**JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO**

Maria Inez Vianna de Almeida[[1]](#footnote-1)

Orientadora: Renata Christovão Bottino2

**RESUMO**

Este trabalho visa identificar algumas contribuições teóricas para o atendimento da relação entre os jogos, brinquedos e brincadeiras e a sua importância para a Educação e a importância que as atividades lúdicas, têm de influenciar na Educação contribuindo para o desenvolvimento físico, cognitivo e intelectual, visando a seriedade no processo ensino-aprendizado, contribuindo para a Educação como metodologia de ensino. Através da Educação é que fornecemos instruções ao desenvolvimento infantil, onde o professor com sua formação acadêmica contribuirá na formação do indivíduo. Tendo como tema central “O lúdico” na construção do processo de aprendizagem na Educação Infantil que é de suma importância, fazendo deste assunto um fator primordial a ser trabalhado por todos os pedagogos, professores, comunidade, escola e familiares que tenham a intenção de educar, sabendo que isto não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, mas sim ajudar a criança a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. A atividade lúdica representada por jogos, brinquedos e brincadeiras pode desenvolver o aprendizado da criança dentro da sala de aula: o lúdico se apresenta como uma ferramenta de ensino para o desempenho e desenvolvimento integral dos alunos.

**1. INTRODUÇÃO**

Este artigo busca analisar o lúdico na Educação e sua importância no desenvolvimento infantil, partindo da compreensão de que as atividades lúdicas são indispensáveis para uma aprendizagem saudável, uma vez que possibilitam a ampliação da percepção e permitem que a criança crie um canal de comunicação consigo mesma e com o mundo, estabelecendo relações sociais e construindo conhecimentos.

A Educação através da ludicidade, jogos, brinquedos e brincadeiras é um dos assuntos mais discutidos da atualidade, o que torna muito comum encontrar na literatura especializada argumentos que defendam a ludicidade como caminho para a aprendizagem e a construção de conhecimentos.

As brincadeiras e jogos educativos são reconhecidos como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido e quando utilizados podem tornar as aulas mais dinâmicas, e, a partir de situações de descontração, possibilitar ao professor promover a aprendizagem de várias habilidades, desenvolver diversos conteúdos, gerar integração entre as matérias curriculares e trabalhar o desempenho dentro e fora da sala de aula.

As pesquisas de estudiosos do tema, com relação ao ensino e aprendizagem, vêm destacando a importância da ludicidade no desenvolvimento cognitivo, social e afetivo de todo ser humano. Isso proporciona resultados positivos no desenvolvimento integral da criança que adquire qualidades como autodomínio, iniciativa, coragem, criatividade, observação e socialização, influenciando o desenvolvimento infantil principalmente nos aspectos afetivos, sociais e físicos.

De acordo com Kishimoto (2002), o jogo é considerado uma atividade lúdica que tem valor educacional. A utilização do mesmo no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino-aprendizagem, o que leva a dizer que os jogos ajudam na construção da inteligência.

Segundo Friedmann (1998), as brincadeiras eram fórmulas condensadas de vida, modelos em miniatura da história e destino da humanidade. A brincadeira era um fenômeno social do qual todos participavam e foi só bem mais tarde que ela perdeu seus vínculos comunitários e seu simbolismo religioso, tornando-se individual.

A palavra ludicidade tem sua origem na palavra latina “ludus”, que quer dizer “jogo”. Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser reconhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo e da mente no comportamento humano.

Através do tempo, as brincadeiras que eram inseridas em qualquer idade e classe social, foram sendo abandonadas e passaram ser mais comumente usadas somente nas classes mais populares. Muitas foram sendo transformadas e outras esquecidas.

Segundo estudos, as brincadeiras foram introduzidas nas escolas por filantropistas, de forma a tornar estes espaços mais prazerosos com um fundo educacional (FRIEDMANN, 1998). O surgimento das brinquedotecas teve como finalidade segundo Cunha, “[...] resgatar e garantir o direito à brincadeira e à infância, direito este que está sendo de tantas maneiras desrespeitados” (CUNHA apud FRIEDMANN, 1998, p.40). Desta forma acreditamos que a brinquedoteca é um espaço de grande importância para o desenvolvimento das crianças. Brincar é um direito da criança, é tão importante como produzir, trabalhar é para um adulto. Esta atividade a torna feliz, ativa, criativa e lhe oportuniza relacionar-se com outros. Todo esse bem propicia a formação de uma criança bondosa e disposta a amar o próximo, a ser solidária.

De acordo com Kishimoto (2002), o jogo é considerado uma atividade lúdica que tem valor educacional, a utilização do mesmo no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem.

O jogo funciona como um grande incentivador da criança. Através do jogo ela se realiza, sente prazer, estimula o pensamento, ordena o tempo e espaço, interage e integra várias dimensões de sua personalidade, seu interesse aumenta, pois desta maneira ela realmente aprende o que lhe é ensinado.

O desenvolvimento no processo de ensino-aprendizagem, além da interação social, através do lúdico, ocorre quando ela participa ativamente, seja conhecendo e discutindo sobre as regras do jogo, seja propondo soluções para resolvê-los. As atividades lúdicas, além de prazerosas, incentivam a criança a superar os obstáculos que se apresentam ao longo da sua escolarização, despertando nela a ânsia em adquirir, cada vez mais, maiores conhecimentos.

Na busca da compreensão da construção de competências e habilidades do educando quando metodologias lúdicas são inseridas em sala de aula, foi realizada, na primeira etapa, uma pesquisa de campo com coleta e exploração dos dados primários, que envolveu um universo de 17 alunos do Centro Educacional Muquiense, localizado em Muqui-ES. Já na segunda etapa**,** foram coletados dados em referências bibliográficas através de sites de pesquisas, livros, revistas e artigos que dissertam sobre a ludicidade e sua importância no universo escolar e sua atuação como facilitadora do processo ensino-aprendizagem e como agente do desenvolvimento da criança.

As implicações das necessidades lúdicas extrapolam as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo do jogo.

Nesse sentido, jogos, brinquedos e brincadeiras lúdicas não são apenas uma forma de entretenimento, mas uma atividade que possibilita a aprendizagem de diversas habilidades.

## **2. refletindo sobre Os JOGOS, brinquedos e brincadeiras**

O desenvolvimento da criança é um processo equilibrado no qual o crescimento intelectual está intimamente vinculado ao crescimento dos aspectos afetivos e sociais, que em hipótese alguma podem ser colocados em segundo plano, pela ênfase dada a aspectos estritamente cognitivos ou até mecanicistas (ZACHARIAS, 2005).

O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando a cultura corporal, movimento e expressão (ALMEIDA, 2006).

Através das atividades lúdicas, as crianças estimulam a criatividade, a capacidade de tomar decisões e o desenvolvimento motor, já que os jogos e as brincadeiras exigem maior concentração. Criando, imaginando, trocando afetividade e aprendendo, através do faz de conta, a criança vivencia situações que ampliam sua autoconfiança, independência e linguagem, possibilitando assim que ela se torne um adulto mais seguro.

Segundo Borba (2007), a brincadeira está entre as atividades frequentemente avaliadas por nós como tempo perdido. Por que isso ocorre? Ora, essa visão é fruto da ideia de que a brincadeira é uma atividade oposta ao trabalho, sendo por isso menos importante, uma vez que não se vincula ao mundo produtivo, não gera resultados. E é essa concepção que provoca a diminuição dos espaços e tempos do brincar à medida que avançam as séries / anos do Ensino Fundamental.

Entende-se assim que os jogos e as brincadeiras devem fazer parte da vida das crianças, pois brincar é uma linguagem, é a primeira forma de cultura e promove a emancipação e cooperação com ideias e objetivos comuns, a interação social e cultiva o convívio social.

Na brincadeira a criança tem a chance de conhecer o mundo, desenvolvendo a comunicação, resolvendo conflitos, construindo e entendendo regras e normas, preparando-se para a vida adulta, que estabelece limites para convivência em sociedade.

Na escola a criança encontra uma extensão de sua casa que possibilita o despertar para novos saberes, tornando-se o local adequado para a aprendizagem através da ludicidade, pois agrupa uma diversidade muito grande de culturas que possibilita a socialização, o ensinandoregras, conhecimento de si mesmas e resultando em um amadurecimento que será levado para a vida toda.

Através do interesse das crianças em brincadeira direcionadas, a aprendizagem se torna prazerosa por ser um processo essencialmente social, que ocorre na interação com os adultos e colegas, legitimando a importância da condução de uma diversificada série de processos que envolvem o desenvolvimento da aprendizagem, além de proporcionar a criação de vínculos afetivos e sociais.

Os métodos utilizados são variados de acordo com a idade do aluno. Portanto, a escola, família e sociedade são responsáveis não só pela transmissão de conhecimentos, valores, cultura, mas também pela formação da personalidade social dos indivíduos. O brincar está associado à formação humana desde a Antiguidade, quando as crianças participavam junto com adultos das festividades de abertura das temporadas de caça e pesca e torneios de lutas que envolviam danças e pequenas competições. De acordo com Silva et al. (apud CARDIA, 2011), essas atividades eram consideradas lúdicas porque não se restringiam somente à questão da sobrevivência, mas também possuíam em sua essência o aspecto natural do prazer, em virtude do caráter livre e gratuito atribuído a elas.

O brincar ganhou novo sentido através do processo de evolução da humanidade passando a ser associado à prática educativa quando inserida através de jogos que imitavam atividades relacionadas ao cotidiano adulto como forma de preparo para a vida futura, e um dos primeiros a desenvolver essa ideia foi Aristóteles. Entretanto, por ser uma época de domínio do Cristianismo, onde a sociedade era adepta de uma educação que se baseava na obediência e meramente na memorização de conteúdos transmitidos, a utilização dos jogos educativos não era considerada como recurso de ensino (GIANINO, 2001).

No século XI, alguns objetos utilizados pelos adultos eram replicados em pequenas miniaturas, que serviam como enfeites de estantes ou, utilizados como amuletos, eram colocados nos túmulos de parentes falecidos. Na Idade Média, essas réplicas foram dando lugar aos brinquedos, que despertavam o interesse nas crianças. Ao manipular esses objetos, a criança descobrindo, aos poucos, o mundo da brincadeira e do faz de conta e os adultos foram percebendo que esses objetos começavam a desempenhar uma nova função. Os brinquedos surgiram das mãos dos entalhadores de madeira, dos artesãos, dos produtores de vela, entre outros.

Porto (2005, p.172) afirma que eram objetos de culto doméstico ou funerário, ex-votos de devotos e de peregrinos. “Objetos familiares eram reduzidos e depositados nos túmulos”. Então, é importante ressaltar que não eram só as crianças que os utilizavam.

“Todavia, tais brinquedos não foram em seus primórdios invenções de fabricantes especializados; eles nasceram, sobretudo nas oficinas de entalhadores em madeira, fundidores de estanho etc. Antes do século XIX a produção de brinquedos não era função de uma única indústria. O estilo e a beleza das peças mais antigas explicam-se pela circunstância de que o brinquedo representava antigamente um produto secundário das diversas indústrias manufatureiras, as quais, restringidas pelos estatutos corporativos, só podiam fabricar aquilo que competia a seu ramo”. BENJAMIN (1984, p.67).

Na segunda metade do século XIX, tem inicio a expansão da industrialização de brinquedos e novos materiais como metais, vidros, papel e alabastro começam a ser utilizados. Com o início do Renascimento, as brincadeiras que antes englobavam adultos e crianças, foram aos poucos se transformando numa especialidade das crianças. O brinquedo então passou a se tornar um mediador entre a criança e o mundo. A criança passa a ter um espaço para brincar junto ao brinquedo, que torna possível sua inserção no mundo lúdico (KUSHIMOTO,1993).

Froebel, considerado o reformador educacional mais completo do século XIX, inspirou-se no amor à criança, e à natureza e sua pedagogia tinha como prioridade as atividades que envolviam a liberdade da criança.

Liberdade de ocupar os espaços, de ter vez e voz respeitadas, do conhecimento de ser estimulado e pensando a partir do que a criança já conhece de suas experiências além dos muros da escola; liberdade que respeita sua origem e sua formação social, seus gostos, preferência e condição econômica, seu jeito de ser e estar no mundo.

O brincar encontra-se presente em diferentes tempos, tendo dessa maneira contexto histórico e social significativo na vida da criança que através das experiências vivenciadas renovam o poder de recriação e imaginação de cada um. O ato de brincar é parte integrante da vida de todo ser humano, que desde sua vida intrauterina, a partir da 17ª semana, faz de seu primeiro brinquedo o cordão umbilical da mãe, através de toques, apertos e puxões.

Machado (2003) diz que a mãe também brinca com seu bebê dentro do útero, pois desde a infância seus instintos são despertados através das brincadeiras com suas bonecas. Durante a interação diária da mãe com seu bebê a criança vai aprendendo a linguagem do brincar e se apropriando dela. No segundo momento a criança interage com outras pessoas através da linguagem de brincadeiras iniciadas no relacionamento com a mãe. É essencial para o desenvolvimento da criança que haja um ambiente amplo onde ela possa utilizar seu corpo e seus sentidos, sentindo-se livre para criar o seu brincar. Assim, a criança vai desenvolvendo sua experiência sócio histórica e cultural, construindo seu conhecimento através do estímulo dos pais durante as brincadeiras e avancem de um estágio de desenvolvimento para outro.

Dessa forma o lúdico é uma forma única de interpretação do mundo por parte das crianças, e está estreitamente relacionado a todas as fases do desenvolvimento infantil.

Os benefícios trazidos pelas brincadeiras estão diretamente ligados ao desenvolvimento infantil, ou seja, manifestam-se a longo prazo, preparando o indivíduo para a vida adulta e precedem as atividades intelectuais da criança, tornando-se por isso, indispensáveis a prática educativa, pois impulsionam a aprendizagem.

Piaget (1998) acredita que os jogos são essenciais na vida da criança. A partir do primeiro período de desenvolvimento da criança, por volta dos dezoito meses, e permanece por toda a vida, inicia-se o jogo de exercício, também denominado de atividade sensório-motora período em que a criança começa a explorar o mundo, conhecer seus sentidos sensações e movimentos.

Na fase Pré-operatória, ou jogos simbólicos, ocorrem em torno dos 2 a 7 anos, e a criança começa a representar e simbolizar alguma atividade da vida real, brincando de faz-de-conta, relembrando mentalmente e executando a representação de que está trabalhando, estudando, cuidando da casa, fazendo compras, sendo o papai/mamãe etc. A partir dos sete anos, a criança vai se adaptando às realidades físicas e sociais e, aos poucos, vai deixando de se dedicar as transposições simbólicas e se interessando com maior intensidade pela realidade.

Aos quatro anos começam a aparecer, e permanecem pela vida inteira, os jogos de regras, que podem ser transmitidas ou espontâneas. As regras transmitidas são referentes aos jogos institucionais que se impõem socialmente por gerações anteriores Já as regras espontâneas se referem aos jogos de natureza contratual e momentânea. Para Piaget, os  jogos de regras envolvem combinações sensório-motoras (corridas, lançamento de bolinhas de gude) ou intelectuais (cartas, dama, xadrez, cubo mágico) de competência dos indivíduos e regulados por um código transmitido de geração em geração, ou por acordos improvisados.

Carneiro e Dodge (2007) afirmam que ao estimular as crianças durante a brincadeira, os pais tornam-se mediadores do processo de construção do conhecimento, fazendo com que elas passem de um estágio de desenvolvimento para outro. Também, ao brincar com os pais, as crianças podem se beneficiar de uma sensação de maior segurança e liberdade para exploração, além de se sentirem mais próximas e mais bem compreendidas, o que pode contribuir para o melhor desenvolvimento de sua autoestima e independência.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras, embora sejam uma atividade divertida na educação, ou seja, peculiar à criança, têm ação direta em todos os níveis de desenvolvimento humano, reconhecidos como instrumentos que favorecem o equilíbrio afetivo da criança, muitas vezes sem formalidade, desempenham uma geração de aprendizado e convívio social, colaborando no processo de apropriação de conceitos, aprimorando aspectos como vocabulário linguístico, atenção, coordenação motora, dentre outras funções cognitivas.

No entanto, as transformações sociais e o capitalismo do mundo atual têm extraído o lúdico do universo infantil. Os momentos de interação espontânea estão cada vez mais reduzidos na sociedade atual. O amadurecimento precoce, a redução do espaço físico e o tempo atribuído para brincadeira, que vêm gradativamente sendo substituídos pelo excesso de atividades extra escola, reduzindo o tempo de brincadeira das crianças, que preferem ocupar-se com as novas tecnologias que determinam as interações sociais e liberdade de agir.

No cotidiano escolar, fica evidente que até mesmo os pais e responsáveis estão esquecendo ou omitindo a importância de brincar. Estão cada vez mais presenteando seus filhos com roupas, calçados ou jogos eletrônicos ao invés de brinquedos ou livros, afirmando serem os primeiros mais úteis e cobiçados pelas crianças.

Freire (1989) descreve o brincar como um recurso tão importante quanto aprender a escrever, pois os jogos e as brincadeiras trabalham com o sentido de cooperação que, na opinião do autor, é muito importante, principalmente na educação infantil. Vygotsky (2007) também faz referência à importância do brincar no universo escolar, observando que por meio do lúdico, mais especificamente do brinquedo, a criança começa a compreender a função dos objetos e também de conceitos, sendo influenciado em sua forma de encarar o mundo e em suas ações futuras.

  A ludicidade provoca a mudança do pensamento e do comportamento infantil, desenvolvendo habilidades motoras, valorizando a afetividade, contribuindo para a autonomia da criança, valorizando a afetividade que envolve o processo do aprender, contribuindo na formação de cidadãos responsáveis, críticos construtores de um mundo melhor.

Brincando, a criança aprende a cooperar com os companheiros, a obedecer às regras do jogo, a respeitar os direitos dos outros, a acatar a autoridade, a assumir responsabilidade, a aceitar penalidades que lhe são impostas, a dar oportunidades aos demais, enfim, a viver em sociedade (ROJAS, 2006).

**2.1. PESQUISA DE CAMPO: CARACTERIZAÇÃO E ANÁLISE**

A pesquisa de campo contribui muito para confrontar o conhecimento histórico adquirido através da pesquisa bibliográfica e conhecer o desenvolvimento do conhecimento dos alunos no seu cotidiano. Esta foi realizada envolvendo 25 alunos, na faixa etária de 06 a 08 ano, no CEM – Centro Educacional Muquiense, que é mantida por cooperados, e fica localizado a Rua Coronel Mateus Paiva, 110, Bairro Santo Agostinho, Muqui, Espírito Santo.

A instituição foi fundada em 1999 e baseia-se nas diretrizes da LDB 9394/96, visando oferecer o ensino fundamental e médio aos associados da COPEM.

A escola é dirigida pela Prof.ª Michèle Lopes Monteiro Lobato Galvão de São Martinho Almeida, que se portou de maneira extremamente colaborativa fornecendo autorização para que a pesquisa fosse desenvolvida.

A clientela da escola é composta de alunos de média e alta renda, sendo a maioria de servidores públicos, professores, médicos, advogados e comerciantes, sendo que alguns são de municípios vizinhos.

O bairro onde a escola esta situada é residencial, o prédio é de alvenaria e o espaço físico é formado por 08 (oito) salas, 01 (uma) sala da direção e coordenação pedagógica, 01 (uma) sala da secretaria da escola, 01 (uma) sala da secretaria da COPEM, 02 (dois) banheiros dos professores (masculino e feminino), 04 (quatro) banheiros para os alunos (masculino e feminino), almoxarifado, laboratório de informática, onde também funciona a sala dos professores, pátio interno. Na área externa funciona cantina e biblioteca, a quadra (descoberta) e a cozinha.

A escola oferece o Ensino Fundamental do 1º ao 9º ano nos períodos matutino e vespertino, sendo um total de 08 (oito) turmas.

O Ensino médio é oferecido somente no turno matutino e conta com 03 (três) turmas do 1º ao 3º ano do Ensino Médio.

No período matutino, o horário de funcionamento da escola é das 07h00min às 11h30min horas para o ensino Fundamental anos iniciais e até às 12h0min para o Ensino Médio, sendo as aulas de 50 minutos.

Atualmente as turmas possuem 08 (oito) alunos na alfabetização, 40 (quarenta) de 1º ao 5º, 45 (quarenta e cinco) do 6 º a 8 º e 30 (trinta) do 1º ao 3º ano do Ensino Médio, totalizando 123 (cento e vinte e três) alunos.

A avaliação institucional da escola é realizada pelo corpo docente, pelos funcionários em geral e pelo corpo discente.

O Projeto Político Pedagógico (PPP) é elaborado anualmente, com a participação de todos os professores, funcionários tendo a flexibilidade de sofrer modificações. Ao término do ano é elaborada uma avaliação acerca dos objetivos que conseguiram alcançar e os que ainda não foram alcançados, sendo neste momento analisados métodos para um melhor aproveitamento para o ano seguinte.

A escola tem como objetivo capacitar o aluno a enfrentar novos desafios, ampliando suas potencialidades para posicionar-se de maneira crítica, responsável e construtiva nas diferentes situações sociais, orientando a formação de cidadãos conscientes transformadores e comprometidos com os princípios éticos sociais e cooperativistas.

As brincadeiras e jogos possibilitaram a transferência de ideias, contribuindo no processo cognitivo, político e social, motivando-os no aspecto emocional, despertando então a iniciativa de agilidade e confiança, tornando-os grandes desafiadores e vencedores de dificuldades.

Por meio do ato de brincar, a criança percebe o mundo, faz-de-conta, inverte papeis, cria e recria situações diversas.

Brincar juntos reforçar os laços afetivos, visto que todas as crianças gostam de brincar com os pais, com os professores, com os avós e com os irmãos.

A participação do adulto na brincadeira da criança eleva o nível de interesse, enriquece e contribui para o esclarecimento de dúvidas durante as brincadeiras. Ao mesmo tempo a criança sente-se prestigiada e desafiada, descobrindo e vivendo experiências que tornam o brinquedo o recurso mais estimulante e mais rico em aprendizado.

Com relação às salas de Ensino Fundamental, objetos da pesquisa realizada, tratam-se de duas salas que atendem alunos do 1º e 2º ano no turno matutino. O aspecto físico das salas de aula é espaçoso e arejado, possuindo janelas basculantes - que oferecem circulação do ar - e ventiladores instalados. Em uma de suas paredes, verificou-se a existência de um mural onde consta o alfabeto acompanhado de gravuras de animais para melhor associação das letras, bem como havia uma caixa com vários brinquedos em um dos cantos da sala, a qual fica ao alcance das próprias crianças, proporcionando assim um maior contato com esses objetos e sugerindo que o trabalho lúdico é uma atividade constante no dia a dia desse alunado. Foi realizado um trabalho de investigação com a professora da turma de 1º ano do Ensino Fundamental, que conta na sala de aula pesquisada com um número de 08 alunos, sendo 3 meninos e 5 meninas, cujas crianças apresentavam no momento da coleta, idades entre 6 e 7 anos. As crianças, em sua maioria, pertencem à classe média e residem na própria cidade ou em Mimoso do Sul, município vizinho. A outra coleta de informações foi realizada com a responsável pela sala do 2º ano, que esta cursando o último período da faculdade de Pedagogia. Sua turma é composta por 09 alunos, sendo 4 meninos e 5 meninas, na faixa etária de 7 e 8 anos. As crianças dessa sala, em sua maioria, também pertencem à classe média e residem na própria cidade ou em Mimoso do Sul, município vizinho.

Nesta seção, às variáveis estudadas, inserem-se numa investigação qualitativa e são derivados da aplicação de duas atividades lúdicas e da observação do comportamento dos alunos durante o desenvolvimento delas no ambiente natural do Centro Educacional Muquiense.

**2.2. DEMONSTRAÇÃO DOS RESULTADOS**

A pesquisa de campo foi realizada nas turmas do 1º ano e 2º ano do Ensino Fundamental, no Centro Educacional Muquiense, através de atividades lúdicas que vêm sendo consideradas como um recurso muito importante para o desenvolvimento físico e cognitivo da criança. Percebe-se que com a utilização desse recurso, ou seja, jogos e brincadeiras, a participação de todos os envolvidos foi unânime, em todas as atividades propostas. Percebe-se durante a pesquisa que este meio promove a aprendizagem durante as práticas diárias de uma maneira cooperativa e prazerosa. Entre as brincadeiras propostas as que mais se destacaram foram o jogo da memória, a dinâmica do elefantinho e o telefone sem fio.

Esse projeto visa mostrar que a aula pode se tornar mais significativa e que o lúdico é extremamente importante, pois estimula o raciocínio lógico, a criatividade, auxilia no processo de construção da aprendizagem e exploração do mundo, desenvolvendo experiências sensoriais e habilidades permitindo que a criança e o educando amplie as possibilidades de aprendizagens futuras.

A primeira experiência foi o jogo da memória, feito com material reciclado, e foi desenvolvida, com apoio e supervisão da professora do 1º ano e a participação da pedagoga. Esta brincadeira envolve a memória de curto prazo e raciocínio, buscando a aprendizagem através da cinestesia (manuseio de objetos concretos) e da visualização (ilustrações semióticas) que são extremamente importantes no processo de ensino-aprendizagem, pois proporciona ao aluno uma oportunidade única de conseguir perceber detalhes que seriam impossíveis a eles apenas através da escrita.

Para confecção do jogo foram utilizados cola, caneta, lápis, pares de figuras sobre objetos do cotidiano das próprias crianças (bola, bonecas, animais domésticos, carrinhos, etc.), lápis de cor e papel cartão.

Durante a atividade proposta os alunos se mantiveram interessados, atentos e participativos, demonstrando um prazer imenso quando descobriam os pares e contavam algum episódio de seu cotidiano que envolvia o objeto representado, e pronunciavam em voz alta a letra inicial do objeto, o que comprova que se torna indispensável à aquisição da linguagem através da memorização “do seu cotidiano”.

A segunda experiência foi no segundo ano e contou com a participação da regente de classe e supervisão da pedagoga e a proposta foi desenvolver o raciocínio lógico, para o ensino da matemática e envolveu as crianças e a regente de classe na brincadeira, levando as crianças a perceberem ser possível tornar o aprendizado da matemática recreativo e divertido.

A dinâmica proposta foi a estrada grupal, que tem por objetivo facilitar o conhecimento entre os participantes a resolver situações-problema e desafios matemáticos. Cada participante recebeu uma peça de um quebra-cabeça que, montado, formava a imagem de uma estrada.  As peças possuíam no verso uma pergunta, e outras, a resposta. Na relação entre a pergunta e a resposta as peças se encaixam. Os participantes procuraram, entre todos os outros, a peça que completava a sua parte do quebra-cabeça e formaram duplas, que se apresentaram aos demais lendo sua pergunta e a resposta. Após as apresentações, as duplas, uma de cada vez, colocaram suas peças no chão e unindo-as para formar o quebra-cabeça da estrada. Com a estrada construída, iniciou-se uma competição entre as duplas, com o pesquisador anunciando em voz alta operações matemáticas resolvidas mentalmente pelas duplas, que deveriam resolver a operação o mais rápido possível para que saíssem vencedoras.

A dinâmica acirrou a disputa entre os participantes, mudando a rotina da classe e despertando o interesse dos alunos, mexendo com a criatividade, aumento da motivação, organização e concentração e interação.

Para o encerramento das atividades na escola a proposta foi uma atividade, que envolveu o 1º e 2º ano, que foi o telefone sem fio, que foi muito bem aceita. Por se tratar de uma brincadeira tradicional e popular, todos já conheciam. Foi feita uma roda com a participação de todos: alunos, professores, pedagoga e o pesquisador. A dinâmica teve início com o pesquisador, que falou uma frase ao ouvido de uma criança que estava ao lado tomando cuidado para que ninguém mais ouvisse, que falou para o próximo (à direita) e assim foi sucessivamente até chegar ao último, que falou o que ouviu em voz alta. O resultado foi bem diferente do que foi dito pelo pesquisador e muito engraçado, a frase se deformou ao passar de pessoa para pessoa e chegou totalmente diferente no destino. Foram utilizadas várias as frases e palavras, pois as crianças participavam entusiasticamente. Foi muito produtiva a dinâmica, pois ao final foi confirmada a importância da atenção ao que se fala para que se possa entender o que é de fato dito é dito.

Além das atividades lúdicas, foi realizada em complemento, entrevista, com as professoras das respectivas turmas, em conjunto com o professor de Educação Física, com o objetivo de conhecer de que forma o lúdico é visto e utilizado por eles.

As perguntas foram formadas buscando maior amplitude de conhecimento sobre a utilização do lúdico no processo de ensino-aprendizagem.

O lúdico, de maneira geral, é uma atividade relacionada ao prazer e à vida; com o desenvolvimento do ser humano, é um elemento da cultura e o meio de integração entre o desenvolvimento da criança e o desenvolvimento educacional, segundo Marcellino (1989).

A primeira pergunta foi elaborada na busca de conhecer o significado do lúdico para os professores. O que significa o lúdico para vocês? A professora do 1º ano: “O lúdico pra mim é o meio onde as crianças podem aprender brincando; utilizo o lúdico de várias formas em minhas aulas. Como trabalho com alfabetização utilizo muitas atividades lúdicas como o jogo da memória, minimercado, fantoches, histórias, entre outras. É a forma na qual a aprendizagem mais se desenvolve e eles mais interagem”. Para a professora do 2º ano: “Eu, diferente de minha colega, trabalho com crianças alfabetizadas, mas ainda em transição, com alguns estando bem alfabetizados e outros nem tanto, acredito que a criança consegue compreender melhor as matérias e atividades, no brincar, ela consegue entender, porque brincando ela tem uma aproximação maior entre o que está sendo ensinado e seu mundo sem a aprendizagem mecânica”. O professor de Educação Física coloca: “Utilizo, em cem por cento, o lúdico em minhas aulas. Através das atividades propostas busco desenvolver a coordenação, o equilíbrio a agilidade no reflexo e percepção, a integração, a cooperação e o respeito a regras, entre outros”. Percebe-se que, nas abordagens o lúdico é colocado como incentivador e motivador de uma aprendizagem espontânea, e fornece suporte para o trabalho pedagógico fazendo com que as crianças desenvolvam a habilidade de pensar, compreender, refletir sobre determinada situação, a integração e cooperação e o respeito.

A segunda pergunta foi formulada com o intuito de conhecer o lado negativo da utilização do lúdico na Educação Infantil. Para o professor de Educação Física não existe ponto negativo. Com relação às professoras do 1º e 2º anos o ponto negativo e a retorno a atividade pedagógica tradicional. A professora do 1º ano: “Tenho uma única dificuldade quando utilizo as brincadeiras em sala de aula, como mini mercado, que é reorganizar a turma para o retorno às carteiras e às atividades no caderno e apostila. Como são pequenos preferem as brincadeiras à rotina do caderno e lápis”. A professora do 2º concordou e disse: “Meu problema é o mesmo, e também controlar a ansiedade na hora de introduzir a brincadeira na aula, pois, perguntam o tempo todo, está na hora, tia, de começar”.

Contudo, é necessário que a ludicidade seja vista de maneira séria e utilizada de forma correta. Os educadores devem buscar cada vez mais capacitação, a escola deve possuir espaço e brinquedos adequados para as brincadeiras em sala de aula, para que o sentido seja preservado, proporcionando prazer e efetivação da aprendizagem.

É importante ressaltar que o lúdico deve ser usado em todas as fases da aprendizagem, pois tem um histórico no contexto social e se renova a partir do poder de recriação e imaginação de cada um.

## **3. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao final deste estudo foi possível compreender com mais clareza como se configura a utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem. O lúdico, por ser um grande laboratório de desenvolvimento, transforma a educação da criança, desenvolvendo o raciocínio lógico, afetivo, social, moral e cognitivo.

Brincado a criança expressa suas emoções, reflete seus medos, alegrias e anseios, inventa, descobrem, experimenta, adquire habilidades, desenvolve a criatividade, autoconfiança, autonomia, expande o desenvolvimento da linguagem, pensamento e atenção.

É importante mencionar que os jogos e as brincadeiras na sala de aula podem ser considerados como sendo atividades sociais privilegiadas de interação específica e fundamental que garante a interação e construção do conhecimento da realidade vivenciada pelas crianças e de constituição do sujeito-criança como sujeito produtor da história.

A inclusão do ludicidade no planejamento escola visa à flexibilização e dinamização das atividades realizadas, contribuindo de forma positiva para a efetivação de uma aprendizagem significativa e flexível.

Proporcionar momentos lúdicos por meio de variados jogos é fazer com que a criança esteja ativa e inteiramente envolvida no seu processo de construção da aprendizagem e não apenas receptora de conteúdos prontos e acabados.

Como resposta ao problema norteador da pesquisa, firmou-se a certeza de que a escola como um ambiente social, deve ser um local promissor de troca de experiências. Através do lúdico, elemento facilitador da aprendizagem e colaborador do desenvolvimento, as crianças têm chances de crescerem e se adaptarem ao mundo coletivo. O lúdico deve ser considerado como parte integrante da vida do homem não só no aspecto de divertimento, mas também no aspecto de adquirir conhecimento.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras permitem à criança a inclusão nas regras sociais, a apoderação cultural e a socialização, bem como a mudança na conduta.

Através das atividades lúdicas, a criança confronta suas ações em diferentes momentos, reavaliando situações vividas.

Assim sendo, a escola deve ter o lúdico como aliado utilizando-o de maneira ampla na aprendizagem e desenvolvimento da criança.

**4. REFERÊNCIAS**

BENJAMIN, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Summus, 1984

BORBA, A. M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: BEAUCHAMP, J. PAGEL, S. D., NASCIMENTO, A. R. do (orgs.). **Ensino fundamental de nove anos:** orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: Secretaria da Educação Básica, 2007. p. 33-44.

CARDIA, J. A. P. **A importância da presença do lúdico e da brincadeira nas séries Iniciais**: um relato de pesquisa. Revista Eletrônica de Educação. Ano V. Nº. 09, jul./dez. 2011.

CARNEIRO, M. A. B., DODGE, J. J. **A descoberta do brincar**. São Paulo: Editora Melhoramentos/ Editora Boa Companhia, 2007.

FORTUNA, T. R. **O brincar na educação infantil**. Revista Pátio Educação Infantil, Porto Alegre, ano I, nº 3, dez.2003/mar.2004, p. 6-9.

FREIRE, J.B. **Educação de corpo inteiro:** Teoria e prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 1989.

\_\_\_\_\_\_. **Educação do corpo inteiro: Teoria e prática da educação física**. São Paulo: Scipione, 1997.

FRIEDMANN, A. *et al. (*Org.)**O direito de brincar:** a brinquedoteca. 4. ed. São Paulo: Edições Sociais: Abrinq, 1998.

GIANINO, L. H. F. **A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem**. Monografia apresentada ao curso de Pedagogia do Centro de Ciências Humanas e Educação da Universidade da Amazônia. Belém, Pará: UNAMA, 2001. Disponível em: <http://www.nead.unama.br/site/bibdigital/monografias/LUDICO\_PROCESSO\_APRENDIZAGEM.pdf>. Acesso em: 28 jul. 2014.

GIL, C. A. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

KISHIMOTO, T. M. (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

MACEDO, Lino. Faz-de-conta na escola: a importância do brincar. **Revista Pátio Educação Infantil**, Porto Alegre, ano I, nº 3, dez.2003/mar.2004, p. 10-13.

MALUF, A. C. M. **Atividades lúdicas como estratégias de ensino e aprendizagem** (2006).

**Psicopedagogia on line**. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=850>. Acesso em: 05 abr. 2015.

PIAGET, J. **A formação da simbologia na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PORTO, C.L. **Brinquedo e brincadeira na brinquedoteca**. In KRAMER,S. e LEITE, M.I.F.P. (orgs.). **Infância e produção cultural** – Campinas, São Paulo: Papirus, 4ª ed., p. 171-198, 2005.

SANTOS, S. M. P. **O lúdico na formação do Educador**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

SILVA, A. F. F. da; SANTOS, E. C. M. dos (2009). **A importância do brincar na educação infantil**. Disponível em: <http://www.ufrrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafios-cotidianos/arquivos/integra/integra\_SILVA%20e%20SANTOS.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2014.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** Martins Fontes. São Paulo, 2007.

WAJSKOP, G*.* O brincar na educação infantil. **Caderno de Pesquisa**, São Paulo, n. 92, p. 62-69, fev., 1995.

ROJAS.L. **O Lúdico: hora de ensinar x hora de brincar**. Disponível em: http:// [www.anped.org.br](http://www.anped.org.br)

<http://www.anped.org.br/sites/default/files/gt_07_13.pdf>

ROJAS. L. **O Lúdico: Hora de ensinar x hora de brincar**, Disponível em: <http://www.anped.org.br>.

SILVA, A. F. F. da; SANTOS, E. C. M. dos (2009). **A importância do brincar na educação infantil**, dezembro 2015. Acesso em: dezembro 2015 e janeiro 2016. Disponível em:

<http://revistaeletronica.unicruz.edu.br/index.php/BIOMOTRIZ/article/view/2328/pdf_27>

1. Aluna do curso de Licenciatura em Pedagogia pela Faculdade Educacional da Lapa – FAEL – e-mail: [marinezvianna@hotmail.com](mailto:marinezvianna@hotmail.com)

   2 Bacharel em Letras com Habilitação em Tradução Inglês-Português pela PUC-Rio e Mestre em Letras (Literatura Brasileira) também pela PUC-Rio. Professora e tutora do Curso de Graduação em Pedagogia da FAEL desde 2014. [↑](#footnote-ref-1)