



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

LAÍS TEIXEIRA BEZERRA

**JOGOS E BRINCADEIRAS: REFLEXÕES SOBRE A INFLUÊNCIA NO
APRENDIZADO DAS CRIANÇAS**

FORTALEZA

2025

LAÍS TEIXEIRA BEZERRA

JOGOS E BRINCADEIRAS: REFLEXÕES SOBRE A INFLUÊNCIA NO APRENDIZADO
DAS CRIANÇAS

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à
Universidade Federal do Ceará UFC, como
parte dos requisitos necessários para a
obtenção do Grau de Licenciado em
Pedagogia.

Orientadora: Profª. Dra. Josefa Jackline
Rabelo

FORTALEZA

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

B469j Bezerra, Laís Teixeira.
JOGOS E BRINCADEIRAS: REFLEXÕES SOBRE A INFLUÊNCIA NO APRENDIZADO DAS CRIANÇAS / Laís Teixeira Bezerra. – 2025.
32 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Faculdade de Educação, Curso de Pedagogia
, Fortaleza, 2025.

Orientação: Profa. Dra. Josefa Jackline Rabelo.

1. Jogos e brincadeiras. 2. Aprendizagem. 3. Ludicidade. I. Título.

CDD 370

LAÍS TEIXEIRA BEZERRA

JOGOS E BRINCADEIRAS: REFLEXÕES SOBRE A INFLUÊNCIA NO APRENDIZADO
DAS CRIANÇAS

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à
Universidade Federal do Ceará UFC, como
parte dos requisitos necessários para a
obtenção do Grau de Licenciado em
Pedagogia.

Orientadora: Profª. Dra. Josefa Jackline
Rabelo

BANCA EXAMINADORA

Profª. Dra. Josefa Jackline Rabelo – (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profª. Dra. Francisca Maurilene do Carmo – Examinadora
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Luís Távora Furtado Ribeiro – Examinador
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus, por me conceder força, saúde e coragem para chegar até aqui e enfrentar todos os desafios da jornada acadêmica e da elaboração deste trabalho.

À minha mãe, Maria de Lourdes, que compartilha comigo a luta de ser professora e que sempre cuidou de mim com muito carinho, apoio e amor incondicional. Sou grata pelas nossas trocas e infinitas conversas sobre a educação.

Ao meu pai, José Ronald, agradeço pelo incentivo em todos os momentos e por nunca ter deixado nada faltar, mesmo nos dias mais difíceis. Sem você, nada disso seria possível.

À minha orientadora e professora Dra. Jackline Rabelo, sou grata por oferecer todo o suporte necessário e contribuição para a minha formação acadêmica, pela paciência, apoio e cuidado.

Ao meu namorado e acima de tudo meu melhor amigo, Italo Vinicius, agradeço pelo incentivo e apoio nos momentos difíceis, por acreditar em mim e me encorajar a seguir em frente, mesmo quando as dificuldades pareciam maiores.

Aos meus queridos alunos, sou imensamente grata por me ensinarem o verdadeiro sentido do aprender e do ensinar. Agradeço por cada sorriso, por cada aprendizado compartilhado e por tornarem essa experiência ainda mais significativa. Que este trabalho seja o reflexo do quanto eu aprendo com vocês todos os dias.

Às minhas amigas, Amanda, Ana Carolina, Angelica e Rebeca, agradeço, pelas risadas, pelo companheirismo e por estarem ao meu lado em todos os momentos dessa jornada, tornando-a mais leve, divertida e repleta de apoio e incentivo.

À Prof.^a Dra. Francisca Maurilene do Carmo e ao Prof. Dr. Luís Távora Furtado, agradeço por todos os ensinamentos ao longo do curso de Pedagogia e por aceitarem participar da banca examinadora deste trabalho.

Agradeço a todos que, de alguma forma, fizeram parte dessa jornada comigo.

“A imaginação criadora penetra com sua criação a vida pessoal e social, especulativa e prática em todas as suas formas; ela é onipresente” (Ribot, apud Vygotsky, 2018, p. 59).

RESUMO

Este trabalho tem como temática a importância do lúdico no processo de aprendizagem, visando destacar a como a discussão teórica existente dialoga com a prática educativa. O presente estudo apresenta reflexões sobre a influência de jogos e brincadeiras no aprendizado das crianças, buscando compreender de que maneiras o lúdico pode impactar no processo de aprendizagem, investigando a conexão que há entre a aplicação na escola e o desenvolvimento integral das crianças. A escolha do tema deve-se a vivências em sala de aula durante um estágio obrigatório que geraram questionamento sobre como as estratégias lúdicas podem auxiliar na busca por um processo de aprendizagem mais eficaz, que esteja alinhado com as exigências da atualidade. Diante disso, foi possível verificar a importância da realização de práticas pedagógicas que estejam centradas no aluno, em que a educação seja inclusiva e atrativa. A pesquisa está fundamentada nos estudos de Piaget (1987), Kishimoto (2010), Vygotsky (2018), dentre outros autores que destacam a importância dos jogos e das brincadeiras no processo de aprendizagem. A metodologia utilizada foi a de pesquisa bibliográfica, exame da Base Nacional Curricular Comum (BNCC) e relato de experiência do estágio supervisionado em uma turma de terceiro ano do Ensino Fundamental. Os resultados indicaram que a mediação do professor é fundamental no desenvolvimento das atividades lúdicas, mantendo o equilíbrio entre aprendizagem e diversão.

Palavras-chave: Jogos e brincadeiras; Aprendizagem; Ludicidade; Inclusão.

ABSTRACT

This study addresses the importance of playfulness in the learning process, aiming to highlight how existing theoretical discussions interact with educational practice. The present research offers reflections on the influence of games and play on children's learning, seeking to understand how playfulness can impact the learning process by investigating the connection between its application in schools and the integral development of children. The choice of this theme arose from classroom experiences during a mandatory internship, which raised questions about how playful strategies can contribute to a more effective learning process, aligned with the demands of contemporary education. In this context, it was possible to observe the importance of implementing student-centered pedagogical practices that make education more inclusive and engaging. This research is based on the studies of Piaget (1987), Kishimoto (2010), Vygotsky (2018), among other authors who emphasize the significance of games and play in the learning process. The methodology used consisted of bibliographic research, analysis of the National Common Curricular Base (BNCC), and an internship experience report in a third-grade elementary school class. The results indicated that teacher mediation is fundamental in developing playful activities, maintaining a balance between learning and fun.

Keywords: Games and play; Learning; Playfulness; Inclusion.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Criança participando da confecção do Fanzine.	26
Figura 2 – Crianças realizando a colagem e criação do Fanzine	26
Figura 3 – Fanzine feito por criança durante a proposta de intervenção.....	27
Figura 4 – Exposição das obras criadas pelas crianças no Fanzine e na História continuada..	27
Figura 5 – Minilivro feito da história criada pelas crianças	28
Figura 6 – Minilivro com a história idealizada pelas crianças e lanche coletivo realizado com a turma.....	28

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA E DO JOGO LÚDICO NA APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS	12
2.1 O lúdico como recurso pedagógico	14
2.2 As contribuições do lúdico no desenvolvimento infantil	15
3 O LÚDICO E AS DIRETRIZES DA BNCC: ELEMENTOS DE COMPREENSÃO .	17
3.1 O brincar como direito de aprendizagem e desenvolvimento	17
3.2 A importância da integração entre a educação infantil e o ensino fundamental	18
4 REFLEXÕES SOBRE O LÚDICO NA PRÁTICA DE ESTÁGIO COM UMA TURMA DE 3º ANO DO FUNDAMENTAL	19
4.1 Registros e Relatos das interações lúdicas na sala de aula	26
5 CONCLUSÃO	29
REFERÊNCIAS	31

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem por temática a importância do lúdico no processo de aprendizagem e visa destacar como a discussão teórica existente conversa com a prática educativa. Os jogos lúdicos e as brincadeiras representam uma dimensão crucial na jornada educacional das crianças, servindo como alicerce para habilidades que são necessárias para a vida em sociedade. No contexto da educação básica, o desafio de introduzir a leitura e a escrita de maneira estimulante tem incentivado os professores a explorarem métodos pedagógicos inovadores. O método lúdico tem se destacado, pois por meio de jogos e brincadeiras é possível impulsionar o aprendizado e aumentar o envolvimento dos alunos.

Diante desse cenário, o presente estudo busca entender como o lúdico impacta o processo de aprendizagem, investigando sua aplicação no ambiente escolar e sua conexão com o desenvolvimento integral das crianças. A pesquisa parte da seguinte questão: de que maneira a utilização de jogos e brincadeiras no ambiente escolar influencia o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças nos anos iniciais do ensino fundamental e na educação infantil?

Essa pergunta demonstra a necessidade de examinar como estratégias lúdicas podem auxiliar na busca por um processo de aprendizagem mais eficaz, significativo e alinhado às exigências atuais. A importância social do tema é clara, pois a educação infantil e os anos iniciais do ensino fundamental são fases essenciais para o desenvolvimento integral das crianças e para o exercício da cidadania. A integração do lúdico no processo educativo está em conformidade com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que incentiva práticas pedagógicas centradas no aluno, promovendo uma educação mais atrativa, inclusiva e adaptada às necessidades das novas gerações. Além disso, ao conectar aspectos cognitivos, sociais e emocionais, o lúdico se torna uma ferramenta poderosa que ajuda a superar obstáculos e diversificar as abordagens de ensino. Quando o professor utiliza recursos lúdicos em suas aulas, ele promove uma relação entre o aprendizado e a interação social, pois as brincadeiras envolvem todos os participantes presentes na sala de aula.

As atividades utilizadas no contexto escolar vão além de simples ferramentas de ensino, pois elas promovem o desenvolvimento cognitivo das crianças ao mesmo tempo que respeitam suas características individuais e ritmos de aprendizagem. Por meio dos jogos e das

brincadeiras, é criado um ambiente acolhedor e inclusivo, onde cada aluno se sente à vontade para participar de forma ativa, expressando suas ideias e explorando suas potencialidades.

Essa abordagem não apenas estimula habilidades cognitivas como atenção, memória e resolução de problemas, mas também fortalece aspectos socioemocionais, incentivando a autoconfiança e a interação com os colegas. Neste cenário, o presente estudo tem como objetivo principal analisar o papel do lúdico na aprendizagem, destacando a influência das práticas lúdicas no desenvolvimento e no aprendizado de crianças, evidenciando sua contribuição para a construção de uma experiência educacional mais significativa, inclusiva e transformadora.

Durante a infância, as crianças vivenciam atividades lúdicas, que devem ser valorizadas pelos profissionais da Educação Infantil. Essas brincadeiras e jogos podem ser utilizadas como ferramentas para promover o desenvolvimento físico e mental das crianças, contribuindo para o amadurecimento do processo de aprendizagem. É através do lúdico, que a criança se adapta com mais facilidade ao ambiente escolar, sentindo-se motivada e consequentemente aprende a conviver com aqueles que estão inseridos em seu meio social.

“A atividade lúdica é um princípio fundamental para o desenvolvimento das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa” (Piaget 1987). Por isso, promover a experiência do brincar no ambiente escolar é abrir espaço para o desenvolvimento da criança, pois enquanto brinca, ela amplia a sua capacidade corporal, explora as percepções, desenvolvendo e estimulando o raciocínio, fatores que são fundamentais para o processo de aprendizado.

O estudo do papel do lúdico na aprendizagem não apenas fornece insights valiosos para a criação de estratégias educacionais mais eficazes, mas também enriquece o conhecimento do professor, que ao buscar formas lúdicas de aprendizagem, faz uma autoavaliação de si mesmo, buscando o melhor para o ensino de seus alunos, identificando melhores práticas para desenvolver e apoiar o processo de alfabetização.

No desenvolvimento deste trabalho, serão abordadas as contribuições de teóricos fundamentais para a compreensão do papel do lúdico no processo de alfabetização, incluindo Lev Vygotsky, que estabelece em seus escritos, relações entre a experiência e a vivência das crianças como fenômenos psíquicos que se desenvolvem com base na reprodução e reelaboração de suas próprias experiências, principalmente por meio de uma atividade.

O plano de pesquisa adotado envolve uma revisão bibliográfica, examinando teóricos, a exemplo de Piaget (1987); Vygotsky (2018); Kishimoto (2010) e documentos governamentais que tratam da aplicação de atividades lúdicas no aprendizado da leitura e escrita, especificamente a Base Nacional Curricular Comum (BNCC) e as Diretrizes curriculares para a Educação Infantil (DCNEI). Também será desenvolvido um relato sobre envolvimento ativo das crianças durante uma atividade lúdica desenvolvida no ambiente de estágio. Essa estratégia fornecerá a base teórica para entender o tema, apresentando uma perspectiva estruturada nos métodos de ensino ligados ao uso de jogos e brincadeiras no ensino primário. A construção de dados será por meio da revisão de materiais publicados posteriormente que se referem à temática, buscando analisar marcos, teorias e influências. Esse estudo busca, ademais, impulsionar a discussão teórica sobre o uso do lúdico na educação, estimulando a criação de métodos originais que respondam às necessidades de uma educação inclusiva e excelente.

O trabalho monográfico está organizado em três capítulos: o primeiro intitulado: A importância da brincadeira e do jogo lúdico na aprendizagem e desenvolvimento das crianças desenvolve uma revisão teórica sobre Lev Semionovitch Vygotsky. No segundo capítulo intitulado de O Lúdico e as Diretrizes da BNCC, irá abordar as relações lúdicas como jogos e brincadeiras e as orientações previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Enquanto o terceiro capítulo irá tratar à respeito das reflexões sobre o lúdico na prática de estágio com uma turma de 3º ano do fundamental.

2 A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA E DO JOGO LÚDICO NA APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS

O presente capítulo busca destacar a importância das brincadeiras e do jogo lúdico na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças, utilizando referenciais teóricos que reconhecem que as brincadeiras são essenciais para a infância, destacando que o brincar não é apenas um passatempo, mas também algo necessário para o desenvolvimento da aprendizagem, existindo de forma prazerosa e significativa.

Inicialmente, é fundamental diferenciar a brincadeira do jogo lúdico. A brincadeira, geralmente surge a partir de um desejo da criança, em que não irá possuir obrigatoriamente uma estrutura ou regras fixas, e que não existe exatamente aquilo que é certo e errado. Enquanto o jogo lúdico em sua estrutura, possui objetivos e regras pré definidas que podem ou não ser alteradas e é utilizado com intencionalidade.

"Durante as brincadeiras todos os aspectos da vida da criança tornam-se temas de jogos; na escola, tanto o conteúdo do que está sendo ensinado como o papel do adulto especialmente treinado que ensina são cuidadosamente planejados e mais precisamente analisados" (Vygotsky 1991, p. 86). O brincar é uma forma natural de aprendizado para a criança, pois ela explora e observa o mundo ao seu redor, reinterpretando o que vivencia. Enquanto no contexto escolar, as brincadeiras são pensadas de forma direcionada, com o objetivo de potencializar o aprendizado, tendo o professor como guia. As brincadeiras e os jogos lúdicos possuem papel fundamental no aprendizado e no desenvolvimento das crianças, pois são ferramentas naturais que auxiliam na construção do conhecimento e na formação de habilidades essenciais. Com essas atividades, as crianças podem desenvolver a imaginação, explorar o mundo com mais facilidade e resolver problemas, aprimorando tanto o lado emocional quanto o social.

"Quanto mais rica a experiência da pessoa, mais material está disponível para a sua imaginação. Eis porque a imaginação da criança é mais pobre que a do adulto, o que se explica pela maior pobreza de sua experiência" (Vygotsky, 2018, p. 24). Nesse sentido, o lúdico é uma grande ferramenta para ampliar as experiências da criança, pois por meio do lúdico, surge a oportunidade de exploração do mundo e de interação com outras crianças, desenvolvendo habilidades importantes para sua formação.

Os jogos e as brincadeiras incentivam a criatividade e a resolução de problemas, por isso, contribuem de forma grandiosa o desenvolvimento do aprendizado. Além disso, criam um ambiente seguro para que a criança possa experimentar e errar. No âmbito educacional, atividades lúdicas e brincadeiras, vão auxiliar na assimilação de conceitos básicos, como letras, números e formas, pois as práticas lúdicas envolvem as crianças, deixando o ambiente mais prazeroso e convidativo.

"Quanto mais a criança viu, ouviu e vivenciou, mais ela sabe e assimilou: maior é a quantidade de elementos da realidade de que ela dispõe em sua experiência; sendo as demais circunstâncias as mesmas, mais significativa e produtiva será a atividade de sua imaginação." (Vygotsky, 2018, p. 25). Portanto, a criança que vivencia oportunidades diferentes, explorando ambientes, histórias e atividades novas, terá um repertório maior de experiências que irão alimentar a sua criatividade. Com isso, pode-se dizer que o contato com diferentes formas de brincar, com diversos tipos de materiais e interações, contribuirá diretamente para o desenvolvimento da linguagem e do pensamento crítico.

Ao interagir com o lúdico, a criança aprende não só a brincar, mas também desenvolve competências como o respeito às regras, trabalho em equipe e empatia. Por meio do lúdico, é possível aprender a lidar com as próprias emoções, desenvolver a autonomia e a comunicação,

habilidades que são fundamentais para o convívio em sociedade. O desenvolvimento dessas experiências, promove também a capacidade de tomar decisões, resolver conflitos e de concentração, pois ao brincar, a criança expressa suas ideias e desejos dentro da brincadeira, tomando para si papéis sociais que simulam experiências reais.

2.1 O lúdico como recurso pedagógico

“Parte do trabalho do educador é refletir, selecionar, organizar, planejar, mediar e monitorar o conjunto das práticas e interações, garantindo a pluralidade de situações que promovam o desenvolvimento pleno das crianças” (Brasil, 2018, p. 39). Com isso, pode-se destacar que o professor é o principal mediador no processo de desenvolvimento das atividades lúdicas, pois ele é quem organiza o espaço com intencionalidade pedagógica, planejando as brincadeiras e as interações. O professor deve conhecer a sua turma e entender as necessidades específicas ali existentes e por meio disso, criar um ambiente que desenvolva a aprendizagem por meio das brincadeiras e do jogo lúdico. Portanto, com as atividades lúdicas, o professor consegue transformar o brincar em uma ferramenta de ensino que promove aprendizagens significativas para as crianças.

Além disso, ao conhecer o perfil da turma e as individualidades ali existentes, o professor poderá selecionar jogos e recursos adequados, onde irá garantir melhor aproveitamento das atividades e o engajamento dos alunos. Utilizando os recursos adequados, o planejamento das atividades será mais claro, evitando a utilização de brincadeiras e de jogos lúdicos que estejam desconectados com o contexto de vida em que a turma está inserida, respeitando também os diferentes ritmos de aprendizagem que existem em uma turma.

O mundo social aparece nas brincadeiras, que mostram não apenas como brincar de forma diferente, mas também como conhecer o outro (Kishimoto, 2010, p. 04). Essa reflexão destaca a importância da valorização dos jogos e das brincadeiras que expressam a diversidade social e cultural que está presente no cotidiano das crianças, pois ao brincar, elas entram em contato com diferentes tradições, valores e modos de vida, aprendendo assim novas formas de convivência e interações sociais.

Dessa forma, enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. E este o aspecto que nos mostra por que o jogo aparece de modos tão diferentes, dependendo do lugar e da época. Em certas culturas indígenas, o "brincar" com arcos e flexas não é uma brincadeira, mas preparo para a arte da caça e da pesca. Se em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não seria, depois do romantismo, a partir do século XVIII, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança. Outros aspectos relacionados ao trabalho, à inutilidade ou à educação da criança emergem nas várias sociedades em diferentes tempos históricos. Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem.
(Kishimoto, 1994, p. 108)

Os jogos e as brincadeiras precisam ser integrados aos conteúdos pedagógicos, pois favorecem a aprendizagem em diversas áreas do conhecimento. As brincadeiras como pula corda e amarelinha, podem ser utilizadas para trabalhar as noções matemáticas, como sequência e contagem, ao mesmo tempo que trabalham a noção de espaço e de tempo. A utilização de jogos da memória, dominó e bingos que utilizam palavras, imagens ou números por exemplo, contribuem para uma melhor assimilação do conteúdo de forma lúdica.

2.2 As contribuições do lúdico no desenvolvimento infantil

Como destacado anteriormente, a ludicidade possui um papel evidente no processo de desenvolvimento da criança, pois ao interagir com o ambiente ao seu redor, a criança aprende a expressar suas próprias ideias com firmeza, os sentimentos e aprender de forma significativa. As experiências vividas pela criança podem se transformar em novos sentidos com o tempo, sendo alteradas a partir das novas impressões, vivências e sentimentos adquiridos. Com isso, pode-se destacar a ideia expressa por Vygotsky (2018, p. 38) quando diz que:

“As marcas das impressões externas não se organizam inercialmente no nosso cérebro, como os objetos numa cesta. São, em si mesmas, processos; movem-se, modificam-se, vivem e morrem. Nesse movimento está a garantia de sua modificação sob a influência de fatores internos que as distorcem e reelaboram.”

Compreende-se que o jogo lúdico possui um papel importante no desenvolvimento cognitivo das crianças, pois a partir das experiências vivenciadas, surgem oportunidades significativas de aprendizagem. Jogos de regra, por exemplo, trabalham na criança a concentração e a memória, pois para jogar, é necessário que a criança esteja sempre relembrando as regras, sequências e criando estratégias para que consiga manter-se ativa no jogo. Além disso, os jogos lúdicos auxiliam na assimilação de conceitos como: cores, números, letras e quantidades; trabalhando habilidades cognitivas em conjunto, inseridas dentro de um contexto.

Por meio das brincadeiras simbólicas, como o faz de conta, a criança pode experimentar papéis sociais diferentes, simulando situações do cotidiano, expressando seus sentimentos e desejos. Por meio dessas vivências, é possível que a criança desenvolva noções de coletividade, compreendendo melhor a si mesma e ao outro. Nesse sentido

“Em um ambiente de bem-estar, o relaxamento e a tranquilidade favorecem a exploração, levam a criança a observar os que brincam, a escolher o que quer fazer, como quer fazer e com quem brincar. Assim, a criança aprende, sem medo, sem pressões e punições, a diferenciar o mundo das pessoas e dos objetos.” (Kishimoto, 2010, p. 10)

“A ação numa situação imaginária ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetos ou pela situação que a afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação.” (Vygotsky, 1991, p. 65). Durante as brincadeiras, a criança decide as regras, organiza suas ações e encontra estratégias para alcançar seus objetivos. Nesses momentos, em que há o exercício de habilidades de planejamento e tomada de decisões, o lúdico promove a autonomia da criança, proporcionando momentos em que ela é a protagonista das suas próprias escolhas. Esses momentos são muito importantes, pois a criança passa a fortalecer a confiança em si mesma e aprende a lidar com as consequências das próprias escolhas.

Além da aprendizagem dos conteúdos escolares, é possível destacar o desenvolvimento das competências socioemocionais quando se fala dos jogos lúdicos, pois durante os jogos é comum que a criança tenha sentimentos como: surpresa, frustração, medo, raiva e alegria. Essas experiências permitem que a criança aprenda a lidar e a reconhecer os próprios sentimentos, compreendendo que em um jogo é possível ganhar mas que também é possível perder e que se faz necessário aprender com essa perda. Como afirmam Silva e Ferreira (2020, p. 14):

Embora o sistema familiar desempenhe uma função fundamental no desenvolvimento dos sujeitos, à medida que as crianças se desenvolvem e se inserem em novos ambientes, são permitidas novas experiências socioemocionais e cognitivas que contribuem para o desenvolvimento socioemocional saudável. (Petrucci, Borsa; Koller, 2016).

Por meio dos jogos, as crianças exercitam habilidades de cooperação e trabalho em grupo, elementos que são fundamentais para que haja a construção de relações sociais positivas. Ao interagir com as regras, elas aprendem a negociar conflitos e a respeitar o outro. Como dito por Vygotsky (1991, p. 64) “Da mesma forma que uma situação imaginária tem que conter regras de comportamento, todo jogo com regras contém uma situação imaginária.” Com essa dimensão simbólica presente nos jogos, a criança desenvolve sua imaginação e capacidade de adaptação em diferentes contextos sociais ao mesmo tempo que internaliza as normas sociais.

3 O LÚDICO E AS DIRETRIZES DA BNCC: ELEMENTOS DE COMPREENSÃO

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), homologada em 2017 para a Educação Infantil e Ensino Fundamental e em 2018 para o Ensino Médio, é o documento normativo que define as aprendizagens essenciais que todos os estudantes brasileiros têm direito de desenvolver ao longo da Educação Básica (Brasil, 2018, p. 7). O documento destaca a

importância das práticas pedagógicas, considerando as necessidades e interesses das crianças na Educação Infantil e no Ensino Fundamental.

Além disso, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece a importância do lúdico como um elemento importante no processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças, principalmente quando propõe que as práticas pedagógicas dialoguem com as experiências vividas na Educação Infantil e se estendam aos anos iniciais do Ensino Fundamental. Essa perspectiva reafirma a importância das brincadeiras e dos jogos serem colocados como direitos da criança e como estratégias fundamentais para promover aprendizagens significativas, respeitando seus ritmos, interesses e necessidades. O lúdico, portanto, deixa de ser visto apenas como recreação para se consolidar como prática pedagógica intencional, que contribui para o desenvolvimento integral, cognitivo, social, emocional e cultural dos alunos.

3.1 O brincar como direito de aprendizagem e desenvolvimento

“A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças” (Brasil, 2018, p. 37). Com essa afirmação, é possível notar a importância das brincadeiras nas práticas pedagógicas, sendo utilizada de forma significativa e intencional, indo além do entretenimento e tornando-se um meio essencial para o desenvolvimento da aprendizagem.

Além das orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil também colocam o brincar como aspecto fundamental para o desenvolvimento infantil. De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009), em seu Artigo 4º, a criança é definida como

Sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura.

Nesse sentido, é importante ressaltar que a criança é um sujeito histórico e de direitos e precisa ter oportunidades de experimentar, brincar e imaginar, com o objetivo de construir sentidos sobre o mundo que a cerca. A concepção que se encontra presente nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (2009), conversa com a Base Nacional Comum Curricular (2018), pois o brincar é colocado como eixo central das práticas pedagógicas e do desenvolvimento integral da criança.

Ao brincar, a criança cria novas realidades, experimenta papéis sociais, construindo sentido e organizando as ideias sobre aquilo que ela aprende e assim, a vivência lúdica desenvolve a autonomia intelectual de maneira que favorece a apropriação do conhecimento, assim, pode-se destacar que

Essa concepção de criança como ser que observa, questiona, levanta hipóteses, conclui, faz julgamentos e assimila valores e que constrói conhecimentos e se apropria do conhecimento sistematizado por meio da ação e nas interações com o mundo físico e social não deve resultar no confinamento dessas aprendizagens a um processo de desenvolvimento natural ou espontâneo. Ao contrário, impõe a necessidade de imprimir intencionalidade educativa às práticas pedagógicas na Educação Infantil, tanto na creche quanto na pré-escola. (Brasil, 2018, p. 38)

3.2 A importância da integração entre a educação infantil e o ensino fundamental

É necessário destacar a importância de manter o brincar como elemento central durante a transição da educação infantil para o ensino fundamental de uma maneira que respeite as características das crianças. Essa transição traz novas demandas sociais, cognitivas e emocionais e por isso destaca-se a importância da ludicidade nesse processo, pois com práticas educativas lúdicas, o aprendizado se mantém de forma motivadora e significativa, estando alinhado com os interesses das crianças, assim como destaca a BNCC.

A transição entre essas duas etapas da Educação Básica requer muita atenção, para que haja equilíbrio entre as mudanças introduzidas, garantindo integração e continuidade dos processos de aprendizagens das crianças, respeitando suas singularidades e as diferentes relações que elas estabelecem com os conhecimentos, assim como a natureza das mediações de cada etapa. Torna-se necessário estabelecer estratégias de acolhimento e adaptação tanto para as crianças quanto para os docentes, de modo que a nova etapa se construa com base no que a criança sabe e é capaz de fazer, em uma perspectiva de continuidade de seu percurso educativo. (Brasil, 2018, p. 53.)

Desse modo, o uso intencional do lúdico irá favorecer a integração entre essas etapas, devido ao fato de que o brincar constrói uma ponte entre a Educação Infantil e a transição para as novas demandas existentes no Ensino Fundamental. Com brincadeiras e jogos, as crianças conseguem desenvolver suas habilidades sociais e cognitivas ao mesmo tempo que sentem acolhimento e motivação. Diante disso, evita-se que essa transição seja um momento de ruptura, havendo a valorização das experiências infantis.

As características dessa faixa etária demandam um trabalho no ambiente escolar que se organize em torno dos interesses manifestos pelas crianças, de suas vivências mais imediatas para que, com base nessas vivências, elas possam, progressivamente, ampliar essa compreensão, o que se dá pela mobilização de operações cognitivas cada vez mais complexas e pela sensibilidade para apreender o mundo, expressar-se sobre ele e nele atuar. (Brasil, 2018, p. 58-59)

As estratégias de acolhimento precisam estar presentes tanto para as crianças quanto para os docentes. As crianças precisam da manutenção de momentos lúdicos significativos, valorizando seus interesses, histórias e formas de expressão. Assim como previsto pela BNCC, o corpo docente precisa de momentos de reflexões coletivas e de formação que visem essa parte do desenvolvimento infantil, possibilitando que haja uma integração dos objetivos pedagógicos do Ensino Fundamental com as práticas que foram vivenciadas na Educação Infantil. Além disso, destaca-se a importância da criação de um ambiente acolhedor por parte da escola, sendo propício para a aprendizagem, colocando o brincar como o centro, em que os espaços sejam flexíveis, permitindo que as crianças explorem e experimentem de forma ativa as atividades propostas.

Destaca-se também a importância do papel da família durante o processo de transição da educação infantil para o ensino fundamental, pois a participação da família é um elemento central para que esse processo ocorra de maneira tranquila, diminuindo os medos e resistências por parte da criança. Assim como afirma Bronfenbrenner (1996), ao dizer que a criança se desenvolve em um contexto ecológico no qual as relações entre os diferentes ambientes como família e escola impactam diretamente no seu crescimento emocional e social. Dessa forma, é necessário que o corpo escolar incentive a participação da família nos encontros pedagógicos e no cotidiano escolar, pois essas atitudes reforçam a segurança afetiva, mostrando para a criança que ela possui uma rede de apoio baseada na parceria existente entre a escola e a família.

“Para potencializar as aprendizagens e o desenvolvimento das crianças, a prática do diálogo e o compartilhamento de responsabilidades entre a instituição de Educação Infantil e a família são essenciais. Além disso, a instituição precisa conhecer e trabalhar com as culturas plurais, dialogando com a riqueza/diversidade cultural das famílias e da comunidade.” (Brasil, 2018, p. 36-37)

4 REFLEXÕES SOBRE O LÚDICO NA PRÁTICA DE ESTÁGIO COM UMA TURMA DE 3º ANO DO FUNDAMENTAL

Com o intuito de garantir a privacidade das crianças e de suas famílias, os nomes utilizados neste relato são fictícios. Essa medida foi adotada para garantir o sigilo das informações, em conformidade com os princípios éticos do relato de experiência de estágio.

A vivência do estágio foi realizada em uma escola pública de Fortaleza, com um agrupamento de trinta crianças com idades entre 8 e 9 anos em uma turma de 3º ano do ensino fundamental, realizada durante um semestre letivo, em dois dias da semana. Entre as trinta crianças da turma, três tinham diagnóstico de autismo. A turma não possuía uma frequência assídua e durante o período das vivências, apenas vinte crianças estavam presentes. Nesse

período, foi possível observar e compreender a dinâmica escolar, a relação dos alunos com a aprendizagem e a importância do professor como mediador das atividades pedagógicas.

Conforme descrito pela Base Nacional Curricular Comum (BNCC) à respeito da Etapa do Ensino Fundamental “As características dessa faixa etária demandam um trabalho no ambiente escolar que se organize em torno dos interesses manifestos pelas crianças” (Brasil, 2018, p. 58). Essa perspectiva ficou evidente durante a experiência de estágio, pois as atividades desenvolvidas permitiram que as crianças expressassem a criatividade, participando com engajamento e entusiasmo.

A rotina iniciava às sete horas da manhã, com o recebimento das crianças em sala de aula pela professora. Em seguida, era realizada a escrita da agenda no quadro, contendo o conteúdo que seria estudado naquela manhã e as páginas do livro que deveriam ser realizadas. Era disponibilizado um tempo para que as crianças copiassem a agenda e separassem o material didático que seria utilizado naquela manhã. No primeiro horário de aula, o conteúdo era apresentado pela professora, em que eram realizados questionamentos às crianças à respeito do tema que seria trabalhado na aula. Às nove horas as crianças tinham o horário de intervalo, em que interagiam com crianças de outras turmas e era servido o lanche da manhã.

A escola em que foi realizada a experiência de estágio apresenta infraestrutura básica adequada, dispondo de energia elétrica, abastecimento de água e rede de esgoto. Sua estrutura física conta com secretaria, biblioteca, diretoria, sala dos professores, cozinha, despensa, sala de recursos multifuncionais para o Atendimento Educacional Especializado (AEE), salas de reforço, além de pátio coberto e descoberto. Observa-se também a presença de alguns recursos de acessibilidade, como corrimãos, pisos táteis e rampas, bem como de recursos tecnológicos, a exemplo de computadores, impressora, aparelho de som e salas de aula climatizadas.

No entanto, foram identificadas algumas limitações, como a ausência de um espaço coberto mais amplo para atividades, a inexistência de um parquinho e de banheiros plenamente acessíveis. Verificou-se ainda a carência de agentes de inclusão em número suficiente para atender às necessidades das crianças atípicas, que compõem um quantitativo significativo no contexto escolar.

Contudo, apesar das limitações existentes no espaço, as crianças brincavam livremente durante o intervalo, onde corriam, criavam suas próprias brincadeiras e conversavam com os colegas de outras turmas. Esse momento mostrava-se importante para o desenvolvimento social das crianças, permitindo a vivência de experiências coletivas e o exercício da autonomia, pois “Nesse período da vida, as crianças estão vivendo mudanças importantes em seu processo de

desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo.” (Brasil, 2018, p. 60).

Devido ao contexto de vulnerabilidade em que a instituição de ensino está inserida, foi possível notar uma maior sensibilidade por parte da equipe pedagógica, pois em diversos momentos, era perceptível a ausência do acompanhamento por parte das famílias e essa realidade destaca como algumas crianças eram pouco assistidas pelos familiares tanto em suas necessidades pedagógica quanto nas emocionais e sociais. Dessa forma, o cuidado e acolhimento da escola torna-se ainda mais essencial, assim como previsto no artigo 4º do Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/1990)

É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária. (Brasil, 1990, p. 14)

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica destacam a importância de práticas pedagógicas que sejam capazes de considerar as diferentes dimensões do desenvolvimento humano, conversando assim, com as atividades lúdicas realizadas no estágio, pois durante a experiência, foi possível observar como essas atividades possibilitaram colocar a criança como o centro do processo educativo. “Nessa perspectiva, é oportuno e necessário considerar as dimensões do educar e do cuidar, em sua inseparabilidade, buscando recuperar, para a função social da Educação Básica, a sua centralidade, que é o estudante.” (Brasil, 2013, p. 21). Essa compreensão reforça a importância de pensar em atividades pedagógicas que unem aprendizado e brincadeira, de forma acolhedora e significativa.

O agrupamento observado se deu pela turma do terceiro ano do Ensino Fundamental, com crianças da faixa etária de 9 anos. Nessa fase, espera-se que as crianças estejam na fase de consolidação da leitura, desenvolvimento habilidades básicas de leitura e matemática adquirida nos anos anteriores. Ao observar a turma, foi possível notar que a maioria das crianças correspondiam às expectativas esperadas para uma turma do terceiro ano. No entanto, as três crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) apresentavam dificuldades de concentração nas atividades convencionais. No entanto, nas propostas lúdicas, puderam se envolver de forma mais significativa, mostrando participação, criatividade e interação com o grupo.

Na primeira intervenção desenvolvida com a turma foi realizada uma atividade de história continuada, utilizando uma caixa surpresa. A proposta consistia em iniciar uma narrativa curta, deixando-a em aberto para que as crianças dessem continuidade. Dentro da

caixa surpresa, existiam diversas imagens e cada criança, ao receber, retirava uma imagem aleatória e precisava encaixar aquele elemento no enredo da história, utilizando a criatividade e a imaginação. Essa atividade evidencia que, como afirma Vygotsky (2018, p. 21-22), “a imaginação não é um divertimento ocioso da mente, uma atividade suspensa no ar, mas uma função vital necessária”, mostrando-se fundamental para o desenvolvimento e a expressão das crianças.

Ainda na primeira intervenção, as crianças finalizaram realizando um desenho sobre a parte da história que mais chamou a atenção delas ou que considerasse mais significativa, reforçando a compreensão e a expressão artística. Durante a realização dessa intervenção, foi possível notar o entusiasmo e engajamento da turma, que se mostrou em sua grande parte curiosa e motivada.

Seguindo o contexto do registro de intervenção, foi possível observar Lara uma das crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), pois, durante as atividades tradicionais do dia a dia escolar, ela apresentava dificuldade em se engajar, permanecendo pouco tempo em sala de aula. Lara se desorganizava com facilidade e frequentemente pedia para sair, mostrando resistência principalmente às atividades de escrita que exigiam maior concentração e permanência prolongada. No entanto, nas atividades com abordagem lúdica, ela participouativamente, permanecendo na sala durante toda a atividade, interagindo com os colegas de forma significativa, o relato a seguir destaca a participação de Lara

“Tia, eu gostei muito dessa atividade porque eu consegui participar e usar materiais legais, como cola, tesoura, e eu consegui escrever a história, fazer desenhos e pintar. Foi muito legal participar e sentar perto dos meus colegas.”

Ao observar Lara, foi possível perceber que, apesar das dificuldades para permanecer em sala de aula e lidar com as situações de desorganização emocional, a atividade lúdica proporcionou a ela um espaço de acolhimento e participação. Durante a proposta, ela demonstrou engajamento, interagiu de forma positiva com os colegas, compreendeu as orientações e conseguiu concluir a atividade com tranquilidade. Essa experiência evidencia como as práticas lúdicas podem favorecer a inclusão, promover a socialização e possibilitar que crianças com diferentes necessidades encontrem maneiras mais leves e significativas de se expressar e aprender.

Esses comportamentos observados estão alinhados com as orientações previstas no documento das Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica: diversidade e inclusão que destaca que

Para que se conquiste a inclusão social, a educação escolar deve fundamentar-se na ética e nos valores da liberdade, na justiça social, na pluralidade, na solidariedade e

na sustentabilidade, cuja finalidade é o pleno desenvolvimento de seus sujeitos, nas dimensões individual e social de cidadãos conscientes de seus direitos e deveres, compromissados com a transformação social (Brasil, 2013, p. 8).

Essa diretriz, reforça que a escola possui como dever, promover práticas que levem em consideração as especificidades de cada estudante. Ao observar o desenvolvimento de Lara durante a primeira intervenção, foi possível notar que, embora ela apresentasse dificuldades na realização das atividades convencionais, a intervenção lúdica permitiu a sua interação e engajamento, caminhando no seu ritmo, agindo de acordo com suas necessidades.

Na segunda proposta de intervenção, foi realizada uma oficina de Fanzine, em que primeiramente, as crianças foram organizadas em duplas e em seguida, foi explicado para elas que os fanzines são as publicações que trazem textos diversos, histórias em quadrinhos, reprodução de HQ's antigas, poesias, divulgação de bandas independentes, contos, colagens e experimentações gráficas (Fanzine Expo, 2012). Para essa oficina, foram disponibilizados materiais como livros, revistas, folhas A4, tesouras, canetinhas e cola. As crianças recortaram figuras, escreveram frases e histórias, montando as páginas do seu próprio fanzine.

Durante a segunda proposta de intervenção, foi possível notar o engajamento das crianças, em que elas demonstraram criatividade ao selecionar imagens de acordo com o tema que escolheram para o fanzine, pensando e desenvolvendo pequenas histórias. A interação com os colegas foi ainda mais intensa, pois eles trocavam figuras, sugestões, auxiliavam no desenvolvimento da história do outro, havendo uma construção colaborativa e coletiva.

Ainda na segunda proposta de intervenção, algo bastante significativo foi observado na dinâmica das crianças. Maria e Pedro, que até então não demonstravam muita proximidade e eram descritos pela professora como crianças muito calmas, pouco comunicativas, formaram uma dupla para a produção do fanzine. Antes de iniciar a atividade, a professora, surpresa com a formação da dupla, comentou que não esperava grandes resultados, pois acreditava que ambos não conseguiriam desenvolver a proposta de forma adequada.

No entanto, foi possível notar o engajamento dos dois durante o andamento da atividade, em que desenvolveram com tranquilidade e cumplicidade. Eles compartilharam ideias, ajudaram-se mutuamente e conseguiram fazer um fanzine criativo e bem elaborado. No final da oficina, a professora demonstrou admiração pelo trabalho realizado pela dupla, reconhecendo que, apesar de serem crianças introspectivas, demonstraram ter capacidade de cooperação, criatividade e iniciativa quando inseridos em uma proposta lúdica que os motiva.

“Nossa, fiquei impressionada com o Pedro e a Maria, porque eles são crianças muito diferentes. São muito quietos, e por isso eu achei que eles não conseguiriam fazer o fanzine. Mas eles fizeram muito bem, fizeram um trabalho muito bonito e

desenvolveram sozinhos. Não necessitaram de apoio, conseguiram se comunicar do jeito deles e realizar um bom trabalho, com bastante engajamento.”

A experiência vivenciada por Maria e Pedro evidencia que oportunizar a vivência de experiências adequadas e acolhedoras podem surpreender de maneira positiva, revelando habilidades que podem passar despercebidas na rotina escolar. Nesse sentido, é fundamental que as práticas escolares e os currículos contemplem as necessidades, possibilidades e interesses dos estudantes, respeitando suas identidades e valorizando suas potencialidades, pois, como destaca a Base Nacional Comum Curricular

No Brasil, um país caracterizado pela autonomia dos entes federados, acentuada diversidade cultural e profundas desigualdades sociais, os sistemas e redes de ensino devem construir currículos, e as escolas precisam elaborar propostas pedagógicas que considerem as necessidades, as possibilidades e os interesses dos estudantes, assim como suas identidades linguísticas, étnicas e culturais. (Brasil, 2018, p. 15)

Na terceira proposta de intervenção, foi realizada a exposição das produções feitas pelas crianças por meio da construção de um mural coletivo na sala de aula. Cada criança pôde escolher onde colocar sua obra e apresentar brevemente sua criação para os colegas, compondo uma exposição do trabalho do grupo. Essa intervenção destacou a importância do protagonismo das crianças, pois elas assumiram a autoria e a responsabilidade por suas próprias obras e puderam compartilhar suas ideias com os outros. Esse momento de exposição destaca que as crianças são sujeitos de direitos, capazes de se expressar, criar e participar ativamente do processo educativo, como previsto na Base Nacional Comum Curricular que propõe que

A superação da fragmentação radicalmente disciplinar do conhecimento, o estímulo à sua aplicação na vida real, a importância do contexto para dar sentido ao que se aprende e o protagonismo do estudante em sua aprendizagem e na construção de seu projeto de vida. (Brasil, 2018, p. 17)

A construção do mural favoreceu o sentimento de pertencimento ao grupo e à escola, valorizando também a autoria e a criatividade de cada criança, pois ao verem as próprias exposições juntamente a dos colegas, as crianças perceberam que cada pequena contribuição foi importante para a criação de algo maior, reforçando a noção de comunidade e cooperação no ambiente escolar. Essa prática dialoga com o que está previsto na BNCC, que diz que a escola é também um espaço para aprender a conviver, respeitar e valorizar as diferenças, defendendo o desenvolvimento de competências socioemocionais, como a empatia, o diálogo e a colaboração entre os estudantes (Brasil, 2018).

No último encontro com a turma, foi realizada uma atividade de culminância para encerrar a etapa da intervenção de forma significativa. Para a realização desse momento, foi preparado um livrinho ilustrado com a história construída coletivamente pelas crianças na

história continuada. O material continha trechos do texto produzido por elas, acompanhados de ilustrações em preto e branco para que pudessem colorir. Cada criança recebeu um exemplar, que puderam personalizar e levar para casa, simbolizando a concretização de sua criatividade e participação. A alegria das crianças ao receberem o livrinho foi visível, e mostrou o quanto elas se sentiram valorizadas ao verem suas ideias e produções reconhecidas e materializadas, reforçando a importância de práticas pedagógicas que promovam o protagonismo infantil e a valorização de suas experiências.

Ainda sobre o último encontro, destacou-se novamente o engajamento de Lara, que demonstrou interesse e entusiasmo ao receber o livrinho e participou ativamente da atividade. Lara coloriu o livrinho com dedicação, mostrou-se feliz e orgulhosa com o resultado de seu trabalho, participou do lanche coletivo e interagiu com os colegas. Sua alegria e envolvimento reforçam o quanto as atividades lúdicas podem favorecer a inclusão, a expressão e o protagonismo de todas as crianças, respeitando suas individualidades e potencialidades.

Um fator que chamou atenção durante as intervenções que Lara participou, foi a observação dos outros alunos da turma, que frequentemente faziam comentários como “Olha tia, a Lara está participando da atividade” ou “A Lara fez um trabalho bonito e gostou da história”. Esse tipo de interação favoreceu a participação de Lara, e também estimulou a autoestima e socialização com os colegas, reforçando a relação de afeto e confiança mútua.

Com a experiência vivenciada na turma do 3º ano, foi possível compreender, na prática, a relevância da ludicidade como recurso de estratégia pedagógica no desenvolvimento integral das crianças. As atividades realizadas permitiram a participação, engajamento e interação entre as crianças, inclusive daqueles que apresentavam resistência na execução das atividades comuns do dia a dia, como foi o caso de Lara. Vygotsky (2018) já afirmava que a imaginação e o brincar não são meros divertimentos, mas sim funções essenciais ao desenvolvimento cognitivo e social da criança, possibilitando que ela internalize conhecimentos e vivencie papéis sociais.

Nesse sentido, a Base Nacional Comum Curricular ao reconhecer a centralidade do estudante no processo educativo durante o Ensino Fundamental, reforça que

As características dessa faixa etária demandam um trabalho no ambiente escolar que se organize em torno dos interesses manifestos pelas crianças, de suas vivências mais imediatas para que, com base nessas vivências, elas possam, progressivamente, ampliar essa compreensão, o que se dá pela mobilização de operações cognitivas cada vez mais complexas e pela sensibilidade para apreender o mundo, expressar-se sobre ele e nele atuar. (Brasil, 2018, p. 58-59)

Portanto, os momentos lúdicos vivenciados durante as intervenções potencializaram a aprendizagem e valorizaram o protagonismo infantil, a autonomia e a criatividade, aspectos que

são fundamentais para a construção de uma educação inclusiva e significativa. Além disso, as propostas permitiram com que as crianças se expressassem de maneira autêntica, trabalhando a coletividade ao mesmo tempo que desenvolveram habilidades socioemocionais, como a empatia e a cooperação.

A seguir, seguem alguns registros das atividades realizadas na turma do terceiro ano.

4.1 Registros e Relatos das interações lúdicas na sala de aula

Neste dia, foi realizada a confecção do Fanzine, em que a turma foi separada em pequenos grupos. Após a formação dos grupos, cada um escolheu seu próprio tema e foram ofertados recursos como: lápis de cor, papel, canetinha e revistas para a criação. Essa atividade possuiu os seguintes objetivos específicos: compreender noção de começo, meio e fim; estimular a capacidade de criação de história e estimular a criatividade e imaginação.

Figura 1- Criança participando da confecção do Fanzine.

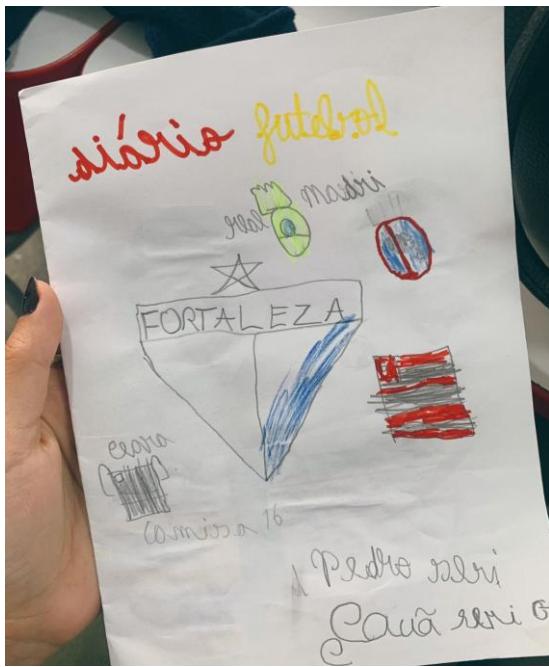


Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

Figura 2 - Crianças realizando a colagem e criação do Fanzine



Figura 3- Fanzine feito por criança durante a proposta de intervenção.



Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

Neste dia, as crianças relembraram as vivências e as obras desenvolvidas por elas e em seguida, realizaram a exposição dessas obras em um mural fixado na parede.

Figura 4- Exposição das obras criadas pelas crianças no Fanzine e na História continuada.



Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

Na vivência realizada neste dia, cada criança recebeu um minilivro ilustrado com imagens em preto e branco e trechos que foram produzidos por elas coletivamente na história continuada. Também foi preparado um lanche coletivo, com pipoca e suco, para tornar o momento ainda mais agradável e acolhedor. A atividade de culminância realizada teve como objetivo encerrar a etapa da intervenção de forma significativa.

Figura 5- Minilivro feito da história criada pelas crianças



Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

Figura 6- Minilivro com a história idealizada pelas crianças e lanche coletivo realizado com a turma.



Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

5 CONCLUSÃO

O presente trabalho teve como tema refletir sobre a influência dos jogos e das brincadeiras no aprendizado das crianças e permitiu compreender de que forma essas práticas contribuem para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional no ambiente escolar. Durante o estudo, foram analisadas teorias sobre o lúdico, seus impactos no processo de aprendizagem e a sua aplicação pedagógica, destacando também o papel do professor como mediador dessas práticas e a importância de planejar atividades lúdicas alinhadas aos objetivos educacionais.

O lúdico surge como uma ferramenta que permite com que a criança amplie as suas experiências, pois a partir da vivência lúdica, a criança passa a interagir com outras crianças e explorar o mundo ao seu redor, desenvolvendo assim, as habilidades que são fundamentais para a sua formação, como a resolução de problemas, respeito às regras, trabalho em equipe e de empatia. Além disso, a criança desenvolve a autonomia, comunicação e aprende a gerenciar as próprias emoções.

O papel do professor como mediador das brincadeiras e das práticas lúdicas com o intuito de promover o desenvolvimento integral das crianças também foi colocado em destaque, pois ao longo do estudo, foram analisadas teorias sobre o lúdico, sua aplicação pedagógica e seus impactos no processo de aprendizagem, evidenciando que o docente deve planejar intencionalmente essas atividades, adaptando-as às necessidades e características dos alunos.

Além disso, é fundamental que o professor conheça o perfil da turma em que está inserido, para que exista um planejamento funcional em que utilize os recursos adequados, garantindo maior aproveitamento e engajamento dos alunos. Dessa forma, o professor como mediador exerce um papel indispensável na construção do conhecimento, pois ao conhecer o perfil da turma, ele consegue atender às necessidades emocionais, cognitivas e culturais ali presentes.

A integração dos jogos e brincadeiras ao conteúdo pedagógico é fundamental, pois dessa forma, é possível desenvolver a aprendizagem em diferentes áreas do conhecimento. Quando o professor utiliza atividades lúdicas que estão alinhadas aos objetivos pedagógicos, ele potencializa a compreensão dos conteúdos, promove a interação entre as crianças e possibilita que elas experimentem situações que estimulam o raciocínio, a comunicação e a resolução de problemas.

O jogo lúdico é fundamental para o desenvolvimento das crianças, pois traz oportunidades significativas de aprendizagem que surgem a partir das experiências vivenciadas. As habilidades cognitivas são trabalhadas em conjunto, auxiliando também na assimilação de conceitos como números, letras e quantidades. Por isso, destaca-se a importância da criança possuir o acesso aos estímulos adequados, por meio de brincadeiras e jogos interativos que promovam a criatividade, a socialização e a aprendizagem de forma significativa.

Além disso, a integração entre a Educação Infantil e o Ensino Fundamental é de grande importância, pois essa transição é um marco na vida da criança. Dessa forma, o início do Ensino Fundamental precisa respeitar as especificidades da infância, mantendo práticas pedagógicas que valorizem o lúdico, a interação e a expressão das crianças.

Este trabalho se concentra em uma análise teórica, exame da BNCC e relato do estágio realizado com uma turma de terceiro ano, reforçando que as brincadeiras e os jogos são fundamentais para o desenvolvimento integral das crianças. Não só isso, mas, a pesquisa destacou também a importância de desenvolver experiências lúdicas de forma intencional, alinhada aos objetivos pedagógicos.

As experiências vividas durante o estágio tiveram grande importância na compreensão do papel do lúdico na aprendizagem das crianças. O contato direto com os alunos, permitiu observar na prática, como as atividades lúdicas facilitam a interação das crianças e promovem a construção do conhecimento. Portanto, as práticas realizadas no estágio foram fundamentais para perceber a relevância das práticas lúdicas no ambiente escolar e a valorização dela como integrante do trabalho pedagógico.

Dessa maneira, conclui-se que as brincadeiras os jogos possuem um papel essencial no desenvolvimento integral das crianças e na aprendizagem, pois promove avanços cognitivos, sociais e emocionais. As experiências que foram vivenciadas no estágio evidenciaram a importância do professor como mediador das práticas lúdicas, potencializando as atividades para que elas se tornem inclusivas e significativas. Ao articular o lúdico aos conteúdos pedagógicos, reconhecendo a diversidade cultural presente nas brincadeiras, a escola vai além de uma simples transmissora do conteúdo, mas forma sujeitos que são capazes de transformar a realidade em que estão inseridos.

REFERÊNCIAS

- BORUCHOVITCH, E.; BZUNECK, J. A. *Motivação e aprendizagem*. Petrópolis: Vozes, 2004.
- BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Educação é a base. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 07 jul. 2025.
- BRASIL. *Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica*. Brasília: MEC/SEB, 2013.
- BRASIL. *Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990*. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 08 jul. 2025.
- BRONFENBRENNER, Uri. *A ecologia do desenvolvimento humano: experimentos naturais e planejados*. Tradução de Maria Adriana Veronese de Souza. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.
- FANZINE EXPO. *O que é fanzine?* Fanzine Expo, 2012. Disponível em: <https://fanzineexpo.wordpress.com/o-que-e-fanzine/>. Acesso em: 9 jul. 2025.
- FERRARI, Karimone Paula Galio; SAVENHAGO, Suzana Dambros; TREVISOL, Maria Teresa Ceron. *A contribuição da ludicidade na aprendizagem e no desenvolvimento da criança na educação infantil*. Unoesc & Ciência – ACHS, Joaçaba, v. 5, n. 1, p. 17–22, jan./jun. 2014. Disponível em: https://periodicos.unoesc.edu.br/achs/article/download/4560/pdf_22/16006. Acesso em: 07 jul. 2025.
- KISHIMOTO, Tizuko Mochida. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1994.
- KISHIMOTO, Tizuko Mochida. *Brinquedos e brincadeiras na educação infantil*. In: SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO – PERSPECTIVAS ATUAIS, 1., 2010, Belo Horizonte. Anais... Belo Horizonte, nov. 2010.
- OLIVEIRA, Marta Kohl de. *Vygotsky: aprendizagem e desenvolvimento – um processo sociocultural*. São Paulo: Scipione, 1992.

PIAGET, Jean. *O nascimento da inteligência na criança*. 4. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

SILVA, B. B. D. C.; FERREIRA, M. C. P. L. *Educação socioemocional na escola*. In: VIII Mostra Científica do Curso de Pedagogia, v. 5, n. 1, Anais, 2020. Disponível em: <http://anais.unievangelica.edu.br/index.php/pedagogia/article/view/6255/3334>. Acesso em: 07 jul. 2025.

VIGOTSKI, Lev Semionovitch. *Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico: livro para professores*. Tradução e revisão técnica: Z. Prestes; E. Tunes. 1. ed. São Paulo: Expressão Popular, 2018.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes, 1991. Disponível em: https://www.mackenzie.br/fileadmin/ARQUIVOS/Public/1-mackenzie/universidade/pro-reitoria/graduacao-assuntos-acad/forum/X_Forum/LIVRO.VYGOTSKY.FORMACAO.MENTE.pdf. Acesso em: 07 jul. 2025.