

## **O BRINCAR E O LÚDICO: Sua importância para o desenvolvimento da criança em sala de aula**

Adriano Lucena de Góis

*Universidade Federal Rural do Semiárido- UFERSA*  
[lucenaadriano@hotmail.com](mailto:lucenaadriano@hotmail.com)

**Resumo:** O aludido trabalho traz uma reflexão sobre a importância do brincar e do lúdico como ferramenta de estímulo ao ato de aprender, no contexto de sala de aula na educação infantil. O presente estudo tem por finalidade compreender a importância do brincar no espaço de sala de aula com as crianças da educação infantil, assim como, identificando a sua contribuição para o desenvolvimento infantil. Trata-se de uma pesquisa qualitativa e de cunho bibliográfico, na qual destacamos o ponto de vista de alguns autores sobre o assunto aqui abordado, que mostra que o brincar pode ser uma estratégia pedagógica utilizada pelo professor que preza pela aprendizagem significativa em especial com as crianças da educação infantil. Para melhor dialogar sobre a questão, nos respaldamos em referenciais que discutem a importância da ludicidade como benefício para a prática docente, dentre tantos, citamos: KISHIMOTO (1993, 2002); SZYMANKI (2006); ALMEIDA (1974); COSTA (2006) E LOPES (2005). A partir das reflexões realizadas com este estudo, consideramos que ao utilizar o lúdico e a brincadeira como um instrumento, ou ferramenta pedagógica, estes contribuem de maneira significativa para o processo de ensino e aprendizagem das crianças. Entendemos que o brincar deve fazer parte do cotidiano da sala de aula, de modo que a criança possa aprender e perceber o mundo de forma prazerosa e alegre.

**Palavras-chaves:** Lúdico. Brincar. Ensino/aprendizagem.

### **INTRODUÇÃO**

O brincar para a criança é se divertir deixar fluir de dentro para fora o que está sentindo no momento, em nenhuma forma de interrupção. É explorar novos espaços que ainda não foram explorados, é vencer seus próprios limites, é se sentir livre e dono de sua brincadeira e de todo o mundo que se envolve no brincar. Brincar nada mais é do que viver de forma prazerosa o momento em que se está vivendo. É perceber o ambiente, “é ir ao mundo da imaginação e viver, também, o seu próprio mundo de uma forma recreativa, em que a imaginação torna-se espontânea e criativa”. E viver também no seu próprio mundo de uma forma maravilhosa, brincando. Ao brincar a criança aprende, principalmente quando esse brincar acontece na escola sobre o olhar do professor. O professor está ali na função de fiscalizador, mas sim na posição de mediador dessa brincadeira, garantindo que seja uma

brincadeira saudável e prazerosa para todas as crianças envolvidas.

Ao recorrermos aos dicionários encontramos diversos significados para as brincadeiras como diversão, descontração, alegria, agitação, uso direto do faz de conta, a brincadeira pode se resumir no lúdico em ação. Usar do lúdico é algo prazeroso em todas as etapas da vida, porem na infância isso se torna algo fundamental para o desenvolvimento afetivo, cognitivo, físico, social e moral, que se manifestam em um grande número de competências, tomada de decisões, representações mentais além de simbólicas, escolha de estratégias, ações sensório motoras, interações, observação e ainda o respeitar ao pé da letra de todas as regras.

Este estudo aborda a importância da brincadeira como uma das formas de educar e de possibilitar diferentes condições de construção da aprendizagem infantil e tem como objetivo levar os docentes a entenderem que o brincar implica numa real e significativa aprendizagem por parte das crianças. Sendo importante ressaltar que essa discussão não volta se para o se divertir por se divertir, mas para o se divertir de forma significativa e objetiva levando a criança a obter conhecimentos de forma que lhe traga prazer imediato além da fixação de conhecimentos.

Em todas as fases da vida o homem enquanto sujeito social aprende, descobre e vai se apropriando de novos conhecimentos. Sabemos ainda que a aprendizagem se dá ou acontece de diferentes formas E em todos os espaços em que a educação acontece. Se nesse processo educacional a brincadeira for parte integrante as crianças terão reais condições de um melhor e maior empenho no desenvolver das atividades e tarefas que possibilitam a aprendizagem.

Por meio de uma pesquisa bibliográfica, de cunho qualitativo, que o brincar pode ser uma estratégia usada pelo professor que preza pela aprendizagem significativa em especial com as crianças da educação infantil. Quando usada na sala de aula a brincadeira ou a forma dinâmica e lúdica de se ensinar o aprendiz tem melhores e inúmeras maneiras de aprendizagem sendo esta, relevante e significativa..

Segundo autores e ainda estudos realizados é possível perceber e será mostrado ao longo desse trabalho a importância dos jogos e como os mesmos contribuem para e na aprendizagem. Podemos ainda perceber que quando se é usado o jogo no âmbito da aula esta flui de uma forma mais prazerosa, tornando assim o aprendizado mais significativo. Ainda trataremos uma discussão de como eram vistos e de como são os jogos.

O estudo trata-se de uma pesquisa bibliográfica alicerçada em outras pesquisas já realizadas em diferentes momentos por outros pesquisadores. Ressaltando assim a importância da busca por leituras de estudos realizados sobre essa problemática. Destaca-se o que trás (TRAINA et al, 2009, p. 31): “Realizar uma pesquisa bibliográfica faz parte do cotidiano de todos os estudantes e pesquisadores. É uma das tarefas que mais impulsionam nosso aprendizado e amadurecimento na área de estudo”. Percebe-se então a importância de se realizar um estudo dentro dos aspectos da pesquisa bibliográfica para a ciência de uma maneira geral.

### **A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E DOS JOGOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM.**

Crianças brincam a todo o momento, e por brincarem tanto, chega-se a acreditar que o brincar não é importante e não tem nada de relevante ou a contribuir com a aprendizagem do individuo em formação. Se voltarmos nosso olhar para um passado não muito antigo vemos pensamentos distorcidos que desvalorizavam o brincar, dando apenas a estes créditos para ser aplicado somente no finalzinho das aulas, uma vez na semana, depois do português, matemática, enfim após tudo aquilo que era considerado importante.

É perceptível que o brincar, o se divertir não é importante ou ate então não era, não trazendo nenhum tipo de relevância relacionada ao aprender. A escola enquanto instituição voltava-se apenas para sua funcionalidade maior, sendo alfabetizar crianças e fazer-lhes codificar operações de modo que as dominasse, esquecendo que dentro dessas crianças existem crianças de verdade e que precisam se sentir sujeitos participantes e ativos dentro do processo educacional e nada melhor que o brincar educativo para trazer essa sincronia escola-brincar- aprendizagem.

Segundo o Referencial Curricular Nacional Para A Educação Infantil (2000), o jogo tem uma amplitude que vai além de qualquer área do conhecimento, cumprindo uma dupla função sendo a lúdica e a educativa, vindo a aliar se a finalidade do divertimento e também no prazer, assim também como o desenvolvimento afetivo, cognitivo, físico, social e moral, que se manifestam em um grande numero de competências, tomada de decisões, representações mentais além de simbólicas, escolha de estratégias, ações sensório motoras, interações, observação e ainda o respeitar ao pé da letra de todas as regras.

É necessário ressaltar que, o jogo ou brincadeira que traga eficácia não é necessariamente o que a criança domine corretamente. O que se trás importância é que a criança possa interagir, ou seja, brincar de maneira lógica e desafiadora, tendo assim condições de confrontar pontos de vista, além de fazer uma reflexão sobre sua própria ação, pensando assim em como jogar e se sobressair do jogo.

Ainda tomando por base o Referencial Curricular Nacional Para A Educação Infantil (2000), este resalta que o brincar é uma pratica que auxilia a construção ou potencialização dos conhecimentos oferecendo assim condições para a aprendizagem de qualquer que seja área de conhecimento. Mas, a dimensão lúdica do jogo jamais deve ser excluída ou posta em segundo plano, sendo preservadas a disposição e intencionalidade da criança brincar.

O brincar deve está presente na vida de qualquer criança sem ser levado em consideração aspectos como condição social, física, econômica enfim como se resalta na constituição é direito à criança o uso do brincar em toda sua infância, se esta se faz necessário à criança para seu melhor e mais significativo desenvolvimento que direito tem a escola em negar para as crianças essa condição de vida. As brincadeiras devem fazer parte de escola como parte integrante do projeto político pedagógico dessa instituição como algo de extremo valor e importância na rotina escolar da criança, e não nos referimos às brincadeiras que acontecem no intervalo ou em momentos vagos dentro da escola, mas sim a brincadeiras direcionadas que tragam significância direta para os alunos e estabeleçam elos diretos com a aprendizagem e ao fazer pedagógico, sendo levado em consideração o dia a dia dessas crianças para que possam fazer relação escola- casa- brincadeira.

O jogo serve apenas para brincar na concepção de muitos, poucos sabem que os jogos têm uma tamanha importância além de fazer bem para a saúde física, mental e intelectual. Ajudando assim nos processos de desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da socialização, auto- estima etc.

Segundo Piaget (apud ALMEIDA, 1974, p 25):

Os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual. Pois bem se as brincadeiras vão além da queima de energias, então essas são importantes, proveitosas e relevantes dentro do processo educacional, sendo uma parte integrante da escola, o brincar torna a aprendizagem além de proveitosa prazerosa, tornando este processo dinâmico e eficaz.

Por enriquecer o desenvolvimento intelectual, as brincadeiras e os jogos devem fazer parte do cotidiano da escola de forma direta. Sendo

tão importantes como os ensinamentos de língua portuguesa, tão relevante também como o ensino de matemática, de modo que as crianças percebam também a importância contida nesses meios de aprendizagem. A escola deve fazer dos jogos um meio pelo qual se transmitem conhecimentos de forma prazerosa. Agindo assim de forma que deixa a criança feliz e alegre, mas que no meio dessa alegria existem também aprendizagens relevantes.

Percebe-se o que destaca (RYMOVICZ, 2013) p. 7:

O brincar tem um papel fundamental na Educação Infantil, pois ele expressa a forma como uma criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e constrói o mundo a sua maneira. É também um espaço onde a criança pode expressar, de modo simbólico suas fantasias, seus desejos, medos, sentimentos e os conhecimentos que vão construindo, enriquecendo a sua identidade, experimentando as outras formas de ser e pensar, interagindo e elaborando o sentido próprio de moral e justiça. Brincar é mais do que uma atividade sem consequência para a criança. Brincando, ela não apenas se diverte, mas recria e interpreta o mundo em que vive, se relaciona com este mundo. Brincando a criança aprende. Por isso, cada vez mais os educadores recomendam que as brincadeiras e jogos ocupem um destaque no programa escolar desde a educação Infantil.

O brincar deve estar presente na vida escolar do aluno que está na educação infantil, pois esta faz parte de sua vida fora da escola e em muito contribui para seu desenvolvimento integral. Desenvolvimento intelectual e cognitivo, assim como associados à socialização da criança, como o brincar em grupo e individualmente, o dividir, o esperar, dentre outros aspectos importantes dentro do brincar. “O Brincar é uma realidade cotidiana na vida das crianças e, para que elas brinquem, é suficiente que não sejam impedidas de exercitar sua imaginação”. (RYMOVICZ, 2013) p. 7. As crianças tem a necessidade de ter na escola ambientes parecidos com os que têm fora dela. “A imaginação é um instrumento que permite as crianças relacionarem seus interesses e suas necessidades com a realidade de um mundo que poucos conhecem; é o meio que possuem para interagir com o universo dos adultos”.

“O que define o brincar é a situação imaginária criada pela criança, devemos levar em conta que o brincar preenche necessidades que mudam de acordo com a idade, diz que quanto mais a criança brinca, mais desenvolve linguagens e conceitos”. (VYGOTSKI, 1984) p.117.

“A brincadeira contribui na socialização das crianças, oferecendo-lhes oportunidades de realizar atividades coletivas livremente, além de ter efeitos positivos no processo de aprendizagem, habilidades básicas, aquisição de novos conhecimentos”. (RYMOVICZ, 2013) p. 9. Percebamos então a grande importância do

brincar para vários aspectos ligados ao desenvolvimento da criança, tirar dessa as brincadeiras é retroceder esse processo. “As razões para brincar são inúmeras, pois sabemos que a brincadeira só faz bem e só não entendemos porque em muitos lugares isso incomoda tanto algumas pessoas, pais e professores. Sabemos que o brincar é um direito da criança”. (RYMOVICZ, 2013) p. 10 Para Cunha (1994) “o brincar é uma característica primordial na vida das crianças, é bom, é gostoso e dá felicidade”. Continuemos destacando o que ressalta o autor: Em relação aos benefícios do brincar, podemos dizer que estão ligados ao desenvolvimento infantil. Tanto o brincar pelo brincar, quanto o brincar dirigido (jogos) fazem bem à criança e ao seu desenvolvimento. São inúmeros os benefícios causados pelo brincar, sendo eles alguns aqui citados, ou seja, deixa as crianças mais felizes e alegres, bem como as diverte, desenvolve capacidades físicas. (RYMOVICZ, 2013) p. 12

Ressalta-se o que destaca (RYMOVICZ, 2013) p. 13 quanto ao brincar:

O brincar tem a função socializadora e integradora. A sociedade moderna cada vez mais tem sofrido transformações em relação ao brincar e ao espaço que se tem para brincar. A escola acaba sendo a única fonte transmissora de cultura, onde ainda existem espaços para as crianças brincarem, tendo os profissionais de educação a incumbência de ensinar e resgatar as brincadeiras populares, mas não só isso, como também o jogo deve fazer parte do cotidiano das crianças e seria usado como uma nova forma de transmitir conhecimento, pois a atividade lúdica é benéfica ao aprendizado.

Quando a criança está brincando ela interage no meio da brincadeira, mesmo que esta esteja brincando apenas com outras crianças. Se estiver envolvido nessa brincadeira adultos também haverá aprendizados por meio da interação entre a criança e o adulto. A escola não pode negar as crianças o direito do brincar. A criança percebe na brincadeira aspectos tão importantes para seu desenvolvimento, como o adulto encontra nas relações de trabalho, de estudo. “Para que a prática da brincadeira se torne uma realidade na escola, é preciso mudar a visão dos estabelecimentos a respeito dessa ação e a maneira como entendem o currículo”. O brincar precisa ser parte integrante nos currículos das escolas de educação infantil, visando o bom desenvolvimento das crianças dentro do espaço escolar. “Isso demanda uma transformação que necessita de um corpo docente capacitado e adequadamente instruído para refletir e alterar suas práticas. Envolve, para tanto, uma mudança de postura e disposição para muito trabalho”. (RYMOVICZ, 2013) p. 14

“As crianças têm que brincar, porque, brincando aprende a participar das atividades pelo prazer de brincar, sem visar uma recompensa ou temer castigo, mas adquirindo o hábito de estar ocupada, fazendo alguma coisa inteligente e

criativa”. Para as crianças as brincadeiras se mostram como de suma importância para um desenvolvimento integral dentro da escola, e conseqüentemente fora dela, para a vida dessas crianças. “Assim a criança experimenta o mundo ao seu redor, buscando um sentido para sua vida. Mas, mesmo proporcionando todos esses benefícios, o brincar, a atividade lúdica, nas escolas de educação infantil quase sempre são muito dirigidos”. (RYMOVICZ, 2013) p. 14. Então percebemos a escola precisa deixar que a criança seja sujeito ativo nas brincadeiras para que dessa forma as brincadeiras não sejam um fardo para a criança, ou apenas uma tarefa vista por essa como chata, mas um momento prazeroso de ricos desenvolvimentos e aprendizagens.

## **O TRAJETO DOS JOGOS: COMO ERAM VISTOS E COMO SÃO VISTOS HOJE**

Os jogos por muito tempo foram vistos apenas como formas de se divertir, mas com o passar dos anos, outras de formas de brincar foram surgindo, como o brincar para aprender. Kishimoto (1993 p. 15) vem dizer que:

Foi em meados da década de 1930 que os jogos educativos passaram a ser inseridos dentro do processo educacional, fazendo parte do trabalho da escola. O sentido do jogo era considerado como uma manifestação dos interesses assim como as necessidades das crianças e não apenas como distração ou passa tempo.

A própria escola por muito tempo acreditou que as brincadeiras fossem apenas passatempo sem em nada entrar os métodos pedagógicos, de modo que eram inseridas na escola nos momentos vagos e que se sobravam sem mais conteúdos a serem aplicados. Desse modo os jogos e as brincadeiras foram praticamente excluídas de dentro do espaço escolar de modo tirando algo de extrema importância para o desenvolvimento da criança, sendo assim a escola ou seu sistema deixava as brincadeiras e jogos como segundo plano, se sobrasse tempo após a aplicação dos conteúdos previstos deixamos que as crianças brinquem um pouco.

Segundo Kishimoto (1999), os jogos educativos quando utilizados em sala na sua maioria ou quase sempre vão além de meras brincadeiras se tornando assim uma ferramenta contribuinte no processo educacional. Não nos referimos ao brincar por brincar como acontece em casa que os pais dão um brinquedo a criança para que se ocupem e estes possam cumprir com suas tarefas e obrigações diárias. Mas estamos de um brincar voltado para a aprendizagem

coletivo e individual dos sujeitos em formação, visando ricos e reais aprendizados que só o brincar de forma consciente e direcionada pode proporcionar. O educador deve está atento ao propor brincadeiras na sua sala de aula, procurando sempre ativar as crianças, lhes despertando interesse e vontade não só de brincar, mas de voltar mais vezes ao jogo e aprender a cada uma dessas voltas algo de novo.

## **O BRINCAR E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL**

Na educação infantil se faz necessário à utilização dos jogos e brincadeiras para despertar o desenvolver no que se remete ao seu cognitivo, assim como a motricidade, a imaginação, a interpretação, a criatividade, assim como as habilidades do pensamento, organização, conflitos individuais e coletivos, regras etc. Nesse trajeto esse desenvolver ainda no que se refere ao companheirismo, fazendo com que a criança torna se um sujeito mais humano, enxergando sempre a si mesmo, mas, além disso, o outro (criança/adulto) enquanto ser constituinte e contribuinte para sua auto formação, também a disciplina, pois quando se trata de jogos diferentemente do que muitos pensam ser um passa tempo ou tapo buracos por falta de planejamento, estes exigem de seus participantes nesse caso as crianças regras, momento de jogar, mas momento de não jogar, de autoajuda, porem de ajuda ao outro, desenvolvimento individual e coletivo.

A organização entra como um ponto muito relevante que merece destaque nesta discussão, pois quando brinca em casa com seus brinquedos diversos boa parte das crianças ou a sua maioria não têm o habito de organizar e guardar seus brinquedos após o uso, ficando como tarefa para os pais ou outro adulto. Porem essa pratica da organização dos brinquedos após o uso é bastante comum nas escolas, onde a criança já sabe e tem o direito de usufruir de tudo que a escola tem enquanto brinquedos, mas é tarefa sua a organização.

Ainda na organização podemos dividi-la em coletiva e individual, o educador não peca na organização é bem comum ou um habito das UEIS, creches e escolas de educação infantil que a organização dos brinquedos aconteça individualmente, mas ainda de um modo coletivo, cada criança é sujeito ativo e direto nesse momento de aprendizagem.

Segundo Adamus; Batista e Zamberlan (apud COSTA, 2006), os jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades essenciais para instigar a curiosidade, a autoestima e a iniciativa do sujeito (criança), com isso desenvolve a linguagem, o aprendizado, os pensamentos além da retenção e concentração.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Discutir o brincar, o jogo, a brincadeira é algo prazeroso que nos instiga a pensar mais essa prática para nossa sala de aula, se nos é prazeroso imagina quando reservado a criança que ver o brincar tão importante na sua vida enquanto sujeito histórico do mundo social e cultural.

Quando levamos a brincadeira de encontro à criança lhes abrimos um leque de opções de como será seu aprendizado, esta passa de um mero de telespectador a um sujeito ativo e integrante desse processo que aprendem enquanto brincam.

O brincar é parte integrante da criança e a escola não deve e não pode deixar de proporcionar essa prática, que precisa ter o professor como mediador do processo de ensino, desenvolvendo atividades que conectem o educar- brincar- desenvolvendo a função social e humana que essa prática pode proporcionar.

É possível se perceber pelo ou através desse estudo a ludicidade deve fazer parte do cotidiano da sala de aula, devendo assim ser uma arma que é usada constantemente pelo educador. Proporcionando assim nos seus alunos prazer e diversão enquanto aprendem.

Se a escola conseguir enxergar o brincar como parte integrante e que deve fazer parte do planejamento diário do professor esta precisa incentivar e proporcionar um ambiente pedagógico voltado para o lúdico, onde estes profissionais possam interagir entre si, através da busca de um fazer e uma prática que proporcione aprendizagens mais significativas.

Mediante do devido estudo, consideramos que ao utilizar o lúdico como um instrumento metodológico e como um meio pedagógico do professor em sala de aula contribui de maneira significativa para o processo de uma educação voltada para a criatividade e a ludicidade pontos considerados significativos para o aprendizado das crianças, assim, brincar deve fazer parte do cotidiano da sala de aula, de modo que esta possa perceber formas e caminhos concretos que lhes possibilitem desenvolvimento integral.

## REFERÊNCIAS

\_\_\_\_\_. **Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação.** Org: 3°. Ed. São Paulo: Cortez, 1999.

**A Dimensão Lúdica Da Experiência De Infância Na Memória De Velhos: A Brincadeira Com Referência No Mundo Adulto Acadêmicas.** - Belo Horizonte, V.15, N.2, 2012.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos.** 9°. Ed. São Paulo: edições Loyola, 1974.

Ana Marta Meira- **sobre brinquedos e infância: aspectos da experiência e da cultura do brincar-** 2003

BRASIL, **Referencial curricular nacional para a educação infantil** / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998.

COSTA, Wilse Arena. **50 sugestões didático-pedagógicas para o ensino da leitura e da escrita em sala de aula.** Cuiabá: entrelinhas: EDUFMT, 2006.

KISHIMOTO, tizuko M. **Jogos infantis: O jogo, a criança e a educação.** Petrópolis, RJ: vozes, 1993.

Lira, Aliandra Cristina Mesomo- **Infância, Jogos E Brincadeiras Na História: Problematizando Compreensões E Associações.**

Luzia Maria Rodrigues- **a criança e o brincar,** 2009

Medeiros, Francisco Emilio De, Silva, Ana Marica, Licere, Maurício Roberto Da Silva

Otto paulo Böhm- **Jogo, Brinquedo E Brincadeira Na Educação-** Unochapecó. Turma 2014 a 2015.

RYMOVICZ, Marcia Terezinha Pacheco- **O Brincar Na Educação Infantil: A Compreensão De Pais Das Crianças De 3 Anos Do Cmei Pedacinho Do Céu De São Mateus Do Sul** – Curitiba- 2013

SZYMANSKI, Maria Lúcia Sica; PEREIRA JUINOR, Antonio Alexandre. Orgs: **Diagnóstico e intervenção psicopedagógica: reflexões sobre relatos de experiências.** Cascavel: Edunioeste, 2006.

Tizuko Morchida Kishimoto- **o jogo e a educação infantil-** Florianópolis, n. 22, p. 105-128

Vygotski, L. S. **A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.**