



**FACULDADE DE INHUMAS**  
**CENTRO DE EDUCAÇÃO SUPERIOR DE INHUMAS**  
**CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

**GIZELLY BATISTA DE ALMEIDA**

**JOGOS E BRINCADEIRAS LÚDICAS APLICADAS NA ESCOLA**

**INHUMAS-GO**  
**2019**

**GIZELLY BATISTA DE ALMEIDA**

**JOGOS E BRINCADEIRAS LÚDICAS APLICADAS NA ESCOLA**

Monografia apresentada ao Curso de Educação Física, da Faculdade de Inhumas (FACMAIS) como requisito para a obtenção do título de Licenciatura em Educação Física.

**Professor Orientador:** Esp. Marcelo Galdino de Melo.

**INHUMAS –GO  
2019**

**GIZELLY BATISTA DE ALMEIDA**

**JOGOS E BRINCADEIRAS LÚDICAS APLICADA NA ESCOLA**

**AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO DO(S) ALUNO(S)**

Monografia apresentada ao Curso de Educação Física, da Faculdade de Inhumas (FACMAIS) como requisito para a obtenção do título de Licenciatura em Educação Física.

Inhumas, 16 de dezembro de 2019.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Esp. Marcelo Galdino de Melo – FacMais  
(orientador e presidente)

---

Prof. Esp. Hamilton dos Reis Júnior – FacMais  
(Membro)

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**  
**BIBLIOTECA FACMAIS**

A447j

ALMEIDA, Gizelly Batista de  
Jogos e brincadeiras lúdicas aplicadas na escola/ Gizelly Batista  
de Almeida. – Inhumas: FacMais, 2019.  
34f.: il.

Orientador: Marcelo Galdino de Melo.

Monografia (Graduação em Educação Física) - Centro de  
Educação Superior de Inhumas - FacMais, 2019.  
Inclui bibliografia.

1. Ludicidade. 2. Psicomotricidade. 3. Ensino-aprendizagem. I.  
Título.

CDU: 796

Dedico esta monografia a Deus que, com seu fôlego de vida em mim, seu amor ministrado em minha vida e sua infinita bondade, me deu forças para concluir este trabalho.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, que, além de Autor da Vida é também o verdadeiro Autor deste trabalho. Que sempre ministrava seu amor a mim através de palavras de ânimo, me dizendo para não ter medo pois ele já estaria no lugar onde eu queria chegar. “Eu sei que pensamentos tenho a vosso respeito, pensamentos de paz e não de mal, para vos dar o fim que desejais” (Jeremias 29:11) ... “Seja forte e corajoso!” (Josué 1:9) ... Estes foram versículos que me guiaram nos momentos difíceis e o amor do Senhor foi luz nos momentos de alegria me trazendo a certeza de que eu iria conseguir.

A minha família por acreditar em mim, me deram apoio e incentivo para continuar. Obrigado pai, mãe, irmãos, sobrinhos, cunhadas e cunhados, padrasto, sogra e sogro... Foram para mim, fontes de inspiração, com suas palavras de esperança e força. A presença de vocês significou segurança e a certeza de que não estava sozinha.

Ao meu orientador, Professor Marcelo Galdino de Melo, companheiro de jornada e um dos principais incentivadores para que esse trabalho fosse realizado. Obrigado pela compreensão e tenho que dizer que aprendi muito com você ao longo deste processo.

Agradeço aos demais professores de graduação, que foram meus inspiradores, assim como uma ponte para que eu adquirisse os conhecimentos que tenho hoje. Em especial as Professoras Lucineide Pessoni, Arita Montanini, Elma Moreira, Elisabeth Maria de Fátima Borges. E aos professores Hamilton Júnior e Daniel Oliveira.

Aos meus amigos, que também sempre foram uma grande fonte de inspiração, com todo apoio e palavras de incentivo. Heloisa Vital que foi a corretora deste trabalho. Amigas da Igreja de Cristo Vila 31, amigos da Turma de Graduação que me ajudaram com palavras de ânimo, sempre acreditando e me dizendo que eu era capaz de conseguir.

“Porque, como imagina em sua alma, assim ele é” [...] (Provérbios 23:7).

“Porque deveras haverá bom futuro, não será frustrada a tua esperança”. [...] (Provérbios 23:18). Bíblia Sagrada.

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

**PCNs** Parâmetros Curriculares Nacionais.

**ZDP** Zona de Desenvolvimento Proximal.



## RESUMO

O presente trabalho visa explicitar que as atividades lúdicas e recreativas devem ser o primeiro trabalho a ser realizado com as crianças nas séries iniciais a fim de facilitar o processo de ensino aprendizagem, por assim entender que a relação de grupo e a convivência com a diversidade cultural são fatores primordiais e decisivos no processo de formação humana da criança. Ignorar este início do processo formativo e cognitivo na educação infantil é, no mínimo, não pensar numa qualidade eficiente no futuro desses pequenos estudantes. Fazemos, aqui, a análise de que, através da mediação do professor, deixar que as crianças explorem sua imaginação, também, irá desenvolver, juntamente, com seu corpo, a sua mente. Assim, através de algumas intervenções na Escola Municipal Padre Feliciano – Tempo Integral, podemos observar ao longo deste estudo que quando a criança é livre para brincar, ainda que sejam jogos de cunho técnico, porém não sendo cobrado regras tão explicitamente, ela consegue obter resultados mais satisfatórios no que diz respeito ao seus desenvolvimentos. Neste trabalho abordaremos a visão dos PCNs a respeito da temática da ludicidade e afins, trazendo em pauta o que, realmente, as escolas têm implantado ou não em seus planos diários. Abordaremos um pouco sobre o que estudos falam da origem da ludicidade e como ela foi aos poucos deixando de ser meros jogos de mesa, muitas vezes não sérios e, assim, passaram a ser valorizadas dentro do âmbito escolar. Trouxemos também um breve resumo sobre a psicomotricidade e sua importância no processo de maturação do corpo, seus benefícios no processo motor e de aprendizagem para a criança.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Psicomotricidade. Ensino-aprendizagem.

## ABSTRACT

The present research aims to explain that ludic and recreative activities must be the first work to be realized with the children at the first grades of school, on the purpose to facilitate the process of teaching-learning process, by this way, it is possible to understand that the relation of the group and the coexistence with cultural diversity are primordial and decisive factors on the child human formation. To ignore this beginning of the formative and cognitive process on child education it is the same as not thinking about efficient work for the future of these little students. It is analyzed teacher's mediation, permitting students to explore their imagination, which is developed with the body and the mind. So, through some interventions on Padre Feliciano Municipal School – a full-time school in Inhumas-Goiás – it can be observed, during this study, that when the child is free to play, even technical games, however not demanding all the rules, he/she can gain more satisfying results, concerned to his/her development. In this article, it is going to be shown PCN (National Curricular Parameters) sight about the lucidity theme and its associated, bringing up what schools are implementing or not in their daily plans. It is going to be discussed a little about what researches say about the origin of playfulness and how it was changing on just being table games and becoming more valued in the school reality. It is also presented in this study, a summary of psychomotricity and its importance on body development, its benefits on motor and learning process for the children.

**KEYWORDS:** playfulness, psychomotricity, teaching-learnin.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>10</b>
<b>1 A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS LÚDICAS NO PROCESSO ENSINO- APRENDIZAGEM</b>	<b>12</b>
1.1 LUDICIDADE NAS ESCOLAS	12
1.2 OS PCN'S E A PRÁTICA LÚDICA NA ESCOLA	15
<b>2 AS BRINCADEIRAS, PSICOMOTORAS COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO ENSINO-APRENDIZAGEM</b>	<b>18</b>
2.1 COMPREENDENDO A PSICOMOTRICIDADE	20
2.2. A IMPORTÂNCIA DA PSICOMOTRICIDADE E DA LUDICIDADE	23
<b>3 O PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA COMO MEDIADOR NAS ATIVIDADES LÚDICAS</b>	<b>25</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>30</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>31</b>

## INTRODUÇÃO

É certo que a criança desenvolve brincando os seus comportamentos morais. E na atividade lúdica encontram uma quantidade de normas que não foram estabelecidas por adultos (Vygotsky 2001). Vygotsky, também, diz que para a criança, a brincadeira surge a partir daquilo que elas imaginam e, assim, transformam essa imaginação em ação, tornando-as assim, seres mais ativos, pensantes, desenvolvidos no sentido de coordenação motora, o cognitivo e interação com outras crianças.

No lúdico vemos a grande oportunidade de resgatar os jogos e brincadeiras de rua que existiam antigamente e que, hoje, vemos como fez a diferença no desenvolvimento das crianças, cujo desenvolvimento motor e cognitivo não conseguimos ver nas de hoje. Brincadeiras que alguns anos atrás eram promovidas por grupos de crianças, envolvendo desde jogos de futebol a jogos populares.

Atualmente observa-se que com o severo processo de tecnologia e urbanização, isso já não é mais comum ou pode-se até dizer que já foi instinto. O avanço da tecnologia na criação de TV's, cada vez mais sofisticadas, e vídeo games modernos, internets rápidas de fácil acesso, pais e mães envolvidos com as crises financeiras, passando muito tempo longe de casa, entre outras tantas situações, tem tornado o acesso ao lúdico através das brincadeiras ainda mais distante na vida de nossas crianças.

Observa-se que, as atividades virtuais têm impedido muito as crianças de brincar e serem livres, além daquilo que já foi citado acima, a televisão e jogos eletrônicos roubam muito mais esse tempo. A criança precisa de oportunidades de imaginar, criar, pensar, agir e acima de tudo, brincar com aquilo que elas imaginam e criam. E pensando nisso, Vygotsky observou que a criança procura, através da brincadeira, exercer o domínio dos objetos. Elas minimizam a distância entre querer e conseguir através das brincadeiras, com o uso da ludicidade, onde elas não se preocupam tanto com resultados e sim, na ação propriamente dita.

Analisamos, também, através deste estudo o que os PCNs dizem a respeito da temática da ludicidade no âmbito escolar, principalmente nas séries iniciais. Os resultados positivos que podem ser alcançados quando implantamos os jogos, a fim de explorarmos suas habilidades motoras e cognitivas. O leitor verá um pouco da

abordagem do significado da psicomotricidade, bem como a importância de explorar este tema na elaboração das aulas de Educação Física.

Outro destaque relevante neste estudo, é a importância do professor como mediador nas aulas de Educação Física Escolares, explorando as habilidades cognitivas, motoras, sendo elas fina e ampla, interação com a cultura, socialização, movimento e desenvolvimento.

## **1. A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS LÚDICAS NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM**

No mundo hodierno, há uma grande preocupação das escolas em utilizar o lúdico nas atividades, uma vez que essa prática pedagógica tem mostrado grandes resultados. O objetivo dessa primeira parte é mostrar a importância das atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem. O capítulo está dividido em duas partes, sendo que a primeira apresenta a ludicidade nas escolas e a segunda parte sobre o estudo dos PCN's e a prática lúdica no ambiente.

### **1.1 LUDICIDADE NAS ESCOLAS**

Segundo Luckesi (2000), o "lúdico" tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo".

Pouco antes da Idade Média, o jogo era visto como recreação, servia como uma espécie de diagnóstico da personalidade humana e como facilitador de ensino de conteúdos escolares, eram jogos de mesa como: Xadrez, Dama, Gamão e Moinho. E tem um histórico de regras que foram estabelecidas naquela época e que estão em vigor nos dias de hoje. Eram jogos restritos a sociedade mais nobre e clero. Isso se deve a complexibilidade de suas regras e também, pelo valor de suas peças. (FABER, 2015).

Outro jogo que se destacou muito naquela época, foram os jogos de cartas, jogo que foi criado na China, mas que ganhou destaque e popularidade na Europa e que se espalhou pelo mundo em curto espaço de tempo. Portanto vemos que eram jogos relacionados aos ditos jogos de azar, e por isso, foram assim considerados como " não sérios". (HUIZINGA , 1999).

No Renascimento, o jogo passa a ser considerado como divulgação de princípios morais. A partir daí, o lúdico passa a ganhar destaque. Passaram a ver a brincadeira como ferramenta que favorece o desenvolvimento intelectual, vinculando-se a facilitação para os estudos. Afinal, consideravam que a criança de natureza boa tem a facilidade em se expressar no jogo com mais espontaneidade.

Através da brincadeira, a criança se sente mais à vontade em se relacionar consigo mesma e no meio em que ela vive. Sendo assim, sabemos que quando o lúdico é aplicado no âmbito escolar, ele pode por sua vez, facilitar o processo de ensino-aprendizagem dessas crianças. Visto que não só na prática de jogos na Educação Física, mas, também, em qualquer outra disciplina. (OLIVEIRA, 1996).

Segundo Marcellino (1990) "reconhecer o lúdico é reconhecer a especificidade da infância: permitir que as crianças sejam crianças e vivam como crianças, é ocupar-se do presente, porque o futuro dele decorre, é esquecer o discurso que fala da criança e ouvir as crianças falarem por si mesmas".

As brincadeiras e atividades lúdicas devem estar presente no dia-a-dia dos alunos dos anos iniciais, pois é uma maneira de levar os mesmos a criar sua própria personalidade, para que assim, estes se tornem crianças mais afáveis e que venham a se relacionar bem dentro de uma sociedade contemporânea. Ainda segundo Marcellino (1991), a vivência do lúdico é fundamental em termos de participação cultural crítica e, principalmente, criativa. Por tudo isso é fundamental que se assegure à criança o tempo e o espaço para que essas atividades sejam vivenciadas com intensidade capaz de formar a base sólida da criatividade e da participação cultural e, sobretudo, para o exercício do prazer de viver.

É necessário dar-lhes a oportunidade de transformarem suas imaginações em ações e, assim, veremos como fruto disso, uma ferramenta facilitadora de ensino. Cada criança tem a sua individualidade, seu jeito de pensar, de agir, de aprender, de brincar. Portanto, através das atividades lúdicas o professor de Educação Física pode, por sua vez, observá-las e buscar para suas aulas o aproveitamento dessa diversidade proporcionando momentos de compartilhamento de ideias vindas das próprias crianças.

Sendo assim, vale observar as palavras de Fonseca (2004) que afirmam que:

O indivíduo não é feito de uma só vez, mas se constrói, através da interação com o meio e de suas próprias realizações. Diante desta visão, pode-se entender que a psicomotricidade desempenha papel fundamental, pois o movimento é um suporte que ajuda a criança a adquirir o conhecimento de mundo que a rodeia através de seu corpo, de suas percepções e sensações (FONSECA, 2004, p. 19).

Ao usar a ludicidade mesclada a psicomotricidade, o professor tem em suas mãos o poder de desenvolver as crianças no que diz respeito a coordenação motora fina e ampla, interação no meio social, conhecimento de seu próprio corpo, habilidades, enfim, aspectos cognitivos que facilitaram o processo de ensino aprendizagem num todo.

A valorização do brincar no processo de ensino-aprendizagem colabora de forma expressiva na constituição do aprendizado da criança, acentuando suas capacidades e sua autonomia dentro do ambiente escolar e social. A ludicidade colabora de maneira interdisciplinar no processo de ensino-aprendizagem, bem como no desenvolvimento das crianças.

O esquema corporal mal estruturado resulta em transtornos nas áreas motoras, perceptiva e social. Na área motora, a criança pode demonstrar dificuldades como uma coordenação deficiente, má postura e lentidão. Na área perceptiva, pode resultar dificuldades de estruturação espaço-tempo e, na área social, problemas nas relações interpessoais originados por perturbações afetivas (GALHARDO, 2004).

Portanto, deve-se valorizar as ferramentas que a ludicidade proporciona e usá-las de forma benéfica na vida das crianças. Vale, aqui, ressaltar que é de suma importância, desde os primeiros anos escolares, quando elas estão na fase de crescimento e desenvolvimento motor, para prepará-las para o processo de interação pessoais e interpessoais, noção de espaço e desenvolvimento motor.

Segundo Negrini (1994), as contribuições do jogo no desenvolvimento global infantil, está no fato de que todas as dimensões do jogo estão intrinsecamente vinculadas a inteligência, a afetividade, a motricidade e sociabilidade são inseparáveis, sendo que a afetividade constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança.

Trata-se de fator muito importante, uma vez que visa, não somente o contexto emocional e a interação social dos alunos, mas, também, prima pela compreensão por parte dos professores sobre os limites e possibilidades de os alunos desenvolverem atividades que ressaltem o tema sobre afetividade e relacionamento dentro do âmbito escolar.

Partindo dessas observações, é possível perceber que, quando uma criança recebe a liberdade de expressar seus sentimentos e imaginações, ela recebe, também, o estímulo para percepção e reconhecimento de seu próprio corpo, facilita



O desenvolvimento de sua personalidade estimula, também, o seu prazer pela atividade física, resultando uma qualidade de vida em sua fase adulta.

## 1.2 OS PCN'S E A PRÁTICA LÚDICA NA ESCOLA

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais de 1997, doravante (PCN's), o trabalho de Educação Física nas séries iniciais do Ensino Fundamental se faz importante, pois possibilita aos alunos terem, desde cedo, a oportunidade de desenvolver habilidades corporais e de participar de atividades culturais, neles ainda se fazem referência às particularidades individuais e as experiências anteriores do aluno ao se deparar com diversas situações que compõem o ponto de partida do processo de ensino e aprendizagem.

Para os PCNs:

A escola não muda a sociedade, mas pode, partilhando esse projeto com segmentos sociais que assumem os princípios democráticos, articulando-se a eles, constituir-se não apenas como espaço de reprodução, mas também como espaço de transformação. Essa possibilidade não é dada, nem automaticamente decorrente da vontade. É antes um projeto de atuação político-pedagógico que implica avaliar práticas e buscar, explícita e sistematicamente, caminhar nessa direção. (PCNs/ MEC, BRASIL 1997, p. 25-26).

Percebe-se, assim, a necessidade de olhar com consideração o contexto cultural em que os alunos estão inseridos, assim como o conhecimento que eles trazem consigo, utilizando-se desse método para explorar as possíveis atividades lúdicas, acrescentando a elas um grau de dificuldade cada vez maior, fazendo assim com que os alunos se sintam desafiados e prontos para desenvolver seus conhecimentos.

Ainda, como se pode observar segundo os PCN's, as situações lúdicas, competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos que solicitam a atenção do aluno na tentativa de executá-los de forma satisfatória e adequada.

Elas incluem, simultaneamente, a possibilidade de repetição para manutenção e por prazer funcional e a oportunidade de ter diferentes problemas a resolver. Além disso, pelo fato de o jogo constituir um momento de interação social bastante significativo, as questões de sociabilidade constituem motivação suficiente para que o interesse

pela atividade seja mantido (PCNs/ MEC, BRASIL, 1997 vol.7, p 28 e 29).

Para que o ensino produza resultados é necessário que os profissionais de Educação Física tenham o devido conhecimento em relação à avaliação motora da criança, assim como manter um acompanhamento contínuo para melhorar o seu desempenho, podendo dessa forma influenciar em seu processo de desenvolvimento e características motoras. Além de permitir detectar possíveis problemas de ordem motora, o acompanhamento das crianças na prática das atividades, observando e analisando suas necessidades e interesse é de fundamental importância para o aperfeiçoamento dos alunos.

Ainda conforme os PCN's:

É necessário que o indivíduo conheça a natureza e as características de cada situação de ação corporal, como são socialmente construídas e valorizadas, para que possa organizar e utilizar sua motricidade na expressão de sentimentos e emoções de forma adequada e significativa. (PCNs/ MEC, BRASIL, 1997, vol. 7, p. 28).

Desta maneira, pode-se observar que o jogo ajuda no desenvolvimento da aprendizagem do aluno, ampliando e melhorando o aspecto cognitivo, motor, físico, afetivo, além de promover a obtenção dos valores humanos em sua formação. Ele é um extraordinário meio didático, que pode ser utilizado para promover o bom desenvolvimento das crianças no ambiente escolar.

Conforme Vygotsky:

É a interação que cada pessoa estabelece com determinado ambiente, a chamada experiência pessoalmente significativa. Ele reforça a ideia de que o professor é o impulsionador do desenvolvimento psíquico do indivíduo. Dessa forma as ligações fatuais subjacentes aos complexos são descobertas por meio da experiência direta. [...] Uma vez que um complexo não é formado no plano do pensamento lógico abstrato, as ligações que o criam, assim como as que ele ajuda a criar, carecem de unidade lógica; podem ser de muitos tipos diferentes. Qualquer conexão factualmente presente pode levar à inclusão de determinado elemento em um complexo. É esta a diferença principal entre um complexo e um conceito. Enquanto um conceito agrupa os objetos de acordo com um atributo, as ligações que unem os elementos de um complexo ao todo, e entre si, podem ser tão diversas quanto os contatos e as relações que de fato existem entre os elementos (1991, p.17).

A influência dos jogos lúdicos na aprendizagem é complexa e envolve uma série de estudos e conceitos que embarcam valores culturais e estrutura física ambiental. Tendo como base e referência a importância da ludicidade para a alfabetização, observa-se que se trata de uma ferramenta fundamental na interação dos alunos, além de melhorar e combater o fraco rendimento escolar e a falta de interesse de algumas crianças no processo educativo (SOLER, 2007).

Com base no posicionamento dos PCN's, pode-se observar a influência que os jogos e brincadeiras dentro da ludicidade podem ter sobre o aluno, no processo de alfabetização e desenvolvimentos psicomotores e afetivos. Ele destaca, também, a participação do professor como impulsionador nesses processos, deixando claro que o professor tem as portas abertas para explorar esse tema nos pátios e salas de aula na escola.

No próximo capítulo serão apresentadas abordagens sobre jogos e brincadeiras e suas eficácias quando as usamos como ferramenta facilitadora para o processo de ensino-aprendizagem. Será abordado, também, sobre psicomotricidade e a importância de se trabalhar este tema desde os primeiros anos da criança na Escola e como se pode aplicar tal tema no âmbito familiar.

## 2. AS BRINCADEIRAS, PSICOMOTORAS COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO ENSINO-APRENDIZAGEM

Sabendo que a ludicidade vai muito mais além que apenas jogos e brincadeiras ociosas e sem sentido, será apresentado, neste capítulo, a relevância de fazer do lúdico uma ferramenta, não só facilitadora, mas, também, eficaz no processo de ensino-aprendizagem dos alunos desde a infância até a sua vida adulta.

A criança, ao entrar na escola já traz de seu convívio social uma grande gama de conhecimentos e aprendizado, entretanto, é através de sua vida escolar que a mesma vai aprender por meio das brincadeiras lúdicas, a construir e adquirir novos conhecimentos sobre o mundo ao seu redor. Contudo, Piaget (1976, p. 75), afirma que por meio do lúdico “a criança constrói e adquire conhecimento sobre o mundo físico e social, desde o período sensório-motor até o período operatório formal”. Outro autor que defende o método lúdico, como recurso para uma, na qual a criança melhora suas ações, interagindo com o meio e com suas diferenças, é Vygotsky que afirma que:

O lúdico como estímulo para o desenvolvimento intelectual e cognitivo ele argumenta que sentimento e pensamento são o que move a ação humana, assim a criança só pode criar uma nova síntese, porque, em sua perspectiva anterior, já conheciam todos os elementos envolvidos, sem os quais não poderiam criar nada e acrescenta que a combinação de todos os elementos constitui algo novo, criador, que pertence à criança sem que seja apenas uma repetição de coisas vistas ou ouvidas. Esta faculdade de compor um edifício com esses elementos, de combinar o antigo com o novo é à base da criação (VYGOTSKY, 1988, p. 134).

Por esse motivo a preferência em aplicar as atividades lúdicas nas aulas de Educação Física é de grande importância, visto que estimula a criatividade, proporcionando uma aprendizagem qualitativa, partindo de princípios que estimulam o seu desenvolvimento social, cognitivo, afetivo e psicomotor.

Partindo dessas análises, é notável que a atividade lúdica é reconhecida como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades, além de trabalhar estas habilidades, a ajudará no desenvolvimento da criatividade, na inteligência verbal-linguística, coordenação motora, dentre outras. Partindo da consideração de

que as atividades lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento intelectual da criança, Platão ensinava matemática às crianças em forma de jogo e preconizava que, nos primeiros anos da criança, deveriam ser ocupados por jogos educativos. (AGUIAR, 1999)

Deste modo, percebe-se que as atividades lúdicas oferecem grandes vantagens para os alunos, colaborando para o desenvolvimento do ensino e aprendizagem. Todavia segundo Kaden:

A realidade educacional mostra que apesar de muita teoria, debate, seminários, e cursos sobre ludicidade, na realidade, na educação infantil as atividades lúdicas são pouco exploradas e mesmo quando são realizadas como parte do Projeto Pedagógico, não é dado o valor que elas merecem, assim como, na formação dos educadores não há disciplina que tratem da ludicidade, o que dificulta aos professores desenvolver esse tipo de atividade pedagógica (2004, p. 24).

Vemos então que o conceito da ludicidade precisa sair do papel e da posição de apenas mais uma pauta de reuniões. É preciso ser visto como algo que vale a pena ensinar aos futuros professores para que eles então deem valor ao lúdico e, assim, o pratiquem esse em suas aulas.

Por isso, as atividades de jogos devem ser prazerosas para a criança e permitir a ela experimentar a situação proporcionada pelo jogo. Não é permitido obrigar uma criança a brincar, o professor deve incentivá-la a participar das atividades propostas. O jogo lúdico deve ser agradável para que as possibilidades de aprendizagem sejam alcançadas.

Segundo Silveira:

Através do jogo o aluno tende a aprender a tomar decisões, formulando conceitos através da compreensão que o contexto jogo fornece. Desta forma, é necessário conhecer o jogo esportivo e suas táticas a fim de extrair o máximo possível de proveito durante o jogo. Interligando assim, inteligência, domínio e habilidades que o próprio ambiente proporciona ao aluno durante as diferentes situações de jogo (2005, p.7).

Partindo desses pressupostos pretende-se aproveitar este trabalho e reafirmar, ressaltar que a Educação Física é, na sua essência, interdisciplinar, pode-se aproveitar o interesse das crianças por atividades físicas, já que estão na fase em

que enxergam o mundo através do corpo para apresentá-las a temas que ainda não conhecem. Durante os jogos, podemos ensinar e aprender noções de escrita e matemática e, a partir do que a criança já conhece é sempre o melhor ponto de partida, pois, a partir daí, pode-se ir criando desequilíbrios, ou seja, ir gerando novos objetivos a serem alcançados, fazendo com que ela aprenda cada vez mais. As atividades físicas exercitam as habilidades necessárias para a criança atingir o estágio de prontidão, pois é a partir daí que alcançam o desenvolvimento motor necessário para a leitura e escrita.

### 1.3 COMPREENDENDO A PSICOMOTRICIDADE

Desde o início desse trabalho verifica-se que há evidência, cada vez maior, da importância do desenvolvimento psicomotor nos processos que envolvem o aprendizado, voltado para a sistematização de certos conteúdos curriculares, mais especificamente os que se relacionam à alfabetização. Diversos autores nos mostram que estudos atuais conduzem para o interesse crescente pelas práticas psicomotoras em decorrência de sua dupla função, preventiva e terapêutica, levando-se em consideração que, em torno da ação psicomotora, giram as possibilidades de atuação, por meio do corpo, sobre o psiquismo e as funções instrumentais de adaptação ao meio.

Segundo Galvão (1995), a psicomotricidade, em sua ação educativa, pretende atingir a organização psicomotora da noção do corpo como marco espaço temporal do “eu” (entendido como unidade psicossomática). Esse marco é fundamental ao processo de conduta ou de aprendizagem, pois, busca conhecer o corpo nas suas múltiplas relações: perceptiva, simbólica e conceitual, que constituem um esquema representacional e uma vivência indispensável à integração, à elaboração e à expressão de qualquer ato ou gesto intencional.

Ainda, para o mesmo autor, a psicomotricidade pode ser vista como a ciência que estabelece a relação do homem com o meio interno e externo: Psicomotricidade é a ciência que tem como objeto de estudo o homem através do seu corpo em movimento e em relação ao seu mundo interno e externo. “Está relacionada ao processo de maturação, onde o corpo é a origem das aquisições

cognitivas, afetivas e orgânicas. É sustentada por três conhecimentos básicos: o movimento, o intelecto e o cognitivo” (IDEM, 1995, p. 10).

Para Vayer (1986), a educação psicomotora é uma ação pedagógica e psicológica que utiliza os meios da educação física com o fim de normalizar ou melhorar o comportamento da criança, enquanto que para Alves (2008), ela favorece a aprendizagem quando reconhece que diferentes fatores de ordem física, psíquica e sociocultural atuam em conjunto para que se dê a aprendizagem, trabalhando no ser humano, cada uma das etapas, possibilitando trabalhar a consciência corporal, a consciência do mundo que o cerca, o relacionamento deste com o seu corpo e com o que está ao seu redor. É proporcionar ao indivíduo a capacidade de ser, ter, aprender a fazer e a fazer, na medida em que se reconhece por inteiro, alcançando a organização e o equilíbrio das relações com os diferentes meios e a sua distinção. Espera-se que assim, possam se relacionar com o mundo de forma equilibrada.

Le Boulch (1987) define Psicomotricidade como uma ciência que estuda as condutas motoras por expressão do amadurecimento e desenvolvimento da totalidade psicofísica do homem, procurando fazer com que os indivíduos descubram o seu corpo através de uma relação do mundo interno com o externo e a sua capacidade de movimento e ação. E dessa forma, permitir tanto ao adulto como à criança expressar as suas ações e movimentos de forma harmoniosa, utilizando o seu corpo.

Segundo Alves (2003), a psicomotricidade envolve toda a ação realizada pelo indivíduo, que representa suas necessidades e permite a relação com os demais. É a integração psiquismo motricidade. A motricidade é o resultado da ação do sistema nervoso sobre a musculatura, como resposta à estimulação sensorial. O psiquismo seria considerado como o conjunto de sensações, percepções, imagens, pensamentos, afeto, etc. Portanto, a função psicomotora é a unidade onde se integram a incitação, a preparação, a organização temporal, a memória, a motivação, a atenção, etc. O mundo psicomotor surge também na escola onde o aluno busca um espaço para seu corpo, vivendo intensamente a cada momento.

A educação psicomotora deve ser considerada uma educação de base na escola primária. Ela acondiciona todos os aprendizados pré-escolares levando a criança a tomar consciência de seu corpo, da lateralidade, a

situar-se no espaço, a dominar o seu tempo, adquirir habilmente a coordenação de seus gestos e movimentos. A educação psicomotora deve ser praticada desde tenra idade; conduzida com perseverança permite prevenir inadaptações difíceis de corrigir quando já estruturadas (LE BOULCH, 1986, p. 15).

Portanto, quando atividades relacionadas ao desempenho psicomotor são levadas em consideração, a criança desenvolve suas habilidades motoras fina e ampla, bem como suas habilidades cognitivas e sociais, facilitando o processo de ensino-aprendizagem e impede grandes dificuldades e limitações futuras.

Ainda, segundo Le Boulch (1983), educação psicomotora justifica sua ação pedagógica colocando em evidência a prevenção das dificuldades pedagógicas, dando importância a uma educação do corpo que busque um desenvolvimento total da pessoa, tendo como principal papel na escola preparar seus educandos para a vida. Utiliza métodos pedagógicos renovados, procurando ajudar a criança a se desenvolver da melhor maneira possível, contribuindo dessa forma para uma boa formação da vida social dos educandos. Para atingir esse objetivo, a educação psicomotora procura trabalhar como foi descrito acima, na prevenção de problemas de dificuldades escolares de várias origens, como: afetividade, leitura e escrita, atenção, lateralidade e dominância lateral, matemática e funções cognitivas, socialização e trabalho em grupo.

De acordo com Gonçalves (2011) a Psicomotricidade tem o objetivo de enxergar o ser humano em sua totalidade, nunca separando o corpo (cinestésico), o sujeito (relacional) e a afetividade. Sendo assim, ela busca, por meio da ação motora, estabelecer o equilíbrio desse ser, dando-lhe possibilidades de encontrar seu espaço e de se identificar com o meio do qual faz parte.

Analisa-se, neste capítulo, que a psicomotricidade, por sua vez, é responsável pelo momento em que a criança irá descobrir, através de movimentos, noções de espaço, valorizar sua autoestima, e trabalhar sua interação e convívio social. Ela poderá conhecer a si mesma por meio de atividades que incentivam a movimentar-se a si mesma, a fim de melhorar a cada dia o seu processo de desenvolvimento.



## 2.2. A IMPORTÂNCIA DA PSICOMOTRICIDADE E DA LUDICIDADE

Quando estimulamos uma criança a explorar suas capacidades de percepção, memória, noções de seu próprio corpo, bem como funções cognitivas, através das brincadeiras, ela então se desenvolve num todo. Sabendo que a psicomotricidade é a junção da parte cognitiva e corporal, o professor tem nas mãos a oportunidade de trabalhar as duas coisas através dos jogos e brincadeiras lúdicas.

De acordo com Oliveira (2008) ao brincar, afeto, motricidade, linguagem, percepção, representação, memória e outras funções cognitivas estão profundamente interligados. A brincadeira favorece o equilíbrio afetivo da criança e contribui para a apropriação dos signos sociais.

Conforme Santos (2009) durante muito tempo e ainda hoje, prevalece a indiferença, de muitos ao ambiente escolar, pelo uso do lúdico no ensino das crianças. O brincar era e é tratado como uma atividade não séria que não se enquadra nos padrões de ensino, já que, o mesmo autor ainda traz que a escola prioriza a disciplina e o silêncio, assim como criança precisa ser obediente ao professor, passiva e imóvel em sala de aula, para que não haja bagunça. Isso contraria os objetivos que muitos educadores pregam em que se valoriza a criança como um ser ativo.

Como vimos no início de nosso trabalho, a palavra lúdico se originou de "ludus" que significa jogo, a palavra evoluiu ganhando novas considerações principalmente pelas pesquisas envolvendo a psicomotricidade, por esse motivo passou a ter outros sentidos e não somente o sentido de jogo.

Como bem observa Fortuna (2001), em uma sala de aula ludicamente inspirada, convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável, o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem, a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Ainda de acordo com o mesmo autor, uma proposta lúdica educativa torna-se um desafio à prática do professor, pois além de selecionar, preparar, planejar e aplicar os jogos precisa participar no decorrer do jogo, se necessário jogar, brincar com as crianças, mas sempre observando, no desenrolar, as interações e trocas

de saberes entre eles, “brincar e aprender ensinam ao professor, por meio de sua ação, observação e reflexão, incessantemente renovadas, como é o que o aluno conhece”.

Ainda, segundo Dohme (2005), além de o jogo ser uma atividade interessante, ela transmite conteúdos na qual:

(...) podem colaborar na formação do indivíduo de forma ampla, proporcionando o desenvolvimento em outros aspectos, como físico, intelectual, social, afetivo, ético, artístico. Este desenvolvimento pode ser obtido através de situações comuns decorrentes da aplicação de jogos como o exercício da vivência em equipe, da criatividade, imaginação, oportunidades de autoconhecimento, de descobertas de potencialidade, formação da auto-estima e exercícios de relacionamento social.

Le Boulch (1987) ressalta que “é partindo de um desenvolvimento funcional metódico que facilita as aprendizagens específicas”. Neste desenvolvimento funcional, a educação psicomotora desempenha um papel central já que ela termina no ingresso a uma imagem do corpo operatório, condição da disponibilidade pessoal em relação ao meio material e humano. Ressalta ainda, que a educação psicomotora nas escolas deveria desenvolver nas crianças, uma postura correta frente à aprendizagem de caráter preventivo do desenvolvimento integral do indivíduo, frente a várias etapas de crescimento.

Conclui-se então que, mesclar as aulas lúdicas que envolvem a psicomotricidade na escola, pode trazer resultados satisfatórios no desenvolvimento da criança, pois essa junção é eficaz para trabalhar todo o esquema corporal dos alunos, trazendo a ele bons desempenhos se tratando de aspectos cognitivos, sociais, motores, afetivos e intelectuais.

### **3. O PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA COMO MEDIADOR NAS ATIVIDADES LÚDICAS**

É certo que todo ser humano necessita do convívio social para sua sobrevivência, isso se tratando de todos os aspectos possíveis. Para se desenvolver socialmente a criança precisa de ter um contato direto com outras crianças e também com atividades que as influenciam a colocar em prática suas imaginações.

Pensando nisso, Vygotsky desenvolveu teorias de aprendizagem que, mais tarde, foram chamadas de socioconstrutivismo. Nelas ele observou temas principais como desenvolvimento humano e aprendizagem, ressaltando sempre a importante relação que existe na interação do ser humano com o ambiente.

O professor pode então, a partir deste entendimento, usar esse processo de desenvolvimento como ferramenta para atender aos desafios que enfrenta no que diz respeito à diversidade que encontramos em uma sala de aula. Isso implica em acompanhar de perto as crianças quando elas têm a oportunidade de se manifestar mostrando sua criatividade através de expressões corporais e verbais, confecção de brinquedos, sua desenvoltura em atividades propostas e etc.

Dessa forma o papel do professor consiste em guiá-lo enquanto fornece as ferramentas adequadas para que seu desenvolvimento cognitivo ocorra da forma mais apropriada. Assim, a função do profissional é conduzir o indivíduo até a aquisição do conhecimento (OLIVEIRA, 1996).

Para uma criança se desenvolver, produzir, brincar, fazer qualquer atividade, ela depende de um mediador para conduzi-la. É por isso que chamamos essa oportunidade de ferramenta, afinal, depois desse primeiro contato, ela já se apropria dessas habilidades e passa a se sentir independente e capaz de criar novos meios de praticar atividades e criar seus próprios brinquedos.

Na escola observada, Escola Municipal Padre Feliciano – Tempo Integral as crianças foram motivadas a experimentar esportes de precisão os quais possuem regras. Porém foram apresentadas a eles de forma lúdica, pois, assim eles se interessam mais e se sentem mais livres para participar das atividades propostas.

A dança, na maioria das vezes, é utilizada como atividade de aquecimento, antes das atividades principais, já que essa modalidade chama muito mais a atenção das crianças e proporciona alegria e motivação em participar das próximas atividades.

Autor de mais de 200 trabalhos sobre Psicologia, Educação e Ciências Sociais, o psicólogo bielorrusso Lev Vygotsky (1896-1934) propõe a existência de dois níveis de desenvolvimento infantil. O primeiro é chamado de real e engloba as funções mentais que já estão completamente desenvolvidas (resultado de habilidades e conhecimentos adquiridos pela criança). Geralmente, esse nível é estimado pelo que uma criança realiza sozinha. Essa avaliação, entretanto, não leva em conta o que ela conseguiria fazer ou alcançar com a ajuda de um colega ou do próprio professor. É justamente aí - na distância entre o que já se sabe e o que se pode saber com alguma assistência - que reside o segundo nível de desenvolvimento apregoado por Vygotsky e batizado por ele de proximal.

Com a observação dessa teoria, fazemos as aulas de Educação Física se realizarem na visão de um outro ponto de estudo de Vygotsky, que é a ZDP (Zona de Desenvolvimento Proximal), que segundo ele nada mais é que a distância entre o desenvolvimento real de uma criança e o que ela ainda tem o potencial de aprender.

A aquisição ocorre por mediação, convivência, partilha e assim por diante até que diversas estruturas sejam internalizadas. Um de seus principais conceitos é a zona de desenvolvimento proximal (ZDP), que destaca o papel do outro – em especial o do professor (OLIVEIRA, 1996).

Pode-se observar, mais uma vez, um destaque que Vygotsky faz na importância do professor como mediador no processo de desenvolvimento da criança na Escola, ressaltando que quando essa mediação é bem executada, a criança carrega consigo traços dela na sua vida adulta. “Nesse cenário um dos recursos mais úteis é o trabalho de pares. Afinal a ZDP é o caminho entre o que a criança consegue fazer sozinha e o que ela está perto de conseguir fazer sozinha” (OLIVEIRA, 1997).

Esse trabalho de mediação de conhecimento deve contar com uma boa relação entre professor e aluno. O professor precisa conseguir identificar habilidades bem como as dificuldades de seus alunos, assim como os alunos precisam estabelecer uma relação de confiança com o professor para que ela possa ter a liberdade de expressar-se.

Vygotsky deixa claro que para que a ZDP possa fluir, professor e aluno precisam estabelecer um contato em que haja respeito mútuo, cooperação, incentivo, respeito,

crescimento e liberdade e não sinais de extrema imposição, ou seja, o professor é uma ponte e não uma zona de autoritarismo que está extremamente inalcançável.

Podem ser usadas variadas metodologias para que esse processo de zona de desenvolvimento proximal seja satisfatório, um deles e não menos importante, é o diálogo. Ele deve ser aberto, claro e de fácil entendimento principalmente nas fases de primeiros anos escolares da criança.

Ainda segundo Oliveira, citando Vygotsky: “isso ocorre pela linguagem-pelo diálogo entre professor e aluno. Esse conceito é essencial na adaptação na educação infantil e o papel do professor é fazer com que a criança se sinta estimulada” (OLIVEIRA, 1997).

É importante, também, incentivar a criança a falar, pois, quando ela se expressa verbalmente, ela desenvolve seus movimentos corporais bem como sua imaginação, e é nesse sentido que se observa que:

A linguagem tem duas funções básicas: intercâmbio social e pensamento generalizante. O intercâmbio social é bem visível em bebês, por exemplo: por meio de gestos, expressões e sons, eles demonstram sentimentos desejos e necessidades (OLIVEIRA, 1997).

Um outro fator importante dos estudos de Vygotsky é o pensamento generalizante, que nada mais é que, quando falamos uma palavra, automaticamente o nosso pensamento reflete a imagem daquilo que falamos. Sendo assim, ele concluiu que as ações e os pensamentos inteligentes que só são encontrados no homem (como pensar, refletir, organizar, categorizar, generalizar e outros) são construídos ao longo de sua história social (OLIVEIRA, 1997).

O processo de desenvolvimento humano depende de suas atividades psicológicas, relacionamentos sociais, contexto cultural e histórico e com o mundo à sua volta. Estes são de suma importância para que esse processo se torne evolutivo e satisfatório.

Outra metodologia usada na Escola Municipal Padre Feliciano - Tempo Integral, foram aulas interdisciplinares. Foi possível perceber as dificuldades dos alunos em relação à leitura, escrita e interpretação. Assim foram usadas nas aulas de Educação Física gincanas que envolviam montagem de palavras a partir de sílabas separadas. Os alunos se sentiram mais à vontade ao tentarem executar as atividades pois naquele momento eles aprendem brincando.

Foi, então, possível analisar que o lúdico quando mesclado a atividades interdisciplinares torna-se um campo fértil para que as crianças estabeleçam um diálogo entre brincar e a construção do seu saber e, assim, ela percebe o que é relevante para sua vida escolar desde as primeiras fases do ensino fundamental, passando para o ensino médio e superior.

Partindo da teoria que, quando a criança cria consciência da junção de linguagem, imaginação, socialização, ludicidade e cultura do movimento, ela estabelece em si uma consciência de todo seu esquema corporal, ela, então, passa a ter um olhar diferente para atividades físicas, o que acarreta um futuro ativo e saudável.

Ronca e Tarzi (2005) dizem que o ato de ensinar não deve se limitar apenas a transmitir conteúdo. O professor deve, também, estar aberto ao diálogo e descobrir aos poucos como executar com prazer as atividades propostas. O professor de Educação Física, ainda, pode ir mais além, afinal, ele tem mais oportunidades de proporcionar vivências fora de sala de aula, mais oportunidade de ensinar brincando, que torna o contato com o lúdico, os jogos e brincadeiras uma realidade mais perto do que podemos imaginar.

Por meio de atividades lúdicas, numa relação com as brincadeiras, a criança poderá desenvolver sua personalidade, formular suas ideias, atitudes, conceitos, criar, inovar, aprender e ensinar, num processo de cooperação e compreensão, mesmo nesta fase de desenvolvimento, pois, esta fase é de construção da personalidade, onde conceitos morais e éticos poderão ser constituídos. A brincadeira, em sua ação, é essencial para o desenvolvimento sensorial-motor e representativo na aquisição das múltiplas inteligências.

Em uma de suas teorias, Vygotsky ressalta a importância da internalização, ou seja, aprendizados que a criança absorve de fora para dentro. Isso diz respeito a influência que o ambiente pode ter no processo de ensino aprendizagem. Por isso, quando se trata de atividades que têm um cenário lúdico, onde as técnicas se resumem apenas em regras internas do jogo são mais fáceis de serem aceitas pelas crianças.

Em resumo, todos os dias, em todos os lugares, a criança observa o que as pessoas dizem, como dizem, o que fazem e por que fazem. Ela, então, internaliza tudo isso e o transforma em sua prioridade. Para isso, ela recria, dentro de si, as conversações e demais interações observadas (OLIVEIRA, 1997).

Dessa forma o incentivo do professor de Educação Física é fundamental para que a criança exercite seu funcionalismo psicológico, pois, entende-se que através disso, ela irá internalizar tudo aquilo que elas escutam e veem, assim transforma informações interpessoais em informações intrapessoais. Através de, apenas observar o mundo a sua volta, a criança é capaz de criar objetos que são fruto de sua imaginação, fazendo um mundo real através de seus mundos imaginários. O que pode proporcionar a eles desenvolvimentos cognitivos e motores e interação social.

Através de experiências realizadas na Escola, percebe-se que se pode ajudar o aluno na facilitação de aprendizagem com a ludicidade, pois, além, de serem prazerosas, o professor tem um contato mais direto com a criança e tem a oportunidade de proporcionar momentos de colocar em prática tudo aquilo que a criança imagina.

A noção de desenvolvimento remete a um contínuo de evolução. Assim, é como se o indivíduo caminhasse ao longo do ciclo vital. Essa evolução nem sempre é linear e ocorre nos aspectos afetivo, cognitivo, social e motor. O processo inclui tanto a maturação biológica quanto as interações com o meio (OLIVEIRA, 1997).

Neste contexto, a criança vai se desenvolvendo de acordo com o meio em que ela vive. A cultura é uma das principais influenciadoras neste processo, afinal, é através de sua interação com o meio social que a criança aprende, cria, estabelece formas de agir no mundo em que ela vive de forma que ela se adapte no meio ambiente que a cerca.

Se na escola a criança é cercada de uma linguagem simples e lúdica, ela se sentirá mais à vontade para se expressar diante de atividades propostas de forma que quando ela chegar a níveis onde se desenvolvem técnicas e regras mais severas, ela saberá se sobressair.

Portanto, o professor tem em suas mãos, a chave para conduzir de forma prazerosa e eficaz, o bom desenvolvimento de seus alunos, usando sua criatividade na elaboração das aulas, preparando sempre um ambiente alegre e, conseqüentemente, o incentivo que os alunos esperam ao participarem das atividades propostas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho trata-se de um projeto de revisão bibliográfica, visando analisar a evolução do ensino-aprendizagem dos alunos através das práticas de atividades lúdicas nas suas vivências escolares, considerando-se a bagagem e o senso comum que cada um deles já tem. Segundo Zanluchi (2005, p. 91) "a criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica de seu dia-a-dia. Sendo assim, as crianças tornam-se mais autônomas quando elas brincam com aquilo que a imaginação delas foi capaz de criar".

Foram realizadas pesquisas em acervos bibliográficos físicos e virtuais, como também intervenções em ambiente escolar para analisar a evolução dos alunos, que praticam atividades físicas de acordo com a temática da ludicidade e psicomotricidade mediados pelo professor, que se baseiam em atividades que trabalham coordenação motora fina e ampla, lateralidade e interação social.

Foram feitas, também, intervenções baseadas nos estudos de Vygotsky a respeito de desenvolvimento proximal (ZDP), que nada mais é do que a importante relação que o professor tem com seus alunos, fazendo com que essa troca de conhecimento seja bem-sucedida.

As atividades lúdicas fazem parte da atividade humana, caracterizando-se pela espontaneidade, funcionalidade, satisfação e prazer do indivíduo pela atividade prática. Na aplicabilidade dessas atividades considera-se não somente o resultado, mas a ação, o movimento, assim como as vivências por elas proporcionadas. Observa-se, ainda, que as brincadeiras lúdicas exercem forte influência na formação da personalidade, do caráter e do equilíbrio emocional das crianças.

Conclui-se então em análises feitas através de estudos de Vygotsky, um primeiro passo nas buscas desses conhecimentos. É sabido que há muito o que ser descoberto a respeito do desenvolvimento humano. Assim afirma Vygotsky (1991) "a criança é um ser ativo que inventa e constrói desenvolvendo assim o seu entendimento através de interações sociais". Ou seja, a criança está sempre em fase de construção e desenvolvimento e quando essa fase é incentivada pelos professores, ela produz ainda mais resultados para ela, tanto no ambiente escolar, quanto em sua vida pessoal.



## REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Severina Bezerra da Silva Melo. **A brinquedoteca e a brincadeira na Educação Infantil**. – Tese de Doutorado em Ciências da Educação – Faculdade de Pós-Graduação Stricto Senso – UPAP – Universidade Politécnica e Artística – Assunção – Paraguay. Orientador.: Prof. Dr. Gerardo Fogel Pedrozo, São Paulo: Clube de Autores Publicações S/A, 2011.
- ALVES, Fátima. **Psicomotricidade: corpo, ação e emoção**. Rio de Janeiro: Walk, 2003.
- ALVES, F. **Psicomotricidade: corpo, ação e movimento**. 4. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2008.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais : Educação física**. Brasília : MEC/SEF , Vol. 7, 1997.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- DOHME, Vânia. **O lúdico na educação**. Petrópolis, RJ; 2005. Disponível em: <http://www.editorainformal.com.br>. Acesso em: 13 agost. 2019.
- FABER, Marcos Emilio Ekman. **Jogos de mesa na idade média: tabuleiros, dados e cartas - Sala de Aula - História Medieval - Cultura e Literatura Medievais -** Disponível em: [http://www.historialivre.com/medieval/jogos\\_media.htm](http://www.historialivre.com/medieval/jogos_media.htm). Acesso em: 02 set. 2019.
- FONSECA, Vitor da. **Psicomotricidade: perspectivas multidisciplinares**. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- FORTUNA, Tânia Ramos. **Formando professores na Universidade para brincar**. Petrópolis: Vozes, 2001.
- GALVÃO, Isabel. **Henri Wallon: uma concepção dialética do desenvolvimento infantil**. Petrópolis: Vozes, 1995.
- GONÇALVES, *Fátimastrong*. **Do andar ao escrever: um caminho psicomotor**. São Paulo: Cultural RBL, 2011.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução: João Paulo Monteiro. 6ª ed. - São Paulo: Perspectiva, 1999.
- KADEN Fernanda Macedo. **Criatividade, nas atividades lúdicas e sua importância no desenvolvimento na 2ª Infância**. Rio de Janeiro 2004, p 24. Disponível em

<http://www.avm.edu.br/monopdf/2/FERNANDA%20MACEDO%20KADEN.pdf>.

Acesso em: 09 agost. 2019.

LE BOULCH, Jean. **A Educação Psicomotora: A psicocinética na idade escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1983.

LE BOUCH, Jean. **O desenvolvimento Psicomotor do nascimento até 6 anos – A psicocinética na idade escolar**. Porto Alegre; Artes Médicas, 1986.

LE BOULCH, Jean. **A Educação Psicomotora: Psicocinética na Idade Escolar**. Tradução: WOLF, Jeni. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. Salvador: Gepel, 2000.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e educação**. Campinas: Papyrus, 1990.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. Campinas: Papyrus, 1991.

NEGRINE, Airton da Silva. **A aprendizagem e desenvolvimento infantil: simbolismo do jogo**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Escolarização e desenvolvimento do pensamento: a contribuição da psicologia histórico-cultural**. Revista dialogo Educacional, Curitiba, v. 4, n.10, p.23-34, set./dez. 1996.

OLIVEIRA, Marta Kohl. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sóciohistórico**. São Paulo, Scipione, 1997.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação Infantil; Fundamentos e Métodos**. São Paulo: Cortez, 2008.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petropolis: Vozes, 2009.

SOLER Reinaldo. Jogos Cooperativos (Se Competir é Importante, Cooperar é Essencial) 2007 p,6. Disponível em: <http://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&q=jogos+ludicos+segundo+soler&btnG=&lr=>. Acesso: em 09 agost 2019.

PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais. **Apresentação dos temas transversais e ética**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

PIAGET, J. **A equilibração das estruturas cognitivas. Problema central do desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

UNICEF. **A Convenção sobre os Direitos da Criança**. Portugal,1990. Disponível em: [http://www.unicef.pt/docs/pdf\\_publicacoes/convencao\\_direitos\\_crianca2004.pdf](http://www.unicef.pt/docs/pdf_publicacoes/convencao_direitos_crianca2004.pdf). Acesso em: 12 março 2019.

VAYER, Pierre. **A criança diante do mundo**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Edusp, 1988.

VYGOTSKY, L. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo, Martins Fontes, 2001.