

## **JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS COMO PROMOTORES DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

*BABILON, Larissy Teixeira<sup>1</sup>*

*COELHO, Roseane Alves.*

*ZOCCA, Alyne Pereira.*

### **RESUMO**

O presente artigo tem como objetivo contextualizar a ação sobre jogos, brinquedos e brincadeiras no âmbito sociocultural escolar. Necessário compreender os termos: cultura, ludicidade, jogos e brincadeiras. Vastos elementos constitutivos dialogam com a tradição e reforça a compreensão do papel do educador na dinâmica favorável a criança, priorizando as atitudes e as práticas inventadas, aprendidas e transmitidas pelas crianças em seus múltiplos elementos, que se tornam cada vez mais amplas. Brincar é uma atividade natural da criança que exercita a imaginação simbólica, instrumento esse que permite tornar seus desejos e pensamentos realidade. Este artigo desempenhou levantamento bibliográfico sobre a temática em âmbitos profissionais da Educação Infantil entrelaçando perspectivas e discussões em relação ao desenvolvimento da criança, jogos e brincadeiras na educação, contribuições construtivistas psicopedagógicas e a teoria do brincar. Contudo, as possibilidades encontradas foram de relevância peculiar no objetivo de instigar a prática na educação. O documento DCNEB, p. 87 diz que o brincar oferece à criança oportunidade para imitar o conhecido e para construir o novo, conforme ela reconstrói o cenário necessário para que sua fantasia se aproxime ou se distancie da realidade vivida, assumindo personagens e transformando objetos pelo uso que deles faz. O interesse passa pelo educador que planeja e media todo e qualquer conhecimento já adquirido pela criança como sujeito histórico ampliando as ações, oportunizando o saber, compreendendo as iniciativas da criança e enriquecendo o seu desenvolvimento para toda a vida.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ludicidade – Brincadeiras – Jogos – Desenvolvimento Infantil.

---

<sup>1</sup> Acadêmicas de Pedagogia da instituição Faculdade Capixaba da Serra

## **ABSTRACT**

This article aims to contextualize the action on games, toys and games in school sociocultural context. Necessary to understand the terms: culture, playfulness, fun and games. Vast components dialogue with tradition and enhances the understanding of the educator's role in the dynamics favor the child, prioritizing attitudes and practices invented, learned and transmitted by children in its multiple elements, which are becoming wider. Play is a natural activity of the child exercising symbolic imagination, this tool that helps make your wishes and reality thoughts. This article played literature on the subject in professional areas of early childhood education intertwining perspectives and discussions regarding the development of the child, games and activities in education, psycho-pedagogical constructivist contributions and the theory of play. However, the possibilities found were of peculiar importance in order to instigate the practice in education. The document DCNEB, p. 87 says that the play gives the child the opportunity to mimic known and to build the new, as it rebuilds the necessary setting for your fantasy approach or move away from the lived reality, assuming characters and transforming objects by using them to do. The interest goes through educator planning and all media and any knowledge already acquired by the child as a historical subject enlarging the shares and the opportunity to know, including the child's initiatives and enriching their development for life.

**KEYWORDS:** Playfulness - Play - Games - Child Development.

## 1. INTRODUÇÃO

Este artigo tem como objetivo instigar a reflexão sobre como melhorar e dinamizar a temática do Lúdico na educação infantil. O presente texto refere-se à utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras como promotores da aprendizagem na educação por meio de pesquisas e práticas cotidianas ao longo da carreira acadêmica, atividades dadas em aulas práticas de musicalização<sup>4</sup> e o crescente avanço e atenção em como os currículos educacionais enfatizam a devida seriedade do brincar e as ações aprendidas, inventadas e transmitidas pelas crianças.

Com o avanço da ciência e as possibilidades de novas mídias, foi disposto a pesquisar estudos científicos psicológicos e pedagógicos que reconhecem a importância do brincar no desenvolvimento infantil e prontamente na construção do conhecimento. Assim, o uso contínuo desta prática remete-nos pensar na relevância destes instrumentos no processo de ensino-aprendizagem. O reconhecimento é notório no sentido de que o uso de jogos e brincadeiras oferece resultados promissores no cotidiano do aluno, isto é, o educador ao utilizar estes mecanismos transporta para o aluno o prazer das atividades e suas condições de conhecimento introduzindo as propriedades lúdicas, levando em consideração o saber já conhecido, construído e concretizado.

O objetivo do ensinar e aprender neste contexto deve buscar adequações que respalde na aprendizagem e interação. Assim, o educador deve concentrar sua prática na cultura socialmente vigente e ponderando a realidade histórica, social e econômica do indivíduo. Com isso, consiste ao educador firmar estratégias que proporcione ao grupo satisfação, respeito às regras, socialização e parcerias de convivência mútua.

Entendendo que jogos e brincadeiras fazem parte do íntimo vital da criança, tornando-a ativa e operante a qualquer situação independentemente da idade, compreende-se que este ato deve salutar o fato de que ao brincar a criança incorpora o conhecimento de forma prazerosa, agradável e sutilmente absorve o conteúdo.

---

4 Acadêmica Roseane Coelho atua como professora de música e em escolas privadas e projetos sociais.

## **2. DESENVOLVIMENTO: A CRIANÇA COMO HISTÓRIA É O PRÓPRIO SUJEITO PROMOTOR DE APRENDIZAGEM.**

A sociedade contemporânea ocidental ao longo da história foi, em sua grande parte, movida pelo interesse, pela instrumentalização do humano, pela negação do ócio e pelo controle mercantil sobre a produção e reprodução de bens materiais. Nesse mesmo modelo social, a alegria e ludicidade nem sempre estão no cotidiano da criança e, particularmente, para os adultos, o brincar acaba sendo visto como “irrelevante” e caracteriza-se como um jogo de passatempo.

Desde os tempos mais remotos da humanidade, ainda na era romântica já havia uma imagem do brincar no desenvolvimento integral da criança. Aristóteles quando classificou os vários aspectos do homem, dividiu-os em homo sapiens (o que conhece e aprende), homo faber (o que faz, produz), homo videns (o que vê), e o homo ludens (o que brinca, cria) e em nenhum momento, um dos aspectos sobrepôs o outro como mais importante ou significativo. Assim, os povos antigos sempre acreditaram que a mente o corpo e alma são indissolúveis, embora tenham suas características próprias.

Especialmente na era romântica, a humanidade começou a traçar a imagem da criança que brinca e compreende a necessidade de ter o brincar como prioridade. Entretanto nos dias atuais, levar o lúdico para sala de aula é estar na busca por uma melhor qualidade na educação independente da classe social, cultural e econômica. Em 1837 as crianças já eram consideradas como plantinhas de um jardim, e o professor era o jardineiro. O primeiro jardim de infância foi fundado por Friedrich Wilhelm August Fröbel, onde estas crianças se expressavam pelas atividades de percepção sensorial, da linguagem do brinquedo e das cores.

A linguagem oral era associada à natureza e a vida. FRÖBEL foi o primeiro educador a destacar a necessidade do brincar enfatizando o brinquedo, e a atividade lúdica ao apreender o significado da família nas relações humanas. (ARCE, 2002). A escola

diante de muitas mudanças que acirraram contradições internas e externas foi incluída e inserida num cenário de modernidade, tendo que lutar para vencer seus desafios.

Assim, em tese "toda criança tem direito ao descanso e ao lazer, a participar de atividades de jogos e recreação apropriadas à sua faixa etária, usufruindo livremente da vida e das artes" (ONU, artigo nº 31, 1995). Sendo dever direcionado exclusivamente aos profissionais da educação, que respondem pela qualidade de vida educacional das crianças, ao proporcionar o instrumento do brincar, coordenando e avaliando as competências de cada brincadeira, jogo e brinquedo. No Brasil, o DCN da Educação Básica destaca:

“A Educação Básica é direito universal e alicerce indispensável para a capacidade de exercer em plenitude o direito à cidadania. É o tempo, o espaço e o contexto em que o sujeito aprende a construir e reconstituir a sua identidade, em meio a transformações corporais, afetivo-emocionais, socioemocionais, cognitivas e socioculturais, respeitando e valorizando as diferenças. (2013, p.17)”

Ludicidade é um assunto que adquiriu espaço no panorama nacional, principalmente na educação, pelo fato de ser a essência da infância, e a seu uso permitirem um trabalho pedagógico que possibilite a produção de diferentes conhecimentos, da aprendizagem e do desenvolvimento. Estas observações alavancaram diversos questionamentos, tais como: Por que as crianças brincam? Qual a relação do lúdico no ensino-aprendizagem? Como a formação do educador interfere na interação do lúdico neste ensino? Qual a importância dos jogos de regra na construção do conhecimento na escola? No entanto, o sentido verdadeiro da educação lúdica, se garante somente se o educador estiver preparado para realizá-lo e aceitá-lo como um recurso de conhecimento sobre os fundamentos da mesma.

Os efeitos do brincar começam a serem investigados por pesquisadores que discutem as consequências da brincadeira nas esferas motora, afetiva, cognitiva, moral e social portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, à infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam.

Diante da distribuição das fases do brincar, a primeira fase inicia quando começa a se afastar da mãe, quando começa a falar, andar e movimentar-se em volta das coisas e quando sendo alcançada em seu ambiente pelo adulto, estendendo-se até em torno dos sete anos. A segunda fase é quando a criança começa a imitação, repete os adultos no que fazem. A terceira fase é quando apontam para as convenções que surgem de regras e acordos a elas associadas.

O teorista Vygotsky (2ed. 1988), em relação às crianças, considera que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo da vida juntamente com o seu desenvolvimento. Em sua visão sócia histórica, considera que a brincadeira e o jogo são atividades específicas somente da infância, afirmando que as crianças simplesmente recriam a realidade existente ao usar os símbolos.

Sendo a criança que brinca e interage em uma chamada Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) considerado como a distância entre o nível de desenvolvimento atual que, de forma independentemente, resolve um problema e o nível de desenvolvimento potencial determinado por meio da resolução de um problema, sob a orientação do educador ou um adulto. Em todas as fases da vida do ser humano o brincar oferece valores. Assim o lúdico apresenta particularidades na idade infantil e na adolescência e estando em especial ligado ao pedagógico.

Acredita-se que só por meio de buscas constantes poderemos alcançar melhores resultados aos problemas que interferem diretamente na aprendizagem da criança. Cabe ao educador fazer uma reflexão sobre a prática pedagógica em sala de aula, repensar e entrelaçar o lúdico aos fatos cotidianos. Este repensar e refletir estão relacionados diretamente com sua formação e sua preocupação em estar atualizado, na disposição de ser diferente, inovando seu currículo e procurando por novas metodologias, tais como: Estimular a criança a envolver-se com o brinquedo de forma prazerosa, no intuito de desenvolver suas habilidades, mostrar os valores que as atividades lúdicas possuem e interligar o imaginário da criança com a realidade social.

Diante dessa concepção, é defendida uma proposta que tem como intenção adotar metodologias que valorizem o ensinar de fato, pois o que a criança tem de mais comum é a espontaneidade, a criatividade e imaginação. Só assim, estará aberta a desenvolver suas habilidades e assimilar os conteúdos curriculares.

É necessário ainda que os educadores tragam consigo alguma contribuição e tenham, acima de tudo, o conhecimento que a criança já adquiriu em sua vivência com o ambiente familiar e sociocultural, para subjetivar em uma avaliação pedagógica, compreendendo a partir desta filosofia que deverá dar prioridade ao lúdico, possibilitando então às manifestações corporais durante as atividades didático-pedagógicas, ajudando assim a criança a se encontrar dando verdadeiro significado na relação que as crianças mantêm com o mundo.

Atividades lúdicas são extremamente excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. Situações lúdicas mobilizam esquemas mentais, ou seja, acionam e ativam funções psico - neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensar.

Aprender na função lúdica muito cedo, transfere marcas que desabrocham em crescentes e variadas formas, explora a si própria e o ambiente que a cerca, podendo acrescentar ainda das muitas habilidades motoras que a criança adquire em seu desenvolvimento, ajudando-a no estímulo de competências cognitivas.

O professor deve ser dinâmico sabendo utilizar os diversos meios disponíveis em suas aulas e disponibilizar ao aluno um processo que o mobilize e o prepare, incitando-o “aprender a aprender, ter autonomia para selecionar as informações pertinentes à sua ação, refletir sobre uma situação-problema e escolher a alternativa adequada de atuação para resolvê-la, refletir sobre os resultados obtidos e depurar seus procedimentos, reformulando suas ações, buscar compreender os conceitos envolvidos ou levantar e testar outras hipóteses.” (Almeida, 2000, p. 110).

### **3. A INFLUÊNCIA DAS NOVAS TECNOLOGIAS**

Em se tratando de inovação, a concepção proposta intencional é a aquisição de metodologias que valorizem de fato, o que a criança tem de mais comum, a sua espontaneidade, a sua criatividade e a sua imaginação. É possível tornar o ambiente escolar num lugar onde as formas de aprender sejam estimuladas, e os alunos possam se desenvolver de forma integrada aos diversos avanços culturais e sociais e na certeza de se tornarem cidadãos críticos, conscientes de seus direitos e deveres na busca de uma sociedade mais justa, igualitária e unida.

A criança como sujeito não é nem ativo nem passivo, e sim, interativo. Quando a criança é colocada de fato no apego aos jogos ou brincadeiras, fica evidente o seu desenvolvimento durante a transição de uma fase para outra.



Daí a necessidade do professor mediador durante o processo na Educação Infantil, como sendo papel do docente, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras e faz a interferência da edificação do conhecimento. O que acontece ao observarmos um jogo de crianças? Pode ser que nada lhe chame atenção, aos olhos de uma pessoa desatenta, sem atenção, mas na concepção de uma criança tem um significado esplendido. Nesta visão, ROSA (2002) afirma que: “Por todo o seu potencial criativo e pela abertura que proporciona à exploração do real como campo de possibilidades do viver e do conhecer é que podemos afirmar, sem medo de incorrer em erro, que brincar é coisa séria!” (p.45).

De acordo com Piaget a inteligência, a aprendizagem e a construção do conhecimento estão fielmente relacionadas. Assim, durante o emprego da aplicação, devem-se direcionar o desenvolvimento das inteligências através de atividades lúdicas onde a criança possa aprender brincando e socializando o jogo em expressão e como condição para evolução da criança, já que quando elas jogam assimilam melhor e podem transportar para a realidade. Por volta dos dois, três, cinco ou seis anos se pode notar o fato dos jogos simbólicos, que satisfazem à necessidade da criança de não somente relembrar mentalmente o acontecido, mas de executar a representação.

A palavra jogo possui um campo muito amplo de interpretações, inclusive, limitando-se ao simples ato da brincadeira infantil. Na sua concepção do Latim “jocus” que significa gracejo, brincadeira, divertimento. Todavia, é notório que muitos pesquisadores professam a tese de que o jogo ganha espaço como ferramenta facilitadora da aprendizagem mesmo sendo uma atividade de regras, os jogos são estimulantes e dinâmicos. Na versão eletrônica, eles são procurados por pessoas de todas as idades. Mas, tal como os jogos de azar, os jogos eletrônicos podem provocar vícios, além de inúmeros efeitos negativos a saúde como: dependência precoce, problemas na visão, desinteresse pela leitura entre outros.

A participação mediadora do adulto na escolha da criança em relação aos jogos eletrônicos eleva o nível de interesse, enriquece e contribui para o esclarecimento de dúvidas e ao mesmo tempo, a criança sente-se prestigiada e desafiada, descobrindo e vivendo experiências que tornam este recurso prazeroso.

Os professores podem guiá-las proporcionando-lhes os materiais apropriados mais o essencial é que, para que uma criança entenda o caminho a ser alcançado, deve construir ela mesma, deve reinventar. Cada vez que ensinamos algo a uma criança e damos a resposta, impedimos sua descoberta. Por outro lado, aquilo que permitimos que descubra por si mesma, permanecerá para sempre assimilado.

De acordo com Emília Ferrero um dos maiores danos que se pode causar a uma criança é leva-la a perder a confiança no seu potencial e na sua capacidade de pensar (1990). Entretanto, não muito obstante a suas teorias didáticas adotadas pela educação por volta dos anos 80 no Brasil, essa concepção vem à tona e nos faz refletir na indústria eletrônica capitalista alarmante do século XXI, potencializando o comércio desenfreado de consumo eletrônico sem medida. Constantes informações a todo o momento cercam a criança, sons animados, efeitos visuais, texturas, enfim, tudo é novidade. Em contrapartida Einstein retrata sua indignação em relação ao nosso presente temendo o dia que a tecnologia ultrapassasse a interação humana.

Contudo, a partir dos grandes problemas enfrentados pelo ensino e ainda as diversidades de cultura dos alunos e das dificuldades que estes têm em aprender, as práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular possibilitam a utilização de gravadores, projetos, computadores, máquinas fotográficas, e outros recursos tecnológicos, garantindo como formas de acesso uma qualidade de ensino.

Na sala de aula a leitura, a escrita e o cálculo são meios de atividade-jogo onde o lúdico transformado passa por construções adaptadas, exigindo um trabalho efetivo e participativo no processo de aprendizagem, o jogo é um meio importante no aprender e se usados nas atividades de leitura, escrita e cálculos facilitam o aprendizado sem cansar o aluno.

Um exemplo é o material dourado Montessori e o ábaco que bem trabalhados ajudam a criança desenvolver a matemática brincando. Sua característica principal é utilizar para soma, subtração e sequência numérica que são operações fundamentais. Na educação infantil, o seu uso viabiliza a criança associar regras de numeração e podendo aprender conceitos bem primitivos da matemática.

A união das novas tecnologias com a educação tradicional tem sido magistral. O empenho das empresas em atender todo o tipo de perspectiva tem superado expectativas. É sabido, que a natureza até aos seis anos da criança é sensorial no tocante ao desenvolvimento e por isso gostam de sentir. Pegam, mordem, abraçam, deitam em cima, esfregam guloseimas, molham, enfim, usam tudo o que tem para sentirem o mundo e observam tudo a sua volta. Portanto, a produção de instrumentos de aprendizado que trabalhem todos esses sentidos tem aumentado.

Contudo, à medida que as crianças se desenvolvem ao manipular materiais diversos, elas são capazes de reconstituir, reinventar coisas, existindo adaptação mais acabada neste momento ela cresce e evolui no seu interior transformando o concreto em abstrato, ou seja, o lúdico em linguagem. Essa essência do lúdico possibilita a criança o aumento da autoestima dando a oportunidade de vivenciar de forma clara o ato de divertir-se, estimula ainda a se conhecer internamente quanto as suas responsabilidades, valores, trocam informações e adquirem experiências corporais e culturais, por meio das atividades de socialização.

O papel do educador em relação à escolha de qual material eletrônico executar em sala é considerar os aspectos necessários da turma a ser trabalhada. O ponto chave de uma boa escolha está voltado à quebra de resistência por parte da equipe pedagógica e do próprio educador, ou por desconhecerem suas potencialidades ou por negarem a eficácia dos mesmos.

Em contrapartida, este mecanismo dinamiza articulações, circulação de informações, ampliando a construção de leitura do mundo. Aprendemos que quanto maior a diversidade de ferramentas dominadas pelo aluno, maior será seu território de ação.

Em suma, é por meio de atividades lúdicas ou lúdicas eletrônicas que as crianças terão capacidade de evolução cognitiva e pedagógica de explorar e refletir sobre a cultura e a realidade em que vivem, podendo questionar sobre as regras e sobre seu lugar na sociedade, pois durante tais atividades elas podem superar a realidade, e mudá-la por meio da imaginação e da fantasia.

Sobre as novas tecnologias na educação cabe citar a este respeito que:

“Os jogos, ao permitirem a simulação em ambientes virtuais, proporcionam momentos ricos de exploração e controle dos elementos”. Neles, os jogadores – crianças, jovens ou adultos – podem explorar e encontrar através de sua ação, o significado dos elementos conceituais, a visualização de situações reais e os resultados possíveis do acionamento de fenômenos da realidade. (RIBEIRO *et, al.*, 2006).

A criança na sua infância não consegue abranger toda a máquina do processo de aprendizagem, mas contribui como sujeito da aprendizagem. Segundo Mayo (2005), sua pesquisa em neurociência é bem completa e compara as teorias de aprendizagem com as características dos jogos e brinquedos eletrônicos como: Você faz, você aprende; Questionamento e *feedback*<sup>5</sup>; Autenticidade; Eficácia Própria; Cooperação. (MAYO, 2005 apud RIBEIRO, 2006).

Os articulistas citam sobre a aplicação do jogo defendendo-o como necessário e ainda possível que aconteça durante a aprendizagem na escola, trazendo estímulo e prazer devido ao que muitas crianças já tenham desistido ou pensem em abandonar a escola por não terem prazer de estar neste ambiente, por que passam dificuldades de natureza econômica ou social. Estudos têm demonstrado que o lúdico não deve desviar a criança quanto aos seus problemas, mas deve mostrar o caminho para enfrentá-los e resolvê-los com autoestima.

---

5 Feedback palavra inglesa que significa realimentar ou dar resposta a um pedido

Para Santos (2000), Os jogos tornam a aula bem mais atraente, devolve ao professor seu papel como agente construtor do crescimento e conhecimento do aluno, elimina o desinteresse e, portanto, a indisciplina. Nisto, escolarizar é a base para assim colher bons frutos. Segundo o autor

“(…) educadores e pais necessitam ter clareza quanto aos brinquedos, brincadeiras e/ou jogos que são necessários para as crianças, sabendo que eles trazem enormes contribuições ao desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar. No jogo, ela está livre para explorar, brincar e/ou jogar com seus próprios ritmos, para autocontrolar suas atividades, muitas vezes é reforçada com respostas imediatas de sucesso ou encorajada tentar novamente, se da primeira alternativa não obteve o resultado esperado.” (p.166).

Concernente ao ponto de vista do autor, destacamos a autonomia da criança como ponto primordial e a associação de uma boa metodologia com um ambiente adequado resultará em um ótimo efeito ao aprendiz.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A propósito este trabalho contribuiu refletir a respeito do verdadeiro conceito do lúdico na Educação Infantil e seus modelos diversificados de agir e mostrar a rela necessidade de transformar o brincar em trabalho pedagógico.

Total indigência é proposta aos educadores que experimentem o lúdico e vivencie o prazer de aulas mais dinâmicas e interessadas, usando tais recursos não como preenchimento de lacunas, mais com seriedade e objetivo. Contudo, planejar é desenvolver projetos contextualizados juntamente com a escola e uma gestão democrática em sua aplicabilidade, levando em consideração o universo dos pequenos na criação e recriação possibilitando uma visão holística a sua volta.

## REFERÊNCIAS

ARCE, Alessandra. A pedagogia na “era das revoluções”: uma análise do pensamento de Pestalozzi e Froebel. Campinas: Autores Associados, 2002.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica - técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Edições Loyola, 2000.

BRASIL. Ministério da Educação. Diretrizes Curriculares da Educação Básica, ed 2013, pg. 17.

FERREIRO, E. (org.) Os filhos do analfabetismo. Porto Alegre: ARTMED 1990.

PIAGET, J. & INHELDER, Barbel. A psicologia da criança. 72 ed. São Paulo: DIFEL, 1982.

SANTOS, Antônio Carlos dos. Jogos e atividades lúdicas na alfabetização. Rio de Janeiro: Sprint, 2000.

Organização das Nações Unidas, [ONU]. 2006. Artigo nº 31, 1995.

VIGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 2. ed. Porto Alegre: Martins Fontes, 1988. 168p.

ROSA, S.S. da. Brincar, conhecer, ensinar. 3ed. São Paulo: Cortez, 2002. 118p. (coleção questões da nossa época; v.68)

RIBEIRO, L. O. M. et al. Modificações em jogos digitais e seu uso potencial como tecnologia educacional para o ensino de engenharia. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 4, n. 1. APUD Mayo 2005. Porto Alegre: UFRGS, 2006.

---