

ATIVIDADES LÚDICAS: O JOGO E AS BRINCADEIRAS NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL – O OLHAR DAS PROFESSORAS

PLAYFUL ACTIVITIES: GAME AND PLAY IN THE 1ST YEAR OF ELEMENTARY EDUCATION – THE VIEW OF TEACHERS

Ariele Furtado dos Santos¹

Célia Regina Costa de Sousa²


Eliana Maria Ferreira³

RESUMO: O presente artigo buscou discutir a importância lúdica dos jogos e das brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem das crianças que frequentam o 1º ano do ensino fundamental, a partir do olhar das professoras. A temática se justifica com base nas reflexões realizadas durante o estágio na Educação Infantil. As observações tanto no espaço da sala de atividade quanto nos espaços externos forneciam pistas sobre as brincadeiras, as quais eram utilizadas durante as atividades e que, segundo as estudantes estagiárias, facilitavam o entendimento e a aprendizagem das crianças. Para tanto, realizou-se uma pesquisa de natureza qualitativa bibliográfica com o intuito de identificar e analisar as produções sobre a temática, articulados com os dados de um questionário realizado com três professoras que atuavam no 1º ano do ensino fundamental, no município de Ribeirão Cascalheira, do estado de Mato Grosso (MT), no ano de 2022. Neste sentido, o quadro teórico-metodológico, numa abordagem interdisciplinar, teve a contribuição de pesquisadores que discutem o conceito de ludicidade, brincar e brincadeiras, Vygotsky (1991), Piaget (1971), Kishimoto (2003, 2010) e Borba (2007). Os dados indicaram a necessidade de um aprofundamento na formação docente em serviço, para que a ludicidade se configure na aprendizagem de jogos e situações que despertam prazer nas crianças, e tenham um espaço real no mundo infantil.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino fundamental. Jogo. Brincadeira.

ABSTRACT: This article sought to discuss the playful importance of games and games in the teaching and learning process of children attending the 1st year of elementary school, from the teachers' perspective. The theme is justified based on the reflections carried out during the internship in Early Childhood Education. Observations both in the activity room and in external spaces provided clues about the games, which were used during the activities and which, according to the student interns, facilitated the children's understanding and learning. To this end, a qualitative bibliographical research was carried out with the aim of identifying and analyzing productions on the subject, combined with data from a questionnaire carried out with three teachers who worked in the 1st year of elementary school, in the municipality of Ribeirão Cascalheira, from the state of Mato Grosso (MT), in the year 2022. In this sense, the theoretical-methodological framework, in an interdisciplinary approach, had the contribution of researchers who discuss the concept of ludicity, playing and games, Vygotsky (1991), Piaget (1971), Kishimoto (2003, 2010) and Borba (2007). The data indicated the need for further in-service teacher training, so that playfulness is configured in the learning of games and situations that arouse pleasure in children, and have a real space in the children's world.


¹ Instituto Federal de Mato Grosso. E-mail: arielefurtado@hotmail.com.br

 <https://orcid.org/0009-0001-7851-1973>

² Instituto Federal de Mato Grosso. E-mail: celiareginacostas@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0000-0281-6562>

³ Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul. E-mail: eliana.anaeli@gmail.com

 <https://orcid.org/0000-0002-5028-9418>

● [Informações completas no final do texto](#)

KEYWORDS: Elementary school. Game. Joke.

Introdução

Ao dialogar sobre a temática brincar e as brincadeiras nos anos iniciais, precisamente nos 1º anos do ensino fundamental, tem-se a sensação de que é um assunto repetitivo na produção do conhecimento e nos bancos acadêmicos. Entretanto, é preciso trazer essa problemática para validar a sua importância nos momentos de formações continuadas em creches, pré-escolas e escolas. Neste sentido, convida-se leitores e docentes para refletir sobre as possibilidades de incorporar a brincadeira no trabalho educativo, considerando o pouco valor do ponto de vista da educação formal. Faz-se uso da pergunta formulada pela professora e pesquisadora Ângela Meyer Borba (2007, p. 33, grifos da autora): “Por que, à medida que avançam os seguimentos escolares, se reduzem os espaços e tempos do brincar e as crianças vão deixando de serem *crianças* para serem *alunos?*”. Enxerga-se a redução do tempo e do espaço nos excertos colhidos no questionário da pesquisa empírica, assim como o equívoco nas formulações feitas pelas docentes acerca dos conceitos teóricos sobre o jogo e a brincadeira.

Assim sendo, a proposta deste texto é discutir a importância lúdica dos jogos e das brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem das crianças que frequentam o 1º ano do ensino fundamental⁴, a partir do olhar das professoras. Para tanto, realizou-se uma busca por meio do site Google Acadêmico – com as palavras-chave: ludicidade, jogo, brincar, brincadeiras, 1º ano do ensino fundamental – com o intuito de identificar e analisar as produções sobre a temática; articulando, ainda, com os dados de um questionário realizado com três professoras que atuavam no 1º ano do ensino fundamental, no município de Ribeirão Cascalheira, do estado de Mato Grosso (MT), no ano de 2022.

As temáticas ludicidade, jogo, brincar e brincadeiras na educação vêm sendo discutidas ao longo dos anos por diversos teóricos e pesquisadores⁵. Autores como Vygotsky (1991), Piaget (1971), Kishimoto (2003, 2010) e Borba (2007), em seus estudos,

⁴ Este artigo foi produzido com base nas discussões iniciais de um Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado “A brincadeira e a aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental”, apresentado em janeiro de 2023, pelas acadêmicas (autor, supressão) do Curso de Licenciatura em Pedagogia pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso (IFMT), sob orientação da profa. Eliana Maria Ferreira.

⁵ Para uma discussão mais aprofundada sobre as temáticas, sugere-se a leitura das obras de Gilles Brougère (1997), Walter Benjamin (1984) e Vygotsky (1991).

afirmam que a ludicidade auxilia não só no desenvolvimento das crianças, como também na sua interação social e com o meio. O brincar é muito importante para as crianças, pois brincando elas aprendem e vivem novas experiências, além disso, brincar estimula a criatividade, imaginação, autoconfiança, capacidade de raciocínio lógico e desenvolve o aspecto cognitivo intelectual.

Piaget (1971, p. 67) assevera que, “quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois a sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas sim da função que a criança lhe atribui”. Ou seja, novos significados e papéis sociais são construídos a partir da realidade.

Nesta mesma direção, Vygotsky (1991, p. 117) afirma: “a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade”. Para Vygotsky, é durante a brincadeira, que a criança avança da zona de desenvolvimento real e potencializa a zona de desenvolvimento proximal, é quando ela ultrapassa o desenvolvimento já alcançado.

Kishimoto (2010, p. 1) assevera que “para a criança, o brincar é atividade principal do dia a dia”, ou seja, a brincadeira é “a linguagem universal das crianças” (Ferreira, 2019, p. 115), elemento que constitui a cultura infantil. É importante destacar, que é possível sim utilizar a ludicidade como um recurso para promover a aprendizagem, entretanto, a experiência da brincadeira, como cultura, deve ser colocada no real espaço que ocupa no mundo infantil (Borba, 2007).

Dito isso, a temática surgiu a partir das reflexões realizadas durante o estágio na Educação Infantil. As observações tanto no espaço da sala de atividade quanto nos espaços externos forneciam pistas sobre as brincadeiras, as quais eram utilizadas durante as atividades e que, segundo as estudantes estagiárias, facilitavam o entendimento e a aprendizagem das crianças. *“Uma simples história contada, uma música antes do lanche, uma brincadeira com garrafas pet e tintas, trabalhavam a imaginação das crianças e despertava o interesse em aprender”* (Relato das estagiárias, Maria Madalena e Vanessa dos Santos). Deste contexto, surgiu o interesse em estudar sobre o assunto e averiguar se essas as atividades lúdicas continuavam a fazer parte da vida escolar das crianças no 1º ano do Ensino Fundamental.

A criança, o jogo e as brincadeiras – Fundamentos teóricos

A criança aprende desde pequena ao observar e brincar. Dito isso, teóricos e pesquisadores contribuíram, por meio de estudos, que as brincadeiras e os jogos tornam o processo de aprendizagem mais atrativo e significativo para elas. Durante as brincadeiras e os jogos elas conseguem se expressar, aprendem a se relacionar com o outro, a respeitar regras, criam autonomia e desenvolvem sua criatividade.

A sociedade está sempre em constante transformação, e o brincar na rua praticamente foi extinto em razão dos altos índices de violência que se tem presenciado diariamente. Sendo assim, a escola acaba se tornando um dos poucos lugares para essas crianças brincarem. O professor, juntamente com as crianças pode usar esse tempo e espaço para promover jogos e brincadeiras no cotidiano e assim, utilizá-los como ferramenta para mediar e estimular o conhecimento. De acordo com Almeida (2005, p. 5):

A brincadeira se caracteriza por alguma estruturação e pela utilização de regras. A brincadeira é uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira a existência das regras não limita a ação lúdica, a criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, modificar as próprias regras, enfim existe maior liberdade de ação para as crianças.

Quando a criança ingressa na escola, ou ainda na educação infantil ela busca entender o mundo em que vive, a sua maneira, começa a conviver com adultos, além dos seus familiares, com crianças na mesma faixa etária e com faixas etárias distintas, e nessas relações, ela passa por um processo de adaptação, o que é muito importante. Portanto, esse ambiente deve ser agradável, e deve possibilitar que a criança se sinta segura para que ela possa aprender, interagir e se desenvolver.

Outro ponto importante é que os professores estejam preparados para acompanhá-las, e abertos para conhecer com elas este novo mundo de descobertas e aprendizados. As atividades escolares, quando realizadas por meio de jogos e brincadeiras acabam se tornando mais atraentes para as crianças, pois, ao brincar, elas significam suas ações e se concentram na atividade proposta, por isso é necessário que essas atividades sejam bem elaboradas, tenham intencionalidades e objetivos a serem alcançados.

Sobre a definição de jogo existe uma complexidade, considerando a variedade de fenômenos e especificidades que os aproximam e diferenciam, assim sendo, alguns materiais lúdicos são usualmente chamados de jogos e outros de brinquedos. No Brasil,

termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, o que demonstra um nível baixo de conceituação, segundo Kishimoto (2003).

Assim, o jogo pode ser visto como o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, na qual “cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem” (Kishimoto, 2003, p. 16). O jogo, um sistema de regras e uma estrutura sequencial, especificando, assim, sua modalidade. De acordo com Kishimoto (2003, p. 17), “tais estruturas sequenciais de regras permitem diferenciar cada jogo, permitindo superposição com a situação lúdica, ou seja, quando alguém joga está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica”. E, ainda considerando os níveis de diferenciações, o jogo como um objeto empregado na brincadeira.

Desta forma, as atividades lúdicas devem permear as práticas pedagógicas tanto das crianças da educação infantil como as do ensino fundamental.

A Lei nº 11.274/2006 (Brasil, 2006) ampliou o tempo do ensino fundamental de 8 para 9 anos e tornou obrigatória a matrícula da criança aos 6 anos de idade, aumentando o tempo destinado à alfabetização, levando as crianças a começar sua vida escolar mais cedo. Entretanto, o que se espera é que essas crianças permaneçam no ambiente lúdico para que continuem a sua construção de conhecimento, sem que haja uma ruptura imediata do cotidiano da educação infantil, até porque elas não deixam de ser crianças por estarem no 1º ano do ensino fundamental.

Quando a criança inicia o ensino fundamental, a alfabetização e o letramento são aspectos trabalhados durante a etapa da educação infantil, pois elas estão imersas num mundo letrado e não se pode esquecer que ela é o sujeito ativo da sua aprendizagem, que possui o direito de frequentar uma escola, na qual ela se desenvolva, e amplie seus conhecimentos culturais e sociais e vivencie práticas de forma lúdica. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC),

A BNCC do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos (Brasil, 2018, p. 57-58).

De acordo com Silva (2019), o educador tem papel fundamental no desenvolvimento de atividades lúdicas na sala de aula. Para a autora, é indispensável que o professor trabalhe jogos e brincadeiras e desenvolva estratégias para despertar o interesse dos alunos.

O conhecimento vivenciado na educação infantil deve ser potencializado no primeiro ano do ensino fundamental e articulado, agora, com a intencionalidade de ampliar o domínio da língua falada e escrita, os princípios matemáticos, a noção de espaço e tempo, os princípios científicos, além de ter um convívio com a arte e a estética (Brasil, 2018). Nesta nova etapa de aprendizagens, as atividades lúdicas devem favorecer o desenvolvimento social, na medida em que permita a integração da escola com a realidade, para que possa potencializar o processo educativo voltado para a formação social e crítica, unindo o saber com o brincar.

Caminhos Metodológicos

Como método de pesquisa optou-se por uma pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa, e os dados coletados serão apresentados ao longo do trabalho juntamente com as citações. Assim, a pesquisa bibliográfica possibilita novas descobertas, partindo de conhecimentos que já foram elaborados ou produzidos. De acordo com Gil (2002, p. 44):

[...] a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas. Boa parte dos estudos exploratórios pode ser definida como pesquisas bibliográficas. As pesquisas sobre ideologias, bem como aquelas que se propõem a uma análise das diversas posições acerca de um problema, também costumam ser desenvolvidas quase exclusivamente mediante fontes bibliográficas.

Priorizou-se a pesquisa de caráter qualitativa, por ser um modelo de pesquisa que não se preocupa com a representatividade numérica, mais que busca analisar profundamente os fatos, as informações e evidências, averiguando todo o contexto apresentado para obter resultados. A pesquisa qualitativa, para Silva e Menezes (2001, p. 20), é aquela que:

[...] considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa.

Desse modo, Proetti (2017, p. 11) esclarece que “a pesquisa bibliográfica, com leitura analítica, é de suma importância nas pesquisas qualitativas, pois sugerem conhecimentos prévios que servem de base para o entendimento do assunto e ajudam a entender os fatos analisados”. Ainda de acordo com o autor citado:

A pesquisa qualitativa não visa à quantificação, mas sim ao direcionamento para o desenvolvimento de estudos que buscam respostas que possibilitam entender, descrever e interpretar fatos. Ela permite ao pesquisador manter contato direto e interativo com o objeto de estudo. (Proetti, 2017, p. 2).

Foram realizadas pesquisas no Google Acadêmico utilizando-se como palavras-chave: ludicidade, jogo, 1º ano do ensino fundamental. As buscas ocorreram nos títulos e resumos, em artigos que retratassem as práticas pedagógicas com o viés da ludicidade para o ensino e a aprendizagem das crianças nos primeiros anos iniciais do ensino fundamental. Foram encontrados mais de 5.300 artigos sobre a temática, dos quais, como mostra o Quadro 1, três foram selecionados para o presente estudo.

Quadro 1. Obras pesquisadas

TÍTULO	AUTOR	ANO
A vida cotidiana e as brincadeiras no primeiro ano do ensino fundamental.	ROCHA, M. S. P. M. L.; RIBEIRO, R. B.	2017
Jogos e brincadeiras como ferramentas de aprendizagem no ensino fundamental.	RAMOS, S. S. R.	2018
Ludicidade no 1º ano do Ensino Fundamental: Percepção e prática das professoras	PERES, G. J.; SOARES, R. L. G.	2014

Fonte: Autora.

Para finalizar a coleta de dados, foi realizada uma entrevista com professores que atuam no ensino fundamental. De acordo com Moreira (2002, p. 54), a entrevista pode ser definida como “uma conversa entre duas ou mais pessoas com um propósito específico em mente”. Sendo assim, a entrevista é aplicada com o intuito de se obter respostas sobre determinado tema ou assunto. Como modelo de entrevista optou-se pela entrevista estruturada, por ser um modelo de entrevista baseado em roteiro preestabelecido e com as mesmas perguntas para todos os entrevistados. A entrevista foi feita de forma online, sendo as perguntas enviadas para as professoras por e-mail. Foram entrevistadas três professoras que atuam no município de Ribeirão Cascalheira – MT, elas serão tituladas como professora 1, professora 2 e professora 3. As participantes atuam no ensino fundamental: a professora 1 está no seu primeiro ano trabalhando em sala de aula com a turma do 1º ano do ensino fundamental; a professora 2 trabalha na educação há quatro

anos, atuando nos primeiros anos do ensino fundamental; e a professora 3 está atuando há oito anos como professora de 1º ano.

Os Achados da Pesquisa

A pesquisa bibliográfica foi realizada por meio de buscas no Google Acadêmico, utilizando-se as palavras-chave “ludicidade”, “jogos”, “ensino fundamental” e “1º ano”, sendo localizados aproximadamente 5.540 artigos relacionados ao tema. Para tanto, realizou-se uma leitura das sinopses dos artigos nas 10 primeiras páginas de pesquisa de resultado do Google e entre eles foram escolhidos três artigos.

No primeiro texto, Rocha e Ribeiro (2017) fizeram uma pesquisa bibliográfica na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), de textos públicos entre os anos de 2008 e 2015. Elas registraram que: as atividades lúdicas são ofertadas aos alunos do ensino fundamental, porém de maneira escassa; há ocorrências de brincadeiras insipientes; as escolas geralmente não possuem estrutura para as brincadeiras; poucas instituições instalaram equipamentos de parque e brinquedotecas. Enfatizaram que “Foram adquiridos brinquedos e jogos de regras, (esses últimos mais frequentes e do tipo pedagógico) e algumas professoras confeccionaram jogos pedagógicos” (Rocha; Ribeiro, 2017, p. 241). As autoras afirmaram, ainda, que em meio às escassas oportunidades de brincadeiras, a revisão bibliográfica indicou três momentos do cotidiano em que as crianças brincam, a saber: na hora do recreio; nas aulas de educação física; e nos interstícios das atividades nas salas de aula. Para as autoras:

A inclusão de brincadeiras no cotidiano escolar não é nada simples, requer ações que ultrapassem decisões individuais e o enfrentamento de desafios variados: adequar a estrutura física, construir e disponibilizar acervo de brinquedos e jogos, convencer os pais de que o tempo das brincadeiras não é um tempo perdido, dentre outros (Rocha; Ribeiro, 2017, p. 254).

Como se pode perceber, as brincadeiras nas turmas de 1º ano do ensino fundamental requerem a construção de um currículo, que compreenda e atenda às reais necessidades das crianças matriculadas nesta etapa da educação básica.

Ramos (2018) buscou compreender como acontece a interação professor/ aluno com relação à aprendizagem na utilização de jogos e brincadeiras como facilitadores dos conteúdos programáticos. De acordo com as análises da autora, “percebe-se que os professores não falam dos jogos e brincadeiras como ferramentas, mas, pode-se dizer que

os jogos e brincadeiras são utilizados na aprendizagem da criança” (Ramos, 2018, p. 381). A utilização do lúdico é entendida como atividades educativas e os jogos e brincadeiras proporcionam para a criança uma significação de ideias, contudo, observou-se, que, nas práticas das crianças, elas têm mais facilidade de interagir com determinados jogos e brincadeiras, tais como: jogo com bola, elásticos, amarelinha, pega-pega, dominó, palitos, entre tantas outras que permitem interagir com o outro. Neste sentido, a autora ressalta a importância de toda a comunidade escolar estar inserida em projetos que envolvam atividades lúdicas para os alunos.

As teorias sobre jogos e brincadeiras são fundamentais para que os professores possam fazer uso dessas ferramentas e ser utilizado na prática e que deem conta do processo ensino – aprendizagem das crianças, no qual envolvam toda equipe escolar, e de certa forma torna necessário projetos até mesmo para se obter recursos necessários para fazer uso dos jogos e brincadeiras na educação, uma vez que o envolvimento acontece mais por parte do professor pedagogo, devendo ser pensado para toda equipe escolar, como parte do seu cotidiano escolar (Ramos, 2018, p. 382).

Como se pode notar, jogos e brincadeiras podem ser compreendidos como ferramentas a favor da prática pedagógica de toda equipe docente no processo de ensino-aprendizagem. Para tanto, faz-se necessário reformular estratégias que despertem o interesse dos alunos.

Gonçalves e Ribeiro (2014) realizaram uma pesquisa com o objetivo ressaltar a importância do lúdico no 1º ano do Ensino Fundamental, bem como investigar a percepção e as práticas das professoras em relação à ludicidade na referida etapa de ensino, em uma escola pública no estado do Mato Grosso do Sul. As autoras realizaram uma pesquisa bibliográfica somada a observações e entrevistas semiestruturadas, ambas realizadas com todos os docentes do 1º ano da referida escola.

As autoras constataram que a “ludicidade possibilita o desenvolvimento físico, afetivo, motor e intelectual, assim como cria ocasiões favoráveis para a construção do conhecimento, proporcionando prazer, diversão e motivação nas crianças” (Gonçalves; Ribeiro, 2014, p. 269). A pesquisa de campo revelou que dois, dos cinco docentes, incorporam o lúdico pelo fato de as disciplinas artes e educação física terem relações com o lúdico; nas observações realizadas, percebe-se que “o uso de algumas práticas pedagógicas se distancia da ludicidade, haja vista que os professores acabam se

preocupando demasiadamente em alfabetizar” (Gonçalves; Ribeiro, 2014, p. 269), e a ludicidade vai para o segundo plano ou é esquecida. De acordo com as autoras,

Parece que é necessário investir mais em formação continuada de professores, para que percebam a realidade atual, em que as crianças de 6 anos de idade, que até pouco tempo pertenciam à Educação Infantil e que, devido à legislação vigente, [...] atualmente estudam no 1º ano do Ensino Fundamental, continuam tendo necessidade de aprender por meio de atividades lúdicas (Gonçalves; Ribeiro, 2014, p. 269).

Portanto, reconhece-se a necessidade de investir na formação docente, no planejamento pedagógico como uma ferramenta de diálogo, que envolva a coletividade e promova a organização de tempos, espaços e materiais com a participação, ouvindo as crianças e as professoras, rumo à ampliação de estratégias didáticas na validação do brincar como uma expressão legítima e única da infância, princípio para a prática pedagógica (Brasil, 2006).

Para responder ao questionamento feito na introdução da presente pesquisa, realizou-se uma entrevista com três professoras da Rede Municipal de Ensino da cidade de Ribeirão Cascalheira - MT, e que atuam no 1º ano do ensino fundamental⁶, para saber qual a relação do lúdico no ensino e na aprendizagem dessas crianças que vieram da educação infantil para o ensino fundamental. A seguir foram transcritas as questões e as respostas das professoras. Quando perguntado sobre a importância das atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem dos alunos, as professoras responderam:

Dar a chance de promover melhoria no desenvolvimento social e cognitivo dos alunos, a criança poder expressar os sentimentos diante do mundo. As brincadeiras são importantes para estimular a aprendizagem (PROFESSORA 1). É importante porque ajuda no desenvolvimento da criança no ensino e aprendizagem, facilita a compreensão da criança através de jogos e brincadeiras, fazendo com que ela aprenda de forma divertida. (PROFESSORA 2). As atividades lúdicas despertam nas crianças vontade de socializar, cantar, decorar falas, e isso contribui para seu desenvolvimento cognitivo, social e afetivo. (PROFESSORA 3).

De acordo com as professoras, pode-se perceber que as atividades lúdicas colaboram com o desenvolvimento e com a aprendizagem das crianças, ajudando no seu desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e fazendo a aprendizagem ser divertida. Sobre a aquisição de conhecimento Kishimoto (2003, p. 46-47) afirma que:

⁶ Como não houve tempo hábil durante o ano letivo, as entrevistas foram realizadas no início do ano e as professoras estavam no período de férias. Em respeito a elas, não foi possível retomar as perguntas do questionário.

Uma das tarefas centrais do desenvolvimento nos primeiros anos de vida é a construção dos sistemas de representação, tendo papel-chave neste processo a capacidade de “jogar” com a realidade. É neste sentido que podemos dizer que o jogo simbólico constitui a gênese da metáfora, possibilitando a própria construção do pensamento e a aquisição do conhecimento

Foi perguntado se utilizam atividades lúdicas em sala de aula e com que frequência, elas responderam que:

Sim. Todos os dias é importante ter uma atividade lúdica diferente, como jogos lúdicos, massinha, fazer pintura com tinta, brincadeiras de bola, recortar e amassar papel (PROFESSORA 1). Sim, duas ou mais vezes na semana, conforme as necessidades das crianças (PROFESSORA 2). Sim, sempre. (PROFESSORA 3).

A atividade lúdica está presente no cotidiano das escolas, de acordo com todas as professoras entrevistadas. A professora 1 sinalizou que utiliza atividades envolvendo ludicidade todos os dias; já a professora 2, somente dois dias na semana, mas sempre que podem tentam introduzir ludicidade na sua aula. Com relação as áreas de aprendizagem em que são utilizadas as atividades lúdicas, as professoras foram unânimes em afirmar que utilizam em todas as áreas de ensino e aprendizagem.

Pode-se dizer que a ludicidade é uma ferramenta que pode ser utilizada pelas professoras de várias formas, desde uma brincadeira, um teatro, uma música, montar objetos entre várias possibilidades e, sabendo explorar, o professor consegue utilizá-la em qualquer área de ensino. Cabe destacar que a presença das professoras nas atividades lúdicas é de extrema importância, “[...] pois, em alguns momentos, é o professor que observa atentamente como elas organizam as brincadeiras e, em outros, como interage ampliando os contextos de vivência, aprendizagem e desenvolvimento” (Ferreira, 2019, p. 133).

Com relação ao espaço para realizar atividades lúdicas na escola, foi perguntado qual o ambiente mais adequado, interno ou externo e de acordo com elas:

Depende das atividades, se for uma atividade de colagem, recorte, brincadeira que pode ser em espaço fechado organizo em sala, já as atividades e brincadeiras que envolvam o correr e o pular, utilizo o pátio (PROFESSORA 1). Eu prefiro em sala de aula, mas se for preciso utilizo também o espaço externo (PROFESSORA 2). Eu prefiro a parte externa para trabalhar as brincadeiras, pois as salas são pequenas e não tem como realizar as brincadeiras. (PROFESSORA 3).

A criança gosta de brincar, seja dentro da sala, seja no pátio da escola. Elas sempre vão se divertir e aprender da mesma forma, entretanto, o espaço externo traz outras possibilidades brincantes e de contato com a natureza. Embora, cada professor tenha sua

forma de organizar as atividades e os espaços, nota-se que a professora 1 não tem preferência entre os espaços para realizar as brincadeiras; já a professora 2 prefere a sala de aula; e a professora 3 opta pelos espaços externos da escola.

Para se trabalhar com jogos e brincadeiras em salas de aula são necessários não somente o espaço, mas também recursos. Com relação aos recursos disponíveis e à organização as professoras responderam que:

A sala de multiuso tem vários brinquedos, jogos de memória, tabuleiro, alfabeto, jogos de encaixe, bonecas, carrinhos e etc. (PROFESSORA 1). A organização da sala e dos materiais varia muito de professor para professor, quando não temos materiais a gente inventa para fazer as atividades e brincadeiras acontecer (PROFESSORA 2). Nem sempre temos materiais, mas eu sempre utilizo materiais que dão para reciclar (PROFESSORA 3).

De acordo com as professoras entrevistadas, as escolas possuem brinquedos nas salas multiuso e nos parques. Como algumas atividades precisam de outros materiais elas reciclam garrafas, tampas, papelão, utilizando colas, tintas e papéis. Sobre quais materiais lúdicos elas utilizam em sala de aula, responderam:

Brinquedos, folhas de papel diversas como crepom, seda. Materiais diários também como giz de cera, massa de modelar, tinta guache (PROFESSORA 1). Cantinho da leitura, brinquedos, brincadeiras inventadas com materiais tipo recorte e fotografias, materiais como papelão, tinta, tampinhas, palitos de picolé, entre outros (PROFESSORA 2). Pinturas, leituras, recortes e colagens, gincanas, atividade com massinha e dobradura e teatros. (PROFESSORA 3).

Os recursos lúdicos que as professoras trabalham são aqueles do cotidiano, papel, tinta, giz de cera, massa de modelar, materiais simples que podem contribuir com os aspectos lúdicos das crianças, além de ajudar na sua aprendizagem. Já as gincanas e teatros são um modo de trabalhar o conjunto, a parceria entre os colegas e o trabalho em grupo. As brincadeiras e jogos livres ou coordenados pelo professor também são atividades que produzem aprendizado, para Piaget (1971, p. 97), “[...] os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar as energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual”.

Com relação à aprendizagem dos alunos quando utilizam as atividades lúdicas, foi perguntado como elas classificam essa aprendizagem:

Muito boa (PROFESSORA 1). Classifico como excelente, pois utilizando atividades lúdicas as aulas se tornam divertidas e chama mais atenção das crianças (PROFESSORA 2). Muito boa, pois eles desenvolvem sua coordenação motora, vivenciam e superam obstáculos, além de estimular sua curiosidade (PROFESSORA 3).

A aprendizagem das crianças é o ponto mais importante dentro de uma escola e fazer essas crianças aprenderem de forma significativa, e ainda brincando é uma oportunidade que os professores podem fornecer a elas. E, no cotidiano, as professoras qualificam que a aprendizagem está sendo muito boa.

De modo geral, as atividades lúdicas agradam as crianças, mas sempre tem uma preferida, foi perguntado às professoras qual atividade ou brincadeira mais agrada a turma, segundo a percepção delas. A professora 1 apontou brincar de bola, jogos de encaixe, massa de modelar, corrida de saco e brincar no parque. Já a professora 2 indicou a contação de histórias com dramatização; e, por fim, a professora 3 citou pinturas e jogos.

Embora as respostas dadas pudessem trazer mais detalhes, observou-se que as atividades de pintura geralmente estão relacionadas com atividades xerocopiadas, sem atrativos para as crianças.

Considerações Finais

O objetivo inicial do texto foi discutir a importância dos aspectos da ludicidade sobre o jogo e as brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem das crianças, dos alunos no 1º ano do ensino fundamental. Para tanto, foi realizada uma pesquisa bibliográfica com palavras-chave, com o intuito de identificar e analisar as produções sobre a temática, articulando com as análises dos dados obtidos, a partir de um questionário realizado com três professoras que atuavam no 1º ano do ensino fundamental, no município de Ribeirão Cascalheira - MT, no ano de 2022.

Ao longo deste artigo, foi possível perceber, com base nos dados do levantamento bibliográfico, que o diálogo sobre as atividades lúdicas, o jogo e as brincadeiras no 1º ano, ainda carece de aprofundamento na formação docente em serviço. Existe uma distância considerável entre as propostas contidas nas orientações e legislação vigentes que tratam o currículo nos anos iniciais. Desta forma, para que a ludicidade se configure na aprendizagem de jogos e situações que despertam prazer nas crianças, elas precisam ser processuais, ter um real espaço no mundo infantil, ou seja, se ela tiver visando ao resultado final, a função de treinar e sistematizar conhecimentos, ela é descaracterizada.

Destarte, as escolas nem sempre contam com uma infraestrutura que forneça espaços para as brincadeiras, como um parque, mesmo assim, os professores conseguem, de alguma forma, fazer atividades lúdicas com seus alunos, seja com materiais existentes na escola,

seja com materiais reciclados, isso evidencia que eles entendem que a brincadeira utilizada como recurso pode favorecer o desenvolvimento integral das crianças.

Sendo assim, pode-se inferir que as atividades lúdicas continuam fazendo parte da vida escolar das crianças no 1º ano do Ensino Fundamental, de forma rasa e abreviada.

Referências

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica**: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 2005.

BORBA, Â. M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. *In*: BEAUCHAMP, J.; PAGEL, S. D.; NASCIMENTO, A. R. do. (org.). **Ensino fundamental de nove anos**: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. 2. ed. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. p. 33-45. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/ensifund9anobasefinal.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2023.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**: Educação é a Base. Brasília: MEC/CONSED/UNDIME, 2018.

BRASIL. **Lei nº 11.274, 6 de fevereiro de 2006**. Altera a redação dos arts. 29, 30, 32 e 87 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, dispondo sobre a duração de 9 (nove) anos para o ensino fundamental, com matrícula obrigatória a partir dos 6 (seis) anos de idade. Brasília, DF: Presidência da República, 7 fev. 2006. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/lei/l11274.htm. Acesso em: 14 jul. 2022.

FERREIRA, E. M. **Educação infantil no cotidiano**: diálogos entre adultos e crianças. 2019. 161 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Grande Dourados, Dourados, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufgd.edu.br/jspui/bitstream/prefix/2538/1/ElianaMariaFerreira.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2023.

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

GONÇALVES, J. P.; RIBEIRO, L. G. S. Ludicidade no 1º ano do Ensino Fundamental: percepção e prática das professoras. **Educação Unisinos**, São Leopoldo, v. 18, n. 3, p. 258-270, set./dez. 2014. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/educacao/article/view/edu.2014.183.05/4456>. Acesso em: 30 jul. 2023.

KISHIMOTO, T. M. (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e Brincadeiras na Educação infantil. *In: SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO – PERSPECTIVAS ATUAIS*, 1., 2010, Belo Horizonte. **Anais** [...]. Belo Horizonte: UFMG, 2010. p. 1-20. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>. Acesso em: 10 jan. 2023.

MOREIRA, D. A. **O método fenomenológico na pesquisa**. São Paulo: Pioneira Thomson, 2002.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PROETTI, S. As pesquisas qualitativa e quantitativa como métodos de investigação científica: um estudo comparativo e objetivo. **Revista Lumen**, São Paulo, v. 2, n. 4, 2017. Disponível em: <http://www.periodicos.unifai.edu.br/index.php/lumen/article/view/60/88>. Acesso em: 07 jan. 2023.

RAMOS, S. S. R. Jogos e brincadeiras como ferramentas de aprendizagem no ensino fundamental 1. **Eventos Pedagógicos**, Sinop, v. 9, n. 1, p. 369-384, jan./jul. 2018. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/rep/article/download/10064/6550>. Acesso em: 15 dez. 2022.

ROCHA, M. S. P. de M. L. da; RIBEIRO, R. B. A vida cotidiana e as brincadeiras no primeiro ano do ensino fundamental. **Cadernos Cedes**, Campinas, v. 37, n. 102, p. 237-258, maio/ago. 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/jM5PQqRmL6RSmjnX7wVYbWR/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 27 nov. 2022.

SILVA, C. M. P. **O lúdico na educação infantil**: aspectos presentes na prática docente. 2019. 20 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Unidade Acadêmica de Garanhuns, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2019.

SILVA, E. L. da; MENEZES, E. M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 4. ed. rev. atual. Florianópolis: UFSC, 2001.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.


NOTAS


IDENTIFICAÇÃO DE AUTORIA

Arielle Furtado dos Santos. Graduação em Pedagogia. Instituto Federal de Mato Grosso IFMT. Campus Cuiabá. Ribeirão Cascalheira MT
E-mail: arielefurtado@hotmail.com.br

 <https://orcid.org/0009-0001-7851-1973>



Célia Regina Costa de Sousa. Graduação em Pedagogia. Instituto Federal de Mato Grosso IFMT. Campus Cuiabá. Ribeirão Cascalheira MT
E-mail: celiareginacostas@gmail.com
 <https://orcid.org/0009-0000-0281-6562>

Eliana Maria Ferreira. Doutora em educação pela Universidade Federal da Grande Dourados (2019). Professora substituta da Faculdade de Pedagogia da Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul/UEMS, unidade de Dourados. Membro do Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação Infantil de Dourados/MS - GEPEIND.
E-mail: eliana.anaeli@gmail.com
 <https://orcid.org/0000-0002-5028-9418>

AGRADECIMENTOS

Não se aplica.

FINANCIAMENTO

Não se aplica.

CONSENTIMENTO DE USO DE IMAGEM

Não se aplica.

APROVAÇÃO DE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA

Não se aplica.

LICENÇA DE USO

Autores mantêm os direitos autorais e concedem à revista ENSIN@ UFMS – ISSN 2525-7056 o direito de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a Licença Creative Commons Attribution (CC BY-NC-SA 4.0), que permite compartilhar e adaptar o trabalho, para fins não comerciais, reconhecendo a autoria do texto e publicação inicial neste periódico, desde que adotem a mesma licença, compartilhar igual.

EDITORES

Patricia Helena Mirandola Garcia, Eugenia Brunilda Opazo Uribe, Gerson dos Santos Farias.

HISTÓRICO

Recebido em: 30/11/2023 - Aprovado em: 09/12/2023 – Publicado em: 23/12/2023.

COMO CITAR

SANTOS, A. F.; SOUSA, C. R. C. Atividades Lúdicas: O Jogo e as Brincadeiras no 1º Ano do Ensino Fundamental – O Olhar das Professoras. **Revista ENSIN@ UFMS**, Três Lagoas, v. 4, número especial, p. 204-219. 2023.