

POR UMA CULTURA LÚDICA: IMPORTÂNCIA DO JOGO E DA BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Mikaelly Rodrigues Gomes ¹
Juliana Valéria Alves da Silva ²

RESUMO

Com este trabalho busca-se estabelecer reflexões acerca das práticas lúdicas na Educação Infantil, partindo da concepção de jogos e brincadeiras, compreendendo sua relevância para o processo ensino-aprendizagem, e sua contribuição para que as crianças atinjam ao seu desenvolvimento de maneira satisfatória. Sendo este um estudo qualitativo, para sua produção realizou-se pesquisa bibliográfica e os autores que a nortearam foram Freire (2002), Fantin (2000), Friedman (1996), Oliveira (2002), Teixeira (1997), dentre outros, por ter nesses autores subsídio para a construção de conhecimentos e possibilidades sobre o tema. Espera-se que com essa análise literária e com base nas perspectivas dos autores, se chegue a uma melhor compreensão acerca desta temática. Afirma-se então que o trabalho aqui apresentado possui grande relevância por subsidiar a prática lúdica na escola, tendo como objetivo o enriquecimento do processo ensino-aprendizagem, primando pela qualidade educacional que tem se buscado nos dias atuais.

Palavras-Chaves: Jogos e brincadeiras. Ensino-aprendizagem. Educação Infantil. Ludicidade.

INTRODUÇÃO

Buscando refletir sobre a ludicidade no contexto socioeducativo, pretende-se aqui abordar de maneira clara e precisa sua relevância e seus benefícios em relação a sua inserção no ambiente escolar. É importante que este tema seja abordado, principalmente quando se trata de sua inserção no período inicial de aprendizagem, e pretende-se então com este estudo responder ao seguinte questionamento: sob o ponto de vista dos autores referenciados, qual a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da aprendizagem na Educação Infantil? Partindo desse pressuposto, espera-se que ao final desse estudo, seja possível compreender a relevância que a ludicidade tem para o processo de ensino-aprendizagem e o para o desenvolvimento da criança em todos os aspectos.

Optamos por realizar nesses estudos uma pesquisa de caráter qualitativo, tendo como objetivos explicar sobre a importância dos jogos e brincadeiras como ferramenta para a prática pedagógica, além de proporcionar o entendimento dessa prática diante de uma

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - UERN, mikaellygomes@hotmail.com.

² Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - UERN, julianaval2015@gmail.com.

proposta lúdica, tendo em vista que ludicidade e aprendizagem se complementam positivamente.

Como técnica de pesquisa, optamos pela abordagem bibliográfica, e para fortalecimento das concepções apresentadas, usamos como embasamento a consulta de obras impressas e digitais que abordam este tema. Frisamos que nossa justificativa para escolha da temática desse trabalho, se deu pela experiência nesse campo da educação, o qual proporcionou inquietação no decorrer das práticas lúdicas observadas em sala de aula, e que sugere com isso um novo olhar para o desenvolvimento de novas práticas, visto que há uma constante troca de saberes e experiências entre professores e alunos inspirando e proporcionando aprendizagem.

Estrutura-se em tópicos que abordam questões relevantes acerca desta temática, bem como, descreve o processo lúdico de forma precisa e favorável, e que subsidiam posteriormente de maneira relevante a prática educacional.

METODOLOGIA

Todo trabalho de pesquisa deve ter respaldado em procedimentos metodológicos, e para entender em que consiste a metodologia é preciso defini-la, e assim pode-se dizer que é a maneira para se chegar à conclusão por meio de investigação, tendo base na qualidade, quantidade ou ambas, dos dados produzidos. Para este trabalho, foi adotada como metodologia a pesquisa bibliográfica, dentro do que é proposto para o ambiente de pesquisa.

A metodologia é a aplicação de procedimentos e técnicas que devem ser observados para construção do conhecimento, com o propósito de comprovar sua validade e utilidade nos diversos âmbitos da sociedade. (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 14).

Essa pesquisa caracteriza-se como qualitativa, buscando estudar o objeto de estudo de forma aprofundada, considerando o processo investigativo e suas hipóteses, subsidiada por consulta bibliográfica em recursos impressos e virtuais.

Pesquisa é entendida tanto como procedimento de fabricação do conhecimento, quanto como procedimento de aprendizagem (princípio científico e educativo), sendo parte integrante de todo processo reconstrutivo de conhecimento. (DEMO, 2000, p. 20)

A análise dos dados se deu por meio de leitura de obras impressas e virtuais, sendo possível retratar através dos autores, de que forma a ludicidade pode contribuir para o processo de ensino aprendizagem das crianças na Educação Infantil, levando em consideração as brincadeiras e os jogos.

DESENVOLVIMENTO

Abordar a questão da ludicidade se faz necessário nos dias atuais, pois este é um tema que propõe diferentes estratégias tanto no ambiente escolar quanto fora dele, visto que as ações que se remetem ao processo de ensino-aprendizagem, hoje passam por essa vertente. Na escola, as ações de brincar e educar se pautam em preceitos lúdicos, e em casa, quando estão desenvolvendo suas habilidades, as crianças também dispõem de ludicidade envolvendo-se sempre em um mundo de faz-de-conta para expressarem-se. Pretende-se então realizar uma breve sistematização de conhecimentos acerca da ludicidade, dando ênfase à sua evolução histórica, bem como de sua prática no ambiente escolar, de modo que sejam apresentadas considerações sucintas com base teórica, e que servem de subsídio para o entendimento da prática lúdica.

Evolução histórica do jogo e da brincadeira/brinquedo

Inicialmente, pretende-se apresentar aqui esclarecimento sobre alguns termos utilizados constantemente no cotidiano escolar. Parte-se então do primeiro termo, denominado jogo. É importante considerar para sua definição o que sugere Friedman (2006), em que de forma básica apresenta o termo jogo como sendo derivado do latim *jocus*, constando de seu significado o gracejo ou divertimento, passatempo sujeito a regras.

Apesar dessa concepção que inicia a discussão, é importante que se perceba que o jogo é uma atividade a ser desenvolvida tanto em termos físicos quanto intelectuais, tendo apresentadas regras estabelecidas e que devem ser cumpridas, havendo em seu desenvolvimento ganhadores ou perdedores, e com isso se oportuniza o trabalho com emoções e sensações individuais, tais como insatisfação/satisfação, alegria/tristeza, entre outras.

Assim, não se pode contentar com somente uma definição de jogo, considerando que sua prática abre espaço para uma definição ampla, com várias funções, tendo como características emoção, tempo, regras, imaginação e autonomia. Com isso se vê que não se

pode entender o jogo como uma atividade realizada aleatoriamente, pois tem o estabelecimento de regras e tempo para acontecer, além de envolver o lado emocional dos participantes.

Em se tratando do aspecto educacional, mesmo não sendo assim compreendido por alguns participantes e mediadores, o jogo também pode ser usado quando no ambiente escolar objetive o estímulo a convivência entre seus pares e a compreensão de que as regras estabelecidas formam a noção de limites e conduz ao aprendizado.

De acordo com Freire (1994, p. 23), “boa parte das descrições sobre o desenvolvimento infantil referem-se aos atos de pegar, engatinhar, sugar, andar, correr, saltar, gritar, rolar e assim por diante, movimentos que contamos em quase todas as crianças [...]”, e nisso consiste o ato formativo do jogo, por auxiliar as crianças na construção e reconstrução de seu próprio mundo, desenvolvendo as ações descritas anteriormente, seguindo para o sucesso da execução do jogo orientações ou regras.

Quanto a sua classificação, finalidades e formas de desenvolvimento, o jogo se organiza como sendo sensorial, de raciocínio e motor. A explicação sobre esses pontos é dada por Teixeira (1997, p. 34), em que se apresentam conceitos e exemplos de ambos, conforme pode ser visto:

Sensoriais – são aquelas que ajudam a desenvolver os sentidos. ex: cabra-cega, pois neste jogo o sentido da audição é essencial; Raciocínio – desenvolve o raciocínio, ex.: xadrez, palavras cruzadas entre outros; Motoras – é aquelas que exigem a participação de todo o corpo, mais dependem principalmente dos músculos, ex.: pega-pega.

Merece destaque o fato de que os jogos oportunizam formulação de saberes e aquisição de conhecimentos. Em se tratando de jogos sensoriais, eles apresentam nesse caso conhecimentos sobre questões de lateralidade, percepção auditiva; e os jogos de raciocínio, exploram conhecimentos de logicidade; e jogos motores, desenvolvem agilidade e equilíbrio.

O jogo então, nesse contexto, corresponde a uma característica lúdica do ser humano, e juntamente com ele surge a brincadeira, também de forma lúdica é uma atividade espontânea e livre, estando condicionada a motivação e interesse do eu que nela se envolvem.

É importante também perceber que o brinquedo atua em conjunto com a brincadeira, ou seja, é um complemento lúdico e físico, que proporciona o mesmo lazer e aprendizado nas brincadeiras. Em contrapartida ao jogo, a brincadeira e o brinquedo estimulam nas crianças pequenas, as capacidades de representar o mundo e as pessoas por meio do faz de conta.

No momento da brincadeira a criança compreende as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. No ato de brincar a criança interage e deixa fluir a criatividade e imaginação que lhe são tão próprias. Nesse mundo de faz de conta, todos são atores e criadores.

Mas apesar de ter importância, considerando esses aspectos, o jogo e a brincadeira no decorrer dos anos vão se modificando, se transformam e de algum modo conservam suas características, na verdade, a medida que as crianças ficam mais velhas, elas abrem espaço para que a ampliação dos jogos e das brincadeiras, bem como o uso dos brinquedos, ajudando na construção da personalidade infantil nos âmbitos: físico, verbal e intelectual, e para isso, merece uma descrição de sua evolução.

A evolução do jogo e brincadeiras/brinquedos: o ontem e o hoje numa perspectiva educacional

Numa projeção em que o futuro do jogo e da brincadeira/brinquedo dependem da compreensão do que representa sua origem no ontem e atuação no hoje, pretende-se aqui estabelecer um paralelo entre os tempos e a evolução ocorrida tanto para o uso do jogo quanto da brincadeira/brinquedo no correr dos tempos.

A cultura do brincar existe há vários anos e perpetua-se aos dias de hoje. Não se pode precisar a data em que surgiram os primeiros esboços de brincadeiras, do uso de brinquedos e dos jogos, mas é certo que remonta desde os primórdios da humanidade, pois de alguma forma, os seres humanos encontravam uma maneira de entretenimento. E essa prática vem sendo passada de geração em geração, em que avós, pais e filhos partilham as formas variadas de brincar, sendo estas consideradas fonte de cultura e tradição tanto popular quanto familiar.

Na antiguidade, os jogos e brincadeiras eram praticados ao ar livre, havia uma maior disposição de atividades que proporcionavam lazer e diversão sem os contrastes encontrados nos dias atuais. Dessa cultura antiga, podem ser citados como instrumentos de brincadeiras e jogos: pipas, carrinhos de rolimã, amarelinha, barra bandeira, queimada, sete pecados, stop, estátua, que oportunizava um contato entre pessoas, brinquedos e espaços abertos e arejados.

Contraditoriamente, nos dias atuais, os jogos e as brincadeiras dependem de aparelhos eletrônicos, que perdem essa característica interacional, sendo basicamente as atividades lúdicas desenvolvidas por meio da internet em tablets, computadores e celulares. Em casa, as crianças passam a habitar exclusivamente em seus quartos, seus ambientes de diversão, raramente estando a brincar ao ar livre. Mas, nem todas as esperanças acerca de um momento

lúdico e ao ar livre estão perdidas, pois nos espaços escolares são propostas atividades que desenvolvem a interação, imaginação, criatividade por meio da ludicidade.

De modo tradicional, os jogos são encarados como instrumentos folclóricos, que não apresentam uma data específica de surgimento e inserção social, mas que cumpre em sua totalidade seu objetivo: proporcionar diversão, com suas variações e mudanças, obedecendo avanços e repasses de geração em geração, tanto passados de forma oral dentro das mais variadas culturas.

[...] não há o desaparecimento de determinada brincadeira e, sim, mudanças de representações introjetadas em tais brincadeiras decorrentes da dinâmica colocada pelos processos históricos que alteram o panorama social e o cotidiano infantil (KISHIMOTO 1993 *apud* FANTIN 2000, p. 74).

Pode-se então perceber com as considerações aqui apresentadas que os jogos e as brincadeiras tradicionais apresentam como premissa o fato de que se perpetuam, sendo passados de geração em geração, e ainda são possíveis de transformação e adaptação às mais diversas realidades e culturas, e no ambiente escolar, podem e devem ser instrumentos de aprendizagem, considerando que nenhum jogo ou brincadeira deixam de apresentar um aprendizado satisfatório, principalmente quando são desenvolvidos na Educação Infantil, fase em que as crianças despertam seu senso de responsabilidade e humanização.

O mais importante é não dar margem para que a tecnologia não se torne a principal ferramenta, embora não se negue sua eficácia no processo ensino-aprendizagem. Nesse novo contexto, em que a interação se dá através de uma rede, é necessário que se apresente cada vez mais nos espaços escolares as possibilidades de estar junto e desenvolver atividades em que as crianças conheçam a si mesmos e aos outros. Portanto, é imprescindível compreender e levar à compreensão que o brincar ou jogar pode e deve acontecer em espaços livres, em que haja o toque, o contato entre as crianças e que estas estejam juntas verdadeiramente.

Jogos e brincadeiras/brinquedos no espaço escolar: possibilidades reais de interação

Pretende-se aqui apresentar os benefícios da existência do jogo, da brincadeira e do brinquedo no espaço escolar, tanto o tradicional quanto o moderno, entendendo que embora apontem duas vertentes lúdicas, ambos podem e devem atuar na formação de conceitos e atitudes. Assim, será feita uma descrição da prática docente e uso de jogos e

brincadeiras/brinquedos no ambiente escolar, após ter se afirmado que propiciam de alguma maneira a aprendizagem.

Quando se fala em aprendizagem, remete-se a aspectos cognitivos, sensoriais, motores, descritos inúmeras vezes por educadores, psicólogos, pesquisadores, pensadores, que consideram que crianças em idade escolar são mais propensas à uma assimilação maior de conteúdos por meio da utilização dos jogos e brincadeiras/brinquedos. Podem ser citados como instrumentos dessa aprendizagem no espaço escolar o alfabeto móvel, jogo da memória, e outras formas lúdicas, em que além de se pensar na apresentação de regras e a importância do cumprimento das mesmas, há uma maior propensão à alfabetização, bem como uma melhor aprendizagem em matemática, com uso do boliche, bingo, e jogos de encaixe.

O que é interessante é que tais recursos não são utilizados por acaso e aleatoriamente como é proposto em alguns casos, pois o seu objetivo é proporcionar aprendizado, e para isso parte de sua estrutura organizacional em que contém instruções e regras que conduzam a isso, pois o jogo e a brincadeira/brinquedo na escola não deve ser utilizados de maneira não organizada. Utilizar então jogos e brincadeiras/brinquedos na Educação Infantil é importante por apresentar às crianças o prazer de brincar com o prazer de aprender.

O jogo oferece uma importante contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a mais informações e tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil, paralelamente o jogo consolida habilidades já dominadas pelas crianças e a prática dos mesmos em novas situações. (FRIEDMAN, 1996, p. 64)

Os professores devem ainda entender que para Educação Infantil os jogos e brincadeiras não devem ser pautados em perguntas e respostas, é importante que se apresente às crianças os recursos disponíveis e permita-se que apresentem outras possibilidades tendo como finalidade preparar para a convivência social, para o cumprimento de regras, e proporcionar a convicção de que interagindo com os outros, os saberes são construídos e compartilhados. De fato, Freire, (2002, p. 87) afirma que “o jogo é [...] uma das mais educativas atividades humanas [...]. Ele educa não para que saibamos mais matemática ou português ou futebol; ele educa para sermos mais gente, o que não é pouco”.

Desse modo, para que se insiram os mais diversos recursos lúdicos e saiba-se que os conteúdos inerentes de cada nível devem ser abordados, deve-se prever que em sala de aula haja condição para isso, não apenas oferecer os recursos, mas disponibilizar o espaço amplo e arejado, que faça as crianças sentirem-se à vontade para que assim as atividades sejam satisfatórias.

O papel do professor passa a ser então o de mediador, atuando no momento lúdico como elo entre o brincar e a criança, orientando ao caminho da aprendizagem e da diversão, sempre consciente de que a imaginação e criatividade nessa modalidade é muito presente. Então, visando que se integre a prática pedagógica e a ludicidade, todos devem envolver-se verdadeiramente nos momentos lúdicos, transformando esse momento em um momento para aprender, num processo de troca.

Recriando seu mundo e o mundo que vêm pela TV, pelas histórias de vida, passeios... estão constituindo-se como sujeitos criança. Por isso educadoras/res de crianças pequenas precisamos reaprender a brincar com as crianças que conosco convivem. Quando propomos uma brincadeira, dificilmente se negam a brincar ou dizem - “não gosto de brincar” – *e quem não brinca se você brinca?* (CRAIDY e KAERCHER 2001, p. 102).

Dessa forma, as estratégias devem ser pensadas e repensadas de modo que o professor enquanto mediador da prática lúdica perceba que o eixo da aprendizagem para crianças de Educação Infantil centra-se no aprender brincando, o brinquedo, o jogo e a brincadeira são mais atrativos que as representações corriqueiras presentes nessa modalidade de ensino, e até mesmo, que o brincar por brincar não oferece o que realmente deve oferecer: construção de saberes. Enfim, é preciso que os jogos de ontem, os de hoje, a tecnologia e todos os recursos sejam disponibilizados e que apesar de não serem vastos, sejam pensados para o alcance dos objetivos propostos.

Portanto, compreendendo que o lúdico é imprescindível na escola por oferecer duas vertentes – lazer e aprendizagem, devem-se entender que as vivências extraescolares são igualmente imprescindíveis e que ao integrá-las nos espaços escolares está se propondo uma nova visão sobre a ludicidade, a aprendizagem e sua interação em prol de uma educação de qualidade.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A partir dos resultados, é possível afirmar que a cultura e a ludicidade são pontos fundamentais para a prática educativa, principalmente quando se trata da Educação Infantil. Sendo então iniciados no ambiente escolar de maneira precoce e visando que este lhes seja um momento de prazer, e que se tem buscado a inserção de jogos e brincadeiras/brinquedos no contexto escolar, para que os alunos desenvolvam suas habilidades e competências integrando os saberes escolares com a prática lúdica.

Tendo em vista a abordagem proposta nesse trabalho com relação a Educação Infantil, podemos perceber que esse aspecto promove o enriquecimento das relações que envolvem a autonomia, o cognitivo, o psicomotor da criança, bem como, as interações sociais. Para Friedman (1996, p. 70), “é possível, a partir do jogo, ter um amplo panorama de informações”.

É importante que se perceba que ao inserir a ludicidade no ambiente escolar não está apenas conduzindo as crianças para o brincar, mas está se resgatando aspectos tradicionais da cultura, considerando práticas que vem sendo passadas de geração em geração, além de incluir novas mídias no processo ensino-aprendizagem e se torna imprescindível que se considere o estreitamento de laços entre as crianças e o professor nesse momento lúdico.

Nesse sentido, a brincadeira e o jogo se tornam essenciais ao desenvolvimento da criança permitindo a construção da sua identidade e personalidade, isso acontece por meio da prática das brincadeiras na formação do eu da criança. CHATEAU (1987, p. 29), consegue expor o que venha ser o jogo para a criança, diante de suas experiências.

A história do jogo da criança é, portanto, a história da personalidade que se desenvolve e da vontade que se conquista aos poucos. O princípio do não está atrás, num impulso funcional, passou para frente, num fim a realizar, numa grandeza a atingir. Ele não é somente função de um passado que projeta atos novos à sua frente, mas – e sobretudo – de um futuro que é desejado, almejado e por isso mesmo conquistado lentamente.

Dado os expostos, é nítido perceber que o jogo e a brincadeira assumem um importante papel na vida da criança, permitindo a ela um processo de construção social e pessoal, permitindo o sentido sobre as coisas, sobre percepções e as subjetividades, abrindo portas e possibilidades para sua ascensão no mundo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É preciso compreender que a ludicidade não é uma forma de entretenimento aleatório, visto que deve estar acompanhada de intencionalidade pedagógica e que as atividades se constituem de limites, ou seja, um início, um meio e um fim. Dentro da educação é imprescindível que o olhar se volte para a necessidade de ensinar e aprender de modo que sejam estas ações condizentes com a singularidade e realidade de cada criança. A ludicidade se aplica à medida que se entende que sua integração ao contexto escolar é benéfica e auxilia positivamente na aquisição de saberes. Assim, integrar ludicidade e ensino-aprendizagem

constitui uma prática eficaz em vários sentidos e tende cada vez mais a ampliar os horizontes em busca de uma real educação de qualidade.

Podemos compreender a partir dos expostos, a importância da ludicidade como ferramenta metodológica e sua importância da prática docente, a qual torna-se eficaz e conduz à aquisição dos saberes de forma divertida e prazerosa, primando pelo desenvolvimento do ser humano dentro de seus aspectos sociais, psíquicos, motores, cognitivos, com diversão e satisfação. Com isso, espera-se que esta pesquisa sirva de subsídio para que as melhorias do ensino-aprendizagem se efetivem e o aprender e a diversão da criança se faça na escola tendo respeitado seu direito de aprender de maneira lúdica.

REFERÊNCIAS

CRAIDY, Carmem Maria Kaercher, Gládis Elise P. da Silva. **Educação Infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed. 2001.

DEMO, Pedro. **Metodologia do conhecimento científico.** São Paulo: Atlas, 2000.

FANTIN, Mônica. **No mundo da brincadeira: jogo, brinquedo e cultura na educação infantil.** Florianópolis: Cidade Futura, 2000.

FREIRE, J. B. **Educação do corpo inteiro: teoria prática da educação física.** São Paulo: Editora Scipione, 1994.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e aprender: O resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos. **Educação infantil: fundamentos e métodos.** 4. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

PRODANOV, Cleber Cristiano, FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico** [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

TEIXEIRA, Undson Ventura. **Educação física e desporto.** São Paulo: Saraiva, 1997.

CHATEAU, Jean. **O Jogo e a Criança.** São Paulo: Summus, 1987.