no Projeto Espaço Amigo, de Fartura-SP.

Especificamente, visa-se: Caracterizar o Projeto Espaço Amigo, de Fartura-SP; Apresentar a importância dos jogos e brincadeiras às crianças do Ensino Fundamental – Anos Iniciais; trazer à discussão a importância da atuação docente por meio da inserção dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e de aprendizagem das crianças do Projeto Espaço Amigo por meio de uma pesquisa qualitativa com os educadores do projeto.

Por meio da pesquisa de cunho bibliográfico e de campo, pretende-se responder ao seguinte problema: Torna-se importante a inserção dos jogos e das brincadeiras aos educandos do Ensino Fundamental – Anos Iniciais?

A hipótese é que sim e é na tentativa de procurar confirmá-la que foi realizado este artigo científico. Há diversos autores nos campos da Pedagogia que enfatizam em suas obras a relevância da ludicidade como quesito colaborador para o desenvolvimento da criança, sob o aspecto holístico. Ressalta-se também que a observação das práticas pedagógicas desenvolvidas no Projeto Espaço Amigo, em Fartura-SP, caminham no mesmo sentido, ou seja, demonstram uma preocupação que estimule o desenvolvimento e o aprendizado da criança, por meio dos jogos e brincadeiras.

Este artigo científico está dividido em duas partes.

Primeiramente traz a fundamentação teórica, ao abordar a caracterização do Projeto Espaço Amigo, de Fartura-SP; e, em seguida, apresentar a importância dos jogos e brincadeiras às crianças do Ensino Fundamental – Anos Iniciais. Dando continuidade, traz a distinção entre as terminologias jogos, brincadeiras, brinquedos e recreação, ou seja, todos os aspectos relevantes que estão incutidos na Ludicidade, e por fim, aborda a atuação docente ao empregar jogos e as brincadeiras como recursos pedagógicos.

Na segunda parte, foram trazidas à discussão a relevância da atuação docente por meio da inserção dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e de aprendizagem das crianças do Projeto Espaço Amigo por meio de uma pesquisa qualitativa com os educadores do projeto.

2 – “O ESPAÇO AMIGO DE FARTURA” E A RELEVÂNCIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2. 1 – Caracterização do Projeto Espaço Amigo de Fartura-SP como Fortalecimento de Estudo com a Complementação Educacional

O Projeto Espaço Amigo de Fartura está localizado à rua Maximiano de Andrade, nº 248, no centro do município de Fartura-SP. Concerne à uma parceria entre Coordenadoria Municipal da Educação e do Serviço Social.

De acordo com o Projeto Político Pedagógico do Espaço Amigo de Fartura (FARTURA, 2021), o Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos – SCFV – é um serviço da Proteção Social Básica do Sistema Único de Assistência Social – SUAS – que possui um caráter preventivo e proativo, pautado na defesa e afirmação de direitos e no desenvolvimento de capacidades e potencialidades dos usuários, com vistas ao alcance de alternativas emancipatórias para o enfrentamento das vulnerabilidades sociais.

Deve ser ofertado de modo a garantir a segurança de acolhida e de convívio familiar e comunitários, além de estimular o desenvolvimento da autonomia dos usuários. Seus usuários são divididos em grupos a partir de faixas etárias, considerando as especificidades dos ciclos de vidas. O trabalho nos grupos é planejado de forma coletiva, contando com a participação ativa do técnico de referência, dos orientadores sociais e dos usuários (FARTURA, 2021).

A ampliação da jornada escolar para crianças e adolescentes em condições de exclusão, de desigualdade social e privação/vulnerabilidade, ou em caráter de medida judicial, representa uma possibilidade para que o município, agregado a políticas públicas em outros setores, ofereça condições para a efetivação de uma escola universal de qualidade social, que considere o acesso a todos os recursos culturais, a metodologias diferenciadas aplicadas aos processos de ensino e de aprendizagem, a troca de experiências, o encontro com a identidade da comunidade, da infância e adolescência, a utilização das tecnologias da informação sempre respeitando a fase do desenvolvimento humano, individual e coletivo (FARTURA, 2021).

A Complementação Educacional é espaço para a integração e comunicação no sentido da construção de uma sociedade solidaria e fraterna, que respeite e acolha a diferença enquanto enriquecimento da diversidade do ser humano, com conteúdo, pesquisa, atividades lúdicas como parte integrante do processo educativo e que firme o espaço escolar enquanto locus de exercício da participação da comunidade escolar e construção da cidadania (FARTURA, 2021).

Por meio da vivência e da observação da proponente desta reflexão científica tanto no Projeto Espaço Amigo de Fartura-SP quanto na Complementação Educacional, quer-se elucidar que a proponente já atuou pelo período de dois anos, ambos apresentam a mesma finalidade: colaborar com o desenvolvimento global da criança, por se tratar de uma instituição dividida por dois trabalhos seguidos a ajudar crianças neste local, trabalhava na área de Jogos e Brincadeiras na Complementação Educacional, atuando no período de 2 anos, com intuito de passar para os alunos na forma de um reforço um desenvolvimento coerente, prático e auxiliador para suas atividades em sala de aula.

Já a Complementação Educacional era o ensino vindo através da escola, auxiliando as crianças como um reforço. Seguidas por Matemática, Língua Portuguesa, Leitura, Jogos e Brincadeiras, etc.

Eram desenvolvidas as atividades através de uma reunião que realizávamos o HTPC seguindo de uma pauta, colocando-as em prática, divididas na quinta-feira três professoras e na sexta-feira as outras três professoras; as matérias e aulas que iriam aplicar e a coordenadora dava opiniões concretas se estava de acordo e apta aquela faixa etária de idade. Os professores buscavam, pesquisavam, buscando os objetivos onde eram colocadas em uma ficha que continham Conteúdo, Objetivos, Desenvolvimento, Habilidades, Conclusão; como foi ao decorrer da aula se obtivemos sucesso, os alunos conseguiram os objetivos propostos.

Como objetivos gerais pretendem: possibilitar as crianças da comunidade oportunidade de desenvolvimento sócio educacional através da convivência diária de um processo educativo; acolher as crianças oferecendo atividades educativas e formativas direcionadas para o resgate da autoestima e cidadania; inserir na comunidade o processo educativo comunitário, participativo, democrático como parte integrante do processo social macro; ampliar as possibilidades de

aprendizagem do aluno, dando-lhes oportunidades de reforçar, aprofundar ou suprir carências dos conteúdos de maior dificuldade (FARURA, 2021).

E, especificamente: oferecer atividades pedagógicas, para alunos com dificuldades de aprendizagem; transformar as aulas em momentos estimulantes; desenvolver a autoestima e a perseverança na busca de soluções; multiplicar valores morais, éticos e culturais cooperando com o desenvolvimento de cada aluno de maneira holística, aprimorar a leitura e escrita, a fim de dominar a interpretação e produção textual; ter noção organização de seus materiais; ampliar as possibilidades de aprendizagem dos estudantes, dando-lhes oportunidade de reforçar, aprofundar ou suprir carências de conteúdos de Língua Portuguesa, Matemática, trabalhados na Base Nacional do Ensino Fundamental; conhecer e valorizar as possibilidades expressivas do próprio corpo; desenvolver a criatividade e trabalhar a socialização; explorar o raciocínio lógico no ensino valorizando o pensamento e proporcionando aos alunos o acesso a atividades que os preparem para desafios futuros despertando habilidades e competências (FARURA, 2021).

De acordo com o Projeto Político Pedagógico – PPP – do Espaço Amigo (FARTURA, 2021), as atividades acontecem em dias úteis em turnos de três oficinas diárias, num total de sete oficinas semanais. São elas: 1 – Atividades de linguagens e matemática (reforço escolar, alfabetização, experiências matemáticas e oficina de redação); 2 – Jogos; 3 – Leitura (hora de leitura); 4 – Atividades Culturais e Motoras (brincadeiras, música e expressão corporal).

Além dessas oficinas, os educandos, de acordo com o período letivo, recebem café da manhã e almoço; ou, no período da tarde, almoço e café da tarde (FARTURA, 2021).

Em relação ao planejamento e à organização, conforme consta no PPP institucional, no contraturno de duas horas diárias, a Complementação Educacional é organizada através de oficinas que serão escolhidas, de acordo com a necessidade dos alunos.

O Projeto Espaço Amigo tem como impacto social esperado a contribuição em: reduzir a ocorrência de situações de vulnerabilidade social; prevenir a ocorrência de riscos sociais, seu agravamento ou reincidência; e, por fim, ampliar o acesso aos direitos sócio-assistenciais (FARTURA, 2021)

Na parte curricular, me refiro a como são propostas as disciplinas dentro desta entidade, sendo elas separadas por Oficinas organizadas das seguintes formas: Jardinagem e meio ambiente, Direitos e deveres, Culinária, Karatê, Artes, Reciclagem e Informática.

As turmas são desenvolvidas da seguinte forma, o período da manhã 1º ao 6º ano, no montante de 12 turmas. E, no período vespertino, o mesmo quantitativo de turmas, mas atendendo do 1º ao 5º ano.

Em decorrência do período pandêmico – covid-19 –, em 2020, existiu parceria somente com o Projeto Complementação Educacional que se encontra no mesmo local, atendendo as seguintes informações: O município de Fartura-SP implantou o projeto Complementação Educacional, em período adverso aos alunos através de recursos municipais, podendo sofrer alterações de acordo com a arrecadação municipal (FARTURA, 2021). Os atendimentos eram em ambos os períodos com turmas formadas de acordo com a faixa etária, sendo manhã e tarde.

A Equipe Gestora do estabelecimento esteve administrada pela equipe gestora das escolas municipais, sendo responsáveis em acompanhar, executar, direcionar, organizar e orientar o funcionamento administrativo e pedagógico da Complementação Educacional existente neste município.

Com o acompanhamento de uma articuladora responsável pela orientação pedagógica, organização das atividades na escola, promoção da integração entre a escola e a comunidade pela prestação de informações e monitoramento sobre o desenvolvimento das atividades. A articuladora foi uma professora efetiva de rede que atenderá os dois períodos aos alunos da rede municipal, preferencialmente atendendo a uma carga horária de 40 horas (FARTURA, 2021).

O programa Complementação Educacional trata-se de uma concepção que compreende uma proposta contemporânea, inclusiva que promova a equidade ao reconhecer o direito de todos a aprender e acessar oportunidades diferenciadas e diversificadas a partir da interação com múltiplas linguagens, recursos, espaços, saberes e agentes, condição fundamental para o enfrentamento das desigualdades educacionais (FARTURA, 2021).

Em suma, visa contribuir com a educação das crianças atendidas nas escolas municipais, através da complementação educacional para superar as dificuldades no processo de aprendizagem; bem como, o auxílio na educação

cotidiana, orientando os pais que muitas vezes estão ausentes a este processo por inúmeras questões socioeconômicas e familiares (FARTURA, 2021).

2.2 – A importância da Inserção dos Jogos e Brincadeiras às Crianças do Ensino Fundamental – Anos Iniciais

Maurício (2022) profere que a terminologia lúdico origina-se no verbete latino *ludus* que quer dizer jogo. Ressalta-se que, se fosse “confinado” a sua origem etimológica, o termo lúdico se restringiria somente ao brincar, ao jogar, ao movimento espontâneo. *Ludus* tem como característica o prazer, a diversão e a espontaneidade.

O lúdico tem valores peculiares a todas as fases da vida humana e finalidades essencialmente prazerosas e também pedagógicas. “O lúdico promove um estado de inteireza, de plenitude naquilo que se faz com prazer e pode estar presente em diferentes situações da vida. [...] é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana” (SAMPAIO *et all*, 2022, s/ p.).

Referencial de vida à criança e considerado um conceito que deve permear todo o fazer pedagógico, principalmente na Educação Infantil, o lúdico ganha sentido especial nesta etapa da Educação Básica.

Pode-se dizer que o “lúdico” se refere a jogos e brincadeiras na Educação Infantil, se desenvolve ao decorrer das etapas cognitivas da criança, tendo ela os conhecimentos ao decorrer de vivências. Promove a aprendizagem e favorece o desenvolvimento físico intelectual e social da criança, ou seja, possibilita um desenvolvimento real, completo e prazeroso (FREIDMANN, 2006).

“Como uma atividade dinâmica, o brincar modifica-se de um contexto para outro de um grupo para outro. Por isso, a sua riqueza. Essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não pode ser ignorada” (FREIDMANN, 2006, p. 43).

Assim como diz a autora acima, a questão lúdica é muito mais além de uma brincadeira sem sentido ou sem estruturas a passar a nossas crianças, pode se destacar que em tempos antigos a criança que brincava estava perdendo tempo e não iria interferir em outros quesitos de aprendizagem ao decorrer de sua aprendizagem, atualmente se percebe que abrangem inúmeras condições e a parte

lúdica causa uma transformação na criança para se tornar alguém com melhor pensar em sociedade, em sua construção (FREIDMANN, 2006).

Segundo Santos (2014, p. 12), o lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

As atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si; estímulos à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal. Dessa forma, possibilitam a aquisição e o desenvolvimento de aspectos importantes para a construção da aprendizagem. Possibilitam, ainda, que educadores e educando se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação (PEREIRA *apud* SILVA, 2022, s/p.).

Segundo Vygotsky (1991), a perspectiva como a brincadeira infantil assume uma posição privilegiada à análise do processo de constituição do sujeito, o que rompe com a visão tradicional de que ela é uma atividade natural de satisfação de instintos infantis. Acrescentando, profere que a brincadeira concerne ao modo de expressar bem como de se apropriar do mundo das relações, das atividades e dos papéis dos adultos. A capacidade para imaginar, fazer planos, apropriar-se de novos conhecimentos surge, nas crianças, através do brincar. Por intermédio da ludicidade, a criança, atua, mesmo que de forma simbólica, nas distintas situações vivenciadas pelo ser humano, ao reelaborar conhecimentos, sentimentos, atitudes e significados.

Para Vygotsky (1991), a percepção passa também a sentir as percepções dos cinco sentidos sendo empregada ao decorrer de suas aprendizagem o olfato, o paladar, o tato, o olfato, a visão e a audição se desenvolvem ao decorrer do seu crescimento e/ou idade.

É difícil se aprofundar sobre a parte lúdica por ela passar de uma questão emotiva, envolvendo sentimentos vividos das crianças, cada jogo, brincadeira, cria uma emoção contagiante onde ela se pretende mostrar de dentro pra fora, se entregando a atividade, se relacionando profundamente.

Vygotsky (1991, p. 137) ainda ressalta que a “a essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais”. São estas relações que perpassam a atividade lúdica da criança que sinalizam o

desenvolvimento da mesma, que interfere de modo significativo na sua forma de conceber o mundo e das suas opções no futuro.

Para Dewey (1959), a vontade de brincar é fato mais relevante do que o próprio brinquedo. Trata-se de uma atitude de espírito enquanto o brinquedo é uma manifestação externa, passageira, dessa atitude. A atividade lúdica tem como primordial função propiciar o prazer a quem se lhe submete. A ação prazerosa e livre estimula o desenvolvimento da imaginação, da fruição, do crescimento, dos vínculos afetivos, da representação, dos aspectos cognitivos e do pensamento.

Daí ser a atitude lúdica uma atitude de liberdade. O ser não se prende às particularidades matérias das coisas e não se prende às particularidades materiais das coisas e não se preocupa com saber se uma coisa ‘significa’ realmente o que ele a faz representar. Quando a criança faz da vassoura um cavalo e, das cadeiras, carros, é-lhe indiferente que a vassoura não seja um verdadeiro cavalo e, a cadeira, uma verdadeira locomotiva. Para que a tendência para brincar não degenera, pois, em arbitrária fantasia, para que esse gosto não crie, ao lado do mundo real, um mundo imaginário, cumpre que a criança passe, aos poucos, da atitude do brinquedo para a atitude do trabalho (DEWEY, 1959, p. 208).

Há considerações relevantes conforme a legislação vigente brasileira.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular, para o segmento do Ensino Fundamental, a disciplina curricular de Educação Física (BRASIL, 2017, p. 212), propicia uma gama de possibilidades para enriquecer a experiência das crianças, jovens e adultos na Educação Básica, possibilitando “[...] acesso a um vasto universo cultural. Esse universo compreende saberes corporais, experiências estéticas, emotivas, lúdicas e agonistas”, conduzindo as práticas pedagógicas na escola.

Dentre as unidades temáticas que a Base (BRASIL, 2017, p. 214) na Educação Física contempla estão as brincadeiras e os jogos que visam explorar atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de espaço e tempo, que são caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si. “Essas práticas não possuem um conjunto estável de regras e, portanto, ainda que possam ser reconhecidos jogos similares em diferentes épocas e partes do mundo, esses são recriados, constantemente, pelos diversos grupos culturais”.

Torna-se possível frisar uma das competências específicas para a Educação Física no segmento do Ensino Fundamental que visa estimular “Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo” (BRASIL, 2017, p. 223).

Para os anos iniciais, foco dessa investigação científica contempla as seguintes habilidades:

(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.

(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas. (EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade (BRASIL, 2017, p. 227).

Como se pode observar, diversos autores, acrescidos da legislação vigente, trazem a relevância do emprego da ludicidade em suas reflexões e de modo essencial a relevante atuação do(a) educador(a).

Em seguida, serão abordadas as distinções entre os elementos que constituem a ludicidade: brinquedo, brincar, brincadeiras, jogos, recreações, etc.

2.3 – Distinção entre Jogos, Brincadeiras, Brinquedos e Recreação: Aspectos Relevantes que estão Incutidos na Ludicidade

Para propiciar momentos em torno da ludicidade, convém trazer a reflexão distinguindo jogos, brincadeiras, o próprio brincar. Assim, primeiramente, serão caracterizados, pois há uma confusão em caracterizar os conceitos lúdico, jogo, brinquedo, recreação e brincadeira.

Oliveira e Cordeiro (2022) fazem relevantes considerações a fim de tornar fácil a assimilação. O lúdico trata-se de uma categoria geral de todas as atividades que têm características de brinquedo e brincadeira. Já o jogo pressupõe uma regra.

O brinquedo trata-se do objeto manipulável. A brincadeira é ação do brincar por meio do jogo e/ou do brinquedo; é o divertimento, o gracejo, a folgança, enfim algo que leve ou que se faz por entretenimento, quer dizer, divertir o praticante. É conhecida como atividade lúdica.

Para Miranda (2001, p. 30): “[...] Percebe-se, pois que o jogo, brinquedo e a brincadeira têm conceitos distintos, todavia estão imbricados ao passo que o lúdico abarca todos eles”.

Bertoldo (2000, p. 10) sintetiza tais conceitos:

- *Jogo*: ação de jogar, folguedo, brinco, divertimento. Seguem-se alguns exemplos: jogo de azar, jogo de empurra.
- *Brinquedo*: objeto destinado a divertir uma criança.
- *Brincadeira*: ação de brincar, divertimento, gracejo, zombaria, festinha entre os amigos e parentes. A ambiguidade entre os termos se consolida com o uso que as pessoas fazem deles.

Na compreensão de Machado (1998), o brincar se trata da forma do ser da criança; já a brincadeira é concebida como sua experimentação e construção. Acerca da filosofia do brincar, relata-se que esta ação deva ocorrer um espaço de estética, ética, sutileza e poética. “Apropriar-se desse tempo é um direito de cada criança no mundo” (MACHADO, 1998, p. 31).

O brinquedo trata-se da essência da criança; um intuito que conduz o desenvolvimento, possibilitando naturalmente a exploração do meio por parte dela, ao propiciar o descobrimento, entendimento e conhecimento de suas concepções, reações e sentimentos (NICOLAU, 1988).

O brinquedo, para Santos (2014), remete ao objeto-elemento que convida ao brincar. Sua existência depende de um grupo social que lhe dê significativo e sentido. É cultural. É carregado de distintos contextos de distintos cunhos: * educacional: educa; * pessoal: deixa marca – *afectur* – *afeto*; * social: representa papeis; atividade ritualizada entre pares; * econômica: produto mais vendido no mundo; * histórico: representação de épocas distantes; * filosófico: colabora com o pensar, com o refletir; * psicológico: revelam como são, etc.

“O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia

para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola” (KISHIMOTO, 1996, p. 13).

Os elementos interação, regras e objetivos tratam-se dos requisitos para o jogo, ressalta Evans (*apud* MIRANDA, 2013). Geralmente, há a possibilidade de definição do jogo ao se identificar os elementos que o constitui. O jogo é definido como qualquer competição (combinada) entre jogadores que interagem num jogo de limitações (regras) a fim de alcançar um objetivo determinado.

Sob a ótica de Rousseau (1712-1771), recreação é a total liberdade da criança, não se deve obrigá-la a ficar quando quiser ir, não constrangê-la a ir, quando ficar onde estar. Ela deve ser educada por e para a liberdade. Devem saltar, correr, gritar quando tiver vontade (*apud* MACHADO, 1998).

Oriundo do verbete latino *recreare*, significa recrear, ou seja, refere-se às atividades recreativas que devem ser criativas, espontâneas e tragam prazer visando à promoção da participação individual e coletiva em ações que melhorem a qualidade de vida, satisfação de necessidades de cunho físico, psíquico ou mental (NICOLAU, 1988).

A seguir, serão tecidas considerações sobre a ludicidade e a atuação docente.

2.4 – Atuação Docente e os Jogos e as Brincadeiras como Recursos Pedagógicos

Santos (2014) faz uma reflexão sobre a forma de tratar a ludicidade em sala de aula. Destaca que ela pode ativar a descoberta do aprender em aprender de modo divertido, dinâmico e eficiente. Trata-se de uma estratégia pedagógica a fim de favorecer o desenvolvimento e a aprendizagem do aluno, visando resgatar o prazer em aprender. Neste sentido, a ludicidade pode ser uma importante ferramenta pedagógica para o professor.

As atividades lúdicas propiciam o integral desenvolvimento da criança, já que por meio destas, ela opera mentalmente, se desenvolve afetivamente e convive socialmente. Para tanto, a ludicidade é uma necessidade do sujeito em qualquer faixa etária e não pode ser concebida como diversão apenas. Ela é altamente educativa (GRANDIS, 2022).

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento (GRANDIS, 2022).

As atividades lúdicas colaboram na melhoria da qualidade de vida das pessoas. São as manifestações culturais presentes no cotidiano delas. As ações lúdicas abrangem os jogos, as brincadeiras, as dinâmicas e as recreações. Podem guardar os mesmos significados, pois preservam as mesmas qualidades e seguem os mesmos padrões de compreensão. “[...] o jogar ou brincar são ações lúdicas que se fundem e confundem” (SANTOS, 2014, p. 11).

De acordo com Santos (2014, p. 60), “a formação lúdica permite ao futuro educador conhecer-se melhor, explorar e descobrir os seus limites, possibilitando-lhe formar uma visão clara sobre o jogo e o brinquedo na vida da criança”.

Nesse sentido, a inserção de disciplinas em torno da ludicidade, que abrange a reflexão sobre jogos e brincadeiras, é primordial para a formação docente no sentido de levar o(a) educador(a) a refletir sobre sua prática docente, melhorando, assim, o processo de desenvolvimento e de aprendizagem de seu alunado.

Para Santos (*apud* RODRIGUES, 2022, p. 22):

a sala de aula é um espaço de convergência de realidades que precisam ser problematizadas e permeadas pela ação do professor, assim: A sala de aula é um lugar de brincar se o professor conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno. Para isto, é necessário encontrar o equilíbrio sempre móvel entre cumprimento de suas funções pedagógicas – ensinar conteúdos e habilidades, ensinar a aprender – e psicológicas – contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo, na moldura do desempenho das funções sociais, preparar para o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivar a busca da justiça social e da igualdade com respeito às diferenças.

Pode-se perceber na citação de Santos (*apud* RODRIGUES, 2022, p. 22) que a atuação planejada parte do educador também implica na gestão estratégica do espaço físico, concebido como *lócus* à ludicidade, quando se pensa na

disposição do mobiliário, o que contribui grandemente para o desenvolvimento global da criança.

Para Santos (2014), brincar se trata da primeira conduta inteligente do ser humano. Brincar para se desenvolver, para explorar, para conhecer, para se conhecer, para desbravar o mundo. Promover o brincar remete a ação de repensar práticas e visões sobre a escola.

Desse modo, cabe à escola, por meio da intervenção docente, aproveitar o lúdico para afiar as habilidades e desenvolver competências e inteligências. Brincando se pensa, se cria, há a simbolização e a aprendizagem. Assim, o educador deve vivenciar atividades lúdicas que possibilitam às crianças experimentar, descobrir, criar, aprender, conhecer as possibilidades lúdicas por si, etc.

Mas como o educador precisa agir? Urge repensar alternativas metodológicas para desenvolver aptidões necessárias para o crescimento harmônico do alunado. Pensando nisso, Soares (2014) denomina de Práticas Pedagógicas Vivenciais as ferramentas pedagógicas inovadoras que auxiliaram no desenvolvimento humano, quer dizer, no reconhecimento e no desenvolvimento das próprias habilidades inatas, potencialidades e talentos.

Candau (*apud* MOREIRA, CANDAU, 2013, p. 13) afirma que se trata de um consenso a necessidade da reinvenção da educação escolar a fim de que se possa possibilitar “espaços e tempos de ensino-aprendizagem significativos e desafiantes para os contextos sociopolíticos e culturais atuais e as inquietudes de crianças e jovens”.

Nesse sentido, Santos (2014) aponta a Metodologia Lúdico-Vivencial – M.L.V. . A M.L.V. visa buscar jogos, brincadeiras e dinâmicas como um modo distinto de tratar, didaticamente, os contextos de ensino, dando mais sentido e significado às práticas escolares, o que propicia um clima propício para construção de conhecimentos e uma forma distinta de tratar os conteúdos escolares e os alunos (SANTOS, 2014).

Antunes (2004) menciona que o brincar é uma experiência humana, rica e complexa, porque traz prazer e alegria, por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade, permite que a criança recrie e repense os acontecimentos e favorece a autoestima e a aprendizagem – ela experimenta, organiza-se, regula-se,

constrói normas para si e para o outro, cria, recria, elabora, assimila, aprende, etc. Pois:

é no ato de brincar que toda criança se apropria da realidade imediata atribuindo-lhe significado [...] jamais se brinca sem aprender. [...] Brincando a criança desenvolve a imaginação, fundamenta afetos, explora habilidades e, na medida em que assume múltiplos papéis, fecunda competências cognitivas e interativas (ANTUNES, 2004, p. 31).

Quando brinca livremente, e na sua peculiaridade, a criança, além de explorar o mundo em seu entorno, comunica anseios, fantasias, sentimentos, pensamentos, representações, “intercambiando o real e o imaginário num terceiro espaço, o espaço do brincar e das futuras atividades culturais” (MACHADO, 2003, p. 27).

A seguir, serão apresentadas os pressupostos metodológicos, a coleta e a análise dos dados da Pesquisa de Campo realizada no Projeto “O Espaço Amigo de Fatura”.

3 – “O ESPAÇO AMIGO DE FARTURA” E A RELEVÂNCIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: PESQUISA DE CAMPO

3.1 – Procedimentos metodológicos

A finalidade deste artigo científico é tratar sobre a inserção e relevância dos jogos e brincadeiras no Ensino Fundamental, com relação aos anos iniciais, no Projeto Espaço Amigo, de Fartura-SP. Para tanto, na tentativa de galgar os objetivos propostos se fez necessária a realização de uma Pesquisa de Campo.

A inserção dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem foi realizada por meio de um questionário, delimitadas com cinco questões para agregar no preenchimento de pesquisa de campo, elaboradas pelo proponente deste artigo científico sob a supervisão e orientação do Me. Eduardo Gasperoni de Oliveira, a fim de colher experiências concretas por meio de educadores atuantes no Ensino Fundamental – Anos Iniciais – que fazem uso dos Jogos e Brincadeiras como ferramenta pedagógica.

A metodologia de uma pesquisa requer uma avaliação mais clara e coesa sobre determinado assunto. Devem-se buscar os caminhos, quais serão os métodos e por fim quais objetivos, delimitando os critérios de uma forma objetiva e esclarecedora com o tema, se detalhando nas técnicas e conhecimentos que deseja alcançar (GIL, 2002).

Gil (2002) acrescenta que a pesquisa exploratória propõe maior intimidade com o problema a fim de torná-lo mais evidente, facilitando no desenvolvimento da pesquisa de campo científica, ou seja, a pesquisa exploratória deu subsídios a fim de se constatar se o professor faz o emprego da ludicidade em sua prática pedagógica no Ensino Fundamental – Anos Iniciais, neste artigo científico, tem como análise o Projeto Espaço Amigo de Fartura-SP.

Para Gil (2002), constituindo-se principalmente de livros e artigos científicos, a pesquisa bibliográfica é desenvolvida baseando-se em material já elaborado.

Andrade (2004, p. 21) diz que “a pesquisa de campo objetiva a produção ou reprodução de fenômenos”, o que exige critérios de escolha de amostragem, o modo

pelo qual foram angariados os dados e os critérios analisados das informações obtidas.

Porém, na construção deste trabalho científico utilizou-se os dados primários, isto é, aqueles ainda não sofreram estudo e análise, por meio, em específico do instrumento de coleta de dados questionário aberto.

3.2 – Coleta de dados

Para a realização do estudo de campo, elaborou-se um questionário referente à temática em questão – estudo de caso sobre o Espaço Amigo de Fartura e a relevância dos jogos e brincadeiras nos anos iniciais do Ensino Fundamental que soma cinco questões abertas e discursivas.

A fim de melhorar agilidade em meio a pandemia do covid-19 que foi enfrentada no decorrer da escrita e melhorar o desenvolvimento com um diálogo preciso preferiu-se aplicar o questionário à equipe de profissionais que atuam no Espaço Amigo de Fartura, localizado no Sudoeste de São Paulo. Ao todo são cinco pessoas colaboradoras em análise que se prontificaram a ajudar na concretização da parte prática de pesquisa.

Segue abaixo as iniciais dos educadores, suas formações acadêmicas e, em seguida, a apresentação das respostas integrais do questionário aplicado:

1 – Iniciais dos participantes:

Sujeito nº 1: "A. W. M."

Sujeito nº 2: "P. H."

Sujeito nº 3: "L."

Sujeito nº 4: "M. R. O. V."

Sujeito nº 5: "A. F."

2 – Qual sua formação?

Sujeito	Resposta
1	"Ensino Médio".
2	"Cursando Engenharia da Computação, 3º ano".
3	"Ensino Médio completo".
4	"Pedagogia"
5	"Ensino Superior completo".

3 – Quanto tempo atua na educação e em quais cargos?

Sujeito	Resposta
1	<i>“10 anos como auxiliar de desenvolvimento infantil”.</i>
2	<i>“3 anos. Instrutor de informática”.</i>
3	<i>“18 anos”.</i>
4	<i>“30 anos ADI readaptada”.</i>
5	<i>“1 ano. Técnico desportivo.”</i>

4 – Quanto tempo atua no Projeto Espaço Amigo de Fartura-SP? E qual cargo ou função?

Sujeito	Resposta
1	<i>“10 anos”.</i>
2	<i>“3 anos. Instrutor de informática”.</i>
3	<i>“10 anos, ADI”.</i>
4	<i>“30 anos como ADI e Diretora até janeiro de 2021 e hoje na escola E.M.E.F. João Batista de Oliveira”.</i>
5	<i>“1 ano. Técnico desportivo”.</i>

5 – Há algum desafio nessa atuação? Caso sua resposta for positiva, qual(is) desafio(s) seria(m)?

Sujeito	Resposta
1	<i>“Sim, depois da mudança de local, foi perdido o sentido de todo o projeto, ou seja, tirar as crianças da rua”.</i>
2	<i>“Sim... A maioria das crianças estão em situação de vulnerabilidade e precisam de muito apoio”</i>
3	<i>“Sim o desafio seria superar a cada dia com os desafios”.</i>
4	<i>“A demanda do local é de públicos mais carentes/necessitados e exige uma certa estrutura, não só do local para recebe-los, mas psicológica por parte dos funcionários.”</i>
5	<i>“Sim. Trabalhar com grupos de crianças”.</i>

6 – Você considera importante a o planejamento pedagógico com o emprego de os jogos e brincadeiras às crianças do Ensino Fundamental – Anos Iniciais? Explique:

Sujeito	Resposta
1	<i>“Sim, mas acho que criança tem que viver a infância plenamente, com brincadeiras e estudos, lógico”.</i>
2	<i>“Acredito que os jogos e brincadeiras (inclusive os digitais), agregam muito para o desenvolvimento. Cresci jogando e graças à isso tenho um desempenho maior em esportes, jogos de raciocínio, coordenação entre outros. Não só em mim, mas vi as mesmas habilidades para os que cresceram comigo. E comparando com quem não cresceu participando das mesmas, tem uma desenvoltura menor. Eu, particularmente, na</i>

	<i>minha oficina, acredito que irão aprender muito mais através de um jogo (tanto os educacionais quanto os de entretenimento), do que se mandasse-os copiar uma lição”.</i>
3	<i>“Sim o planejamento é muito importante, pois a criança tem que brincar e aprender e através das brincadeiras se socializar, aprender a conviver em grupo, ter limites, desenvolver a coordenação motora, aprendendo e ao mesmo tempo ser criança, tornar o espaço um ambiente agradável”.</i>
4	<i>“Sim, é muito importante o emprego dos jogos e brincadeiras para a Educação. A maioria dessas crianças não tem regras e os jogos e brincadeiras os ajudam a lidar com regras”.</i>
5	<i>“Sim. É de extrema importância para o desenvolvimento motor, sensorial, psicológico e também a interação com os colegas”.</i>

7 – Você faz uso de jogos e brincadeiras aos educandos do Ensino Fundamental – Anos Iniciais?

Sujeito	Resposta
1	<i>“Sim”.</i>
2	<i>“Sim. Maior parte do meu planejamento envolve jogo. Assim os usuários aprendem brincando e nem percebem que aprenderam”.</i>
3	<i>“Sim... Principalmente para os mais novos para mostrar a importância das regras”.</i>
4	<i>“Sim”.</i>
5	<i>“Sim”.</i>

3.3 – Análise de dados

O presente estudo propõe aprofundar-se mediante ao tema evidenciado, através de uma pesquisa de campo para ouvir e considerar divergentes opiniões de profissionais atuantes e qualificados nos anos iniciais a respeito da instituição Espaço Amigo, ou seja, suas relevâncias são interferidas pelos jogos e brincadeiras nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Inicialmente, este artigo científico apresentou caráter bibliográfico a fim de colaborar e cumprir seus objetivos, ou seja, salientar, analisar e aprofundar-se quanto à importância do uso dos Jogos e Brincadeiras como recurso relevante nos anos Iniciais do Ensino Fundamental no “O Espaço Amigo de Fartura”.

Responderam o questionário ao todo cinco participantes. Todos atuam na Ensino Fundamental, dentre Auxiliares de Desenvolvimento de Infantil, uma gestora e dois técnicos, sendo um de Informática e um Desportivo. Todos provenientes da instituição escolar que atuam no Espaço Amigo de Fartura-SP.

Em relação à formação, dos cinco colaboradores, dois educadores têm

Ensino Médio e em relação à formação superior, um cursa Engenharia da Computação e dois possuem Graduação, sendo que apenas um especificou – Pedagogia. Dessa forma, constata-se que tais sujeitos embora atuem na Educação, apresentam distintas formações de acordo com suas especificidades laborais no Projeto.

Sobre o período de atuação na Educação, o tempo mais recente entre dois profissionais da educação é de 1 a 3 anos, outros 10, 18 e 30 anos. De modo específico, em atuação laboral no Projeto Espaço Amigo de Fartura-SP, o período de atuação mais recente é de 1 e 3 anos, outros dois é 10 anos e, por fim, uma participante trouxe a mesma resposta da questão anterior, não trazendo, de fato, seu tempo no Projeto.

Diante dos apontamentos, percebe-se que a grande maioria dos participantes atua há tempos no segmento da Educação, ou seja, apresentam experiência na docência neste segmento, mesmo não comprovando formação.

Aos participantes, foi indagado se há algum desafio nessa atuação? Caso sua resposta for positiva, qual(is) desafio(s) seria(m)?

Por unanimidade, os referidos participantes responderam que sim, ou seja, todos notam que há desafios para atuar, embora os desafios venham a divergir. Foi elencado como desafios: mudança de ambiente, pois “[...] foi perdido o sentido de todo o projeto, ou seja, tirar as crianças da rua” (*sujeito 1*); o atuação com grupos distintos e etários de crianças (*sujeito 5*); os *sujeitos 2 e 4* trouxeram contribuições que convergem, ao abordarem a questão da situação de vulnerabilidade dos atendidos, o que requer “[...] muito apoio” (*sujeito 2*), o que demanda “[...] uma certa estrutura, não só do local para recebê-los, mas psicológica por parte dos funcionários” (*sujeito 4*).

Foi indagado para os participantes explicitarem em relação à importância do planejamento pedagógico com o emprego dos jogos e brincadeiras às crianças do Ensino Fundamental – Anos Iniciais.

Por unanimidade, todos os colaboradores responderam que sim. Todos entendem a relevância da reflexão em planejar atividades pedagógicas em torno da ludicidade, fazendo uso de jogos e de brincadeiras.

Neste sentido, convém apresentar considerações sobre o ato de planejar. Observe: O planejamento consiste numa atividade de previsão de ação a ser

realizada, implicando na definição de necessidade de atender, alcance de objetivos, emprego de procedimentos e recursos, levando-se em conta tempo de execução e metodologias avaliativas (ORTIZ NETO, 2021).

Santos (2014) chama a atenção para se contextualizar as brincadeiras com a vida e com o espaço no qual os alunos se inserem. Deve-se brincar com intencionalidade, ou seja, brincar com fundo pedagógico em distintos contextos e situações.

Diante disso, os participantes apontaram: “[...] criança tem que viver a infância plenamente [...]” (*sujeito 1*). Já o *sujeito 2*, crê que “[...] os jogos e brincadeiras (inclusive os digitais), agregam muito para o desenvolvimento. [Pois] Eu, particularmente, na minha oficina, acredito que irão aprender muito mais através de um jogo (tanto os educacionais quanto os de entretenimento), do que se mandasse-os copiar uma lição” (*sujeito 2*).

Sobre a menção de jogos digitais, convém trazer ao debate a reflexão de BRAZ (2021), ao mencionar que Cultura Digital trata-se de uma competência na Base Nacional Comum Curricular – BNCC – (apud BRAZ, 2021) que determina sua utilização de forma crítica, significativa, reflexiva e ética, em favor de sua comunicação, produção de conhecimento, resolução de problemas, em vida social e coletiva, a fim de compreender e ter um futuro domínio do mundo digital ao qual permeia e a recursos tecnológicos que venham a beneficiar o alunado e o corpo docente.

“Cabe à escola e ao professor aprimorar-se através de experiências que se traduzem a realidade das crianças, incorporá-las para que o aluno compreenda a correlação da escola e sua vida, auxiliando a pensar sobre a seu real significado e sua importância, a utilizando a favor de uma educação enriquecedora” (BRAZ, 2021, p. 14).

O *sujeito 3* respondeu que “[...] o planejamento é muito importante, pois a criança tem que brincar e aprender e através das brincadeiras se socializar, aprender a conviver em grupo, ter limites, desenvolver a coordenação motora, aprendendo e ao mesmo tempo ser criança, tornar o espaço um ambiente agradável”.

Para o *sujeito 5*, “[...] É de extrema importância para o desenvolvimento motor, sensorial, psicológico e também a interação com os colegas”.

O que pode ser comprovado por Oliveira (2022), ao mencionar que,

enquanto atividade lúdica e pedagógica, o jogo é encarado como um fenômeno universal que entrelaça gerações, constitui um veículo excepcional para o desenvolvimento infantil, sobretudo no que se refere às capacidades físicas e intelectuais, permitindo assim à criança conhecer o seu corpo, explorar o meio que a rodeia e adquirir novas experiências motoras. E, no contexto do desenvolvimento infantil, o jogo proporciona à criança um leque de atividades diversificadas que normalmente começam a ser desenvolvidas na escola. Perante estes elementos, é comum que os professores e os educadores utilizem o jogo no contexto das suas aulas, promovendo-o em sintonia com diversas áreas de conhecimento.

De acordo com o *sujeito 4*, é relevante a utilização “[...] dos jogos e brincadeiras para a Educação [...]”. Trouxe à discussão a relevante questão do estabelecimento de regras, pois: “[...] A maioria dessas crianças não tem regras e os jogos e brincadeiras os ajudam a lidar com regras”.

Neste sentido, pode-se mencionar que, dentre os tipos de jogos classificados por Piaget (*apud* OLIVEIRA, 2022) – jogos de exercício (0 a 2 anos aproximadamente) e jogo simbólico (dos 2 aos 7 anos em aproximado), há os jogos de regras (dos 7 aos 11 anos).

De acordo com Piaget (*apud* OLIVEIRA, 2022), nos jogos de regras, as crianças descobrem o conceito de “regras” e começam a jogar em grupo. Esta forma de “viver” o jogo vai estimular algumas competências sociais na criança que a acompanham até à idade adulta, nomeadamente as que dizem respeito à cooperação e interajuda entre pares, o que vem muito ao encontro do que contribuiu o *sujeito 4*.

Sobre a questão do planeamento docente e o emprego da ludicidade, e, vindo ao encontro, convém trazer as reflexões contidas na L.D.B. nº 9.394/1996 que aponta que educar significa propiciar situações de cuidados, brincadeiras, aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (BRASIL, 1996).

Na mesma linha de reflexão, de acordo com Santos e Galvão (2022), as instituições escolares devam propiciar às crianças “condições pedagógicas

intencionais ou aprendizagens orientadas”, integralmente no processo de desenvolvimento, permeando o brincar, o cuidar e o educar, destacam que a relação entre tal ‘tripé’ vêm se tornando um relevante gerador de discussões internacionais entre educadores.

Enfim, a intencionalidade pedagógica por de trás da ludicidade é evidente e neste sentido, relevante para o desenvolvimento e para a aprendizagem do alunado, inclusive dos educandos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, o foco deste artigo científico. Pois:

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas (BRASIL, 2001, p. 30).

Finalizando o questionário da pesquisa de campo, indagou-se aos colaboradores se eles fazem uso de jogos e brincadeiras aos educandos do Ensino Fundamental – Anos Iniciais.

Infelizmente e por se tratar de uma pergunta de grande relevância à pesquisa, os entrevistados trouxeram poucas contribuições. Embora todos tenham respondido que sim, apenas os *sujeitos 2 e 3* prosseguiram na resposta. Observe:

“Sim. Maior parte do meu planejamento envolve jogo. Assim os usuários aprendem brincando e nem percebem que aprenderam” (*sujeito 2*).

Neste sentido, Wajskop (2005) reflete que brincando a criança aprende, elabora e assimila modelos sociais e princípios morais, por meio da imitação, contribuindo para a interiorização de determinados arquétipos de adulto. A partir das brincadeiras, reproduzirá distintas possibilidades para viver e terá maior segurança para decidir sobre seu futuro.

Fantacholi (2022, s/p.) profere a relevância do brincar para o desenvolvimento integral do ser humano nos aspectos físico, cultural, social, afetivo, cognitivo e emocional. Mas é importante a conscientização de “pais, educadores e sociedade em geral sobre a ludicidade que deve estar sendo vivenciada na infância”, isto é, a ludicidade deve ser constituir uma aprendizagem prazerosa, sendo

concebida como “um ato de aprendizagem”, o que possibilitará o estabelecimento de regras constituídas por si e pelo grupo, inserção do sujeito na sociedade, resolução de conflitos, construção de hipóteses de conhecimento e, simultaneamente a capacidade de compreensão pontos de vista distintos, além “da capacidade criadora das crianças, pois esta se constitui numa das formas de relacionamento e recriação do mundo, na perspectiva da lógica infantil”.

“Sim... Principalmente para os mais novos para mostrar a importância das regras” (*sujeito 3*).

Indo ao encontro Silva (2022, s/p.) profere: “Os jogos ensinam os conteúdos através de regras, pois possibilita a exploração do ambiente a sua volta, os jogos proporcionam aprendizagem maneira prazerosa e significativa assim agrega conhecimentos”.

Enfim, por meio da contribuição dos participantes que atuam no Projeto Espaço Amigo de Fartura-SP é possível a constatação de que a grande maioria reconhece a relevância e realiza o emprego, dentre das especificidades de seu cargo, da ludicidade, por meio dos jogos e das brincadeiras, para as crianças dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Logo, justifica-se tanto a reflexão quanto a necessidade de se repensar a prática docente significativa que inclui a inserção dos jogos e das brincadeiras, pois:

“O lúdico é um instrumento metodológico que possibilita as crianças a terem uma aprendizagem significativa através do relacionamento com os outros, assim promove maior desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo” (SILVA, 2022, s/p.).

As respostas e as contribuições dos participantes revelam a convergência justamente com o que os estudiosos constituintes do referencial teórico trazem em relação à relevância dos jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos essenciais para o desenvolvimento e para o aprendizado infantil.

Neste sentido, Moyles (*apud* RODRIGUES, 2022, p. 20) profere que “na escola, o brincar pode ser dirigido, livre ou exploratório: o essencial é que ele faça a criança avançar do ponto em que está no momento em sua aprendizagem, criando condições para a ampliação e revisão de seus conhecimentos”.

Na mesma linha de reflexão Rau (*apud* RODRIGUES, 2022, p. 24) diz que o lúdico contribui com a aprendizagem em vários setores do desenvolvimento.

Concebido enquanto “recurso pedagógico”, o lúdico direciona para as várias áreas do desenvolvimento e da aprendizagem, estimulando a criança à tomada de “consciência dos conhecimentos sociais” desenvolvidos enquanto joga ou brinca, o que irá colaborar “no desenvolvimento de uma compreensão positiva da sociedade e na aquisição de habilidades”.

4 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio desse artigo científico que teve a colaboração de sujeitos atuantes que empregam a ludicidade em sua prática docente e do aporte teórico pode-se refletir que o ato de brincar trata-se de uma coisa muito séria. Toda criança deveria poder brincar, pois a brincadeira contribui ao processo de socialização e cognição da criança. Tratando-se da fonte de estímulo ao desenvolvimento social, cognitivo e afetivo.

Diante do exposto, torna-se possível afirmar que a ludicidade trata-se de uma necessidade da criança em qualquer faixa etária e não pode ser vista apenas como diversão. Facilita a aprendizagem, os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, além de colaborar para uma boa saúde mental.

Ao se partir do pressuposto que todas as crianças têm necessidade de alegria e espontaneidade e devem ser compreendidas conforme seus desejos e suas necessidades, torna-se relevante para o processo de aprendizagem e de desenvolvimento que a ludicidade desempenhe essa função, pois se trata de uma espécie de elo entre a realidade externa e interna do ser humano.

Poucos pais e até mesmo alguns educadores sabem o quanto é relevante a ludicidade ao desenvolvimento global da criança. Restringem o ato de brincar a um simples passatempo, sem funções mais significativas que entreter a criança em atividades divertidas.

Toda criança deve brincar, e essa ação é super importante para o seu desenvolvimento. O brincar faz parte do processo da formação educativa do ser humano e se trata de um direito da criança. É essencial para a saúde física, emocional e intelectual da criança, pois irá contribuir no futuro para a eficiência e o equilíbrio do adulto.

Os jogos e as brincadeiras protagonizam muitos dos estudos atuais acerca do desenvolvimento de crianças, principalmente nos anos iniciais. Neste artigo científico buscou-se caracterizar essa atividade dentro de um projeto realizado na cidade de Fartura-SP, o chamado Projeto Espaço Amigo e Complementação

Educacional, que agrega crianças em situação de vulnerabilidade com atividades de reforço escolar e brincadeiras.

Através de estudos bibliográficos e pesquisa de campo, buscou-se caracterizar o Projeto assim como identificar como as práticas lúdicas adentram a prática docente dos responsáveis pelas atividades no espaço.

Ao refletir sobre os benefícios da prática lúdica dentro do contexto educacional nota-se que esta tem papel importante no desenvolvimento das crianças, pois, ao dinamizar o conhecimento, a pedagogia dos jogos e brincadeiras trabalha com diversos aspectos, como o desenvolvimento motor e cognitivo, por exemplo.

Ao analisar exemplos de atividades lúdicas que encontramos pelas escolas, é notável que cada uma delas, quando executada com objetivos prévios e de maneira compromissada, contribui de alguma forma para a melhoria das características de aprendizagem dos educandos.

Dentro do Projeto Espaço Amigo e Complementação Educacional, é possível observar que os profissionais, em sua maioria, optam por incluir os jogos e as brincadeiras em suas aulas, pois consideram esta atitude importante para o desenvolvimento pleno da criança. Cada um dos sujeitos participantes da pesquisa colaborou de alguma forma na construção de um resultado que aponta para os benefícios da ludicidade, de forma a corroborar com as hipóteses iniciais deste trabalho, que visavam o questionamento a respeito da ludicidade dentro do Projeto.

Por fim, constatou-se que a ludicidade é realizada dentro do Projeto Espaço Amigo com o intuito de aprimorar o desenvolvimento dos estudantes que lá se encontram, e que estas atitudes refletem positivamente na formação individual e coletiva de todas as crianças.

Enfim, de tudo o que foi exposto neste artigo científico, pode concluir que a atuação e a intervenção docente tornam-se imperiosas nesse processo de educação, tendo em vista que se pode criar distintas propostas que assegurem de fato os direitos de aprendizagem e de desenvolvimento. A partir deles, cabe ao educador à exploração da ludicidade no sentido de valorizar o aprendizado sem perder sua essência de lazer, prazer e de diversão. Ou seja, partindo dos pilares interações e ludicidade, o educador pode oferecer subsídios e condições para o desenvolvimento da criança, desde a Educação Infantil passando pelo Ensino

Fundamental, colaborando, sobretudo com o processo de ensino, de aprendizagem e desenvolvimento de seu alunado.

Diante dos dados apontados na pesquisa de campo, foi possível perceber a convergência com tudo o que foi explanado no referencial teórico, ou seja, ambos caminharam a fim de alcançar os objetivos elencados em sua introdução, bem como responder a problemática, por meio de subsídios teóricos – revisão da literatura – e práticos – através dos apontamentos dos educadores e colaboradores da pesquisa de campo – , pois, as formações diversa desses sujeitos-participantes, mas sobretudo consistentes e condizentes irão contribuir com o desenvolvimento, investigação, descobertas e experiências das crianças, tendo como fio condutor o relevante recurso da Lucidade, inclusive com o grupo etário desse artigo científico, as crianças do Ensino Fundamental I.

5 – REFERÊNCIAS

ANDRADE, M. M. de. **Como preparar trabalhos para cursos da pós-graduação: noções práticas**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2004.

ANTUNES, C. **Educação Infantil: prioridade imprescindível**. 3 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

BERTOLDO, J. V. Jogar e brincar. **Revista do professor**, Porto Alegre, v.6, p. 10-13, jan/mar, 2000.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC): educação é a base**. Brasília: MEC/Consed/Undime, 2017. Disponível em: >http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_ersaofinal_site.pdf<. Acesso em: 17 jul. 2022.

_____. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, 1996.

BRAZ, L. da S. **A influência das mídias digitais na primeira infância**. 2021. 33 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia). FIT – Faculdades Integradas de Taguaí, Taguaí, 2021.

DEWEY, J. **Como pensamos**. 3 ed. São Paulo: Nacional, 1959.

FANTACHOLI, F. das N. **A importância no brincar na educação infantil**. Disponível em: > <https://m.monografias.brasilecola.uol.com.br/amp/educacao/a-importancia-brincar-na-educacao-infantil.htm><. Acesso em 3 jan. 2022.

FARTURA. **Projeto Político Pedagógico do Espaço Amigo**.Fartura. 22 jun. 2021.

FRIEDMANN, A. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 2006.

GRANDIS, E. D. de Oliveira. **A brincadeira como mediadora no desenvolvimento da criança**. Disponível em: >http://www.cefaprojuina.com/portal/index.php?option=com_content&view=article&id=515:brincadeira-mediadora-desenvolvimento-crianca&catid=57:autoria&Itemid=71<. Acesso em 3 jan. 2022.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

MACHADO, M. M. **A poética do brincar**. São Paulo: Loyola, 1998.

_____. **O brinquedo-sucata e a criança:** a importância do brincar – atividades e materiais. São Paulo: Loyola, 2003.

MAURÍCIO, J. T. **Aprender brincando:** o lúdico na aprendizagem. Disponível em: ><http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/> 4<. Acesso em 3 jan. 2022.

MIRANDA, S. de. **Do fascínio do jogo à alegria do aprender.** Campinas, SP: Papiros, 2001.

MOREIRA, A. F. CANDAU, V. M. (orgs.) **Multiculturalismo:** diferenças culturais e práticas pedagógicas. 10 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

NICOLAU, M. L. M. **A educação pré-escolar:** fundamentos e didática. 4 ed. São Paulo: Ática, 1988.

OLIVEIRA, E. G. de. O nascimento do jogo. 15 ago. 2022. *In: Seminários de Jogos e Brincadeiras.* FIT. Taguaí, 2022.

OLIVEIRA, R. C. de. CORDEIRO, C. A. da C. **Atividades lúdicas no desenvolvimento educacional da criança.** Disponível em: ><http://ebookbrowse.com/atividades-lúdicas-no-desenvolvimento-educacional-da-criança-pdf-d74038655> <. Acesso em 3 jan. 2022.

ORTIZ NETO, M. dos. Gestão escolar: um desafio diário. *In: OLIVEIRA, E. G. de (org.) Interfaces da gestão escolar.* Curitiba: Brazil Publishing, 2021.

QUADROS, M. B. de. **Do projeto de Pesquisa ABNT NBR 15287 (2005) a versão final da monografia.** FAFIJA: Jacarezinho: 2007. [texto]

RODRIGUES, J. N. **Ludicidade: o jogo como ferramenta no processo de ensino aprendizagem no 5º ano do ensino fundamental.** 2012. 52 f. Monografia (Graduação em Educação Física). UNB – Universidade de Brasília. Macapa, Macapá, 2012. Disponível em:>https://bdm.unb.br/bitstream/10483/4569/1/2012_JoseNazarenoRodrigues.pdf<. Acesso em 18 maio 2022.

SAMPAIO, I. C. de M. *et all.* **O lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental.** Disponível em: ><http://knol.google.com/k/o-l%C3%BAAdico-nas-s%C3%A9ries-iniciais-do-ensino-fundamental#> <. Acesso em 3 jan. 2022.

SANTOS, M. R. do; GALVÃO, N. **A relação do cuidar, brincar e educar em classes de educação infantil:** um estudo com crianças de 0 a 3 anos. Disponível em:><http://amigonerd.net/sociais-aplicadas/pedagogia/a-relao-do-cuidar-brincar-e-educar-em-classes-de-educacao-infantil-um-estudo><. Acesso em 18 maio 2022.

SANTOS, S. M. P. dos. **O brincar na escola:** lúdico vivencial. Coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas. 3 ed. – Petrópolis, RJ: Vozes 2014.

SILVA, B. DA C. M; SANTOS, L. DE J. M. **A importância do lúdico na educação infantil.** Disponível em: ><https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm>< Acesso em: 16 out. 2022.

SOARES, V. **Práticas pedagógicas vivenciais.** 3 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** 4 ed. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda, 1991.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola.** 6 ed. São Paulo: Cortez, 2005.

APÊNDICES

APÊNDICE A

PREFEITURA MUNICIPAL DE FARTURA
ESTADO DE SÃO PAULO
CNPJ: 46.223.707/0001-68
COORDENADORIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO

“PROJETO ESPAÇO AMIGO”

AUTORIZAÇÃO

Eu _____, portador
(a) do RG no. _____ autorizo meu (minha) filho (a),
_____, a realizar passeios e/ou
visitas fora do ambiente escolar, sendo orientado (a), monitorado (a) e
acompanhado (a) pelos professores, auxiliares e atendentes desta Unidade Escolar.

Ressalta-se que estas atividades extracurriculares fazem parte dos projetos desenvolvidos pela Unidade Escolar. Assim, concordo com estas atividades e também com o registro das mesmas através filmes, imagens e áudios.

Por ser verdade, firmo a presente declaração.

Fartura, _____ de _____ de 2022.

() Pai () Mãe () Responsável

Rua: Maxímiano de Andrade, 248 - São Vicente, Fartura-SP, CEP 18870-000 – Fone: (14) 3382-1649

APÊNDICE B

Este apêndice diz respeito a atuação laboral do proponente desta pesquisa científica quando trabalhou no Espaço Amigo de Fartura, como monitora de 10/02/2020 a 10/02/2022.

É importante ressaltar que, todas as imagens tiveram aval dos responsáveis por meio de assinatura.

Outrossim, enfatiza-se que, enquanto monitora, fez-se emprego dos jogos e ferramentas como recurso pedagógico.

Foto 1



Legenda: Pique Bandeira

Atividade realizada no dia 16/04/2018 no campo da instituição, objetivou colaborar com o processo de socialização, compreensão de regras, agilidade, resistência, comprometimento, atenção, velocidade, estratégia, afetividade, etc. Pode ser trabalhado de duas maneiras: de forma individual e outra em equipe.

1º Forma: Os jogadores são divididos(os) em dois times de quantidade iguais, com o objetivo de ultrapassar o campo adversário sem ser pego. Na situação individual, o aluno que passa com a bola escolhe uma pessoa do time adversário para eliminá-lo por uma rodada, assim sucessivamente, ganhando uma vida no caso de ser pego.

2º : Já no jogo em equipe, remete à versão tradicional do jogo e corresponde ao aluno que passa ao lado adversário para pegar a bola e ultrapassar sem ser pego, dando ponto a equipe toda, se for pego, fica parado no lugar até que um colega toque no aluno dando direito a voltar a jogar, quem ganha, em seguida se inicia uma segunda partida.

Foto 2



Legenda: Visita a Chacará Municipal

Os alunos da sala do 2º ano turma B, no dia 20/05/2019, estiveram presentes na Chacará Municipal, mais conhecida antigamente por Antigo Espaço Amigo, para conhecer e explorar o local.

O Espaço Amigo disponibilizou transporte para os alunos, acompanhados dos professores e monitores, com segurança até o local. Foram recepcionados pelo coordenador municipal de agricultura e meio ambiente de Fartura, Maurício Teixeira, que mostrou o local de plantio de diversas verduras, como: almeirão, alface, chicória, cheiro-verde, etc.

Na oportunidade, esclareceu que as verduras serão disponibilizados para famílias de baixa renda.

Retornando para o Espaço Amigo, os alunos, por meio da apostila, classificaram as verduras, pois estavam estudando sobre ervas aromáticas, para entender todo o processo da semeadura, plantio e colheita, além de conhecer um pouco mais de estufas, o tratamento das terras, etc.

Foto 3



Legenda: Projeto de Plantio de Feijão

No dia 15/03/2019, a turma de 1º ano, conheceu o “famoso” plantio no algodão. Observaram as fases de crescimento, desenvolvimento diz respeito à germinação do feijão, lementos fundamentais, como: nutrientes, água, luz, etc. O plantio fez com que o aluno se interesse ao ato de cuidar, relações de afeto, dentre outras questões.

Foto 4



Legenda: Caminho de Arcos

A turma do 1 ano A, do período da manhã, divertiu-se no dia 25/09/2018 com a brincadeira Caminho de Arcos.

Coloca-se a turma dividida em fileiras, sendo duas equipes com quantidades iguais de alunos. O educador deverá fazer uma marcação com giz, indicando a linha de partida e a linha de chegada. Utiliza-se também três arcos, onde o aluno terá que pular dentro do primeiro arco com

os dois pés juntos, assim passará os outros dois arcos a frente, pulando com a perna aberta, um pé dentro de cada um dos arcos, assim sucessivamente até a linha de chegada

As duas equipes realizarão as provas no mesmo tempo, sendo a equipe vencedora será aquela em que o último participante a concluir a atividade sem erros no percurso da prova.

O aluno que errar o percurso voltará a linha de partida e iniciará de novo. Assim que iniciar a prova, ao ultrapassarem a linha de chegada, os alunos poderão numa primeira opção de jogo voltar correndo e entregar os arcos ao próximo da fila para continuar a prova, e/ou realizar o percurso da de ida e volta com os arcos.

Por meio dessa brincadeira, estimula-se a coordenação motora, a concentração, a agilidade, o equilíbrio, a velocidade, a percepção, a atenção, o foco, dentre outros aspectos.

Foto 5



Legenda: Boliche Humano

No dia 25/09/2018, as crianças do 1º ano turma A, do período da manhã, brincaram de Boliche Humano, visando “derrubar” todos os pinos da equipe adversária, o que acontece quando a bola passa por baixo das pernas do mesmo.

Dividiu-se em duas equipes por 10 pessoas cada grupo. Cada aluno, na brincadeira, é um pino humano em um lugar específico, em pé e com as pernas afastadas, sendo que cada pino

será numerado, por exemplo, de 1 a 10.

O pino “derrubado” deverá sentar no local e, mesmo tendo sido derrubado, poderá tentar derrubar os pinos da equipe adversária. A ordem de quem lança a bola é a ordem numérica dos pinos, sendo que cada aluno terá sua vez. Pode-se colocar uma e/ou duas bolas.