

# *OS JOGOS E BRINCADEIRAS: A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO AMBIENTE DA EDUCAÇÃO INFANTIL*

THE GAMES AND PLAYS: THE IMPORTANCE OF PLAYFULNESS IN THE ENVIRONMENT OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION

LOS JUEGOS Y EL JUGAR: LA IMPORTANCIA DE LO LÚDICO EN EL AMBIENTE DE LA EDUCACIÓN INICIAL

**Cristiane Romão de Moura**

Aluno do Centro Universitário Internacional UNINTER. Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso.

**Suziane Alves Santana Paixão**

Professora Orientadora no Centro Universitário Internacional UNINTER.

## **RESUMO**

A proposta do trabalho foi o estudo do lúdico no cotidiano escolar da educação infantil. A pesquisa comentou sobre como jogos e brincadeiras se manifestam como estratégia nas ações educacionais das turmas de educação infantil. A brincadeira é uma ação inerente à vida infantil, sendo assim, pode ser um recurso eficiente para ser aplicado no processo educacional da criança. Através de um estudo pautado nos fundamentos contidos em diversas bibliografias, buscou-se identificar como a aplicação de atividades lúdicas aliadas a atividades pedagógicas podem transformar o aprender numa ação prazerosa, significativa, e com resultados cada vez mais satisfatórios. Os estudos foram embasados em autores que abordam o ensino na educação infantil e suas características como Vygotsky, Negrine e Miranda, e também em pesquisadores que abordaram em seus estudos, especificamente, a aplicação do lúdico na educação infantil como Meneses, Santos e Campos. Através desses direcionamentos de pesquisa, ocorreu o diálogo entre os autores para alcançar os objetivos do estudo que foram caracterizar e demonstrar a importância da ludicidade na educação infantil.

**Palavras-chave:** Lúdico. Fundamentos. Jogos. Brincadeiras.

## **ABSTRACT**

The purpose of this work was the study of playfulness in the daily school life of early childhood education. The research has commented on how games and plays manifest themselves as a strategy in the educational actions of early childhood classes. The play is an inherent action in childhood life, therefore it can be an efficient resource to be applied in the child's educational process. Through a study based on the fundamentals contained in several bibliographies, we sought to identify how playful activities combined with pedagogical activities can transform learning into a pleasurable, meaningful action, with increasingly satisfactory results. The studies were based on authors that address teaching in early childhood education and its characteristics, such as Vygotsky, Negrine and Miranda, and also researchers who specifically addressed the use of playfulness in early childhood education, such as Meneses, Santos and Campos. Through these research directions, there was a dialogue between the authors to achieve the objectives of the study, which were to characterize and demonstrate the importance of playfulness in early childhood education.

**Keywords:** Playfulness. Fundamentals. Games. Plays.

## **RESUMEN**

La propuesta de este trabajo fue el estudio de lo lúdico en el cotidiano escolar de la educación inicial. La

## *Os jogos e brincadeiras: a importância da ludicidade no ambiente da educação infantil*

investigación analiza como los juegos se manifiestan como estrategias en las acciones educativas en los grupos de educación inicial. El jugar es una acción inherente a la vida infantil, así siendo, puede tornarse un recurso pedagógico eficiente en el proceso educativo del niño. En estudio fundamentado en aportes de diversos autores, se trató de dilucidar cómo la aplicación de actividades lúdicas, aliadas a actividades pedagógicas, pueden hacer del aprender una acción placentera, significativa, y con resultados cada vez más satisfactorios. El trabajo se apoyó en autores que tratan la enseñanza en la educación inicial y sus características, como Vygotsky, Negrine y Miranda, así como en investigadores que trataron en sus estudios, específicamente, la aplicación de lo lúdico en la educación inicial, como Meneses, Santos y Campos. Por medio de esos lineamientos de investigación, se estableció un diálogo entre los autores para alcanzar los objetivos del estudio, que fueron caracterizar y demostrar la importancia de lo lúdico en la educación infantil.

**Palabras-clave:** Lúdico. Fundamentos. Juegos. Recreación.

### **INTRODUÇÃO**

O indivíduo de uma maneira geral, ao longo de sua vida, está de maneira contínua descobrindo e aprendendo, a partir do contato com todos os que o cercam, e do controle do meio em que vive. É nesse sentido de busca, de troca, além da interação e apropriação, que pode ser entendido o processo de educação e aprendizagem. A pesquisa buscou mostrar como as atividades desenvolvidas de forma lúdica podem servir como uma eficiente maneira de fazer com que a criança descubra e reflita através das brincadeiras.

O lúdico pode ser destacado como uma das formas mais eficientes de envolver a criança nas atividades. Sendo a brincadeira algo inerente à criança, usar sua forma de ver o mundo para atraí-la em prol de objetivos pedagógicos, é algo muito importante e significativo.

A pesquisa aqui apresentada teve por objetivo analisar o significado e a importância das atividades lúdicas na educação infantil, com o intuito de enriquecer os estudos a respeito do tema.

Pode-se afirmar que o lúdico é um recurso pedagógico que professores podem estar utilizando no momento das aulas, como técnicas metodológicas para a aprendizagem, justamente pelo fato de que, através da ludicidade, os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e, conseqüentemente, mais significativa, culminando em uma educação de qualidade.

Este trabalho teve como objetivo geral analisar o uso de técnicas lúdicas no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil com foco em crianças entre 0 a 5 anos. De maneira específica, vislumbrou-se verificar como atividades lúdicas podem ser aplicadas na educação infantil, assim como caracterizar teorias a respeito do tema.

Pretendeu-se justificar a importância do uso de atividades lúdicas no cotidiano das crianças, mostrando que isso possibilita aos educandos um processo de aprendizagem muito mais significativo, assim como pode influenciar positivamente no que diz respeito à vida social e ao desenvolvimento social do sujeito.

Sendo assim, é de grande importância a utilização das brincadeiras e dos jogos nos procedimentos pedagógicos, pois, ensinamentos podem ser passados por meio de atividades lúdicas.

Segundo Almeida (2012, p.2), o lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. Se bem aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação crítica do educando, quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade.

Seguindo a ideia de Almeida (2012, p.2), para que a educação lúdica caminhe efetivamente na educação é preciso refletir sobre a sua importância no processo de ensinar e aprender, cientes da importância do lúdico na formação integral da criança.

O estudo da importância e dos métodos de aplicação de recursos lúdicos dentro de sala de aula se fez necessário a partir do momento em que se entendeu que a ludicidade é um importante recurso para auxiliar no pleno desenvolvimento da criança. Muitas vezes, acredita-se que na educação infantil já se deve iniciar conteúdos mais avançados, como a alfabetização por exemplo, mas o papel da educação infantil não é este, e sim incentivar o desenvolvimento pleno das crianças em outros aspectos mais subjetivos, como a ludicidade. Por este motivo, pesquisas pautadas nesse tema tornam-se válidas, para aperfeiçoar o desenvolvimento e aplicação de métodos lúdicos na educação infantil em crianças de 0 a 3 anos.

## **LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: CARACTERIZAÇÃO E APLICAÇÃO DENTRO DE SALA DE AULA**

O lúdico deve ser visto como um elemento muito mais importante do que somente algo utilizado para a diversão; a ludicidade deve ser desenvolvida por diversos fatores, pois através da utilização de jogos e brincadeiras é possível impactar uma criança como de

nenhuma outra forma, e assim obter resultados satisfatórios, além de auxiliar no seu pleno desenvolvimento. Isso se dá a partir do momento em que o adulto ingressa no mundo lúdico da criança, onde esta terá muito mais interesse e facilidade de realizar as tarefas, especialmente construídas para serem utilizadas na educação infantil de crianças de 0 a 3 anos de idade.

Meneses (2009, p.20) afirma que o lúdico deixou de ter apenas uma conotação de algo não construtivo e passou a ser reconhecido como traço essencial do comportamento humano, que traz juntamente com o seu universo, além do divertimento, a possibilidade de aprendizagem em diversos âmbitos

A etimologia da palavra lúdico origina-se de “ludus” que tem como significado jogo. Desta forma se torna possível crer que existe uma referência apenas ao ato jogar, ao divertimento com o caráter “não sério”, entretanto, mediante diversas linhas de estudo, em psicologia com Piaget e Vygotsky, em filosofia com Froebel e Dewey, trouxeram essa vertente do brincar como algo inerente à natureza humana que também colabora para o aprendizado, de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo (MENEZES, 2009, p.20)

A brincadeira e os jogos, devem ultrapassar o limite do brincar de forma livre, podendo também gerar interferências no âmbito pedagógico e social, além da brincadeira como um ato de simples prazer.

Kishimoto enfatiza que “Froebel concebeu o brincar como atividade livre e espontânea da criança, e ao mesmo tempo referendou a necessidade de supervisão do professor para os jogos dirigidos apontando questões sempre no contexto atual” (2001, p.14).

Seguindo essa linha de raciocínio, Kishimoto cita também que o jogo e a brincadeira são ações que estão ligadas diretamente à aprendizagem, não fazendo referência somente à educação formal, que aborda conteúdos, mas também à social, já que nela a criança acaba por reproduzir situações já vivenciadas e observadas em situações anteriores. Kishimoto (2001, p.74) em seus estudos sobre Froebel, afirma que o autor “entende que, nas brincadeiras, a criança tenta compreender o seu mundo e reproduzir situações da vida.”. E nesse momento é pertinente inserir pautas que venham a contribuir para o processo pedagógico.

Aprender é uma necessidade orgânica, é social para a criança, por que tanto seus poderes devem ser traduzidos em seus equivalentes sociais, como o objetivo deve permitir através de sua conotação fortemente socializadora, a manifestação orgânica potencial da criança (AMARAL, 2008 p.103).

Vygotsky (1998, p.111) acredita que o ser humano é um ser social em sua essência, sendo que toda a sua aprendizagem vem de uma atividade interpsicológica, ou seja, uma aprendizagem exterior, para depois se transformar em intrapsicológica, que seria algo subjetivo e pessoal de cada um, ou seja, o aprendizado se dá inicialmente no meio social para depois atingir a esfera individual de cada pessoa.

O desenvolvimento da criança se dá primeiramente, com a interação entre ela e as pessoas que a cercam; a respeito do desenvolvimento proximal Vygotsky coloca:

A distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, 1998, p.112)

Para Vygotsky, como citado anteriormente, o nível de desenvolvimento denominado de real representa tudo aquilo que a criança já consegue realizar sozinha, ações que já estão consolidadas no seu desenvolvimento.

O lúdico pode ser considerado um recurso para ser utilizado em meio às propostas pedagógicas, já que faz parte da natureza infantil podendo contribuir para o amadurecimento dos processos que estão em formação. É no momento em que a criança brinca e entra no mundo do faz-de-conta que essas aprendizagens se dão de maneira mais intensa. (MENEZES, 2009, p.20)

O autor ainda coloca que quando as crianças brincam com situações imaginárias, existem também algumas representações de situações reais, como a sujeição a regras e comportamentos que fazem parte da cultura cotidiana da criança, que acabam sendo trazidos para o jogo ainda que inconscientemente (2009, p.21).

Ou seja, todas as situações que a criança vivenciou servem de elementos para a sua imaginação; “a criança observa, vive e depois combina, cria e recria as situações de sua brincadeira, fato que faz com que ela aprenda de acordo com o que conhece em seu meio” (MENEZES, 2009, p.20). Sendo assim, na visão do autor, a criança pode ser considerada como um ser que recria realidades vividas em seu cotidiano e pode modificar algumas situações, e isso tem um grande papel no seu desenvolvimento.

### **Os jogos e as brincadeiras**

Definir os elementos que compõem o cenário das atividades lúdicas é algo

complexo, tais definições se confundem e se embarçam a cada momento e a cada pesquisador que tem o intuito de analisar o tema. Segundo Kishimoto (2009, p.16), o jogo pode ser visto de três formas distintas: “Como resultado de um sistema linguístico que ocorre dentro de um contexto social; como um sistema de regras e ainda como um objeto”. A partir desta maneira de interpretar o jogo, o seu sentido está atrelado diretamente ao contexto social onde ele é vivenciado e o jogo não está sujeito a métodos concretos, e sim a uma mistura de elementos do cotidiano.

O jogo não segue uma lógica da ciência, mas sim a lógica de um contexto social, de uma linguagem do cotidiano, podendo então sofrer alterações e interpretações de acordo com o contexto social em que ele é praticado e analisado.

Cada contexto social acaba por criar uma concepção de jogo própria, e esta criação não se trata apenas de determinar uma definição para tal, é algo muito mais complexo, o significado dado ao jogo é aquele que o grupo social compreende, que é veiculado através da linguagem e é com o poder dela que esse significado se fixa, podendo ser alterado quando necessário por demandas trazidas pela sociedade. (MENESES, 2009, p.29)

Neste mesmo sentido Kishimoto (2009, p.17) coloca:

Cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem”. De acordo com essa concepção o jogo recebe a imagem e o sentido que cada sociedade fornece para ele. Na possibilidade de ser observar o jogo como um sistema de regras, pode-se pensar em diversos tipos que possuem regras claras e explícitas como o xadrez, dama ou até mesmo jogo de cartas.

No segundo sentido colocado para o jogo segundo Kishimoto, a regra é o elemento que caracteriza e rege a estrutura das ações, assim como a maneira de agir perante certa situação dentro um jogo; quando o sujeito joga desta forma, está pondo em prática regras, mas não apenas isso, está também desenvolvendo uma atividade lúdica. O terceiro ponto destacado para o jogo é observá-lo como um objeto, ou seja, seria a materialização do jogo, em seu modo concreto, seja este da forma como se apresente. Assim, é possível notar o jogo, seus significados, atribuídos através de tradições e culturas, ou pelas normas ou materiais que os formam

O jogo também pode ser visto como uma expressão de comunicação, para os seres humanos que já possuem suas estruturas cognitivas completamente formadas, o meio mais comum de comunicação é a linguagem verbal, estando as crianças num nível de desenvolvimento cognitivo em que elas ainda não dispõem da linguagem para se comunicar é através das brincadeiras e dos jogos que elas acabam por se comunicar, manifestar seus pensamentos e sentimentos

(MENESES, 2009, p.24)

Sendo assim, foi possível notar que o brincar é um ato que acompanha os sujeitos desde os primórdios e que suas influências positivas no desenvolvimento e na aprendizagem devem ser assuntos amplamente estudados e explorados em diferentes aspectos.

Um grande exemplo de elementos externos aplicados às brincadeiras, é a atividade lúdica do “faz de conta” onde a criança acaba por utilizar, em alguns momentos, elementos presentes em suas vivências cotidianas, utilizando a sua imaginação, e sempre explorando elementos que já foram vivenciados.

Quando a criança brinca, ela cria uma situação imaginária, sendo esta uma característica definidora do brinquedo em geral. Nesta situação imaginária, ao assumir um papel a criança inicialmente imita o comportamento do adulto tal como ele observa em seu contexto (CERISARA, 2008, p.130)

A ação de brincar não pressupõe a utilização apenas de elementos do imaginário, pode-se também combinar situações reais, vivenciadas com outras do universo da imaginação. Essa adesão do real com o imaginário promove a recombinação criativa das experiências vividas com ideias virtuais e também com os materiais com que se brinca; estes podem receber a denominação de brinquedo.

A brincadeira pode ser vista como uma forma de interpretação que a criança fez sobre o brinquedo, ele não condiciona as ações da criança, mas oferece um suporte que poderá ganhar inúmeros significados a partir do imaginário e de acordo como o decorrer da brincadeira. No momento que se vive a infância e que se brinca, existe no brinquedo e na brincadeira um pouco do mundo real, dos valores da sociedade, mas existem também elementos do imaginário (BROUGÈRE, 1995, p.4)

Brougère (1995, p.4) ainda coloca que outro componente da atividade lúdica que tem grande importância na infância é o brinquedo, ele é o instrumento da brincadeira. Quando a criança o usa, estabelece uma relação com o mesmo e no decorrer da brincadeira não necessita de um sistema de regras preconcebido, deve ocorrer de maneira natural, incentivando a espontaneidade.

O brinquedo permite diversas formas de utilização, estimula a representação, já que não existe uma estrutura pré-estabelecida para o seu manuseio. Vale a pena ressaltar que o brinquedo tratado aqui pode não ser necessariamente algo que tenha sido pensado e construído para o brincar, como uma boneca ou um carrinho, um brinquedo pode ser qualquer objeto que a criança deseje brincar e que esteja envolvido na ação da brincadeira. (MENESES, 2009, p.29)

O brinquedo permite uma entrada em um universo de imaginação, já que permite inúmeras formas de utilização. Torna-se também possível enxergar no brinquedo e nas brincadeiras certa representação do real no momento em que a criança o elege como um substituto do objeto utilizado nas ações reais do cotidiano, fazendo com que este se torne, em alguns momentos, um representante da realidade. Neste sentido, Kishimoto afirma:

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais na proposta de manipulá-los (KISHIMOTO, 2009, p.18).

Os brinquedos também assumem o papel de materiais para adentrar no imaginário; além de serem possíveis substitutos dos objetos reais do cotidiano, possibilitam a personificação do mundo real com o imaginário no momento em que se brinca “A brincadeira, por sua vez, seria a ação que ocorre no plano imaginário ou no momento em que se joga. A brincadeira traz em si a articulação de elementos imaginários de imitação e também de elementos da realidade” (MENESES, 2009, p.18), sendo assim, ela acaba por ser uma transformação da realidade no plano da imaginação e das emoções através do brinquedo.

No mesmo sentido da análise de Kishimoto sobre os componentes da atividade lúdica, Miranda faz a seguinte afirmação

O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é o objeto manipulável e a brincadeira nada mais é que o ato de brincar como brinquedo ou mesmo com o jogo. Jogar também é brincar com o jogo. O jogo pode existir por meio do brinquedo, se os “brincantes” lhe impuserem regras. Percebe-se, pois, que jogo brinquedo e brincadeira têm conceitos distintos, todavia estão imbricados; ao passo que o lúdico abarca todos eles” (MIRANDA, 2001, p.30).

Os conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira estão intimamente ligados e fazem parte do universo lúdico, durante a relação que se estabelece entre esses elementos e a criança, no ato de manipulá-los, pode-se interpretar como o lúdico em ação. As brincadeiras causam nas crianças várias sensações como representação, a imitação de sua rotina ou de situações vividas anteriormente, ou seja, personifica através da imaginação da criança o ambiente que a cerca.

O que culmina em um desenvolvimento e, por conseguinte, em um aprendizado; vale ressaltar que além disso, há o aspecto de que o brincar proporciona prazer à criança.

Dessa forma pretende-se estudar os sentidos e o papel que o jogo e a brincadeira representam para o cotidiano da educação infantil.

Pode-se afirmar que o lúdico é qualquer atividade que executamos e que pode dar prazer, que tenhamos espontaneidade em executá-la. Nesse sentido [...] pôr interesse pessoal. Isto se refere tanto à criança quanto para o adulto, é aí que começamos a perceber a possibilidade, a facilidade de se aprender, quando estamos brincando, pois na atividade lúdica, como na vida, há um grande número de fins definidos e parciais, que são importantes e sérios, porque consegui-los é necessário ao sucesso e, conseqüentemente, essencial à satisfação que o ser humano procura, a satisfação oculta, neste caso seria o de aprender (MENESES, 2009, p.12)

Fica evidente que o processo de aprendizagem acaba por ser mais significativo quando a criança aprende por meio de elementos que têm interesse, justamente por isso o uso de jogos e brincadeiras de viés lúdico é um método interessante para se utilizar na educação infantil de crianças de 0 a 3 anos

Nesse sentido, Meneses (2009, p.13) ainda enfatiza que o lúdico vem chamando atenção no ambiente acadêmico graças à grande quantidade de subsídios para a sua conceituação e reflexão, mas poucos têm constatado sua utilidade, as formas de sistematização, e também como ferramenta de cunho pedagógico. Através das manifestações lúdicas, as crianças ganham referenciais significativos que lhes dão a oportunidade de conhecer-se a si próprias, além de explorar o mundo dos objetos e o “universo” dos demais. Conhecem também, situações adversas, explorando e encarando desafios, como características impostergáveis da infância. Assim com o jogo, as crianças fixam convicções de justiça, solidariedade e liberdade. São resolvidas situações problemáticas, adaptando-se de forma ativa à sociedade em que vivem.

Destaca que “ao tratar do lúdico foca a abordagem que se busca, o lúdico não como algo isolado ou associado a uma determinada atividade”, mas como um componente cultural historicamente situado que pode transcender aos momentos de lazer, como seu uso na Educação: “por que não atuar com os componentes lúdicos da cultura, em outras esferas de obrigação, notadamente na escola (MARCELLINO, 1997, p.44)

Marcellino (1997, p. 45) também coloca que as escolas que fornecem Educação Infantil têm limitado as atividades dos educandos aos exercícios repetitivos, assim como a atividades que bloqueiam a organização independente das crianças nas brincadeiras; essas atividades não açodam a criatividade das crianças, como se suas ações simbólicas fossem apenas forma de explorar e simplificar as atividades do professor na transmissão de

determinada visão do mundo, definida, a princípio, pela instituição infantil. Nessa ótica, aponta que se “as instituições fossem organizadas em torno do brincar infantil, elas poderiam cumprir suas funções pedagógicas, privilegiando a educação da criança em uma perspectiva criadora, voluntária e consciente” (WAYSOP, 1995, p.5)

De acordo com o pensamento de Meneses (2009, p.13), não se pode mais aceitar que um sujeito que passa pelas instituições educativas saia delas sem entrar em contato com valores humanos importantes e, posteriormente, fora da escola, cometa atos equivocados. A escola deve incentivar o aprendizado para além da Matemática, Língua Portuguesa, Educação Física, enfim, deve ensinar o sujeito a conviver em sociedade respeitando as normas e gozando de seus direitos.

Dessa maneira, resgatar a ludicidade dentro de um processo educativo “é ir em busca de práticas e vivências, possibilitar que este indivíduo modifique seu foco de atenção e consiga enxergar além da realidade das sombras” (GOMES, 2004, p.145), para que o indivíduo possa vislumbrar a possibilidade de desenvolver plenamente suas potencialidades.

A ludicidade é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a “expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, ressignificar e transformar o mundo”. E mais na frente conclui: “Dessa forma, a ludicidade é uma possibilidade e uma capacidade de se brincar com a realidade, ressignificando o mundo” (GOMES, 2004, p. 145).

Ainda falando do lúdico, Gomes enfatiza os preceitos para estabelecer premissas básicas para determinadas abordagens:

Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade. (GOMES, 2004, p. 146)

Portanto, a ludicidade acaba se tornando uma necessidade em qualquer idade e não pode ser observada a partir de uma ótica apenas da diversão. O desenvolvimento das características lúdicas simplifica a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, contribuindo positivamente para a formação de um sujeito que se adapte aos meios sociais e busque seus direitos toda vez que for necessário.

Este processo cíclico, retratado em cada ação e em cada jogo, permite conhecer um pouco da evolução. Portanto, entender o brincar das crianças no cenário das civilizações é conhecer um pouco da cultura (SANTOS, 2008, p.5)

Sendo assim, a Educação com propostas atreladas à ludicidade propõe uma nova postura dentro do cenário do aprender brincando, através de uma ótica em que a educação vá além da instrução. Para que isso seja possível, é necessário que os integrantes da educação (profissionais) reconheçam o verdadeiro significado da ludicidade para aplicá-la de forma adequada, traçando a relação entre o ato de brincar e o de aprender.

O jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição (CAMPOS, 2011, p. 10)

Campos (2011, p.11) ainda coloca que no processo pedagógico, na Educação Infantil, o desenvolvimento de atividades lúdicas deve ser considerado como prioridade na determinação de atividades pedagógicas contidas no planejamento escolar, realizado pelos professores e coordenadores. Essa inclusão visa, portanto, a flexibilização e dinamização das atividades realizadas ao longo de toda a prática docente, oportunizando a eficácia e significação da aprendizagem.

É imprescindível enxergar com novos olhos o verdadeiro universo mágico e encantador do lúdico em sala de aula e conseqüentemente, entendendo-se aí toda a prática cotidiana do aluno, visto que, é na educação infantil que as crianças são capazes de construir a aprendizagem através do brincar, criando e imaginando situações de representações simbólicas entre o mundo real e o mundo a ser construído com base nas suas expectativas e anseios. (MENESES, 2009, p.14)

Nessa perspectiva, Meneses (2009, p.15) ainda enfatiza que é por meio da atividade lúdica que a criança se adequa para a vida em sociedade; entende a cultura do meio em que está inserida, se adapta às características e também às condições que o mundo lhe oferece.

Sendo assim, os professores, que não devem ser meros transmissores de informações e conhecimentos sistemáticos, mas sim mediadores desses conhecimentos, devem criar condições para que, por meio do desenvolvimento dessas atividades, a criança possa construir de forma independente o seu próprio conhecimento.

## **Atividades lúdicas aplicadas em sala de aula**

Mesmo o jogo sendo uma atividade espontânea nas crianças, isso não quer dizer que o professor não necessite orientar os alunos dentro de sala de aula.

Para isso, é preciso sintetizar algumas funções do educador frente ao lúdico. Providenciando um ambiente adequado para o jogo infantil, a criação de espaços e tempo para os jogos é uma das tarefas mais importantes para o professor. Cabe-lhe organizar espaços de modo a permitir as diferentes formas de jogo, por exemplo, as crianças que estejam realizando um jogo mais sedentário não sejam atrapalhadas por aqueles que realizam uma atividade que exige mais mobilidade e expansão de movimentos (MENESES, 2009, p. 19)

É necessário que o professor crie um ambiente favorável para a aplicação de atividade lúdicas, não basta simplesmente colocar as crianças para brincarem, existe a necessidade de realizar essas tarefas com uma orientação correta, para que os resultados sejam obtidos de maneira satisfatória.

Nesta mesma linha de raciocínio, Santos (2008, p.11) enfatiza que enriquecer e valorizar os jogos feitos pelas crianças é outra importante característica que precisa ter o profissional da educação; com observação sempre atenta, o docente fará que sua participação se torne interessante para enriquecer a atividade desenvolvida, criando novos personagens ou situações que façam da atividade algo mais interessante para as crianças, o que, conseqüentemente, produz resultados mais positivos.

Negrine, (1994), ao se referir a jogos, acrescenta:

o jogo se apresenta para a criança como uma atividade dinâmica, no sentido de satisfazer uma necessidade. Assim, ao se observar o comportamento de uma criança jogando/brincando, pode-se perceber o quanto ela desenvolve sua capacidade de resolver os mais variados problemas, sem tirar o seu sentido lúdico. É importante mencionar também que o brinquedo, enquanto uma técnica lúdica a ser utilizada na prática pedagógica da Educação Infantil, supõe uma relação íntima com a criança e a indeterminação de regras para sua utilização (NEGRINE, 1994, p.5)

A esse respeito, Vygotsky (1998, p.38) diz “o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade”.

Por meio dos brinquedos, as crianças vivenciam determinadas situações do cotidiano, construindo um conhecimento embasado em certas habilidades definidas pela estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras. Alguns exemplos de brinquedos mais utilizados são: a boneca, monta-monta, quebra-cabeça, entre outros, portanto, em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é este: desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção de provocar aprendizagem significativa, estimular a

construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória. (MENESES, 2009, p.21)

Assim, Antunes (2005) cita que o desenvolvimento de uma determinada característica ou aptidão/capacidade cognitiva e apreciativa específica, pode se dar através do incentivo feito por intermédio de atividades dirigidas pelos docentes, atividades que tragam diversão, mas que também estimulem a criança em um sentido pedagógico.

Palavra jogo provém de *jocu*, substantivo masculino de origem latina que significa gracejo. Em seu sentido etimológico, portanto, expressa um divertimento, uma brincadeira, um passatempo, sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga. Significa também balanço, oscilação, astúcia, ardil, manobra. Não parece ser difícil concluir que todo jogo verdadeiro é uma metáfora da vida (ANTUNES, 2005, p.11)

Na visão do autor, a responsabilidade do aprendizado não está somente a cargo do professor que ensina, mas sim dividida entre a ação facilitadora do professor e a busca do conhecimento do aluno; em conjunto irão construir o aprendizado.

A partir daí o jogo passa a ser uma ferramenta ideal para a aprendizagem, assim, brincar significa extrair da vida nenhuma outra finalidade que não seja ela mesma. Em síntese, o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à meditação individual, O ato de brincar vai evoluindo com o passar do tempo, altera-se de acordo com os interesses próprios da faixa etária, conforme a necessidade de cada criança e também com os valores da sociedade na qual está inserida (ANTUNES, 2005, p. 36)

Ou seja, a inserção de atividades lúdicas no cotidiano de sala de aula na educação infantil, mostra-se uma tarefa complexa, porém, com sua implantação na rotina escolar, os benefícios são inúmeros, como os citados no decorrer desta pesquisa.

## **Metodologia**

A fundamentação metodológica da pesquisa se deu através de análise bibliográfica, em estudos que tiveram como pauta o desenvolvimento da criança e a importância das atividades lúdicas no decorrer deste processo

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web, sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém, pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o

problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002, p. 32).

Em primeiro instante, se buscou discorrer acerca das características de ludicidade inerentes ao homem, para posteriormente refletir a respeito da sua importância dentro do processo de formação cognitiva e também social da criança, para posteriormente averiguar e explicar a respeito da maneira como estas atividades podem ser proporcionadas a crianças de 0 a 3 anos, inseridas na Educação Básica, neste caso, na Educação Infantil. Nesse sentido, também se utilizaram pesquisas com o intuito de enfatizar a importância do docente e dos profissionais da educação nos processos de orientação das crianças dentro do âmbito da ludicidade.

A metodologia da presente pesquisa foi de caráter qualitativo

A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc. Os pesquisadores que adotam a abordagem qualitativa opõem-se ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências, já que as ciências sociais têm sua especificidade, o que pressupõe uma metodologia própria (ANDRADE, 2015, p.10)

Ou seja, a pesquisa não buscou enumerar ou definir procedimentos padrões nos processos de proporcionar atividades lúdicas, e sim, trazer uma discussão a respeito da importância da ludicidade dentro da Educação Infantil, além do importante papel do docente ao longo deste processo.

O procedimento metodológico para elaboração e embasamento da pesquisa, foi através de investigação bibliográfica que “está pautada no incessante trabalho do pesquisador em criar o diálogo entre determinados autores” (ANDRADE, 2015, p.10,) com o objetivo de expor distintos pontos de vistas com o objetivo do enriquecimento a respeito dos temas propostos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Através dos estudos expostos nesta pesquisa, foi possível concluir que as atividades lúdicas são algo praticamente inerentes ao homem, desde os primórdios. A partir desta visão, foi pertinente discorrer de maneira mais enfática sobre como as atividades lúdicas podem beneficiar uma criança no seu processo de desenvolvimento social, motor e cognitivo.

Nesse sentido, a pesquisa procurou traçar quais as características e quais os

benefícios que as atividades lúdicas podem trazer às crianças entre 0 a 3 anos que estão na Educação Infantil. A fundamentação foi capaz de expor que os ganhos advindos através de atividades lúdicas podem impactar a vida de um sujeito para o resto da sua trajetória no âmbito escolar, mas também no âmbito social e interpessoal.

Após citadas as características e os benefícios advindos das atividades lúdicas, a pesquisa buscou averiguar como os profissionais da educação podem trazer a ludicidade para dentro de sala de aula de forma dinâmica, de aplicação fácil, e que consequentemente gere resultados benéficos.

Foi nesse sentido que pôde-se perceber a importância dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento das atividades lúdicas. As brincadeiras e os jogos são aliados importantes no processo do desenvolvimento abstrato da criança, onde esta aprende “brincando”. Isso se deve ao fato de que a brincadeira já é algo inerente ao cotidiano da criança; o que diferenciará os processos é que a atividade de brincar realizada dentro das escolas, especificamente no âmbito da Educação Infantil, se beneficiará de uma orientação pedagógica, sem que se elimine o prazer da criança em realizar as atividades.

Foi possível perceber também, a grande importância do professor ao longo de todo o processo, pois este deve estar sempre atento e disposto a proporcionar a seus alunos atividades que venham de encontro ao desenvolvimento lúdico da criança, objetivando a formação de um sujeito crítico, apto para a convivência em sociedade de maneira adequada.

## **REFERÊNCIAS**

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Linear, São Paulo, 2012. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 08 de outubro de 2018

ANDRADE, Luiz Carlos de. **Metodologia científica**. Fesusp, Rio de Janeiro, 2015

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais**. Campinas: Papyrus, 2005.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CAMPOS, M. C. R. M. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. São Paulo, 2011

*Os jogos e brincadeiras: a importância da ludicidade no ambiente da educação infantil*

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila

GOMES, C. L. (org.). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2001

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos infantis: O jogo, a criança e a educação**. 15ª. ed. Petrópolis: Ed. Vozes, 2009.

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. 2.ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.

MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação**. 2. edição, Campinas, São Paulo SP, Editora Papirus, 1997.

MENESES, M. S. **O lúdico no cotidiano escolar da educação infantil: uma experiência nas turmas de grupo 5 do CEI Juracy Magalhães**. Monografia do curso de Pedagogia. Universidade do Estado da Bahia, 2009.

MIRANDA, J. R. **Só Brincar? O papel do Brincar na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2001

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre. Propil, 1994

VYGOTSKY, L. S. **Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1998.

WAYSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 1995.