



JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO: SUA IMPORTÂNCIA PARA A APRENDIZAGEM ESCOLAR

GAMES AND GAMES IN EDUCATION: ITS IMPORTANCE FOR SCHOOL LEARNING

Ana Paula Bueno¹
Patrícia Leme Dos Santos²
Paulo Roberto Serpa³

RESUMO: Esta pesquisa abre caminho para o debate entre aprendizagem e ludicidade no espaço de sala de aula, e que podem servir de estímulos para o processo ensino-aprendizagem. O objetivo geral é descrever a importância dos jogos e brincadeiras na educação, desde o infantil até os anos iniciais, pois, são formas de estimular o lado criativo e a autoconfiança, onde a criança compreende e entende o conceito de limites e regras, e que possivelmente permite à criança um melhor domínio da comunicação. Como método de análise foi adotada a análise descritiva e interpretativa a partir das experiências pessoais dos pesquisadores e dos achados da pesquisa (Stake, 2011). Como questão problema: Como os jogos e brincadeiras na Educação Infantil podem promover a aprendizagem escolar? Como conclusão, entendemos que os jogos e brincadeiras influenciam na vida escolar das crianças, principalmente no início da fase escolar que é a educação infantil, onde é o primeiro contato com a escola, os objetivos específicos demonstram que as atividades lúdicas auxiliam na adaptação de valores e regras que são essenciais para o processo escolar, brincar e aprender, desperta o interesse e a curiosidade.

Palavras-chave: Aprendizagem; Educação; Jogos e Brincadeiras; Ludicidade; Prática Pedagógica.

ABSTRACT: This research paves the way for the debate between learning and playfulness in the classroom environment, which can serve as stimuli for the teaching-learning process. The main objective is to describe the importance of games and play in education, from early childhood through the initial years, as they are ways to stimulate creativity and self-confidence. Through these activities, children learn and understand the concept of limits and rules, which may possibly enable them to gain better mastery of communication. Descriptive and interpretive analysis was adopted as the method, based on the personal experiences of the researchers and the research findings (Stake, 2011). The research question posed was: How can games and play in Early Childhood Education promote school learning? In conclusion, we understand that games and play influence children's school life, especially at the beginning of their school phase, which is early childhood education, where they have their first contact with school. The specific objectives demonstrate that playful activities help in the adaptation to values and rules that are essential for the school process. Playing and learning awaken interest and curiosity.

Keywords: Learning; Education; Games and Play; Playfulness; Pedagogical Practice.

¹ Ana Paula Bueno, Acadêmica do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Avantis - UNIAVAN, anna.paula_021@hotmail.com.

² Patrícia Leme Dos Santos, Acadêmica do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Avantis - UNIAVAN, patriciasouza dossantos@hotmail.com

³ Paulo Roberto Serpa, Mestre em Educação pela Universidade do Vale do Itajaí - UNIVALI, pauloserparoberto@gmail.com



INTRODUÇÃO

A brincadeira é para a criança um tempo e espaço de investigação de conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo, onde ela pode extrapolar seu nível de imaginação. É por meio das brincadeiras que as crianças interagem mais no ambiente escolar e familiar.

A criança que não brinca, deixa de estimular suas capacidades, podendo se tornar um adulto inseguro, com travas de conhecimento, valores e habilidades pessoais, dificultando a imaginação, ao contrário de que quando os jogos, brinquedos e brincadeiras são inseridos no ambiente, elas ampliam seu universo, e ao mesmo tempo a aprendizagem, pois leva ela a tentar superar os seus limites, e vencer as dificuldades. Nota-se a importância de se compreender que o brincar é essencial para o desenvolvimento integral das crianças.

Os jogos e brincadeiras são de grande importância como recurso pedagógico, pois com esse tipo de trabalho, o conhecimento se eleva e proporciona o aprendizado, as crianças desenvolvem os valores, criatividade, capacidade de atribuição e começa a ver e agir diferente.

O professor como mediador de conhecimento deve contribuir e interagir com a formação autônoma, crítica e no pensante do seu aluno, com a ludicidade consegue estabelecer esse caminho, tendo domínio e sabendo ser criativo para utilizar essas atividades em sala de aula. Isso entendido e reforçado pelo Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 30) quando indica que a:

criança necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem. O afeto pode ser uma maneira eficaz de aproximar o sujeito e a ludicidade em parceria com professor-aluno, ajuda a enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. E quando o educador dá ênfase às metodologias que alicerçam as atividades lúdicas, percebe-se um maior encantamento do aluno, pois se aprende brincando.

Entendemos que a criança se sente mais motivada, trabalhando a imaginação, a linguagem comunicativa, a atenção, a concentração, o raciocínio lógico, levando conhecimento amplo também para fora do ambiente escolar. Por isso, é preciso trabalhar com uma proposta pedagógica que favoreça habilidades e competências mais do que o acúmulo de conteúdo.

Neste contexto apresentado, tem-se como questão-problema para esta pesquisa:

como os jogos e brincadeiras na Educação Infantil podem promover a aprendizagem escolar?

Como hipótese, acreditamos que os jogos e brincadeiras trazem benefícios e vantagens para o desenvolvimento das crianças, além de estabelecer relações cognitivas, que podem envolver na identidade, respeito, solidariedade e companheirismo.

Nessa perspectiva a presente pesquisa tem como objetivo geral: Analisar a importância da utilização dos jogos e brincadeiras na educação infantil para promoção da aprendizagem escolar. E objetivos específicos: Compreender como trabalhar com os jogos e brincadeiras de modo significativo atendendo as individualidades de cada criança; analisar de que forma que a escola pode desempenhar um importante papel através dos



jogos e brincadeiras; apontar os jogos pedagógicos como uma categoria essencial para prática educativa; caracterizar um espaço favorável às brincadeiras associadas a situações de aprendizagem.

Por fim, este escrito evidencia a importância dos jogos e das brincadeiras na potencialização do processo de ensino e aprendizagem, o que é dito tanto por teóricos quanto nos documentos educacionais, através da observação, o educador pode obter importantes informações que podem definir que ela continue usando sua imaginação, onde o ambiente escolar é um ambiente que contempla o desenvolvimento e a troca de conhecimentos. Portanto o educador deve reconhecer o valor pedagógico dos jogos e das brincadeiras, pois para a vida da criança é de grande importância, sendo assim esse é um envolvente meio de formar e ensinar a criança e o professor por sua vez deve estar ali como um facilitador da aprendizagem.

Na seção seguinte descrevemos os procedimentos metodológicos adotados na pesquisa; no item 3 apresentamos o quadro metodológico com os referenciais utilizados que fundamentam a pesquisa; já no item 4 são organizadas as análises e apresentação dos dados discutindo os conceitos essenciais do trabalho; e por fim, apresentamos no item 5 as considerações frente ao estudo organizado seguido das referências utilizadas na pesquisa.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A presente pesquisa foi realizada por análise documental que contou com diversas fontes com base em pesquisas de artigos científicos, bem como referenciais de pesquisas que garantiram a aproximação com o tema em destaque.

Como fonte de pesquisas utilizamos o google acadêmico, outros artigos científicos, como palavras chaves: jogos e brincadeiras, desenvolvimento na educação através dos jogos e brincadeiras, a importância dessa estratégia e por final resultando nesse estudo.

Este estudo trata do desenvolvimento da criança através de jogos e brincadeiras, na contribuição de uma aprendizagem mais prazerosa, estimulando sua autonomia, autoestima, ajudando a criança a vivenciar regras preestabelecidas, mostrando a importância do lúdico na educação Infantil.

Esta pesquisa tem uma abordagem qualitativa, sendo entendida como um processo de relação dinâmico entre o mundo real e o sujeito, relação esta que não pode ser traduzida em números (GATTI; ANDRÉ, 2010). Para Triviños (1987, p. 131-132) diz que:

Na pesquisa qualitativa, de forma muito geral, segue-se a mesma rota ao realizar uma investigação. Isto é, existe uma escolha de um assunto ou problema, uma coleta e análise das informações. Na entrevista semiestruturada e no emprego de qualquer coleta de informações, lhe permitirá esboçar novas linhas de inquirição, vislumbrar outras perspectivas de análise e de interpretação no aprofundamento do conhecimento do problema.

Nesta perspectiva, o exercício da pesquisa, com base na análise documental, permitiu uma investigação baseada na construção de uma problemática que foi se consolidando por meio dos estudos, de pesquisas e de análises dos documentos eleitos, o



que resultou num novo olhar à prática realizada que, em conjunto com diferentes leituras e interpretações, possibilitou a construção de um trabalho pautado na perícia, no olhar crítico e na construção de um novo processo formativo, metodologicamente o estudo caracteriza-se como descritivo exploratório.

No trabalho realizado, fez-se o uso de uma pesquisa exploratória, tendo neste estudo, compreender como os professores das séries iniciais do ensino Infantil trabalham o lúdico com as crianças e a partir disso, coletar dados e investigar a realidade estudada, envolvendo o tema de estudo nos seus diversos ângulos, pois, segundo Gil (2002, p. 41):

Esta pesquisa tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vista a torná-lo mais explícito ou constituir hipótese. Pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou descoberta de instituições. O seu planejamento é, portanto, bastante flexível, de modo que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado.

Os instrumentos de coleta de dados foram construídos a partir de pesquisas realizadas, pelo google acadêmico e outros artigos referentes ao tema, fato de ser um instrumento básico para a coleta de dados. De acordo com Gil (2002, p.104):

No primeiro momento, quando o pesquisador procura localizar os grupos adequados, procede a um trabalho de levantamento de dados dos sujeitos. Pode valer-se da observação, de questionários, de entrevistas e mesmo de registro documentais, quando estes são disponíveis.

Partindo do apresentado, na seção seguinte organizamos o quadro teórico de referência, onde, apresentamos pesquisas sobre a educação de crianças pelo aprender com a ludicidade, com destaque para o jogar e brincar. Portanto, este escrito evidencia a importância dos jogos e das brincadeiras na potencialização do processo de ensino e aprendizagem, o que é dito tanto por teóricos quanto nos documentos educacionais, ao menos no campo da preceituação, esperando que adentre na prática, o educador e a ludicidade, jogos e brincadeiras na escola e o espaço lúdico na educação infantil.

QUADRO TEÓRICO DE REFERÊNCIA

Nunca se deu tanta importância ao desenvolvimento infantil quanto nas últimas décadas. Pesquisas diversas comprovam a relevância do brincar para o pleno desenvolvimento do ser humano. Vários autores concordam que o brincar, a ludicidade, está a serviço da construção saudável da personalidade do futuro adulto.

A ludicidade caracteriza-se por ser espontânea e satisfatória, é um processo que brota de dentro para fora e está ligada ao prazer de brincar e ao faz-de-conta. Essa maneira de ensino faz com que o aluno viva experiências na sala de aula, como a perda e o medo, conhecem conceitos e regras por meio das atividades lúdicas. Será mediante essas regras que o aluno criará uma estrutura interna, gerando uma confiança em si e nos colegas (GARCIA, 2019).

Em Moraes (2017), que afirma que quanto maior a diversidade e oportunidade de atividades lúdicas a criança puder vivenciar, maior a qualidade do seu desenvolvimento



social. O professor deve ter uma relação mediadora nesse processo de atividades lúdicas e a prática pedagógica, para que ocorra uma aprendizagem significativa e não seja somente uma forma de diversão da criança. Essa prática facilita o trabalho do professor, e proporciona um melhor desenvolvimento da criança no processo de ensino e

aprendizagem, sendo uma excelente forma de obter êxito na vida escolar e na vida em sociedade (SOUZA; JUVÊNCIO; CARDOZO, 2019).

De acordo com Rocha (2017) a origem da palavra Lúdica advém de um adjetivo da língua portuguesa da derivação latina de *ludus* e que se alude a toda atividade relacionada a jogos, brincadeiras, divertimento num todo. Sendo assim uma maneira que possibilite propiciar as crianças momentos de recreação e de desenvolvimento.

Os jogos e as brincadeiras chegam à escola para facilitar a aprendizagem do aluno. Cabe ao educador criar situações de ensino que possibilitem o aluno tomar consciência do significado do conhecimento a ser adquirido, sendo necessário um conjunto de ações a serem executadas com métodos adequados. Segundo Friedmann (2012, p. 162) ressalta:

Pensar em trazer o brincar como protagonista da escola é um avanço para a educação, porque assim tomamos consciência da importância que ele tem para o desenvolvimento integral das crianças, descobrindo nele um meio de conhecê-las mais profundamente, a fim de adequar propostas lúdicas e preservar suas culturas.

Elkonin (1998) realizou uma pesquisa em um ramo da psicologia desenvolvendo uma teoria sobre o desenvolvimento humano, analisando a função do jogo na educação e na infância, falando sobre as contribuições desta ação.

O brincar é uma peça fundamental e indispensável no desenvolvimento da criança e sendo também imprescindível na formação da personalidade e do caráter dela, além de contribuir para os valores morais e culturais do indivíduo. O jogo, o lúdico e as brincadeiras também facilitam a aprendizagem e contribuem de forma considerável para a construção do conhecimento e da compreensão infantil.

Com a opinião de Medeiros (2017), pois, segundo ele, utilizar a ludicidade como uma estratégia pedagógica prioriza e estimula a liberdade de expressão e criatividade da criança.

Usando o lúdico como uma ferramenta essencial, faz com que a criança aprenda sem o medo de errar e faz desenvolver de forma integral a socialização, a comunicação e a expressão fazendo com que haja uma aprendizagem significativa e que desperta a criatividade e a autonomia da criança (SILVA; SANTOS, 2017).

Para Santos, Carvalho e Silva (2017) a construção do saber a partir dos jogos e brincadeiras é extremamente importante, mas ainda passa por dificuldades, pois, segundo os autores ainda falta formação eficaz para que o docente saiba utilizar esse recurso como prática pedagógica para que assim os docentes saibam manusear e introduzir os jogos e brincadeiras como uma ferramenta para o processo de ensino aprendizagem da criança.

No entanto, Viana (2020) coloca que existe uma infinita opção de jogos e brincadeiras para serem utilizados como prática pedagógica na Educação Infantil, mas é necessário que haja uma seleção prévia para saber como utilizar e em quais aspectos vai ajudar a criança a desenvolver. Neste sentido, o professor seria mediador dessa seleção



para executar seu planejamento e inserir esse jogo ou brincadeira na sua prática pedagógica.

Almeida e Santos (2018) colocam que é necessário que o docente sempre mantenha a sua formação atualizada, pois, o processo de ensino-aprendizagem da criança está em constante mudança, por isso, entende-se que a formação inicial e a continuada andam lado a lado, ou seja, se faz necessário que o professor sempre esteja por dentro do novo para contribuir de forma excelente para a construção do conhecimento infantil, de preferência fazendo a utilização do lúdico, dos jogos e das brincadeiras.

A partir do apresentado, é possível perceber que o lúdico é usado como um instrumento para que se tenha uma maior interação da criança. Para uma aprendizagem eficaz, é necessário que a criança construa seu próprio conhecimento e assimile os conteúdos que estão à sua disposição, dessa forma, os jogos e brincadeiras são excelentes recursos facilitadores da aprendizagem (SOUZA, JUVÊNCIO, MOREIRA, 2018).

Compreende-se que segundo os autores citados acima, mostram que através dos seus pensamentos sobre a inclusão dos jogos e brincadeiras na sala de aula, servem de estímulos para o processo ensino aprendizagem, numa fase em que se aprende mesmo, é brincando. O principal objetivo da brincadeira, é que a criança possa aceitar e se familiarizar com o ambiente escolar, além de estimular a autonomia e a autoestima da criança.

Para subsidiar teoricamente este trabalho, pesquisamos alguns autores que defendem a ideia de que o lúdico, é de grande importância para o ensino-aprendizagem, é quando e onde a criança aprende, se desenvolve e se sente motivada a pensar, resolver situações-problemas, sendo que a aprendizagem nada mais é do que um processo pelo qual a criança adquire informações tanto culturais ou sociais, levando em consideração as atitudes, habilidades, valores etc.

Tabela 1. Autores de referência para pesquisa.

TÍTULO	ANO	AUTOR(ES)
Aprender brincando através da ludicidade na educação infantil	2017	MEDEIROS
Ludicidade na educação infantil: Contribuindo para a construção da aprendizagem.	2017	MORAES
A importância do lúdico na educação infantil.	2017	SILVA

Fonte: Organizado pelos autores.

Para Silva (2017) a ideia é que a criança aprenda sem o medo de errar, desenvolvendo a socialização e a comunicação, e o educador contribui para que o aluno tenha a oportunidade de ter uma aprendizagem significativa não sendo meramente uma distração, contribuindo para a formação de atitudes sociais tais como o respeito, cooperação.

Na pesquisa de Silva (2017), a metodologia utilizada é a revisão bibliográfica, que relaciona os conceitos e princípios da Teoria de Aprendizagem Significativa com o



cotidiano da prática docente. O principal resultado é a evidência do caráter complexo e contextual dos processos de ensino e de aprendizagem, bem como a inexistência de estratégias de ensino e de avaliação que sejam ideais por si só.

Segundo os estudos de Medeiros (2017), utilizar a ludicidade como uma estratégia pedagógica, prioriza e estimula a liberdade de imaginação da criança, elevando suas descobertas, facilitando a aprendizagem, de modo que ela aprenda de forma menos rígida e mostra que elas necessitam do acompanhamento para orientá-las. A metodologia foi de análise qualitativa e os resultados apontaram que a ludicidade é uma estratégia pedagógica eficaz para o desenvolvimento integral das crianças.

Moraes (2017) ressalta que quanto mais amplo a oferta de atividades lúdicas a criança vivenciar maior vai ser sua qualidade de desenvolvimento social, podendo evoluir também a linguagem comunicativa, a atenção, a concentração, o raciocínio lógico, e podem englobar diferentes áreas do conhecimento. Para Moraes (2017), a metodologia utilizada foi a revisão bibliográfica, e os resultados apontaram que a quanto mais atividades lúdicas pode contribuir para o seu desenvolvimento social cognitivo e emocional das crianças, além de englobar diferentes áreas do conhecimento.

Portanto, baseado nos estudos de Medeiros (2017); Moraes (2017); e Silva (2017), a importância da ludicidade é essencial para a formação e o desenvolvimento cognitivo das crianças, a partir das contribuições das atividades lúdicas, é onde elas compreendem com mais facilidade, evidenciam os direitos e desenvolvem os valores na educação, trazendo benefícios e vantagens para o seu desenvolvimento.

Nessa metodologia a pesquisa foi qualitativa e bibliográfica e para isso, foram utilizados outros artigos, google acadêmico, utilizamos autores que como resultados mostram que a ludicidade é um instrumento pedagógico importante na vida da criança que facilita a aprendizagem e seu desenvolvimento, nos mais diversos aspectos, tais como: físico, social, cultural, afetivo e cognitivo, pois através do jogo, ela é levada a pensar e agir de forma mais elaborada e natural, como estratégia pedagógica prioriza e estimula a liberdade de imaginação da criança, elevando suas descobertas e facilitando a aprendizagem.

O educador e a ludicidade

Quando os pedagogos em geral despertam para atribuir importância às atividades lúdicas no processo de desenvolvimento educacional e propõem os jogos, principalmente na educação infantil e pré-escola como forma de inovar a maneira de pensar. Uma das formas de repensar os cursos de formação é introduzir na base de sua estrutura curricular um novo pilar para a formação lúdica.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da atividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivência lúdica, experiências corporais, que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem, tendo o jogo em sua fonte dinamizadora. Isso significa que, ao valorizar as atividades lúdicas como um meio a mais nos processos de desenvolvimento e aprendizagem, requer concomitantemente pensar a preparação daqueles que se dispõem a atuar neste campo.



Segundo Souza, Santos e Mattos (2019), retrata o papel do educador nesse processo lúdico e ainda descreve os benefícios que o brincar proporciona. Para ele, espera-se oferecer uma leitura mais consciente acerca da importância do brincar na vida da criança. Assim, uma brincadeira pode desenvolver o raciocínio, a lógica, o emocional, o intelectual e o social.

Neste sentido, é importante considerar que o papel do professor é indiscutivelmente essencial. Segundo Maluf (2007, p. 29):

O brincar pode ser um elemento importante através do qual se aprende, sendo sujeito ativo desta aprendizagem que tem na ludicidade o prazer de aprender. Então o professor deve organizar suas atividades, selecionar aquelas mais significativas para seus alunos. Em seguida deverá dar condições para que estas atividades significativas sejam realizadas. Destacam-se a importância de os alunos trabalharem na sala de aula, individualmente ou em grupos. As brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser propostas na própria disciplina, trabalhando assim o conteúdo de forma prática e no concreto. Cabe ao professor, em sala de aula ou fora dela, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho. O professor é quem cria oportunidades para que o brincar aconteça de uma maneira sempre educativa.

Para a autora à medida que a criança interage com os objetos e com outras pessoas, constrói relações e conhecimentos a respeito do mundo em que vive. Ainda aponta o papel e a importância do professor:

As atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação. Entendendo que o professor é figura essencial para que isso aconteça, criando os espaços, oferecendo materiais adequados e participando de momentos lúdicos. Agindo desta maneira, o professor estará possibilitando a crianças uma forma de assimilar a cultura e modos de vida adultos, de forma criativa, prazerosa e sempre participativa (MALUF, 2007, p. 31).

Segundo Maluf (2007) é preciso que os professores se coloquem como participantes, acompanhado todos os processos das atividades, mediando os conhecimentos através das brincadeiras, dos jogos e outras atividades. É através do brincar que as crianças começam a diferenciar o seu mundo interior que são as fantasias, desejos e imaginações, do seu mundo exterior, que é a realidade por todos compartilhada. Cada criança expressa os seus desejos, fantasias, vontades e conflitos, e se faz necessários que o professor estabeleça uma conexão entre o prazer, o brincar e o aprender.

Maluf (2007) conclui que os educadores deem oportunidade às crianças de viverem e aprenderem de uma forma mais gostosa, alegre, divertida e participativa. Deixem aflorar em cada uma delas este momento rico que é o brincar, cada um à sua maneira, do seu jeito. Assim pode-se ver uma sociedade mais alegre, cada um com liberdade de expressão e criação, podendo modificar, transformar lutar pelos ideais, como também reconhecer a importância do outro e sua capacidade.



Jogos e brincadeiras na escola

A situação escolar é toda estruturada e comprometida com a aprendizagem. É de estranhar, que o brinquedo, que tem enorme capacidade de promover a aprendizagem, apareça com tão pouca frequência na escola. Comparado com as demais atividades desenvolvidas na escola, o jogo parece pouco estruturado e sem função definida. O desenvolvimento da criança acontece através do lúdico.

O que se observa, na prática, contudo, é que esses estudos pouco têm influenciado na estruturação curricular, pois as instituições de ensino têm explorado de forma insuficiente e inadequada o jogo como recurso psicopedagógico. Observamos vários motivos sobre o trabalho com uso do lúdico em salas de aula: a criança aprende melhor brincando; no jogo os mais inteligentes ajudam os mais fracos; o jogo torna a aula mais agradável e alegre; as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades ela se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente; brincar é uma necessidade básica da criança, assim como a nutrição, a saúde, a habitação e a educação; o jogo é essencial para a saúde física e mental.

Por isso, é de fundamental importância que as escolas repensem nos seus currículos, pois é o currículo que possibilita ao professor uma organização fixa dos conteúdos e das atividades de forma clara, crítica, autônoma, reflexiva, ativa e democrática no contexto escolar. Pensando assim, deve-se ressaltar a importância do lúdico, já que são:

Instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que apenas divertimento, são um auxílio indispensável para o processo de ensino aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. A ludicidade é uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo no aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes aprendizagens (MALUF, 2008, p. 42).

Redin (1998) comenta que os professores precisam permitir-se o hábito em usar brinquedos, jogos e atividades lúdicas, pois, a constante desses elementos em salas de aula permite uma observação sob um ponto de vista mais crítico, analisando os efeitos benéficos ou não sobre as crianças. Se isso não acontece, faltará aos educadores o momento de compreensão e de adequação dos elementos lúdicos de adequá-los de acordo com interesses e nível de desenvolvimento das crianças.

Pode se afirmar a importância de jogos como o jogo da memória que testa a criança sobre sua capacidade de identificar, pois estimula a memória fotográfica e acaba reconhecendo seu espaço de tempo.

O jogo de tabuleiro desenvolve as habilidades essenciais e estimula a criança no raciocínio lógico, atenção, concentração e interação social.

O jogo de cartas para a criança estimula a concentração e o foco, por tanto jogos como xadrez, circuitos com obstáculos entre outros jogos contribuem para um desenvolvimento mais rico e divertido para a criança.

Essas atividades devem ser ministradas de uma maneira que as prepare para saber competir de maneira sadia e compreenda que perder ou ganhar são probabilidades de um jogo. Ao utilizar os jogos como uma estratégia didática e não como meramente uma



distração o educador contribui para que o aluno tenha a oportunidade de ter uma aprendizagem significativa, contribuindo para a formação de atitudes sociais tais como o respeito, cooperação, obediência de regras que são essenciais para um bom convívio em sociedade (SILVA, 2019). Logo, um bom educador busca estar próximo e atento aos seus alunos. Diante disso Carneiro e Dodge (2007) diz que:

Para que a prática da brincadeira se torne uma realidade na escola, é preciso mudar a visão dos estabelecimentos a respeito dessa ação e a maneira como entendem o currículo. Isso demanda uma transformação que necessita de um corpo docente capacitado e adequadamente instruído para refletir e alterar suas práticas. Envolve, para tanto, uma mudança de postura e disposição para muito trabalho (p. 91).

O professor é mediador da brincadeira em sala de aula e em outros ambientes escolares, então cabe a ele buscar se aperfeiçoar em sua formação e especializar-se cada vez mais, para que seus métodos atinjam de forma positiva o desenvolvimento e a aprendizagem do seu aluno, avaliando-o. Em virtude disso, Moyles (2006) assevera que:

Parte da tarefa do professor é proporcionar situações de brincar livre ou dirigido que tente atender às necessidades de aprendizagem das crianças e, neste papel, o professor poderia ser chamado de um iniciador ou mediador da aprendizagem. Entretanto, o papel mais importante do professor é de longe [...], quando ele deve tentar diagnosticar o que a criança aprendeu – o papel de observador e avaliador (MOYLES, 2006, p. 37).

A criança passa boa parte do seu tempo na escola, sendo assim a escola deve se tornar um ambiente agradável e alegre onde a criança se sinta feliz e a vontade, e assim aprender de forma mais natural, pois se a criança brinca, joga, imagina, desenha, modela, dança, canta, ela vai ler e escrever melhor fazendo o uso da linguagem e da criatividade com satisfação e competência ampliando seu crescimento pessoal.

Diante disso, acreditamos que os professores tenham que adquirir um conhecimento mais amplo, preparação e disposição para levar isso adiante, sejam participantes ativos no processo de construção do conhecimento.

Por conseguinte, a necessidade de brincar é inerente ao desenvolvimento. O professor não deve simplesmente ensinar, mas facilitar, desafiar, questionar, estimular possibilidades e dar crédito ao potencial infantil. Sabe-se que vivemos numa época em que a tecnologia avança dia após dia, isso ocorre certamente na educação, porém as atividades que despertem a ludicidade não podem ser esquecidas no cotidiano escolar, porque para a formação da criança e o desenvolvimento do seu raciocínio e aprendizagem, torna-se essencial trabalhar a ludicidade através de jogos e brincadeiras.

Os jogos e brincadeiras possibilitam aprender de forma prazerosa. As crianças se socializam umas com as outras de forma espontânea desenvolvendo habilidades, ampliando seu conhecimento e aprendendo de forma lúdica e significativa.

O espaço lúdico na educação infantil



Quando brincam num espaço organizado, de acordo com suas necessidades, as crianças exploram um mundo imaginário, criam e recriam a realidade de diferentes contextos socioculturais pelos quais se apropriam da cultura humana historicamente produzida.

Quando tratamos sobre o espaço lúdico na Educação Infantil, neste estudo, partimos do pressuposto de que é um lugar planejado com as condições necessárias para cuidar e educar das crianças. Costa (2016) esclarece que, em primeiro lugar, deve-se pensar na organização física e no desenvolvimento da criança para garantir sua socialização e autonomia. À vista disso, “[...] tudo deverá estar acessível às crianças, desde objetos pessoais, móveis, quadros, assim como os brinquedos. Pois, só assim, o desenvolvimento ocorrerá de forma a possibilitar sua autonomia, bem como sua socialização dentro das suas singularidades” (COSTA, 2016, p. 27).

Nessa perspectiva de busca por métodos para a introdução do lúdico ao ar livre, importante acentuar as vivências atualmente abordadas sobre o que vem acontecendo nas salas de aula, com o resgate das brincadeiras antigas, como amarelinha, pular corda, esconde-esconde, do contato com a terra, de subir em árvores, dentre outras.

Assim, ao aliar natureza, meio educativo e liberdade em brincar, a criança desperta para a construção da autonomia e da criatividade. Como salientado por Tiriba (2018), a importância de uma infância livre, vai além da sala de aula, por isso, devemos valorizar e enaltecer a importância do contato da criança com brinquedos e com a natureza. Esta valorização provoca um desemparedamento desse indivíduo.

O brincar ao ar livre favorece a articulação exclusiva entre pares, num lento exercício de encontro e contato com o outro, levando a oportunidades para o desenvolvimento de atitudes de empatia, escuta, colaboração e resolução de conflitos (TIRIBA, 2018, p. 89). Estas atividades divertem e potencializam o aprendizado da criança, ultrapassando o óbvio e personificando o ensino, permitindo que explorem o ambiente natural e construam atitudes essenciais de afinidade e pertencimento, como ressalta Bacelar (2009):

Viver e permitir a vivência da ludicidade é uma conquista que se constrói consciente e pacientemente, fazendo contato com as coisas simples do cotidiano, observando os detalhes dos acontecimentos a nossa volta, dando-se conta das mudanças que acontecem no nosso interior. É uma obra de arte. E, como o artista, o educador precisa buscar conhecer, viver e realizar com maior perfeição, a cada dia, a tarefa da Educação Infantil (Bacelar, 2009, p. 83).

Conforme ressaltado por Tiriba (2018), vemos hoje nas escolas um acervo muito grande de brinquedos industrializados, sem cunho educativo, que não possuem vida. Algo que é desinteressante para a criança. Por essa razão, oferecer a elas situações desafiadoras, que as levem a brincar a partir da terra, da folha, da água e dos elementos da natureza, irá corroborar para o seu potencial, a sua aprendizagem e a sua imaginação, porque a criança precisa sair das quatro paredes e de ter esse tempo de liberdade.

ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS



Acreditamos que os jogos e brincadeiras trazem benefícios e vantagens para o desenvolvimento das crianças, além de estabelecer relações cognitivas, que podem envolver na identidade, respeito, solidariedade e companheirismo.

Como método de análise foi adotada a análise descritiva e interpretativa a partir das experiências pessoais dos pesquisadores e dos achados da pesquisa (STAKE, 2011).

Percebemos que as brincadeiras e os jogos fazem parte da vida das crianças, e incluí-los na escola é de suma importância para a formação da criança em seu desenvolvimento. Tanto em seu raciocínio quanto no aspecto afetivo e motor, tornando a aprendizagem significativa.

Com a chegada da modernidade as brincadeiras e jogos foram selecionados como cativantes ou não para as crianças. Aqueles jogos cativantes foram aproveitados como educativos, especialmente pelos Padres Jesuítas. Nas palavras de Ariès (1981, p. 113), “um sentimento novo, portanto, apareceu: a educação adotou os jogos que até então havia proscrito ou tolerado como um mal menor”. Assim, “A brincadeira considerada como um vício no começo da idade moderna foi introduzida nas instituições educacionais por filantropistas com o intuito de tornar estes espaços prazerosos e também como um meio educacional” (FRIEDMAN, 1996, p. 29).

O aluno só será capaz de transformar e se descobrir como sujeito ativo, tendo uma educação pautada no prazer de aprender brincando. Friedmann (2012, p. 47) afirma que “Os educadores que dão destaque ao brincar espontâneo no planejamento consideram-no um facilitador da autonomia, da criatividade, da experimentação, da pesquisa e de aprendizagens significativas”.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, nº9.394/96 em seu Artigo 29, expressa que: “A educação infantil, primeira etapa da educação básica tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectuais e sociais, complementando a ação da família e da comunidade.

Vygotsky (1994, p. 117) traz uma reflexão acerca do brincar na infância, para ele “Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento”.

O brincar detém um papel importante dentro da sala de aula, ele vai além do que é real e concreto, proporciona que as crianças criem de maneira contextual o seu aprendizado escolar (ROLIM, GUERRA, TASSIGNY, 2008). Como consequência, possibilita aos educadores que, após analisar, dirigir e mediar esse processo, conheçam melhor as dificuldades sociais, interacionais, intelectuais e comportamentais de seus alunos.

O desenvolvimento da autonomia não se faz sem ações intencionais. A mediação do adulto durante a brincadeira é essencial para a autonomia e autoorganização da criança. Um ambiente bem organizado tem brinquedos em estantes baixas, em áreas separadas, com mobiliário adequado, em caixas etiquetadas para a criança saber onde guardar. Esse hábito se adquire durante a brincadeira, em local tranquilo, com



opções interessantes e o apoio constante e afetivo da professora (Kishimoto, 2010).

O mundo da escola deveria ser transformado em um mundo concreto de coisas que tem significados para a criança. Isso, no entanto, só será feito por pessoas conscientes, ativas, dinâmicas, realizadoras e transformadoras. É preciso recuperar o verdadeiro sentido da palavra escola, lugar de alegria, prazer intelectual e satisfação, aliar conhecimento teórico ao prático o que despertará na criança o desejo de aprender crescendo assim o poder de transformação (REDIN, 1998).

Para Vygotsky (1994), tal prática se relaciona com a aprendizagem. Na brincadeira reside à base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. Para ele o lúdico torna-se uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem (VYGOTSKY, 1994).

O uso de brinquedos durante às aulas propicia o desenvolvimento, pois a partir deles, as crianças simulam e imaginam situações que partem da prática que vivenciam para algo novo. Ao utilizar os brinquedos, elas transformam um simples objeto em algo empregando de sentido e que faz despertar imaginações, vivências e conhecimentos.

O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia a ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo (Vygotsky, 1994, p. 66).

As crianças se preparam para a vida adulta, pois brincar as ajuda a superar os erros, a ganhar autoconfiança, a entender o mundo que a rodeia, sendo cercada por pessoas que pensam, agem e são diferentes dela. Ensinar utilizando o brincar, não quer dizer que não haverá regras, objetivos, metodologias, didáticas e aprendizado. Por isso, segundo Kiya (2014), por meio da brincadeira, pode-se compreender como a criança vê e constrói o mundo, como ela gostaria que o mundo fosse, as suas preocupações e problemas. Aproveita-se para que ela se expresse.

Com o decorrer das pesquisas é possível observar as alterações da hipótese inicial. Perante todas as informações contidas nesta pesquisa pode-se dizer que os jogos e brincadeiras na sala de aula são considerados como atividades sociais que garantem a construção do conhecimento.

Vê-se que não adianta trabalhar em um meio no qual a criança ainda não interage ou não o entende, uma vez que ela aprende por meio desta interação e do contato direto com as situações, objetos e pessoas, já que:

A criança utiliza os órgãos sensoriais para explorar e conhecer o mundo dos objetos. Quando coloca o brinquedo na boca, experimenta a sensação de duro, mole, o que amplia suas experiências sensoriais e a encaminha para a compreensão de conceitos. Texturas, cores, odores, sabores, sons são experiências que a criança adquire no contato com



móviles coloridos, sonoros, saquinhos de ervas aromáticas e brinquedos de diferentes densidades e formas (KISHIMOTO, 2010, p. 3).

Em decorrência disto, é preciso que sejam oferecidas às crianças um ambiente ornamentado e que possua uma diversidade de objetos, sons e brinquedos, para que durante as aulas possam aprender ainda mais a partir de suas experiências e com a troca de contato com meio a qual estão inseridas.

A ação dos professores deve ser repleta de compromisso, como também deve ser afetuosa com os alunos, para que por mais simples que seja os jogos e a brincadeira, a atividade lúdica seja executada com embasamento pedagógico, com isso, promovendo a interação e o aprendizado dos alunos e entre os alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sabe-se que vivemos numa época em que a tecnologia avança dia após dia, isso ocorre certamente na educação, porém as atividades que despertem a ludicidade não podem ser esquecidas no cotidiano escolar, porque para a formação da criança e o

desenvolvimento do seu raciocínio e aprendizagem, torna-se essencial trabalhar a ludicidade através de jogos e brincadeiras.

O uso de jogos e brincadeiras em sala de aula, pode se considerar o principal mediador no processo de ensino aprendizagem, no brincar a criança adquire uma aprendizagem mais prazerosa e significativa. As ações com jogos e brincadeiras como elementos lúdicos, devem ser constantemente recriadas para tornarem-se sempre uma novidade, cada dia uma nova forma de brincar e aprender, trazem consigo o poder da transformação, mudança de comportamentos nos aspectos social, cognitivo e físico.

A realização deste trabalho foi escolhida justamente para mostrar que a importância de brincar ainda é real, a criança precisa de um espaço leve, que ela possa ter confiança em si, aprender e ensinar, acontecendo uma cumplicidade e afeto entre os colegas de sala de aula.

Ao decorrer do trabalho podemos perceber também que o lúdico é imprescindível para a aprendizagem da criança, e de como ele se faz importante na formação do docente. Os jogos e brincadeiras são recursos fundamentais, pois, além de ajudarem no desenvolvimento infantil, também fazem com que a criança tenha sua percepção de mundo.

Entendemos que tanto a hipótese quanto os objetivos do trabalho foram alcançados, pois, observando que ao longo da pesquisa constatou-se que realmente professores utilizam os jogos e brincadeiras em sala como aprendizagem significativa. Diante disso, pode-se dizer que utilizar atividades que despertem a ludicidade na prática pedagógica faz com que as crianças desenvolvam várias habilidades como a atenção, imaginação, memorização e todos os aspectos básicos para o processo da aprendizagem em formação.

Resgatar o lúdico, nas escolas passou a ser de grande valia para as crianças que de certa forma ajuda no seu desenvolvimento. Para tanto, os professores devem usar da interdisciplinaridade para ensinar as crianças, precisam planejar cuidadosamente os objetivos das aulas e trocar informações, como também se faz necessária a reconstrução das técnicas de ensino.

Por fim, espera-se que esta pesquisa, possa colaborar com outros pesquisadores desenvolvendo mais o assunto, aprofundando a matéria, pois, o tema é de extrema importância e a criança em desenvolvimento deve ser considerada múltipla, adequando-se aos meios em que ela é apresentada e estimulada.



REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Luciana da Silva; SANTOS, João Batista da Silva. Lúdico na formação de professores. **Revista Práticas de Linguagem**, p. 492-501, 2018.
- BACELAR, V. L. **Ludicidade e Educação Infantil**. Salvador: Edufba, 2009.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. 1996.
- BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil: conhecimento de mundo**. Secretaria da Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- CARNEIRO, Maria Ângela Barbatto; DODGE, Janine J. **A descoberta do brincar**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2007.
- FRIEDMANN, Adriana. **O Brincar na Educação Infantil: observação, adequação e inclusão**. São Paulo: Moderna, 2012.
- GARCIA, G.A. O lúdico da matemática na educação infantil. *In*: SANTOS, C.H.M. (org). **Novas perspectivas em educação**. São Paulo: Editora WI, 2019. p. 42-63.
- GATTI, Bernardete e ANDRÉ, Marli. **A relevância dos métodos de pesquisa qualitativa em Educação no Brasil**. Metodologias da pesquisa qualitativa em educação: teoria e prática. Tradução. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projeto de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil**. Anais do I Seminário Nacional: currículo em movimento – Perspectivas Atuais Belo Horizonte, novembro de 2010.
- KIYA, Marcia C. da Silveira. **O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem**. 2014.
- MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 5.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.
- MEDEIROS, J. M. L. **Aprender brincando através da ludicidade na educação infantil**. 2017. 33f. Artigo científico (Licenciatura em Pedagogia) Centro de Educação, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Macau – RN.
- MORAES, M. A. J. **Ludicidade na educação infantil: Contribuindo para a construção da aprendizagem**. 30f. Monografia (Graduação em Pedagogia) Faculdade Anhanguera Educacional. Pirassununga – SP. 2017.
- MOYLES, Janet. **A excelência do brincar**. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- REDIN, E. **O espaço e o tempo da criança: se der tempo a gente brinca**. Porto Alegre:



Mediação, 1998.

ROLIM, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY, Mônica Mota. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil.** 2008.

SANTOS, Lindinalva Vicente de Almeida; CARVALHO, Maria do Socorro de; SILVA, Andreia Barros da. **A construção do saber dos sujeitos da educação infantil a partir das estratégias com jogos e brincadeiras.** 2017.

SILVA, Benedita da Conceição Mendes; SANTOS, Lilian de Jesus Marques. **A importância do lúdico na educação infantil.** 2017.

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, Garanhuns, 2019.

SOUZA, F.F.; SANTOS, F.M.O. MATTOS, A.M. O lúdico, o brincar e a educação infantil. **Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro**, v.1, p. 1-13, 2019.

SOUZA, M.N.J.; JUVÊNCIO, J.S.; MOREIRA, M.A. Jogos e brincadeiras: o lúdico na educação infantil. In: **Anais do VI Congresso Nacional de Educação – CONEDU**, 2019.

STAKE, R. E. **Pesquisa Qualitativa:** estudando como as coisas funcionam. Porto Alegre: Penso, 2011.

TIRIBA, L. **Desemparedamento da infância:** a escola como lugar de encontro com a natureza. 2ª ed. Rio de Janeiro: Criança e Natureza/Alana, 2018.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais:** a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

VIANA, Fagner Amauri da Silva. **Jogos e brincadeiras:** uma estratégia metodológica para a conscientização de hábitos saudáveis. Criciúma. 2020, 154 p. Dissertação. Universidade do Extremo Sul Catarinense.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1994.