



# **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COM JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA PRÁTICA EDUCATIVA**

*Marina Gomes Silva<sup>1</sup>; Eduardo Junior da Conceição<sup>2</sup>; Tânia Maria Nery<sup>2</sup>.*

*<sup>1</sup> Universidade Federal do Rio Grande do Norte*

*<sup>2</sup> Universidade Católica de Pernambuco*

*juniorconceicao32@gmail.com*

## **RESUMO**

O presente artigo tem como objetivo analisar o lúdico como instrumento facilitador no processo de ensino aprendizagem através de uma revisão bibliográfica sistematizada sobre a educação infantil, assim como também mostrar a importância dos jogos lúdicos no ensino para formação de cidadãos críticos e conscientes, pois a escola desempenha um papel intrínseco no desenvolvimento cognitivo humano e social, no qual deve ter como finalidade o desenvolvimento integral da criança em todos os seus aspectos, motor, neuro 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.

Palavras-chave: lúdico, facilitador, instrutivo, cognitivo

## **INTRODUÇÃO**

Os jogos e brincadeiras utilizadas de forma adequada como recurso auxiliares pedagógicos 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 práticas pedagógicas dos dias atuais ou deixados de lado pelos docentes desta fase.

O lúdico vem de origem latina “ludus” que quer dizer jogos e este tem uma aceitação mais prática e precisa. Neste sentido, trazemos aqui Haidt (2003) que enfatiza que além dessas questões o jogo tem um valor formativo porque contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência a regras, senso de responsabilidade iniciativa, pessoal e grupal. Entendemos assim que o jogar torna-se um atrativo, uma dinâmica, uma metodologia eficaz no processo de ensino aprendizagem em qualquer fase escolar, inclusive na educação infantil.

O jogo em suas diversas formas, auxilia no processo ensino- aprendizagem. Constata-se que principalmente na Educação Infantil o brincar é uma ótima ferramenta de aprendizagem, visto que permite através do lúdico vivenciar a aprendizagem como processo social. Para Vygotsky (1998) o educador poderá fazer o uso de jogos, brincadeiras, histórias e outros para que de forma lúdica a criança seja desafiada a criar e recriar seu “mundo”.

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 Longo (2012), a utilização de jogos didáticos como prática de ensino se faz presente por ser facilitadora da aprendizagem e da compreensão do conteúdo de forma lúdica, motivadora e divertida, possibilitando uma estreita relação dos conteúdos aprendidos com a vida cotidiana, tornando os alunos mais competentes na elaboração de respostas criativas e eficazes para solucionar problemas do cotidiano escolar.

Para Silva (2004), o lúdico não se limita apenas a diversão/recreação. Este pode ser utilizado como elemento educativo, permitindo ao ser humano aprender de forma descontraída. Esta ferramenta pedagógica facilita o processo de ensino e aprendizagem, porém o professor precisa gostar do que faz e saber justificar a utilização do lúdico, ou seja, quais os objetivos que deseja alcançar, além de planejar tudo com antecedência e preparar os alunos para esta atividade. Também é dever do professor avaliar se aquele jogo ou brincadeira proposta é uma atividade educativa, pois não é qualquer atividade



lúdica que promove o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e psicológicas dos alunos e ainda se esta atividade está de acordo com o nível de escolarização dos mesmos (SILVA; SILVEIRA, 2005).

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.

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 Zanluchi (2005).

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.

A utilização de brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhe surgirem. Por intermédio do jogo e do brincar a criança expressa suas fantasias, seus desejos e suas experiências reais de um modo simbólico, onde a imaginação e a criatividade fluem por conta da ludicidade (ALMEIDA, 1995).

Segundo (Almeida, 1995) O jogo é uma ferramenta que contribui na formação corporal, afetivo e cognitivo, por ter uma característica lúdica se torna mais atrativa e eficiente em seu desenvolvimento, preparando sua inteligência e caráter, tendo conhecimento de quantidade e de espaço.

Segundo KISHIMOTO, 1994, diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. Constata-se que brincando,



a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e da atenção.

Podemos afirmar que o brincar para criança pequena é fonte de autodescoberta, prazer e crescimento. Segundo Piaget (1975), os jogos estão diretamente ligados ao desenvolvimento mental da infância; tanto a aprendizagem quanto as atividades lúdicas constituem uma assimilação do real.

Enquanto que Almeida (1995) diz que a brincadeira simboliza a relação pensamento ação da criança, e, sendo assim, constitui-se provavelmente na matriz formas de expressão da linguagem (gestual, falada e escrita). Sabemos que a criança precisa brincar ter prazer e alegria para crescer, ou seja, ela precisa do jogo como forma de equilíbrio entre ela e o mundo e através do lúdico a criança se desenvolve.

## METODOLOGIA

Foi utilizado uma pesquisa bibliográfica que se constituiu de uma revisão sistemática descritiva, desenvolvida com produção científica indexadas nas bases eletrônicas de dados do Google acadêmico e Scielo figura e fora a pesquisa dos artigos foi realizada entre abril e junho de 2017.1. A busca nos bancos de dados foi realizada utilizando as terminologias como: lúdico, ensino e aprendizagem; associados com outros termos como “métodos didáticos”, “jogos”, “aula prática”. A seleção dos artigos foi feita a partir da análise dos títulos e resumos, sendo incluídos os que continham os descritores didático e manual, e também os que abordavam a utilização de algum método didático para o ensino fundamental (1) e infantil (2).



Figura 1:



Figura 2:

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

OLIVEIRA (2000), afirma que o ato de brincar acontece em determinados momentos do cotidiano infantil, ou seja, aponta o ato de brincar, como sendo um processo de humanização, no qual a criança aprende a conciliar a brincadeira de forma efetiva, criando vínculos mais duradouros. Assim, as crianças desenvolvem sua capacidade de raciocinar, de julgar, de argumentar, de como chegar a um consenso, reconhecendo o quanto isto é importante para dar início à atividade em si.

Zanluchi (2005) reafirma que “Quando brinca, a criança prepara-se a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.” Assim, destacamos que quando a criança brinca, parece mais madura, pois entra, mesmo que de forma simbólica, no mundo adulto que cada vez se abre para que ela lide com as diversas situações.

É perceptível que o brincar é muito importante para o desenvolvimento da criança, por isso a escolha do tema. Através da brincadeira é possível trabalhar o lado motor, cognitivo, social e emocional do indivíduo. Na Educação Infantil a criança, por não saber ainda expressar seus desejos através de palavras ou frases, comunica-se com o corpo e, em uma brincadeira, é possível entendê-la. Esta é a fase do brincar, de desenvolver a criatividade, a imaginação, do aprendizado de regras Kishimoto (2002).

Segundo Tezani (2004) O jogo não é simplesmente um “passatempo”, é através dele que a criança pode brincar naturalmente sendo criativa em descoberta do seu próprio eu. O jogo se torna essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de



maneira integral. As crianças ficam mais motivadas a jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

Piaget (1974) elucida que o jogo não pode ser visto apenas como divertimento, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral. Antunes (2003) faz a seguinte análise sobre o jogo: na sua visão e pelo ponto de vista educacional tem-se perdido sua característica de divertimento, brincadeira e “passatempo” e aponta que em nossa cultura o termo jogo é confundido com competição.

Conforme relata Vygotsky (1984) quando atribui relevante papel ao ato de brincar na construção do pensamento infantil. Segundo ele é brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, analítico, tátil, motor, ou seja, o seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos. Nesta perspectiva tanto para Vygotsky (1984) como para Piaget (1975), o desenvolvimento não é linear, mas evolutivo e, nesse trajeto, a imaginação se desenvolve. Uma vez que a criança brinca e desenvolve a capacidade para determinado tipo de conhecimento, ela dificilmente perde esta capacidade. É com a formação de conceitos que se dá a verdadeira aprendizagem e é no brincar que está um dos maiores espaços para a formação de conceitos.

Sendo assim o brinquedo sempre chama a atenção da criança independentemente do tamanho ou da qualidade. Enquanto objeto, ele é sempre suporte de brincadeira, e a brincadeira nada mais é do que ação que a criança desenvolve ao realizar as regras do jogo, ou seja, mergulhar na ação lúdica. O brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regra que organiza sua utilização.

Quando o cérebro sente uma emoção positiva, libera dopamina, conhecida como o hormônio do prazer que nos desperta o desejo de aprender. Os jogos e brincadeiras estimulam esse mediador químico, por outro lado, se emoções negativas como o estresse ou medo se acumulam no sistema límbico, o cérebro bloqueia e a informação não circula em direção ao córtex pré-frontal: a casa da memória de longo prazo e da capacidade de pensar. Desta forma assustar ou intimidar os estudantes é contra produtivo Friedmann (2000).

É fundamental que professores estimulem individualmente a inteligência das crianças, empregando técnicas que permitam a cada aluno aprender da maneira que é melhor para ele, aumentando sua motivação para o aprendizado, pois cada pessoa tem de encontrar seu próprio caminho, já que não existe um único para todos .



(STERNBERG & GRIGORENKO, 2003). Considerando que alunos diferentes lembram e integram informações com diferentes modalidades sensoriais, analisar como as pessoas se relacionam, atuam e solucionam problemas, identificar os estilos específicos da aprendizagem, torna-se bastante útil (WILLIAMS, apud MARKOVA, 2000).

Para FREIRE (1992) o fundamental é que todas as situações de ensino sejam interessantes para a criança, e que o corpo e a mente devem ser entendidos como componentes que integram um único organismo, ambos devem ter assento na escola, não um (a mente) para aprender e o outro (o corpo) para transportar, mas ambos para emancipar. Então, o jogo é o grande instrumento pedagógico nesta perspectiva, pois enquanto a criança brinca, ela aprende de maneira prazerosa.

## CONCLUSÃO

Para Kishimoto (2000), “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 trazem 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.

Portanto O jogo tem um papel muito importante nas áreas de estimulação, principalmente da educação infantil e é uma das formas mais naturais da criança entrar em contato com a realidade, tendo o jogo simbólico um papel especial. O jogo é uma característica do comportamento infantil e a criança dedica maior parte de seu tempo a ele de fato é uma prática educativa muito importante na educação em todas as etapas do processo neurocognitivo e neuromotor.



## **BIBLIOGRAFIA**

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995

FRIEDMANN, Selma. (et. al.). **O direito de brincar**. São Paulo: Edições Sociais: Abrinq, 1998, 4. Ed

Haidt, Regina Célia cazaux .**curso de didática geral :o uso dos jogos 7ºedicao são Paulo** :Ática , 2003

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000

MARKOVA D. **O natural é ser inteligente: padrões básicos de aprendizagem a serviço da criatividade e educação**. São Paulo: Summus, 2000

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

PIAGET, J. **O juízo moral na criança**. Tradução Elzon L. 2. ed. São Paulo: Summus, 1994.

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

SANTOS, S. M. P. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.

SANTANA, Jaqueline de Oliveira. **A Educação Física inserida na Educação**

ULLISSES, Xandros, et al. **A Educação Infantil sobre a dinâmica dos jogos e**

**brincadeiras**, EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 17, N° 174,

Novembro de 2012

WAJSKOP, Barry J. **Inteligência e afetividade da criança na teoria de Vigotsky**. 5. Ed. São Paulo. Pioneira, 2009.

WINNICOTT, D.W. **A criança e seu mundo**. 6. Ed. Rio de Janeiro. LTC

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar: o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo; Martins Fontes, 1984

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação**. Londrina: O autor, 2005



**COPRECIS**  
CONGRESSO NACIONAL DE  
PRÁTICAS EDUCATIVAS NAS  
CIÊNCIAS E NA SAÚDE

(83) 3322.3222  
contato@coprecis.com.br  
**www.coprecis.com.br**