

A CONTRIBUIÇÃO DO BRINQUEDO, BRINCADEIRA E JOGOS NA APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Josefa Lucia Alves Marinho ¹
Fernanda Felipe ²

RESUMO

Este trabalho pretende abordar a contribuição do brinquedo, brincadeira e jogos na aprendizagem, além de analisar a importância da ludicidade para o desenvolvimento cognitivo e emocional na criança, reconhecendo-a como instrumento pedagógico importante e facilitador na assimilação de conhecimentos. Como embasamento teórico tivemos então, Huizinga (2008), Piaget (1998), Ariès (1981), Kishimoto (2008), entre outros, que nos proporcionaram esse embasamento teórico para as análises e reflexões sobre a relação entre o lúdico, a educação e a aprendizagem, tendo como intuito compreender o uso da ludicidade: brincadeiras, brinquedos e jogos infantis e suas contribuições para a aprendizagem de educandos, tornando assim as aulas mais motivadas e dinâmicas. As atividades lúdicas são extremamente válidas ao tratar-se de crianças. O lúdico é caracterizado de várias formas, sempre fazendo menção ao prazer, ao divertimento, à animação, enfim, à alegria. Contudo, a pretensão desta pesquisa é demonstrar o valor dos jogos e brincadeiras no contexto educacional, explicitando a característica marcante presente no uso de jogos, brincadeiras e brinquedos no processo ensino-aprendizagem. Para entender o universo da ludicidade é necessário compreender que ele envolve os jogos, os brinquedos e as brincadeiras. Brincar é uma atividade que facilita o desenvolvimento físico, cognitivo, psicológico, estimula o desenvolvimento intelectual, possibilita as aprendizagens.

Palavras-chave: Ludicidade, Aprendizagem, Desenvolvimento, Educação, Interação.

INTRODUÇÃO

Compreendemos que o lúdico em sala de aula, tem uma função muito importante na aprendizagem e na socialização das crianças tendo em vista que toda e qualquer movimentação humana é lúdica, pois o homem é um ser lúdico e toda criança se desenvolve melhor com alegria, no brincar a criança imagina e faz ligações de suas fantasias com o mundo real.

Diante do que foi exposto, buscamos adquirir subsídios para analisar a contribuição dos jogos e brincadeiras no processo do desenvolvimento da capacidade física intelectual na integração social da criança, visto que a mesma oferecerá esclarecimentos baseados em leituras de autores que são referência no tema, contribuindo assim de forma significativa para uma

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual Vale do Acaraú - CE, professoralucinha10@gmail.com;

² Graduada do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual Vale do Acaraú - CE, fernandafelipe01@hotmail.com;

educação de qualidade que realmente possamos compreender nosso papel e buscar novos caminhos e possibilidades para uma mudança de concepção sobre o lúdico, pois, a brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa.

Este trabalho justifica-se por entendemos que as crianças constroem seus conhecimentos, seus valores, suas habilidades num contato com o mundo, proporcionando mais alegria para a realização das atividades desempenhadas através do lúdico. O brincar para a criança estabelece um espaço entre ela e o outro, entre o dentro e o fora, entre o real e o inexistente, entre o corpo e o mundo. Os brinquedos e as brincadeiras são fatores importantes favoráveis à exploração do mundo, das relações com o corpo e a fantasia. Nas brincadeiras a criança constrói significados, objetivando a assimilação dos papéis sociais, o entendimento das relações afetivas e a construção do conhecimento. Brincando, a criança tem a possibilidade de assimilar e recriar as experiências vividas pelos adultos, construindo hipóteses sobre o funcionamento da sociedade.

É necessário transformar a sala de aula em um espaço prazeroso, onde se busca é uma aprendizagem satisfatória através do lúdico. O brincar contribui assim para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Nas brincadeiras as crianças transformam os conhecimentos que já possuem em conceitos gerais com os quais brinca:

No ato do brincar os sinais, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças criam, recriam e repensam nos acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando. Iniciamos o trabalho com a introdução apresentando a temática em estudo, subdividindo-o em capítulos: no primeiro capítulos discorreremos sobre o conceito de lúdico.

METODOLOGIA

Este trabalho caracteriza-se por uma pesquisa bibliográfica, devido à necessidade de fundamentar teoricamente os conceitos, as definições encontradas na teoria, fazendo referência ao que realmente é vivenciado na prática. A pesquisa bibliográfica abrangeu a leitura, análise e interpretação de livros, periódicos, possibilitando estabelecer um plano de leitura. Tratou-se de uma leitura atenta e sistemática acompanhada de anotações que serviram à fundamentação teórica do estudo.



A pesquisa bibliográfica tem por objetivo conhecer as diferentes contribuições científicas disponíveis sobre determinado tema, mediante fato estudado, primeiramente houve uma investigação mais ampla sobre o tema escolhido, esclarecendo as discussões com os especialistas da área, mostrando onde precisamos melhorar para poder contribuir no processo de ensino aprendizagem a partir do lúdico. Segundo Gil (2008), esse tipo de pesquisa tem como finalidade desenvolver, esclarecer, e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores.

Este trabalho foi realizado tomando por base metodológica a pesquisa quantitativa e qualitativa, visto que o procedimento técnico utilizado para esta pesquisa foram perguntas realizadas através de questionário. De acordo com Mann (1970, p. 96 *apud* LAKATOS; MARCONI, 2001, p. 194), a observação participante é uma "tentativa de colocar o observador e o observado do mesmo lado, tomando-se o observador um membro do grupo de molde a praticar o que eles vivenciam e trabalhar dentro do sistema de referência deles".

Em consonância com Gil (2008), aponta que o questionário favorece informações que subsidiarão o propósito de obter informações sobre a questão que está em foco na pesquisa.

Por ser uma pesquisa de cunho científico, utilizaremos o método dedutivo que de acordo com Gil (2008), representa um método que parte de uma problemática que parte do geral e desce ao particular, ou seja, parte dos princípios reconhecidos como verdadeiros e indiscutíveis e possibilita a chegada de uma conclusão de maneira puramente formal, para se chegar a uma solução de uma problemática apresentada em qualquer área de atuação.

O método empregado utilizará um conjunto de instrumentos, que viabilizam discriminar o discurso apresentado pelos professores no que se refere ao presente objeto de estudo. As informações dos questionários serão transcritas e contextualizada de acordo as respostas dos profissionais, a fim de fundamentar teoricamente a temática em estudo. Portanto, será um tipo de método dedutivo ao considerar os princípios preestabelecidos, e por não buscar generalizar as informações contidas. Pelo contrário, a partir das observações de casos concretos, confirmaremos a realidade contida na pesquisa.

REFERENCIAL TEÓRICO

1. CONCEITUANDO O LÚDICO

Muitos pesquisadores denominam o século XX como o século da ludicidade. Vivemos em tempos em que diversão, lazer, entretenimentos apresentam-se como condições muito



perquiridas pela sociedade. E por tornar-se a dimensão lúdica alvo de tantas atenções e desejos, faz-se necessário e fundamental resgatarmos a sua essência, dedicarmos estudos e pesquisas e pesquisa no sentido de evocarmos seu real significado.

Viver ludicamente significa uma forma de intervenção no mundo, indica que não apenas estamos inseridos no mundo, mas, sobretudo, somos ele. Logo, conhecimento, prática e reflexão são as nossas ferramentas para exercermos um protagonista lúdico ativo. Segundo Santos (2000), a capacidade lúdica está diretamente relacionada à sua pré-história de vida. Acredita ser, antes de tudo, um estado de espírito e um saber que progressivamente vai instalando-se na conduta do ser, devido ao seu modo de vida.

O lúdico refere-se a uma dimensão humana evocadora dos sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação. Abrange atividades desprentensiosas, descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade ou vontade alheia. Conforme Caillois (1986 *apud* SÁ, (2004), o caráter gratuito presente na atividade lúdica é a característica que mais a deixa desacreditada diante da sociedade moderna. Entretanto, essa característica permite o sujeito entregar-se à atividade despreocupadamente.

Segundo Piaget (1994), conceitos como *jogo*, *brinquedo* e *brincadeira* são formados ao longo de nossa vivência. É a forma que cada um utiliza para nomear o seu brincar. No entanto, tanto a palavra *jogo* quanto a palavra *brincadeira* podem ser sinônimas de divertimento. Nesta dissertação, as palavras *jogo*, *brincadeira*, *brinquedo*, *lúdico* e *aprendizagem* apresentam-se num sentido mais amplo. Por isso a necessidade de definir esses termos.

Brincadeira basicamente se refere à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira envolvendo regra; brinquedo é utilizado para designar o sentido do objeto de brincar; lúdico, atividade abrangendo, de forma mais ampla, os conceitos anteriores; e aprendizagem, processo de mudanças de comportamento obtido através da experiência construída por fatores emocionais, neurológicos, relacionais e ambientais. Portanto aprender é o resultado da interação entre estruturas mentais e o meio ambiente.

1.1 CONCEITO E EVOLUÇÃO DO LÚDICO

Para entender a questão abordada nesta dissertação, o saber, a relação entre lúdico, a educação e a aprendizagem, é necessário esclarecer alguns pontos relevantes a respeito do termo lúdico, que tem relação com brincar, jogar, interpretar, entre outros. Segundo Ferreira (2005),

o termo *lúdico* é referente a brincar e divertimento ou a tudo quanto tem caráter de jogo ou diversão.

Segundo Houaiss e Villar (2001), lúdico, além de relativo a jogo, a brincar, é qualquer objeto ou atividade visando mais ao divertimento do que a qualquer outro objetivo. Houaiss e Villar (op. cit.) define jogo como a atividade espontânea das crianças; brincadeira, divertimentos infantis são jogos de aprendizagem, submetida a regras estabelecendo quem vence, ganha ou perde; competição física ou mental sujeita a uma regra, com participantes disputando entre si por uma premiação ou por puro prazer.

1.2 O HOMEM É UM SER LÚDICO

O lúdico sempre foi inerente ao ser humano. Observando, no dia a dia, percebemos que as formas do lúdico, os seus espaços e os seus objetos estão transformando-se. Historicamente, o homem sempre foi e é um ser lúdico. Este fato é constatado em todos os povos e culturas, sem distinção, nas ruas, praças, feiras, rios, praias, campos. Huizinga (2008, p. 53) afirma que:

O fato de apontarmos a presença de um elemento lúdico na cultura não quer dizer que atribuamos aos jogos um lugar de primeiro plano, entre as diversas atividades da vida civilizada, nem que pretendamos afirmar que a civilização teve origem no jogo através de qualquer processo evolutivo, no sentido de ter havido algo que inicialmente era jogo e depois se transformou em algo que não era mais jogo, sendo possível ser considerado cultura... A cultura surge sobre forma de jogo que ela é, desde seus primeiros passos... Mesmo as atividades que visam à satisfação imediata das necessidades vitais, como, por exemplo, a caça tende a assumir nas sociedades primitivas uma forma, lúdica... Não queremos com isso dizer que o jogo se transforma em cultura, e sim que em suas fases mais primitivas a cultura possui um caráter lúdico, que ela se processa segundo as formas e no ambiente de jogo.

O lúdico é uma atividade fundamental na dinâmica humana. Caracterizando o ser humano por sua espontaneidade. A ludicidade é uma necessidade humana em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão, pois o lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural. Brincando a criança constrói significados, objetivando a assimilação dos papéis sociais, o entendimento das relações afetivas e a construção do conhecimento. Brincando ela tem a possibilidade de assimilar e recriar as experiências vividas pelos adultos, construindo hipóteses sobre o funcionamento da sociedade.

O comportamento lúdico não é herdado, ele é adquirido pelas influências que recebemos no decorrer da evolução dos processos de desenvolvimento e de aprendizagem. O comportamento lúdico é produto do desenvolvimento de uma



cultura lúdica que, ao longo da história, foi priorizada por uns e combatida por outros. (SANTOS, 2000, p. 37).

O ser humano está a todo o momento praticando a ludicidade, não somente quando ele diverte-se, brinca e sorri, mas também quando desempenha atividade que envolve prazer e aprendizagem dentro e fora do espaço recreativo. O bem-estar é considerado lúdico, ou seja, o ser humano é um ser lúdico, principalmente nos momentos de lazer, como jogando, brincando, interpretando, dançando, etc., pois nesses momentos essenciais da vida humana ele pode desempenhar com mais liberdade os mais diversos e criativos tipos de manifestações, sejam elas artísticas, físicas, mentais, materiais, culturais, entre outras; permitindo-lhe uma melhor execução das atividades que por ele venham a ser desempenhadas, podendo assim lhe trazer resultados mais prazerosos e significativos.

1.3 HISTÓRIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS

É importante acompanhar a história das atividades lúdicas no decorrer de sua existência. Com esse estudo esperamos contribuir para educadores passarem a conhecer a importância do lúdico na aprendizagem, e conseqüentemente fazer uso dele na sua sala de aula. O lúdico colabora com aqueles que acreditam numa educação renovada e numa sociedade diferente. Conforme Huizinga (2008, p. 03), “O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe a sociedade humana, mas os animais não esperam que os homens o iniciassem na atividade lúdica”.

Vivemos em tempos onde a flexibilidade é imprescindível, divulgar e trocar as diversidades culturais das várias regiões tradutoras de seus respectivos valores através da linguagem, transmitida pelo lúdico, por meio de brinquedos e brincadeiras. Há ainda hoje brinquedos criados por artesãos, pessoas simples usuários de sua arte para criar brinquedos como boneca de pano, bambolê, carrinho de rolimã, cavalo-de-pau, pião, pipa, entre outros. Apesar do grande avanço tecnológico e das grandes invenções, ainda vemos como esses brinquedos, que para muitos podem parecer simples, têm, de fato, uma grande importância para o desenvolvimento físico das crianças.

Ariès (1981), em seu livro *História Social da Criança e da Família*, faz uma pequena história dos jogos e das brincadeiras, que, devido a sua relevância, é oportuno resumir aqui. Fazendo uma referência a Luís XIII, que desde muito cedo teve contato com atividades lúdicas, dentre as quais a dança, a música e o teatro, sem falar que brincava também com brinquedos

como o cavalo-de-pau, cata-vento e o pião. Por isso é notória a contribuição que essas atividades lúdicas tiveram para a sua formação. Apesar de ser um menino pertencente a uma família financeiramente bem estruturada, não era um menino paparicado.

Para o biógrafo Padre Ange, “o jogo não é apenas um divertimento, mas uma profissão, um meio de fazer fortuna” (ARIÉS, op. cit., p. 106). Constatamos que ao passar dos tempos as atividades lúdicas em instituições escolares tiveram modificações significativas de acordo o contexto social, econômico e religioso.

Um sentimento novo, portanto, apareceu: a educação adotou os jogos que até então havia proscrito ou tolerado como um mal menor. Os jesuítas editaram em latim tratados de ginásticas que forneciam as regras dos jogos recomendados. Admitiu-se cada vez mais a necessidade dos exercícios físicos. Fenelon escreve: Os (jogos) de que elas (as crianças) gostam mais são aqueles em que o corpo está em movimento; elas ficam contentes quando podem movimentar-se. (ARIÉS, op. cit., p. 113).

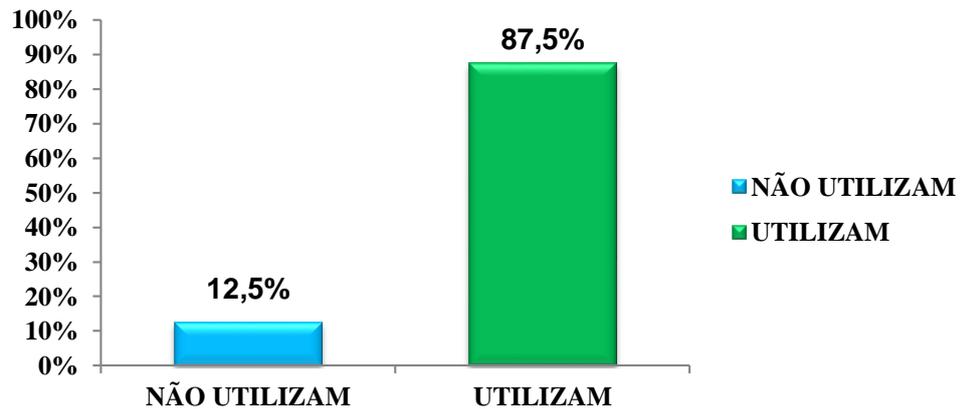
RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados serão apresentados através de estatísticas descritivas, e expostas em gráficos, de acordo com variáveis intimamente ligadas aos objetivos do trabalho e as perguntas formuladas nos questionários. As entrevistas possibilitaram a identificação e descrição das concepções de ludicidade que um grupo de professores desenvolve nas aulas da Educação Infantil em escolas da rede municipal de Queimadas. Dentre os entrevistados, 87,5% afirmaram trabalhar com elementos lúdicos nas aulas e os demais não (Figura 01), estes apontam como empecilho ao trabalho lúdico a precária infraestrutura da instituição de ensino, além da ausência de brinquedos.

É interessante ressaltar a visão de ludicidade desses entrevistados já que está intimamente ligada à presença de recursos materiais, tais como brinquedos, para promover a ludicidade nas aulas ao invés do próprio desenvolvimento do imaginário infantil enquanto elemento fomentador de situações lúdicas. Este pensamento vai de encontro ao de Oliveira (2010, p. 10), “o lúdico não está nas coisas, nos brinquedos ou nas técnicas, mas nas crianças ou, melhor dizendo, no homem que as imagina, organiza e constrói”.

Figura 01 – Percentual de professores que utilizam elementos lúdicos em suas aulas

PROFESSORES QUE UTILIZAM A LUDICIDADE EM SUAS AULAS

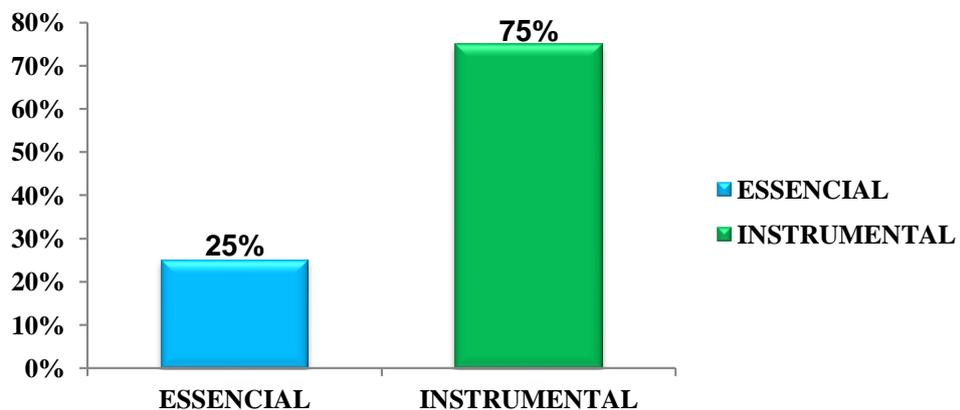


Fonte: Dados da Pesquisa

Ao questionar se a ludicidade é utilizada como um meio para ensinar algo, se é um elemento que não precisa necessariamente ser utilizado para isso, 75% dos professores afirmam utilizar o lúdico instrumental e 25% o lúdico essencial (Figura 02).

Figura 02 – Percentual de lúdico instrumental e essencial

TIPOS DE TÉCNICAS UTILIZADAS PELOS PROFESSORES



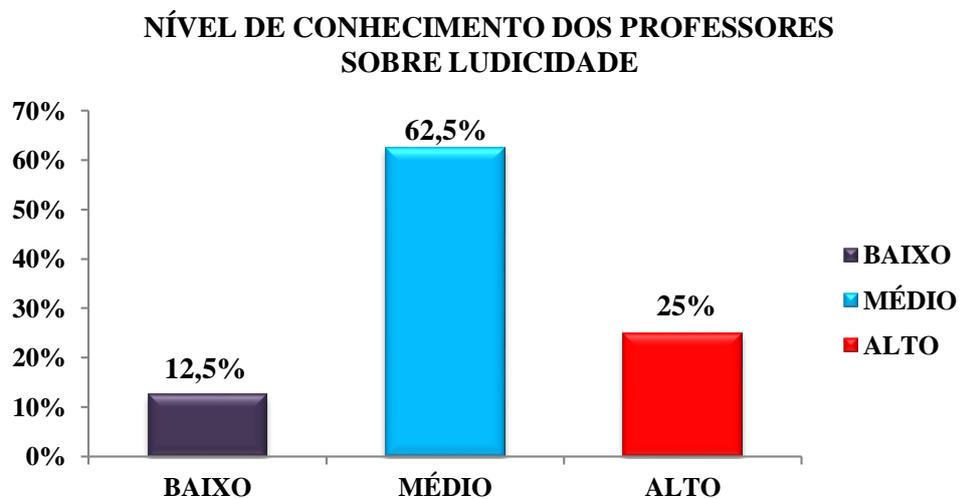
Fonte: Dados da Pesquisa

O lúdico com viés instrumental é aplicado de forma intencional com alguns objetivos definidos, ou seja, de propiciar maior desenvolvimento da coordenação motora e mente, de maneira lucrativa de trabalhar com a criança. Através da ludicidade é percebido um maior

desenvolvimento no aprendizado das crianças, de uma forma mais prazerosa, pois as brincadeiras desenvolvem e preparam as crianças para a alfabetização.

Através do brincar a criança pode desenvolver hábitos e atitudes, tendo o professor como mediador. Com relação à questão da existência de algum ponto negativo que interfere na utilização da ludicidade nas aulas, apenas duas entrevistadas citaram o despreparo do profissional, falta de brinquedos e espaço adequado para as brincadeiras como influência negativa na utilização da ludicidade nas aulas, às vezes, até impedindo ocorrer. Em relação aos conhecimentos sobre a ludicidade, 25% consideram-se em um nível alto, 62,5% médio e apenas 12,5% baixo (Figura 03).

Figura 03 – Percentual de nível de conhecimento sobre ludicidade



Fonte: Dados da Pesquisa

De acordo com Freire (1997, p. 112), “a criança é uma especialista em brinquedo, mais até que a própria professora. Não uma especialista em teorizar sobre o brinquedo, mas em brincar”. O resgate do universo cultural infantil é o ponto de partida para a construção de situações lúdicas enriquecedoras para as crianças. O lúdico deve ser contemplado nas propostas pedagógicas da Educação Infantil e, numa perspectiva não utilitária apenas, possibilitar experiências reflexivas e significativas uma, pois envolve emoção, participação, prazer, descobertas, entre outros.

Há momentos variados da atividade da criança na escola em que o gozo e o prazer são os móveis da atividade lúdica, e o jogo (espontâneo ou dirigido) é só ludicidade mesmo; isso significa, então, que há trabalho (prazeroso) e jogo na escola, tendo ambos aspectos distintos. (KRAMER, 2009, p. 36).



Existem crianças que vivem uma vida dominada pela obediência às regras de outros, passando a desenvolver uma moralidade de obediência cega à autoridade. As regras morais que a criança aprende a respeitar são transmitidas pela maioria dos adultos, isso significa que a elas já chegam elaboradas, porém não na medida de suas necessidades e interesses, mas de uma única vez através da sucessão ininterrupta das gerações adultas anteriores (PIAGET, 1994).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho tentou-se abordar o máximo de questões em torno do brincar, porém sem que houvesse um distanciamento da questão primeira que é considerar ao brincar como atividade própria da infância. Desta forma, a brincadeira torna-se um portal de entrada ao mundo cultural da criança onde ela reproduz em suas ações sua bagagem de conhecimentos acerca da ludicidade.

Assim sendo, faz-se necessário ao educador conhecer os elementos formadores desta cultura lúdica do aluno. Através desses elementos constituidores do brincar o professor poderá interagir com a realidade histórico-cultural, elencando os principais objetos como fatores que poderão auxiliar no processo ensino-aprendizagem. A escola precisa perceber a criança como um corpo em integração com o meio, seja ele físico, social ou cultural

Consideramos “o lúdico como atitude para a aprendizagem”. Vimos que é preciso uma atitude lúdica para poder aprender mais facilmente, mais rapidamente, mais alegremente, não se restringindo apenas a assimilar conceitos. O professor deve envolver-se no processo de formação dos seus educandos brincando com eles. Os jogos educativos também podem auxiliar e facilitar na aquisição de novos conhecimentos, por ser um ótimo recurso didático.

Partindo do pressuposto de que a aprendizagem é um processo que nunca termina e aprender leva tempo, precisamos compreender que as horas passadas na escola podem não ser suficientes para mudar as ideias cotidianas, bem como a história de cada indivíduo que se reforçam a cada dia. A criança deve ser vista como uma ferramenta que se desenvolvem nas práticas contínuas de interação com outras crianças através do lúdico.

Faz-se necessário analisarmos e incluirmos metodologias lúdicas de ensino, a fim de garantir os direitos de aprendizagem das crianças garantidos no Pacto da Alfabetização na Idade Certa. Neste sentido, a interação estabelecida caracteriza-as pela seleção de conteúdos, organização, sistematização didática para facilitar o aprendizado dos alunos,



pois a sala de aula é um ambiente onde as emoções expressam-se, como em qualquer outro meio social, por isso se faz necessário a ludicidade em sala de aula ser estímulo para uma aprendizagem satisfatória para continuarmos acreditando que só a educação pode mudar uma sociedade.

REFERÊNCIAS

ÁRIES, P. **História Social da criança e da família**. Rio de Janeiro, Zahar, 1981.

FERREIRA, A. B. H. **Mini-Aurélio século XXI escolar: O Minidicionário da Língua Portuguesa**. 4. ed. rev. ampl. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 1997.

FREIRE, J. B. **Educação Física e esportes: perspectivas para o século XXI**. Campinas: Papyrus, 2002.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008.

HOUAIIS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11. ed. São Paulo. Cortez, 2008.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia**. São Paulo: Atlas, 2001.

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

SÁ, Neusa Maria Carlan. 2004. **O lúdico na ciranda da vida adulta**. Disponível em: <<http://www.repositorio.jesuita.org.br/bitstream/handle/UNISINOS/4023/Neusa%20M%20aria%20Carlan%20S%C3%A1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 04 mar. 2016.

SANTOS, S. M. P. (org.). **O lúdico na Formação do Educador**. Petrópolis: Vozes, 2000.