

## A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DO ENSINO-APRENDIZAGEM E MOTOR DA CRIANÇA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

*Jéssica Helen Moura Neves Simão\**

*Lizandro Poletto\*\**

**Resumo:** Neste artigo propõe-se analisar a importância do lúdico na contribuição para o desenvolvimento da coordenação motora e na formação do ensino-aprendizagem da criança, de modo a observar as atitudes do professor dentro da sala de aula, suas metodologias, objetivos e no que isso reflete na forma de aprendizagem do aluno, bem como analisar o quão importante é a criança ter o controle de sua coordenação motora para se ter um bom desenvolvimento escolar. À medida que o aluno é estimulado principalmente da forma lúdica, ele desenvolve suas capacidades motoras, auxilia no progresso da escrita, da fala, na criatividade e no convívio social, além de oferecer ao educando aulas prazerosas, construtivas, dinâmicas e significativas. A metodologia adotada para a realização do trabalho foi a pesquisa bibliográfica, tendo como auxílio teórico os principais autores: Jesus e Santos (2010); Cordovil, Souza e Nascimento (2016); Gomes (2009); Alves (2009); Kollyniak Filho (2010); Lima Junior (2017); Pollegrini *et al* (2010) e Tubino (2010).

**Palavras-Chave:** Ludicidade. Ensino / aprendizagem. Motricidade. Lúdico.

### 1 INTRODUÇÃO

As razões que conduziram à escolha do tema em questão partiram da ideia de que o aprender brincando é uma das melhores formas de se compreender um conteúdo ou atividade. A partir disso, existem afirmações teóricas que comprovam que a criança consegue absorver melhor o que lhe é ministrado de uma forma mais divertida, em que professor e aluno conseguem desenvolver uma determinada atividade, seja individual ou em grupos. Diante de um processo de interação e comunicação entre o educador e o educando, a forma lúdica de ensino torna toda a evolução da aprendizagem mais dinâmica e construtiva, formando significados verdadeiros para a criança.

A metodologia de pesquisa em questão faz com que a escola ou professores modifiquem de forma ampla os métodos de compreensão dos conteúdos. Deve-se refletir sobre como se trabalhar com o lúdico na atualidade, de modo a obter infinitas possibilidades de forma que ambos compreendam sua importância da adequação nas salas de aula. Pois, se a criança possui dificuldades em aprender a ler, a escrever, a raciocinar,

---

\* Graduada do curso de Pedagogia do Instituto Superior de Educação da Faculdade Alfredo Nasser em 2018/2.

\*\* Mestre em Educação. Professor de Planejamento e Currículo na Faculdade Alfredo Nasser.

a interagir e refletir, o processo lúdico pode modificar, de forma gradativa, seu meio de compreensão e reflexão a partir do que lhe é proposto.

O trabalho tem por objetivo analisar como professores da atualidade vêm lidando com a questão das dificuldades apresentadas pelos alunos, principalmente no que diz respeito ao desenvolvimento da coordenação motora e da compreensão dos conteúdos. Tal desenvolvimento deve ter uma atenção especial, tanto nos primórdios da aprendizagem, quando a criança inicia sua fase escolar, desenvolvendo sua coordenação motora e escrita, quanto nas séries seguintes, quando seu desenvolvimento está avançado e demanda de uma atenção maior. Assim, o progresso do desenvolvimento da motricidade é de suma importância para um melhor desempenho na coordenação motora fina, na escrita e em diversas atividades.

Apesar de se estar em pleno século XXI, grande parte dos educadores aplica suas aulas sem objetivos, sem planejamento, tendo como apoio o livro didático que mais se parece com uma cartilha de decoreba. Daí a necessidade da busca incessante de um método alternativo para o resgate desses alunos, de modo que consiga desenvolver de forma satisfatória e significativa o ensino-aprendizagem e que o ensino não se perca com um simples intervalo de férias. A forma lúdica de se ensinar traz para o professor uma ferramenta inovadora para o ensino, que proporciona um melhor desenvolvimento do aluno, interação em grupo, socialização entre educador e educando.

É essencial esclarecer aos docentes que a forma lúdica não é apenas uma distração banal para “passar o tempo”, mas, sim, um método que estimula e instiga o educando a pensar e a participar das atividades de modo mais diversificado. Dessa maneira, são alcançadas melhorias no desenvolvimento do ensino-aprendizagem, o motor, a lateralidade, a motricidade, o cognitivo, o afetivo, e o social a partir de jogos e brincadeiras que façam o aluno pensar, interagir, questionar e impor suas opiniões ao ser questionado.

Diante disso, o tema proposto possui contribuições reais de que a educação num todo deve se preocupar em ter uma dinâmica para se trabalhar em sala de aula, de maneira a contribuir fortemente com o modo de ensinar. E a partir desse pressuposto que se deve levar em consideração de que ao trazer a ludicidade para a sala de aula estará transformando não só a forma de como o professor ensina, mas também o nível do desenvolvimento em que o aluno estará no início e no final deste processo, assim como mudará seu modo de se socializar. Portanto, pensa-se que a educação necessita de uma metodologia clara e diversificada no processo de ensino-aprendizagem.

A metodologia a ser realizada será a pesquisa bibliográfica, que se refere ao conjunto de publicações sobre o assunto pesquisado em revista, livros, publicações avulsas e imprensa escrita. E objetiva-se em inserir ao estudante pesquisador as informações existentes sobre o tema estudado, ao passo que o trabalho terá a modalidade de pesquisa bibliográfica para sua elaboração e terá os pensamentos interpretados e analisados dos seguintes autores que discutem o assunto proposto: Alves (2009); Almeida (1990); Pacheco (2013); Costa (2013); Borges (2014); Antunes, Cordeiro e Vasconcelo (2008); Aurélio Ferreira (2011); Celso Antunes (2012; 2006); Cesar Antunes (2013); Cordovil, Souza e Nascimento (2016); Silva e Correa (2004); Gomes (2009); Ferreira (2001); Jesus e Santos (2010); Kollyniak Filho (2010) Lima Junior (2017); Maurício (2016), Pollegrini *et al* (2010); Sant'ana (2011); Tubino (2010). As ideias centrais destes autores serão selecionadas e argumentadas por meio da elaboração de citações, na perspectiva referente à importância do lúdico no desenvolvimento motor e espacial da criança nos anos iniciais.

## 2 O QUE É O LÚDICO

Ao retratar o conceito de lúdico, em diferentes análises, percebem-se diversas compreensões. Segundo Holanda Ferreira (2001, p. 433), “**Lú.di.co** – *adj.* Relativo a jogos, brinquedos e divertimentos”. O autor faz a menção ao jogo concreto, o brinquedo, a brincadeira que dá prazer. Outros fazem associação do lúdico ao ato de brincar, ao aprender se divertindo, a atividades que dão prazer. Maurício (2016, p. 4), destaca que,

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. [...] O Lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica.

De acordo com Passos (2013, p. 43 *apud* CORDOVIL; SOUZA; NASCIMENTO, 2016, p. 2), “[...] termo “lúdico” é apresentado de modo incisivo: serve de adjetivo correspondente à palavra Jogo. Desse modo, ao compreendermos a remissiva temos a compreensão de jogo definida como: dispêndio de atividade física ou mental [...]”. O brincar sempre se fez presente na construção da vida das crianças, seja ela indiretamente ou não. Jesus e Santos (2010, p. 2) afirmam:

O lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais. [...] Tendo em vista que é grande a responsabilidade do educador para alcançar a aprendizagem dos educandos fazendo-se a integração dos conteúdos curriculares propostos com o lúdico (jogos, brinquedos e brincadeiras), mas todos têm o direito de aprender e aprender com prazer o resultado será bem melhor.

Através da ludicidade, as crianças entram em um mundo cheio de magia e sonhos, onde tudo pode acontecer. Como descrito por Gomes (2009, p. 10), “A atividade lúdica é uma prática social constante de grande valor na formação do indivíduo. O brincar, as brincadeiras e os jogos fazem parte do cotidiano infantil, e precisam ser valorizados e trabalhados na escola”. É uma ligação entre o real e o lúdico, em que as letras e números saltam para interagir com o aluno, de forma a levá-lo a conhecer um universo divertido, colorido cheio de vida, em que a criança criará uma situação desafiadora para sair dela. Do ponto de vista de Alves (2009, p. 2),

Elas se entregam às suas brincadeiras, aos seus jogos, às suas histórias com vigorosa seriedade. Com rara facilidade se põem a brincar e a jogar, a contar e a ouvir uma história, constituindo um cenário imaginário em que criam e representam diferentes personagens, vivem as mais fantásticas aventuras, inventam, “constroem” e “destroem”. Fazem de seu corpo um versátil brinquedo com o qual exploram a realidade. No “como se”, disfarçam-se, passam a ser ao menos naquele momento, quem “não são”.

Cordovil, Souza e Nascimento (2016, p. 3) pontuam: “Apesar de sempre encontrarmos a palavra jogo e lúdico juntos, no meio escolar é mais do que apenas um divertimento por meio do jogo, é um aprendizado construído com o agir e interagir na relação do objeto com o ser”. É um lugar que se faz possível, em que objetos criam vidas, cores e formatos diferentes, onde reis, dragões fadas são tão reais quanto aquele que os vê; ser capaz de ir além, grande ou pequeno não há obstáculos que não podem ser vencidos.

Para Gomes (2009, p. 14),

Ao desenvolver um jogo imaginário, a criança ensaia comportamentos e papéis, projeta-se em atividades dos adultos, ensaia atitudes, valores, hábitos e situações para os quais não está preparada na vida real. A atuação, nesse mundo imaginário, cria uma Zona de Desenvolvimento Proximal formada por conceitos ou processos em desenvolvimento, possibilitando a aprendizagem.

Segundo Almeida (1990, p. 11), “ninguém é mais livre nesse mundo do que aquele que consegue viver a alegria na liberdade e a alegria no viver”. As brincadeiras permitem

que a criança crie situações que ela mesma, sem saber, está utilizando de estratégias reais para escapar de algo que é imaginário. Através de uma brincadeira, a criança se desenvolve, aprende e adquire valores para toda vida. Na visão de Tubino (2010, p. 4),

O educador deve oferecer formas didáticas diferenciadas, como atividades lúdicas para que a criança sinta o desejo de pensar. Isto significa que ela pode não apresentar predisposição para gostar de uma disciplina e por isso não se interessa por ela. Daí, a necessidade de programar atividades lúdicas na escola.

O lúdico não faz parte apenas da vida de uma criança que brinca e imagina coisas, mas de todos que já viveram sua infância ou aqueles que, de vez em quando, se pegam pensando, imaginando ou narrando fatos que jamais ocorreram ou poderá ocorrer. Conforme Jesus e Santos (2010, p. 3), “existe uma relação muito próxima entre o jogo lúdico e a educação de crianças para favorecer o ensino de conteúdos escolares e como recurso para motivação no ensino às necessidades do educando”.

As atividades lúdicas permitem sentir, criar sensações novas e diferentes das que se é acostumado a sentir; refletir em situações e problemas que posteriormente servirão para a realidade. Antunes (2006, p. 19-20) ressalta:

É a inteligência que permite dar sentido às coisas que vemos e a vida que temos e que nos leva a conversa interior, resgates de “arquivos” da memória, capacidade de raciocínio, criação e inventar saídas quando não parecem existir indícios de sua existência. Inteligência e saber pensar, possuir vontade de fazê-lo, criar e usar símbolos e graças a eles realizar conquistas extraordinárias, fazendo surgir o mito, a linguagem a arte e a ciência.

Na idade média e nos séculos XVIII e XIX, crianças eram vistas como pequenos adultos e suas vestimentas, sua fala e seu comportamento eram cobrados dos pais desde muito cedo. Assim que atingiam certa “independência”, lhes eram atribuídos algum ofício. Nessa época, as crianças eram privadas de ter sua infância, de viver uma vida de criança. Logo, com o passar dos anos, tal realidade começou a se modificar. Então, no final do século XIX, crianças eram inseridas nas escolas e tratadas como seres que precisavam de atenção e cuidados.

De acordo com Jesus e Santos (2010, p. 4),

[...] para a criança, “brincar é viver”. Esta é uma afirmativa muito usada e bem aceita, pois como a própria história da humanidade nos mostra, as crianças sempre brincaram e brincam, e certamente, continuarão brincando. Sabemos que ela brinca porque gosta de brincar e que, quando isso não acontece, alguma

coisa pode estar errada. Algumas brincam por prazer, outras brincam para aliviarem angústias, sentimentos ruins.

O lúdico, mesmo que de forma indireta, sempre está presente na rotina de uma pessoa, seja ela criança, jovem, adulto ou idoso. A ludicidade se dá por meio da diversão, do prazer, do entretenimento, do jogo e do brincar. Cordovil, Souza e Nascimento (2016, p. 2) salientam que,

Ao refletirmos o conceito de lúdico em diferentes literaturas que o apresentam, percebe certas divergências na compreensão, pois alguns fazem associação do lúdico aos jogos e brincadeiras e outros o abordam como uma atividade mais dinâmica.

O intuito do educar com prazer, com o brincar, e relacionar-se com o professor, foi sendo adquirido ao longo dos anos. As aulas tradicionalistas, com decoreba e o professor como único detentor do saber, foram deixadas de lado aos poucos, de modo que o aluno fosse o principal participante das aulas.

Jesus e Santos (2010, p. 2) definem:

Tendo em vista que é grande a responsabilidade do educador para alcançar a aprendizagem dos educandos fazendo-se a integração dos conteúdos curriculares propostos com o lúdico (jogos, brinquedos e brincadeiras), mas todos têm o direito de aprender e aprender com prazer, o resultado será bem melhor.

Uma forma diferente de se desenvolver uma aula com criatividade, onde se explora o raciocínio e a coordenação através de jogos, músicas e brincadeiras, fazem de um momento pacato em um dia mais proveitoso. Para Sant'ana (2011, p. 4), “A utilização do lúdico na educação tem também, além do objetivo de desenvolver o aprendizado de forma mais atrativa para o aluno, o objetivo do resgate histórico-cultural dessas atividades”. Jesus e Santos (2010, p. 3) acrescentam:

Os jogos lúdicos oferecem condições do educando vivenciar situações-problemas, a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres que permitam à criança uma vivência no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio e permitindo atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulando as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas.

Na atualidade, com o desenvolvimento da era digital e dos meios de telecomunicação, deve-se pensar sobre como se podem trazer essas tecnologias para

dentro da sala de aula, tornando-as ferramentas poderosas no desenvolvimento de atividades, trabalhos em grupos, de modo a considerar em que ponto o aluno tem maior dificuldade, estimulando-o para uma melhor aprendizagem.

Silva e Correa (2004, p. 4) trazem a ideia de que

Muitas escolas e professores ainda se baseiam em metodologias arcaicas de ensinagem, mesmo existindo ao lado de sua sala de aula um laboratório de informática com computadores de última geração. Eles não se permitem a entender esse processo e muito menos ter contato com ele.

Conforme Jesus e Santos (2010, p. 7), “A metodologia lúdica faz com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento [...]”. Com os desafios enfrentados em sala de aula, o educador deve ter em mãos ferramentas capazes de atender os alunos, de modo a suprir suas necessidades e alcançar seus objetivos. A partir disso, professores devem repensar o que está a sua volta, o que pode ser usado para que sua aula tenha valor aos seus alunos e que seja produtiva, de maneira que o educando obtenha significados claros para si.

Para Gomes (2009, p. 15),

No processo de aprendizagem, as interações sociais são indispensáveis, tanto para o desenvolvimento moral como para o desenvolvimento cognitivo. Através dos jogos as crianças podem se desenvolver em aspectos sociais, morais, cognitivos, políticos e emocionais. Por esses motivos, a escola precisa abrir espaço ao lúdico e utilizá-lo como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem.

A criança, ao ir para a escola, tem consigo saberes que foram adquiridos ao longo de seus poucos anos. Devido a maioria dos professores, a criança é limitada a expressar o que sabe, reprimindo-se e não explorando suas inteligências. Antunes (2012, p. 106) afirma que “a maior parte das escolas ‘atira no lixo’ tudo quanto constitui a experiência existencial com que a criança chega para seu primeiro dia de aula [...] e descobre que nada vale dentro da sala de aula onde apenas o saber do professor é aceito”. Traz também um alerta sobre uma realidade estarrecedora da educação, e como se deve dar importância à criança mesmo nos seus primeiros dias de educando. Como descrito por Alves (2009, p. 9),

[...] é possível afirmar que o brincar ocupa na escola de educação infantil, ao menos naquelas em que elas trabalham, uma posição valorativa no que diz respeito às suas “qualidades educativas”, tomada como uma atividade fundamental para a educação da criança. As professoras entrevistadas são

unânicos em dizer que o lúdico na escola – concretizado nas brincadeiras, nos jogos, no contar e ouvir histórias – é fundamental e/ou importantíssimo. Corrobora o desenvolvimento da criança, torna o aprendizado mais prazeroso, facilita o trabalho do professor.

Diante disso, é notável que a criança é o principal ponto de atenção da escola, visto que ela movimenta a sala de aula, gera a troca de saberes com suas curiosidades e seus por quês, a luz que se vê no final de cada história contada, o veículo que movimenta o ensinar/aprender. A ela deve ser dedicado cada minuto de planejamento para uma aula prazerosa, significativa, lúdica com conhecimento.

### 3 O QUE É A MOTRICIDADE

A definição do que é a motricidade traz à tona distintos termos. De acordo com Ferreira (2001, p. 473), “**mo.triz** *adj2g. e sf.* Diz-se de, ou força que dá movimento”. Segundo o Dicionário Mini Aurélio, Motriz ou motricidade é a força do movimento que temos ao agitar o corpo. Já para Miguel Sérgio (1989, p. 2 *apud* ANTUNES, 2013, p. 2),

[...] a Ciência da Motricidade Humana, ser definida como a ciência da compreensão e da explicação das condutas motoras, visando ao estudo das constantes tendências de motricidade humana, em ordem ao desenvolvimento global de indivíduo e de sociedade, e tendo como base, simultaneamente, o físico, o biológico e o antropológico.

Do ponto de vista de Alves (2011, p. 5), “Coordenação motora é a capacidade que o corpo tem de realizar movimentos articulados entre si, como por exemplo, pular, andar e outros. Qualquer movimento do corpo humano exige coordenação motora”. A motricidade é o ponto de partida para quaisquer atividades a serem desenvolvidas e a coordenação motora da criança começa a ser usada por ela nos primeiros meses de vida. Borges (2014, p. 19) pondera:

Nas primeiras idades o desenvolvimento motor é feito através de estímulos, reagindo ao meio com movimentos reflexos. Inicialmente a criança imita gestos e movimentos, e através da tentativa e erro e da sua liberdade para se movimentar ela adquire e desenvolve habilidades motoras mais básicas até as mais específicas.

Na visão de Pellegrini *et al.* (2010, p. 2), “O desenvolvimento motor consiste em uma série de mudanças que ocorrem ao longo do ciclo vital em termos do deslocamento

de partes do corpo ou de todo o corpo no espaço [...]”. Desde o ventre da mãe, a criança apresenta seus primeiros movimentos. Ao nascer e ao decorrer dos meses, ela necessita da ajuda dos pais para desenvolver a coordenação, de acordo com os comandos.

Para Kolyniak Filho (2002, p. 31-2 *apud* KOLYNIK FILHO, 2010, p. 4)

A motricidade configura-se como processo, cuja constituição envolve a construção do movimento intencional a partir do reflexo, da reação mediada por representações a partir da reação imediata, das ações planejadas a partir das simples respostas a estímulos externos, da criação de novas formas de interação a partir da reprodução de padrões aprendidos, da ação contextualizada na história – portanto, relacionada ao passado vivido e ao futuro projetado – a partir da ação limitada às contingências presentes.

Através de estímulos, a criança inicia seu desenvolvimento da coordenação motora grossa e, no decorrer de suas vivências e das próprias brincadeiras, explora seu corpo de forma gradativa e perde o medo a cada desafio vencido por ela mesma. César Antunes (2013, p. 6) afirma que “A motricidade humana representa a intencionalidade operante do próprio indivíduo, na busca da superação de algo que lhe interessa, visando alcançar seu absoluto [...]”. Assim como o pular; correr; girar; sentar e levantar rapidamente; lançar e agarrar objetos; chutar uma bola; brincar no parque são coordenações desenvolvidas e aprimoradas de tempos em tempos pela própria criança.

De acordo com Pacheco (2013, p. 2),

O desenvolvimento motor consiste em uma série de mudanças que ocorrem ao longo do ciclo vital, onde o crescimento é construído durante a interação da criança com o mundo, fruto das disposições do indivíduo para a ação, do contexto físico e sócio cultural onde o indivíduo está inserido [...] o crescimento maturativo do desenvolvimento da criança é influenciado pelo espaço físico que ela ocupa, com uma capacidade evidente, mas limitada.

Costa (2013, p. 27) cita que “é importante que a criança vá dominando o seu corpo e contactando com diferentes materiais. Esses domínios são: domínio da expressão motora, dramática, plástica, musical, da linguagem oral e abordagem à escrita e o domínio da matemática.” Quanto mais a criança é estimulada pelos pais e posteriormente pela escola, mais ela vai se desenvolver e alcançar objetivos, de modo a criar situações para melhorar seu próprio desenvolvimento motor. Como descrito por Kolyniak Filho (2010, p. 6-7),

A construção dos movimentos involuntários, junto à continuidade do processo de maturação, que ocorre em interações sociais (família, creche), possibilita o surgimento da função simbólica ou semiótica e, nela e com ela, a formação da

linguagem. A linguagem nasce associada ao gesto; uma vez apropriada pela criança, instaura o movimento voluntário [...] Assim que a criança ingressa na escola, as influências familiares somam-se as normas de convivência, as demandas e as características da instituição escolar, as quais criam novos estímulos e novas exigências para as expressões da motricidade: manter-se sentado por mais tempo, compartilhar espaços coletivos, controlar mais os movimentos, adquirir habilidades motoras mais precisas (desenhar, colar, pintar, modelar, participar de jogos, etc.).

O desenvolvimento da coordenação motora vai se aprimorando ao passar dos anos, com estimulações, um ambiente favorável ao seu crescimento e com interação da família e da comunidade. Como caracteriza Lima Junior (2017, p. 4), “[...] a criança ainda está em sua fase inicial de desenvolvimento, necessitando de estímulos diferenciados que possam proporcionar sua evolução e aprendizado, a criança aprende constantemente e de forma natural [...]”.

A partir dos três anos, a criança pode ser inserida na ambiente escolar. Nas instituições de ensino, a mesma inicia sua vida escolar, onde sua coordenação será desenvolvida de forma direcionada, aprimorando sua escrita e noção de espaço, coordenação motora fina, leitura, etc. Costa (2013, p. 28) explica que,

Apesar das crianças ainda não saberem ler, a grande maioria mostrava muita curiosidade pelo código escrito, nomeadamente nos livros de histórias, muitas vezes tentavam descobrir o que estava escrito através da leitura das imagens. Nesta faixa etária é fundamental que se vá introduzindo novo vocabulário para que a comunicação das crianças vá sendo cada vez mais complexa.

No decorrer das estimulações recreativas e atividades lúdicas corretas, a criança se desenvolve de forma gradativa e de modo positivo. Lima Junior (2017, p. 6) ressalta que “A criança, portanto, possui grande capacidade de aprendizagem e desenvolvimento motor, uma vez que está no início do processo de desenvolvimento”. Na escola ou em casa, o aprendizado é contínuo, pois a criança aprende com suas vivências, com os exemplos que toma da família para si, da escola e da comunidade. Como caracteriza Pacheco (2013, p. 3),

O desenvolvimento motor, em cada momento da vida da criança é contínuo e modificado, conforme o meio onde a criança esta inserida por esta razão é necessário que o meio social crie condições acessíveis para a criança, pois ela no desenvolvimento de sua vida seguirá alguns exemplos refletidos pelos adultos ao longo de sua vida.

À medida que a criança cresce seu desenvolvimento motor vai se aprimorando. A coordenação motora grossa não se faz necessária, o aluno amplia seus conhecimentos e

com eles sua motricidade necessita se aperfeiçoar, tanto sua escrita quanto seus movimentos. Na visão de Costa (2013, p. 27), “Em relação à motricidade fina, a maioria das crianças apresenta ainda dificuldades em realizar algumas tarefas motoras como: recortar, abotoar botões e dobragens”. Como mediador do ensino-aprendizagem, o professor deve estimular seu aluno em suas principais dificuldades a fim de desenvolvê-las com êxito.

Para Rosa Neto (2002, p. 7 *apud* FERREIRA, 2011, p. 7),

A atividade motora é de suma importância no desenvolvimento global da criança. Através da exploração motriz, ela desenvolve a consciência de si mesma e do mundo exterior. As habilidades motrizes são auxiliares na conquista de sua independência. Em seus jogos e em sua adaptação social, a criança dotada de todas as possibilidades para mover-se e para descobrir o mundo é, na maior parte das vezes, uma criança feliz e bem adaptada.

Ao alcançar certa fase, a criança se torna independente, capaz de se locomover com facilidade, se localizar, ler, escrever, além de ter uma considerável percepção visual. Conforme Borges (2014, p. 49),

Ao movimentar o corpo num espaço, e ao se relacionar com os objetos, a criança descobre alguns eixos de orientação do seu corpo em relação aos objetos, desenvolvendo a sua lateralidade, a noção de atrás e à frente, em cima e embaixo [...].

Diante disso, sua confiança aumenta de forma que seu raciocínio se torna mais rápido e objetivo.

#### **4 O USO DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO MOTOR DA CRIANÇA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

À medida que o aluno é estimulado, principalmente da forma lúdica, ele desenvolve suas capacidades motoras, auxilia no progresso da escrita, da fala, na criatividade e no convívio social. Essas e outras propostas de melhorias no processo ensino-aprendizagem fazem com que professores da atualidade pensem em como podem ser ampliadas as formas do ensino em sala, pois, segundo Antunes, Cordeiro e Vasconcelos (2008, p. 5), “A criança constrói e reconstrói sua compreensão a partir de brincadeiras e por meio delas [...] pode construir sua identidade, autonomia e até mesmo enfrentar seus medos e limitações”. É levar em consideração que cada indivíduo tem um

tipo diferente de inteligência, uma forma de se aprender, um tempo de absorver cada detalhe. Como caracteriza Jesus e Santos (2010, p. 4),

As brincadeiras são formas mais originais que a criança tem de se relacionar e de se apropriar do mundo. É brincando que ela se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. São essas vivências, na interação com as pessoas de seu grupo social, que possibilitam a apropriação da realidade, da vida e toda sua plenitude.

Ao educador, não cabe apenas a tarefa de transferir conteúdos, e sim de instruir seus alunos, levá-los a pensar, a criticar, a opinar, a se posicionar perante a sociedade que, posteriormente, cobrará seu progresso. O lúdico, ao ser fixado nas atividades diárias, elevará o entendimento da criança. Gomes (2009, p. 26) afirma que “o lúdico faz parte do universo infantil, através dele a criança aprende de maneira prazerosa, desenvolvendo aspectos fundamentais para sua formação humana, psíquica, emocional, cognitiva, social e física”.

Cada aluno tem sua característica e suas dificuldades. O educador, como instrutor do saber, deve explorar seu aluno a fim de trabalhar suas potencialidades, valorizando o conhecimento do educando. As dificuldades devem ser observadas e trabalhadas precocemente, de modo que seu desenvolvimento evolua rapidamente. A capacidade de observar e analisar pode ser observada em algumas crianças, em que suas habilidades de armazenar e compartilhar dados são admiráveis.

Lima Júnior (2017, p. 5) diz:

Diversos apontamentos nos fazem pensar em trazer o lúdico cada vez mais para a escola, pois é fato que a criança aprende através dele, que se desenvolve tanto cognitiva como fisicamente, portanto o lúdico pode ser uma ótima proposta para ser trabalhada nas aulas e necessita também de mais estudos, apontando como deve ser realizado este trabalho e seus benefícios a longo prazo.

Assim como em outras atividades, praticar exercícios é uma das melhores formas para se desenvolver e ampliar o nível do controle motor e raciocínio. Como caracteriza Pollegrini *et al* (2010, p. 2), “Para que possa explorar esses objetos a sua volta ele adquire uma série de habilidades manipulativas que vão ser adicionadas ao repertório motor, permitindo o uso dos objetos para determinados fins, como dos talheres, da tesoura, do lápis, da bola”.

A educação, de certa forma, está em todos os lugares e a escola não é o único lugar que propicia conhecimentos, pois a educação acontece em diversos ambientes e de maneiras inesperadas.

Para Lima Júnior (2017, p. 4)

[...] a Educação Física deve estar presente no cotidiano da educação infantil, pois é através dela que a criança conhece seu próprio corpo e suas limitações, onde interagem umas com as outras, dá asas ao imaginário e à criatividade e principalmente tem diversas experiências motoras, contribuindo para aumentar seu repertório motor e a melhor preparando para as diversas situações que pode ser submetida no decorrer da sua vida.

Para tanto, é necessário que o professor auxilie seu educando no processo de construção, de modo que haja o interesse por parte do aluno. Na opinião de Antunes, Cordeiro e Vasconcelos (2008, p. 4), “A ludicidade possui um caráter competitivo, mas ao contrário dos objetivos dessa competição que visa rendimento, o lúdico nas atividades escolares propicia momentos de distração, descontração, fantasia e contribui para o aprendizado”. O brincar é uma atividade natural humana, em que a criança se depara com situações reais, que já vivenciou nas formas lúdicas, produzindo novos significados e saberes. Segundo Tubino (2010, p. 7),

O lúdico está merecendo maior atenção, pois é o espaço onde as crianças exercem relações afetivas e com o mundo, com as pessoas e com os objetos. Através dessas atividades lúdicas o educador pode promover trocas entre os alunos auxiliando-os na busca de alternativas para algumas situações problemas encontradas na fase de transição da infância para a adolescência.

Como ponte da criança ao conhecimento, o professor deve se posicionar a frente das dificuldades que aparecem, pois, independente do que precisa ser trabalhado, o educando necessita de um direcionamento e apoio para que haja a construção dos saberes. Jesus e Santos (2010, p. 4) explicam que “o educador deve oferecer formas didáticas diferenciadas, como atividades lúdicas para que a criança sinta o desejo de pensar. Isto significa que ela pode não apresentar predisposição para gostar de uma disciplina e por isso não se interessa por ela”. De certa forma, a criança por si só faz com o que sua percepção lógica, motora se desenvolva naturalmente, pois, quando há o interesse e o envolvimento da turma com o que está sendo trabalhado, a aula se transpõe para outros universos, tendo apenas o anseio da fantasia para lhe saciar.

De acordo com Gomes (2009, p. 14-5),

A criança começa a usar símbolos mentais (imagens ou palavras) que representam objetos que não estão presentes. Já os jogos de regras dão sinais a partir dos 6 ou 7 anos. Esses jogos podem conter o exercício sensorio-motor ou a imaginação simbólica. A regra é o elemento novo que resulta da organização coletiva das atividades lúdicas. O jogo de regras persiste por toda a vida do adulto, sendo elas transmitidas ou espontâneas.

Trabalhar em grupos de forma prazerosa faz com que o aluno sinta o contentamento de ir à escola, de frequentar a sala de aula e ser gentil com o corpo docente e colegas. Caso contrário, o desentendimento do aluno com o professor, com o ambiente em que está inserido ou com o modo em que é tratada faz com que a criança se limite a aprender e a ser criança, prejudicando seu desenvolvimento de forma que o não reconhecimento das mudanças podem ocasionar sérios problemas.

Como pontuado por Friedmann (1996, p. 35 *apud* TUBINO, 2010, p. 20),

As interações sociais são indispensáveis tanto para o desenvolvimento moral como para o desenvolvimento cognitivo. Por meio de jogos e regras, as crianças não somente desenvolvem os aspectos sociais, morais e cognitivos, como também políticos e emocionais. Os jogos constituem um conteúdo natural nos quais as crianças são motivadas a cooperar para elaborar as regras.

Portanto, a instituição, junto com o corpo docente, deve se atentar ao modo em que se aplicam os conteúdos, os métodos de ensino, os objetivos a serem alcançados, de modo que família e escola não tenham frustrações para a criança. O lúdico é uma porta aberta para as práticas educacionais, que oferece ao educador um amplo leque de possibilidades a serem trabalhadas e desenvolvidas com os alunos. Desse modo, seus meios de desenvolvimentos se tornam indispensáveis, principalmente porque serão através deles que o educando conseguirá aprimorar tanto seus movimentos como também alinhá-los com o seu raciocínio. Jesus e Santos (2010, p. 5) descrevem:

Identificar quais são as facilidades para a incorporação do lúdico no processo ensino aprendizagem nas turmas do primeiro ano do ensino fundamental, tendo como indicadores: (PPP) Projeto Político Pedagógico, Recursos metodológicos e o Lúdico. Onde em síntese de todas as questões relacionadas a este objetivo constata-se que a facilidade para a incorporação do lúdico está na: Iniciativa do docente, força de vontade, habilidade, gosto pela ação lúdica dos educadores e educandos, criatividade, afeto, reconhece as necessidades de ensinar brincando e os benefícios para o Processo Ensino Aprendizagem.

A criança é uma pequena máquina que surpreende todos a sua volta. Seu cérebro é capaz de armazenar lembranças e experiências que, ao adentrar em uma sala de aula, serão compartilhadas de modo extraordinário. Para Antunes (2006, p. 19), “As criaturas

humanas possuem nível elevado de inteligência por isso são criativas, revelam capacidade de compreender e de inventar e ao acolher uma informação atribui-lhe significado e produz respostas pertinentes”.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreender a importância e os benefícios que os jogos lúdicos trazem para a criança no seu desenvolvimento motor, social e familiar, é de imenso valor no que se diz respeito a seu ensino-aprendizagem. O brincar, as brincadeiras e os jogos fazem parte do cotidiano infantil, e precisam ser valorizados e trabalhados na escola para proporcionar seu alto crescimento, sua independência e a partir disso a aprendizagem. Analisar como se desenvolve o trabalho lúdico tem por finalidade compreender inúmeros métodos de ensinagem para uma boa adequação nas salas de aula, de modo a dar aos alunos um ambiente agradável em que poderão aprender com harmonia e tranquilidade.

É importante que a criança vá dominando o seu corpo e tenha esse contato com diferentes materiais que influenciam no seu crescimento. Quanto mais a criança é estimulada pelos pais e pela escola, mais ela vai se desenvolver e alcançar seus objetivos. Na escola ou em casa, o aprendizado é contínuo, pois a criança aprende com suas vivências, com os exemplos que toma da família para si, da escola e da comunidade.

Através de estímulos, a criança amplia seu desenvolvimento da coordenação motora e, com as experiências das próprias brincadeiras, ela explora seu corpo de forma gradativa e perde o medo a cada desafio vencido por si mesma. À medida que a criança cresce seu desenvolvimento vai se aprimorando. O aluno amplia seus conhecimentos e com eles sua motricidade necessita se aperfeiçoar tanto sua escrita quanto em seus movimentos. O professor, como mediador do ensino-aprendizagem, deve estimular seu aluno em suas principais dificuldades, a fim de desenvolvê-las com êxito, obtendo confiança de forma que seu raciocínio se torne mais rápido e objetivo.

Ao educador, não cabe apenas a tarefa de transferir conteúdos, e sim de instruir seus alunos, levá-los a pensar, a criticar, a opinar, a se posicionar perante a sociedade que, posteriormente, cobrará seu progresso. Desse modo, seus meios de desenvolvimentos se tornam indispensáveis, principalmente porque serão através deles que o educando conseguirá aprimorar tanto seus movimentos como também alinhá-los com o seu raciocínio.

O trabalho em questão preza pelo aluno e sua forma natural ao chegar à escola, suas capacidades a serem desenroladas e exploradas para uma construção diferenciada do saber mútuo. Um ensino diferenciado tem como foco principal o aluno e o que ele é capaz de fazer enquanto construtor do seu ensino-aprendizagem.

Para tanto, vale ressaltar que, por mais que a criança não apresente ter conhecimento de algo valoroso, o professor, como peça fundamental do desenvolvimento do ensino-aprendizagem, deve estar atento, pois, apesar de não ter o reconhecimento dos pais ou dos amigos, provavelmente aquela criança estará precisando apenas de alguém que a entenda, que a faça compreender as linhas da educação de outros ângulos e formas, fazendo-a saltar para dentro de sua mente de maneira que irá construir valores e saberes inesquecíveis e valorosos.

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. Paulo Freire

**Abstract:** In this article we propose to analyze the importance of the playful one in the contribution to the development of the motor coordination and in the formation of the teaching / learning of the child. In order to observe the teacher's attitudes within the classroom, its methodologies, objectives and what this reflects in the form of student learning. Analyze how important it is for the child to have control of his motor coordination to have a good school development. For as the student is stimulated mainly in the playful way he develops his motor skills, helps in the progress of writing, speech, creativity and social interaction. In addition to providing the student with pleasant, constructive, dynamic and meaningful classes. The methodology used to carry out the work was Bibliographic Research, with theoretical help as the main authors: Jesus and Santos (2010); Cordovil, Souza and Nascimento (2016); Gomes (2009); Alves (2009); Kollyniak Filho (2010); Lima Junior (2017); Pollegrini et al. (2010) and Tubino (2010).

**Keywords:** Ludicidade. Teaching learning. Motricity. Ludic.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica:** Técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1990.

ALVES, Fernando Donizete. O Lúdico e a Educação Escolarizada da Criança. In: OLIVEIRA, M. L. (Org.). **(Im)pertinências da educação:** o trabalho educativo em pesquisa [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

193 p. Disponível em: <<http://books.scielo.org/id/vtzmp/pdf/oliveira-9788579830228-04.pdf>>. Acesso em: 14 out. 2018.

ANTUNES, Alfredo Cesar. **Motricidade Humana**: uma possibilidade para a relação teoria e prática no processo de preparação profissional em educação física. 2013. Disponível em: <<http://www.eumed.net/rev/ccss/24/motricidade-humana.html>>. Acesso em: 28 nov. 2018.

ANTUNES, Celso. **As Inteligências Múltiplas e seus Estímulos**. 17. ed. Campinas-SP: Papirus, 2012.

\_\_\_\_\_. **Inteligências Múltiplas e seus Jogos**: introdução. 1. ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 2006.

ANTUNES, Ciro Carlos; CORDEIRO, Ana Antunes; VASCONCELOS, Vanessa Nascimento. **O Lúdico como Ferramenta Didática e o seu uso no Ensino de Língua Portuguesa**. 2008. Disponível em: <[https://www.inesul.edu.br/revista/arquivos/arq-idvol\\_48\\_1490045656.pdf](https://www.inesul.edu.br/revista/arquivos/arq-idvol_48_1490045656.pdf)>. Acesso em: 14 out. 2018.

BORGES, Carolina de Fátima Botelho. **O Desenvolvimento da Motricidade na Criança e as Expressões**. 2014. Disponível em: <<https://repositorio.uac.pt/bitstream/10400.3/3151/1/DisertMestradoCarolinaFatimaBotelhoBorges2014.pdf>>. Acesso em: 14 out. 2018.

CORDOVIL, Ronara Viana; SOUZA, José Camilo Ramos; NASCIMENTO, Virgílio Bandeira. **Lúdico: entre o conceito e a realidade educativa. VIII FIPED – Fórum Internacional de Pedagogia**, 2016. Disponível em: <[https://editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/TRABALHO\\_EV057\\_MD1\\_SA8\\_ID2490\\_08092016203305.pdf](https://editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/TRABALHO_EV057_MD1_SA8_ID2490_08092016203305.pdf)>. Acesso em: 26 ago. 2018.

COSTA, Ana Francisco Azevedo. **O desenvolvimento da motricidade fina**: Um estudo de intervenção com crianças em idade pré-escolar. 2013. Disponível em: <[http://repositorio.ipvc.pt/bitstream/20.500.11960/1392/1/Ana\\_Costa.pdf](http://repositorio.ipvc.pt/bitstream/20.500.11960/1392/1/Ana_Costa.pdf)>. Acesso em: 26 ago. 2018.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio**: O Minidicionário da Língua Portuguesa século XXI. 4. ed. Rio de Janeiro - RJ: Nova Fronteira, 2001.

FERREIRA, Natalia de Carvalho. **A Coordenação Motora fina em Escolares de 03 a 06 Anos**. 2011. Disponível em:

<<https://repositorio.ucb.br/jspui/bitstream/10869/1937/1/Nath%C3%A1lia%20de%20Carvalho%20Ferreira.pdf>>. Acesso em: 02 ago. 2018.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 25. ed. Santa Efigênciã - SP: Paz e Terra, 1996.

GOMES, Katila Fernanda. **O lúdico na escola**: Atividades lúdicas no cotidiano das escolas do ensino Fundamental I no município de Araras. 2009. Disponível em: <[https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/119288/gomes\\_kf\\_tcc\\_rcla.pdf?sequence=1](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/119288/gomes_kf_tcc_rcla.pdf?sequence=1)>. Acesso em: 26 ago. 2018.

JESUS, Basiliano Carmo; SANTOS, Élia Amaral do Carmo. **O Lúdico no Processo Ensino-Aprendizagem**. 2010. Disponível em: <[http://need.unemat.br/4\\_forum/artigos/elia.pdf](http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf)>. Acesso em: 28 nov. 2017.

KOLYNIÁK FILHO, Carol. Motricidade e Aprendizagem: algumas implicações para a educação escolar. **Constr. psicopedag.** v.18, n. 17, São Paulo, dez. 2010. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1415-69542010000200005](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542010000200005)>. Acesso em: 02 ago. 2018. Acesso em: 19 set. 2018.

LIMA JUNIOR, Pedro Fagundes de. Desenvolvimento motor infantil por meio de atividades lúdicas em um colégio particular do município de Guarapuava - PR. **EDUCERE** – XIII Congresso Nacional de Educação, 2017. Disponível em: <[http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/25851\\_13519.pdf](http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/25851_13519.pdf)>. Acesso em: 16 ago. 2018.

MAURÍCIO, Juliana Tavares. **Aprender Brincando**: O lúdico na Aprendizagem. 2016. Disponível em: <<http://www.profala.com/arteducesp140.htm>>. Acesso em: 25 ago. 2018.

PACHECO, Edneia Alves. **Importância do Desenvolvimento da Coordenação Motora na Aprendizagem na Educação Infantil**. 2008. Disponível em: <<http://revistanativa.com/index.php/revistanativa/article/download/110/pdf>>. Acesso em: 02 set. 2018.

POLLEGRINI, Ana Maria *et al.* **Desenvolvendo a coordenação motora no ensino fundamental**. 2010. Disponível em: <<http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2003/Desenvolvendo%20a%20coordenacao%20motora.pdf>>. Acesso em: 28 set. 2018.

SANT'ANA, Alexandre. A História do Lúdico na Educação. **REVEMAT**, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/download/1981-1322.2011v6n2p19/21784>>. Acesso em: 29 ago. 2018.

SILVA, Renildo Franco; CORREA, Emilce Sena. Novas tecnologias e educação: a evolução do processo de ensino e aprendizagem na sociedade contemporânea.

**Educação & Linguagem**, ano 1, n. 1, jun. 2014, p. 23-35.

Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/361266021/NOVAS-TECNOLOGIAS-E-EDUCACAO-A-EVOLUCAO-DO-PROCESSO-DE-ENSINO-E-APRENDIZAGEM-NA-SOCIEDADE-CONTEMPORANEA>>. Acesso em: 26 ago. 2018.

TUBINO, Lidiane. **O lúdico na sala de aula**: Problematizações na prática docente na 4ª série do Ensino Fundamental. 45 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/71912>>. Acesso em: 24 out. 2017.