

## O LÚDICO COMO PRESSUPOSTO PARA O PRAZER: JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Kyara Thalia Gomes de Lima<sup>1</sup>  
Alisson Avelino Batista<sup>2</sup>  
Daiane Pereira Soares<sup>3</sup>  
Wallisson Lopes Cardozo<sup>4</sup>

### RESUMO

O presente trabalho visa compreender e evidenciar a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento intelectual e social da criança, na educação infantil. Tendo como objetivos específicos: mostrar aos docentes e futuros docentes como os jogos e brincadeiras poderão influenciar positivamente no processo educativo e tornar o processo de ensino-aprendizagem mais prazeroso e dinâmico. Com base no pensamento de Friederich Fröbel e Gilles Brougère, pudemos analisar as formas de mediação do adulto, na perspectiva lúdica em classe e até que ponto as interferências contribuem ou atrapalham. O trabalho buscará reforçar a importância do uso de jogos e brincadeiras em sala de aula a partir do diálogo com autores como: Carvalho e Serighelli (2019); Caroline (2019); Kishimoto (2002); e Haddad (2013), bem como a fundamentação legislativa prevista no RCNEI (1998) e BNCC (2017) que serviram de aporte teórico para a construção do referido trabalho, construído à luz de uma pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo.

**Palavras-chave:** Jogos, Brincadeiras, Ludicidade, Educação Infantil.

### INTRODUÇÃO

Com destaque na Educação Infantil, que é a fase de adaptação da criança em um novo ambiente social, e diante do advento da globalização, que nos depara com uma era digital, é possível identificar que o trabalho do professor ganha novos desafios, quando o assunto é o interesse dos alunos pelas aulas.

Este trabalho surgiu da observação da marginalidade dos jogos e brincadeiras na educação básica, com ênfase na educação infantil, onde as aulas seguem um currículo próximo ao estipulado aos anos iniciais e finais e perde sua essência, mediante as especificidades do currículo a esta etapa da educação.

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, Campus Cajazeiras /PB [tkyara9@gmail.com](mailto:tkyara9@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduando no curso de Pedagogia da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, Campus Cajazeiras /PB [alissonsouz16@gmail.com](mailto:alissonsouz16@gmail.com)

<sup>3</sup> Graduanda no curso de Pedagogia da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, Campus Cajazeiras /PB, [daiane\\_pereira01@outlook.com](mailto:daiane_pereira01@outlook.com);

<sup>4</sup> Graduando no curso de Pedagogia da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, Campus Cajazeiras /PB [wallissonl@gmail.com](mailto:wallissonl@gmail.com);

O desenvolvimento desse trabalho tem como objetivo expor para os docentes e futuros docentes o papel dos jogos e brincadeiras na educação infantil, bem como, a aplicação dos mesmos no planejamento de aulas. O artigo, através do diálogo com alguns autores interessados no assunto, como Carvalho e Serighelli (2019); Caroline (2019); Kishimoto (2002); e Haddad (2013), foi fundamentado a partir de uma pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo.

Primordialmente, é necessário considerar o brincar como atividade indispensável na vida da criança, levando em consideração as contribuições para o seu desenvolvimento e habilidades como: o raciocínio, a curiosidade, a criatividade, a autonomia e a imaginação.

É pertinente reconhecer a importância dos jogos e das brincadeiras como atividades de desenvolvimento, abolindo a ideia de que estes sejam atividades fúteis. “Trabalhando o desenvolvimento ao longo do caminho da criança, pode adquirir através do jogo e da brincadeira, a sua personalidade e se descobrir” (CAROLINE, 2019, p. 16). Podemos enfatizar que a ludicidade presente no jogo colabora para que a criança aprenda sobre a sua realidade social sem se desligar do seu imaginário.

Além de recriar seu próprio mundo através da imaginação, a brincadeira pode proporcionar a criança o entendimento do mundo que o cerca, das diferentes culturas e do seu papel social, contribuindo para a sua vivência em sociedade e construção de sua identidade. Coopera, também, para formação pessoal, segurança e capacidade de resolução de problemas do cotidiano. (CARVALHO; SERIGHELLI, 2019). Freitas (2012) vem nos dizer que:

Brincando, as crianças exploram e refletem sobre a realidade cultural na qual estão inseridas, questionando regras e papéis sociais, demonstrando assim, através do brincar, situações que ainda não conseguem expor através de palavras. Dessa forma, o brincar proporciona para a criança a autonomia que ela tem de si, do mundo, e assim explorando toda a sua imaginação, interação com o mundo. (apud CAROLINE, 2019, p. 16).

Conhecendo e refletindo sobre o papel da ludicidade nos jogos e nas brincadeiras na infância, é imprescindível que se assegure tempo e espaços para que o caráter lúdico seja vivenciado, capaz de formar base sólida durante o processo e contribuindo na criatividade e desenvolvimento. (CARVALHO; SERIGHELLI, 2019). Podemos observar que, não se trata de impor brincadeiras, a criança precisa exercer sua liberdade, com a mediação de modo correto dos adultos, sem interferir no processo, com intuito de que esse momento seja alegre e prazeroso, assim como nos assegura o pressuposto da ludicidade. Assim, a criança assume o papel de líder, construindo e reconstruindo seu próprio mundo imaginário, numa dialética de partir e construir sua própria autonomia – também contribuindo para o entendimento do mundo real e seu lugar no mesmo.

A inserção de jogos e brincadeiras no âmbito escolar é fundamental, no tocante do desenvolvimento infantil, mas não deve se restringir apenas a um momento de recreação durante o

tempo escolar, que se faz parecer como um objeto fora da aula e dos conteúdos formativos, dando passagem para a marginalidade à brincadeira, vista e reforçada pelos professores, pais e alunos. A brincadeira deve ser considerada e trabalhada como ferramenta didática, trans. e interdisciplinarmente, vista e respeitada dentro de suas especificidades e trabalhada com clareza e intencionalidades, a fim de propor ao aluno um processo educativo prazeroso e que flua de maneira natural. Podemos afirmar que o aprendizado se torna mais convidativo e prazeroso quando está associado ao lúdico.

## **METODOLOGIA**

O presente trabalho é de caráter exploratório pautado em uma pesquisa bibliográfica de cunho qualitativa, com embasamento em artigos de autores que perpassaram suas ideias sobre a temática abordada através dos tempos, com contribuições de suma relevância para a prática docente em relação ao trabalho com jogos e brincadeiras como ferramenta didática na Educação Infantil.

Este artigo dialoga com autores como: Carvalho e Serighelli (2019); Caroline (2019); Kishimoto (2002) e Haddad (2013), bem como a fundamentação legislativa prevista no RCNEI (1998) e na BNCC (2017) para a construção de uma discussão sobre o tema.

Desta forma, as discussões abordadas nos fazem repensar a Educação Infantil e seus paradigmas na construção de melhores formas de abordagem com relação ao ensino-aprendizagem e relações interpessoais, na construção de cidadãos diante do contexto social atual.

## **DESENVOLVIMENTO**

Inquestionavelmente, os jogos e as brincadeiras estão inseridos na nossa sociedade há um longo tempo, em diferentes culturas, com diferentes facetas, como passatempo e diversão, principalmente, para crianças, porém os adultos também fazem a utilização de jogos nas horas livres, com amigos ou familiares, para a distração, por exemplo, ou com fins lucrativos.

Ainda enquanto bebês, um brinquedo colorido já é capaz de prender a atenção, causando uma interação entre ser e o objeto-estimula, com o toque, a observação, o barulho e o por na boca, desenvolvendo os sentidos. Em cada etapa do desenvolvimento intelectual da criança, segundo Piaget, existem brinquedos ou jogos adequados que podem ser trabalhados em grupo e/ou individualmente, e que mesmo sem intencionalidades, resultam em aprendizado e desenvolvimento.

Na rotina escolar, da educação infantil, observa-se um momento denominado “recreação”, onde as crianças brincam, geralmente, livremente, porém com regras de limitação, por alguns

minutos, em seguida retornam para a sequência da aula. É preciso atentar para a importância da brincadeira como meio educativo para que esse processo fique restrito exclusivamente à esse momento da aula.

A proposta da utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula, como recurso pedagógico, tem, finalidades de aprendizado e pode estar ligada a interdisciplinaridade.

O jogo pode tornar-se uma estratégia didática quando as situações são planejadas e orientadas pelo adulto visando a uma finalidade de aprendizagem, isto é, proporcionar à criança algum tipo de conhecimento, alguma relação ou atitude. Para que isso ocorra, é necessário haver uma intencionalidade educativa, o que implica planejamento e previsão de etapas pelo professor, para alcançar objetivos predeterminados e extrair do jogo atividades que lhe são decorrentes. (BRASIL, 1998, p. 211)

A brincadeira no momento da recreação se difere, em alguns aspectos do brincar com intencionalidade educativa, tal qual, na sua forma de aplicação, pois quando associado a um conteúdo, é necessária a orientação do professor. Ambos exercem um caráter formativo, mas obedecem a características diferentes. No momento de recreação a criança se encontra livre para expressar sua liberdade e interagir com os elementos que o meio sugerir, humanos e inumanos, já na brincadeira e/ou jogo pedagógico, mesmo diante da liberdade que se deve trabalhar em detrimento suas regras, o que constitui um paradoxo tênue, há uma intencionalidade que gera caminhos a serem seguidos e competências específicas a serem trabalhadas.

Existem jogos adequados para trabalhar em sala de aula – com o planejamento, é possível criar um momento recreativo, no qual a criança vai absorvendo o aprendizado de forma alegre e interativa com seus colegas. Deste modo, vê-se a união do momento recreativo à intencionalidade pedagógica.

O uso de brincadeiras em sala de aula é uma oposição aos métodos tradicionalistas de pensar e colocar em prática a educação, o que acarreta uma resistência por parte de educadores que defendem o método e jogam esse tipo de atividade como perda de tempo. “[...] Se todos os profissionais de uma escola partissem com os recursos necessários, com pensamentos ligados à preocupação do processo de aprendizagem das crianças talvez fossem diferentes”. (CAROLINE, 2019, p. 21).

Há a observância de professores que não obedecem aos requisitos da formação continuada, e se mostram cômodos e arraigados há tempos passados, não se preocupam em pesquisar sobre ferramentas interdisciplinares, dinâmicas e digitais, que acompanhem o fluxo das mudanças na dialética social e que possam desenvolver melhor a interatividade no processo de ensino-aprendizado. Em vista disso, acabam negando a importância dos jogos e brincadeiras em sala de aula como parte de tal.

Quando falamos da ludicidade na educação infantil, é primordial nos reportarmos a Friedrich Fröbel (1782-1852), pedagogo alemão, pioneiro na inserção de atividades lúdicas no trabalho pedagógico, práticas que antes não tinham uma visão específica volta à etapa. Na visão de Fröbel, a criança precisa ser deixada livre, usando seu poder de liberdade – como um auto atividade e autodeterminação, tornando-se produtiva e criativa, e desenvolvendo-se não apenas na infância, mas como ser humano. (KISHIMOTO, 2002).

Na educação infantil, os conteúdos começam a serem apresentados, de forma sutil, pequenas noções de letras e números, geralmente interligadas ao cotidiano, como um preparo para as próximas fases, que trazem mais complexidade.

A criança gosta de ser independente e explorar seu mundo, se expressando de maneira livre e espontânea. Para que usufrua dessa liberdade é crucial que a mediação do adulto seja mínima – que aconteça apenas quando realmente necessária, com fins a não podar a liberdade, autonomia e criatividade do aluno. Nas ideias do autor, o jardim de infância idealizado por Fröbel, onde as(os) jardineiras(os) (que seriam os professores) “regam” as plantinhas (os alunos) para que os mesmos construam seus conhecimentos com autonomia e criticidade, de acordo com a sua natureza.

Analisar a brincadeira na visão de Fröbel nos possibilita uma nova forma de enxergá-la; com seriedade, visando as contribuições para o homem como cidadão de convívio social, considerando-a como ferramenta indispensável para o desenvolvimento da criança em suas especificidades e sua interação em grupo. Para Fröbel (1912)

[...] Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo... A criança que brinca sempre, com determinação auto-ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto sacrifício para a promoção do seu bem e de outros... Como sempre indicamos o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério é de profunda significação. (apud KISHIMOTO, 2002, p. 68).

Na visão de Gilles Brougère, brincar é uma decisão, uma forma de inventar, criar, experimentar e fazer acontecer, que permite que a criança resolva problemas, assumindo a liderança e lidando com os acontecimentos durante a brincadeira. (HADDAD, 2013).

Ao brincar livremente, a criança imita a realidade, assume papéis, como um personagem de um desenho ou filme que admira, até mesmo observando os adultos que as rodeiam, fantasiando profissões, como: professores, médicos, entre outros, desfrutando da imaginação, fazendo uma conexão entre o real e o abstrato. É de suma importância incentivar a criatividade e a imaginação da criança, como algo que a pertence, e a faz ver o mundo de maneira leve, sendo capaz de criar situações de diversão em qualquer ambiente.

Com o uso da imaginação, qualquer objeto pode virar um brinquedo, daí surge a importância de ambientar os espaços de interação da criança. Os espaços de convivência da criança, inclusive o escolar, não podem ser monótonos, deste modo, a criatividade é cessada pela falta de recursos que o meio poderia dispor. Os ambientes de convivência em que a criança lida, durante sua maturação, devem favorecer estímulos sensoriais que lhe permita interagir com o meio de modo construtivo.

Em relação à intencionalidade educativa, é necessário cuidado, para não estragar a alegria daquele momento, na perspectiva que a brincadeira pertence à criança e é papel do(a) professor(a) adequá-la ao contexto da educação escolar, fazendo com que o processo de ensino-aprendizado seja prazeroso, saindo da rotina, porém produzindo conhecimento - considerando que trabalhar a criatividade e a curiosidade da criança aumenta o seu desejo de aprender, não se limitando ao caráter obrigatório. “Parte do trabalho do educador é refletir, selecionar, organizar, planejar, mediar e monitorar o conjunto das práticas e interações, garantindo a pluralidade de situações que promovam o desenvolvimento pleno das crianças”. (BRASIL, 2017, p.39).

De acordo com a Base Nacional Curricular (BNCC), brincar está entre os direitos de aprendizagem da criança.

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (BRASIL, 2017, p. 38)

Cabe ao professor se responsabilizar pelo planejamento das atividades lúdicas, analisando as possibilidades de aplicação e os recursos disponíveis para a adequação aos conteúdos do currículo, escolhendo a melhor forma de mediação, de maneira menos invasiva, para que haja o desenvolvimento pleno da criança.

O jogo se sobressai como ferramenta substancial no âmbito escolar, trazendo regras e competição, que poderão ser relacionadas às regras do convívio social, desenvolve a curiosidade na criança, que busca descobrir onde aquele jogo poderá levá-la. No jogo, há interação com os colegas, a criança aprende de forma saudável que em algumas situações ganha e em outras pode perder, identifica pontos positivos e negativos e assim a aprendizagem ocorre de maneira livre, onde a criança é capaz de superar suas dificuldades e desenvolver sua autonomia e conhecer seu espaço. (CAROLINE, 2019).

Os jogos podem ser adquiridos prontos ou podem ser confeccionados com materiais simples do nosso cotidiano, planejado com uma intencionalidade educativa; há jogos que trabalham o raciocínio lógico, noção de espaço, de quantidade, ética, cidadania, moral, leitura, atenção, etc., deste modo, torna-se indispensável a utilização dessa ferramenta na educação escolar, salientando o

ponto de vista de que não vai favorecer apenas aos alunos, mas que também irá auxiliar ao professor na aplicação dos conteúdos e, por conseguinte, a consolidação dos mesmos.

O brinquedo apresenta o desenvolvimento que a criança manifesta em determinada fase, por isso, faz-se um objeto de fundamental importância. A criança cria um objeto por meio de sua imaginação, percebe-se que há transformações do desenvolvimento dela com o objeto. Desta forma, brincar é uma forma de manter a comunicação com o mundo e consigo mesma, além da diversão que proporciona. (CAROLINE, 2019).

Diante do estudado, pudemos observar que, mediante a criatividade, qualquer objeto poderá se tornar uma ferramenta de diversão, para a criança. Ao lidar com o imaginário infantil, é possível perceber a capacidade de se desprender do mundo tangível e partir ao da fantasia, criando e recriando seus pensamentos, a partir de sua visão de mundo, construída com o tempo e a experiência que os sentidos lhe proporcionam. O que, mais uma vez, reforça a ideia de estímulo à criatividade, através de recursos inseridos ao meio.

## ATIVIDADES SUGERIDAS

Sugerimos algumas atividades de cunho lúdico, que poderão ser trabalhadas em sala de aula pelos docentes da Educação Infantil e com possibilidade de adaptação aos diferentes contextos de ensino e níveis de escolaridade, bem como, as habilidades que serão estimuladas através dessas vivências, como, por exemplo: cognitiva, motora, afetiva, criatividade, social e linguagem.

- **Jogo da Memória:** São entregues vários objetos aos alunos e eles vão repassando até terem contato com todos; depois de recolher os objetos, os alunos dirão ou escreverão os nomes dos objetos que lembrarem. Ganha quem acertar a maior quantidade de objetos. - São desenvolvidas habilidades como: memória e tato. (SULZARTY, 2011).
- **Dança das cadeiras:** Ao som da música, os alunos contornarão as cadeiras, que estarão organizadas em fileiras e em pares, no ambiente; o número de cadeiras é menor em relação aos participantes. Quando a música parar, todos buscarão sentar-se, os que não ocuparem o acento ficarão para a próxima rodada. Vencerá o último a sentar. - Habilidades: atenção e agilidade. (SULZARTY, 2011).
- **ABC:** Três ou mais jogadores - Pular corda narrando o alfabeto. Perde a vez aquele que errar o pulo ou a letra do alfabeto, passando a vez ao próximo jogador. Aquele que errar deverá falar uma palavra que comece com a letra em que parou. - Habilidades: paciência, criatividade, linguagem (conhecimento do alfabeto), coordenação motora, integração social. (NAVARRO, 1985 apud FRIEDMANN, 2012).

- Mímica: Dois ou mais jogadores - A criança tenta representar por meio de gestos uma ação, nome de um filme, de uma música, de uma personagem, animal (fica a critério dos atores do jogo). Poderá dividir o grupo em equipes, ganhando aquela que acertar mais mímicas que são executadas pelo grupo adversário. - Habilidades: Controle emocional (paciência e autocontrole), criatividade, cognitivo (conhecimentos gerais), desempenho gestual e corporal, social (cooperação em grupo, competição). (FRIEDMANN, 2012).
- Bingo de números: - Três ou mais jogadores. São distribuídas cartelas individuais para os jogadores. O cantador fica com as peças, retira uma por vez e diz, em voz alta, o número que corresponde à peça que tirou. Os jogadores conferem suas cartelas e aquele que tiver o número citado destaca. Ganha aquele que destacar todos os valores da cartela. Habilidades: Conhecimentos matemáticos, atenção, competição, discriminação auditiva e visual. (FRIEDMANN, 2012).

As brincadeiras citadas acima, assim como outras, desenvolvem diversas habilidades nas crianças. A aprendizagem, mesmo com o estímulo, vai acontecer no tempo da criança, que deve ser respeitado. As regras dos jogos podem ser adequadas a situações reais do cotidiano, na resolução de problemas com autonomia e determinação, pois será através dessas noções de respeito que o indivíduo aceitará os limites sociais, na sua formação enquanto cidadão.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em virtude dos fatos mencionados, pudemos concluir que a ludicidade tem um papel crucial na educação, mas que fica retida a momentos específicos como ao horário da recreação ou a serem trabalhados associados aos conteúdos previstos pelo currículo. Porém, o brincar não é trivial, a ludicidade deve ser considerada e trabalhada como ferramenta didática durante o máximo do período letivo possível e podendo ser empenhada de modo trans. e interdisciplinar, com fins a proporcionar ao aluno um processo educativo prazeroso, atraindo-o para a escola sem o caráter obrigatório e enfadonho e que o processo flua de maneira natural.

Levando em consideração as ideias dos autores elencados, pudemos constatar a importância dos jogos e brincadeiras para o pleno desenvolvimento da criança, na educação infantil, bem como, a importância da abertura do docente a propiciar esses momentos e ser adepto das práticas de brincadeiras livres como caminho pedagógico, abolindo a marginalidade com que se é tratado o tempo escolar designado à recreação livre, e que é indispensável que seja proporcionado tempo e

espaços de vivências que estimule a interação para com o meio, para que, assim, as crianças possam ser autores de sua liberdade, construindo e aprendendo, junto ao ambiente, professor e colegas de classe.

Deste modo, com o preparo e o fazer pedagógico orientados nessa perspectiva livre e de prazer, teremos um processo educativo mais convidativo e, por conseguinte, com melhores resultados.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

BROUGÈRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. - São Paulo: Pioneira.

CAROLINE, T. R. **A Importância de Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Revista Praxis Pedagógica. p. 15-28, vol. 2, Nº 1. 2019.

CARVALHO, J; SERIGHELLI, M. A. **A ludicidade enquanto recurso pedagógico no ensino da matemática na educação básica**. Anuário pesquisa e extensão – 2019.

FRIEDMAN, Adriana. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão**. Cotidiano escolar 1.ed.São Paulo: Moderna, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Froebel e a concepção de jogo infantil**. In: **O brincar e suas teorias**. - São Paulo: Pioneira, 2002.

Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Volume 3. Brasília: MEC/SEF, 1998.

SULZARTY, S. **Ludicidade: 53 jogos e Brincadeiras para a Educação Infantil**, 2011.

Disponível em: < <http://silvanosulzarty.blogspot.com/2011/05/ludicidade-53-jogos-e-brincadeiras-para.html>>