

## JOGOS E BRINCADEIRAS: A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL NA ESCOLA

Alfredo Rosas de Lima Júnior (1); Kátia Bento Ramalho (1); Gabrielly Ketly Vidal de Oliveira (1); Ana Carolina Bezerra (1); Wescley Alisson Gomes Farias (2)

<sup>1</sup>Graduandos de Educação Física do Departamento da IESM/PB

<sup>2</sup>Coordenador do Departamento de Educação Física do Instituto de Ensino Superior Múltiplo IESM /Paraíba

Instituto de Ensino Superior Múltiplo – IESM/Campina Grande/PB

E-mail: alfredojrhand@hotmail.com

**Resumo:** O presente artigo tem como objetivo analisar o lúdico como instrumento facilitador no processo de ensino aprendizagem na educação infantil, como também a importância da modalidade de ensino a educação infantil para formação de cidadãos críticos e conscientes, pois a escola principalmente a de educação infantil desempenha um papel importantíssimo no desenvolvimento humano e social, no qual deve ter como finalidade o desenvolvimento integral da criança em todos os seus aspectos, motor, cognitivo, afetivo e social. Portanto uma criança que não obtiver uma educação infantil de qualidade será um adulto sem criatividade e meios de enfrentar e solucionar problemas encontrados. Nesse sentido o lúdico é um instrumento indispensável na aprendizagem, no desenvolvimento e na vida da criança. Desse modo o professor deve ser atuante e dinâmico, deve ter consciência da importância do brincar para o desenvolvimento da criança, sendo que este deve criar situações que propicie e incentive o aprendizado do docente. Notamos que o lúdico é um processo que enriquece o aprender e auxilia as crianças situações abstratos e formais tornando as aulas mais atraentes, dinâmicas e prazerosas. O ambiente da escola de educação infantil precisa ser bem amplo e organizado, como também facilmente identificáveis, pois a escola deve ser considerada como um espaço convivência, no qual a criança possa se sentir confiante e segura e educação física e a ludicidade andam de mãos dadas neste objetivo proposto .

Educação Física, Educação Infantil, Lúdico, Desenvolvimento, Jogos e Brincadeiras.

## INTRODUÇÃO

Os jogos e brincadeiras utilizadas de forma adequada como recurso pedagógico poderão contribuir para o processo de aprendizagem das crianças na escola, especialmente na educação infantil, pois estes recursos neste contexto retém o interesse da criança possibilitando assim, o seu desenvolvimento global de habilidades necessárias para processo educativo.

O processo de ensino-aprendizagem pode ser efetivado com a utilização de diferentes estratégias metodológicas. Para tanto, há a necessidade de alguns elementos que podem não estar presentes nas praticas pedagógicas dos dias atuais ou deixados de lado pelos docentes desta fase.

O lúdico na área escolar infantil não se realiza apenas como uma atividade recreativa, mas a partir do reconhecimento de seu potencial como recurso pedagógico para o processo de aprendizado. Portanto, é fundamental que os educadores na educação infantil entendam que, no brincar as crianças também aprendem e se desenvolvem.

Dessa maneira, essa interação do lúdico no processo de ensino aprendizagem, no contexto da educação infantil, o qual, as crianças expressem maior interesse e rendimento diante do recurso lúdico, traz benefícios tanto para a criança quanto para o professor, pois ao

primeiro ampliam-se as possibilidades de sua formação e ao segundo a concretização de seus objetivos que é a aprendizagem das crianças (VYGOTSKY, 1991).

Segundo Ramos (1999), as atividades lúdicas proporcionam também, a interação com o meio ambiente – natural ou cultural - o que pode provocar o desenvolvimento tanto da imaginação quanto das funções da consciência no ser humano. A importância do meio no desenvolvimento cognitivo é definida através do processo individual de maturação do organismo humano e do aprendizado enquanto resultado interno do desenvolvimento.

Assim, é interessante resgatar o lúdico no ambiente escolar de maneira que o mesmo desperte a vontade de aprender, brincando, o desenvolver com a atividade lúdica o simbolismo das atividades lúdica e as brincadeiras criança, desenvolve se o aprender, o socializar-se, a convivência com o perder, o ganhar, por isso, a utilização da ludicidade em sala de aula a partir dos brinquedos, brincadeiras e jogos conduzem as crianças a novas descobertas e experiências, enriquecendo assim o processo de ensino-aprendizagem e a introdução de valores os quais a escola também ensina.

O avanço cognitivo da criança está ligado a uma mudança nas motivações e incentivos, compreendendo-se também, que as próprias

necessidades das crianças vão mudando conforme seus processos cognitivos se ampliam. Sendo assim, é fundamental conhecê-las para compreender a singularidade de brinquedos e jogos como formas de atividades promotoras da relação ensino e aprendizagem. Preliminarmente, tem em consideração que, a brincadeira acontece onde quer que a criança se encontre, basta um pequeno estímulo para que sua imaginação a leve para um mundo de criatividade. Nesse caso, proporcionar condições pedagógicas com atividades lúdicas, traz vantagens ao processo de ensino/aprendizagem. Dessa maneira, essa interação do lúdico no processo de ensino/aprendizagem, sendo inserido no contexto da educação infantil, no qual, as crianças expressem maior interesse e rendimento diante do recurso lúdico, traz benefícios tanto para a criança quanto para o professor, pois ao primeiro ampliam-se as possibilidades do seu aprendizado.

Portanto, é de primordial importância a utilização das brincadeiras e dos jogos no processo pedagógico, pois os conteúdos podem ser ensinados por intermédio de atividades predominantemente lúdicas.

O presente artigo procura conceituar o lúdico, demonstrar sua importância no desenvolvimento infantil. Sendo que na educação, o lúdico é uma ferramenta que pode

dar mais vida e prazer ao processo de ensino/aprendizagem

## **JUSTIFICATIVA**

A justificativa desse projeto deve-se à vontade de despertar em educadores o gosto pelo lúdico, isto é, pelo desempenho das brincadeiras nas instituições infantis. E também levar para os alunos temáticas e abordagens de brincadeiras lúdicas que não tem noção de quanto brincar pode ser significativo no seu desenvolvimento. A brincadeira faz-se “instrumento” fundamental para o desenvolvimento psicomotor da criança. Devido a isto, cabe aos profissionais da educação infantil tomarem consciência da importância para que seja desenvolvida uma educação de qualidade, para que no futuro essas crianças sejam pessoas confiantes e bem-sucedidas.

## **OBJETIVOS**

A pesquisa teve o intuito de promover uma educação diferenciada, capaz de encarar a ludicidade como um fator motivante como uma ligação facilitadora da aprendizagem, estimulando a aprendizagem cognitiva, efetiva e psicomotora dos educandos, interagindo todo o tempo com o social. Portanto, será preciso motivar o aprendizado

através da ludicidade. Normalmente acredita-se que jogos e brincadeiras podem ser apenas um passatempo, mas a realidade é que estas atividades propiciam um aprendizado diferenciado e atrativo para os alunos e vários benefícios insubstituíveis.

## METODOLOGIA

Nossa ação realizada na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental presente na comunidade da Vila Florestal em Lagoa Seca/PB, localizada na zona rural do município. A pesquisa faz uso de uma abordagem qualitativa, de natureza descritiva explicativa, por meio da qual se pretendeu analisar as concepções sobre o brincar, mais especificamente na Educação Infantil, ao programar suas atividades.

Em relação à sua natureza, foi desenvolvida uma pesquisa qualitativa, pois, a mesma permite trabalhar com os sentimentos e falas dos envolvidos no estudo, pois, de acordo com Minayo (1994, p.21 e 22): A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado, ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não pode ser reduzido à operacionalização de variáveis.

E, ao término, foi feita uma pesquisa de campo, que oferece maior contato com o público-alvo e aproximação com o fenômeno social e educacional estudado. Este tipo de pesquisa segundo GIL (1999, p.33,34), “baseia-se no Método de experimentação e observação, dos fatos tal como ocorrem na realidade”.

Como instrumento de coleta de dados utilizou-se uma série de atividades que foram realizadas baseada das no objetivo proposto, foram feitas observações e conversas informais com os participantes dos pesquisadores, professores e alunos da escola-alvo da pesquisa frente a importância da utilização do lúdico no decorrer da prática pedagógica na Educação Infantil e sua contribuição no desenvolvimento infantil. Para tanto, os pesquisados não foram identificados de forma alguma, participaram das atividades com medição dos pesquisadores, mas sem maiores intervenções evitando sua contaminação por eventuais receios e/ou medotodos.

Ao término da coleta de dados foi realizada a etapa de apresentação e análise qualitativa dos resultados obtidos integrada a organização dos dados para a produção das considerações finais.

## RESULTADOS E DISCURSSÃO

Através destas ações, constatamos que os jogos e as brincadeiras no espaço escolar são considerados de suma importância tanto para o desenvolvimento infantil quanto para a aprendizagem e alfabetização das crianças compreendemos que as professoras gostam de trabalhar com este método de ensino, porém muitas vezes são limitadas, não por falta de material, mas pelo espaço e o tempo.

A utilização de jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos devem ser cuidadosamente estudados com clareza, brincar é uma atividade essencialmente lúdica se deixar de ser, descaracteriza o jogo ou uma brincadeira.

Fotos da Ação realizada com Jogos e Brincadeiras Lúdicas na escola Irmão Damião na Vila Florestal em Lagoa Seca/PB.





Todas as fotos foram da ação realizada na Escola Irmão Damião em Lagoa Seca/PB com autorização da direção e dos pais.

(83) 3322.3222

contato@conbracis.com.br

[www.conbracis.com.br](http://www.conbracis.com.br)

## CONCLUSÕES

Para Kishimoto (2008, p. 96) “As crianças ficam mais motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem; sendo assim, esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocionais. Estando mais motivadas durante o jogo, ficam mais ativas mentalmente.” O lúdico vem como o diferencial para a educação que necessita de mudança, de novidade, de estímulo e incentivo. Conclui-se que os jogos e as brincadeiras lúdicas traz para as crianças um aprendizado significativo e ao mesmo tempo leve e prazeroso renovando o modelo de escola que temos, modificando a visão de lugar sério e chato, tornando-a um lugar mais aconchegante para os que nela passam tanto tempo.

## REFERÊNCIAS

BASSEDAS, E, HUGUET, T. e SOLÉ, I. Aprender e ensinar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 1999.

DEBESSE, M. A criança, o adolescente e a vida. Paris: Pontes LTDA.

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

HAETINGER, M, G. CNS, Jogos, recreação e lazer. Unidade I. Curitiba: IESDE, 2004

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo e brincadeiras e a Educação Infantil. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

RAMOS, M. L.. A temática Ambiental e a formação de Professores no Curso de Habilitação Específica para o Magistério em Regente Feijó-SP. 1999. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Ciências e Filosofia da Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho. Marília, SP.

MINAYO, M. C. de S. (org.). Pesquisa social: teoria, método e criatividade. 21. Ed. Petrópolis: Vozes, 1994.

RINDERKNECHT, P, e AGUIRRE, P, L. Brincadeiras para toda hora. 3º ed. São Paulo: Paulinas, 1992.

QUEROZ, T.D. e MARTINS, J.L. Jogos e Brincadeiras de A a Z. São Paulo. São Paulo: Rideel, 2002.

VYGOTSKY, L. S. A formação da mente. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

[http://www.faculdadesdombosco.edu.br/v3/downloads/projeto\\_jogoebrincadeirasinfantis.pdf](http://www.faculdadesdombosco.edu.br/v3/downloads/projeto_jogoebrincadeirasinfantis.pdf) Acesso em Maio de 2016.