



Capítulo

1

**A IMPORTÂNCIA DAS PRÁTICAS LÚDICAS
NA ROTINA ESCOLAR E NA CONSTRUÇÃO
DO CONHECIMENTO**

A IMPORTÂNCIA DAS PRÁTICAS LÚDICAS NA ROTINA ESCOLAR E NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

THE IMPORTANCE OF PLAY PRACTICES IN THE SCHOOL ROUTINE AND IN THE CONSTRUCTION OF KNOWLEDGE

Ana Flávia de Amorim Melo¹

Resumo: O presente estudo tem como objetivo geral analisar a importância das práticas lúdicas na rotina escolar e na construção do conhecimento. Contudo, buscando alcançar o objetivo proposto, realizou-se uma pesquisa de cunho bibliográfica, ao qual, utilizou-se artigos, revistas, e estudos aos quais tratam sobre a presente temática apresentada neste estudo, como fonte de embasamento teórico. A brincadeira assume papel fundamental na interação da criança com outra criança e na criança com o adulto, tanto no âmbito familiar, social ou escolar. As brincadeiras são caminhos que conduzem as crianças para vivenciarem e socializarem atitudes, comportamentos, experiências e vivências. Nessa forma, as brincadeiras e os jogos são atividades dinâmicas, ecléticas que não se encaixam em uma definição hermética. Uma brincadeira ou um jogo ganham brilho no ato da sua execução. O jogo é proativo porque desenvolve os esquemas mentais do conhecimento, aqueles que desencadeiam a aprendizagem de novos conhecimentos, tais como: comparar, observar, inferir, classificar, seriar, conceituar, planejar e prever. Por tudo isso, o jogo é imprescindível como atividade didática, visto que ao brincar a criança se capacita para articular teoria e prática, para levantar hipóteses, para experimentar, desafiar sua capacidade física e mental, transformando a aprendizagem em atividade atrativa e cheia de interesses. O espaço escolar transforma-se em um ambiente onde gostar e querer são indissociáveis.

¹ Mestre em Ciências da Educação pela Veni Creator Christian University (VCCU). Graduada em Direito pela Universidade Católica de Pernambuco.



Palavras-chaves: Lúdico. Brincar. Aprendizagem.

Abstract: The general objective of this study is to analyze the importance of playful practices in the school routine and in the construction of knowledge. However, seeking to achieve the proposed objective, a bibliographical research was carried out, which used articles, magazines, and studies that deal with the present theme presented in this study, as a source of theoretical basis. Play plays a fundamental role in the interaction between children and other children and between children and adults, whether in the family, social or school context. Games are paths that lead children to experience and socialize attitudes, behaviors, experiences and experiences. In this form, games are dynamic, eclectic activities that do not fit into a hermetic definition. A joke or a game gains shine in the act of its execution. The game is proactive because it develops mental knowledge schemes, those that trigger the learning of new knowledge, such as: comparing, observing, inferring, classifying, serializing, conceptualizing, planning and predicting. For all these reasons, the game is essential as a didactic activity, since by playing the child is able to articulate theory and practice, to raise hypotheses, to experiment, to challenge their physical and mental capacity, transforming learning into an attractive activity full of interests. . The school space becomes an environment where liking and wanting are inseparable.

Keywords: Playful. To play. Learning.

INTRODUÇÃO

O lúdico tem uma grande importância para a educação e para o andamento das aulas, pois, o mesmo provoca uma aprendizagem significativa de forma que todos passam a gostar das aulas, e os professores conseguem atingir um bom resultado na aprendizagem de suas crianças. Avista disso a criança na educação infantil precisa das brincadeiras para ajudar na sua aprendizagem, além de avançar em suas habilidades para que possam aplicar no seu dia-a-dia.



A escola é um espaço onde as crianças buscam aprender assuntos, que irão ser utilizados no seu cotidiano e é nesse lugar que querem aprender como utilizar-se do conhecimento adquirido. Além disso, é no ambiente escolar que as crianças podem desenvolver seus pensamentos, tornando-os sujeitos que constroem sua própria história, possibilitando sua atuação no mundo e o lúdico no processo educativo da criança tem sido de eficaz na aprendizagem, principalmente quando proporcionam momentos prazerosos, no entanto, além de contribuir para o desenvolvimento cognitivo, favorece na aprendizagem e no rendimento escolar. Dessa forma, os jogos assumem a função de fortalecer os esquemas já estabelecidos e gerar equilíbrio emocional através do prazer na criança aprendiz (NILES; SOCHA, 2014).

É importante perceber que a motivação é de suma importância para o desenvolvimento da aprendizagem dos educandos. Quando os alunos apresentam interesse em realizar as atividades que lhe são propostas, o prazer nas descobertas passam a ser mais construtivas e prazerosas, além de estimular cada vez mais a aquisição de novos conhecimentos proporcionando descobertas (ANGST; OLIVEIRA-MENEGOTTO, 2015).

Portanto o educador deve procurar várias formas de atividades que possam ser atrativas e importantes para o desenvolvimento da criança, na qual, além de brincar tanto o aluno como o professor possam entender a finalidade das brincadeiras, e que a criança possa ser um sujeito ativo e capaz de interagir com os outros, compartilhar e aprender brincando, adquirindo seus próprios valores e conhecimentos através do lúdico (NILES; SOCHA, 2014).

Trabalhar a ludicidade na educação infantil contribui na prática docente à proporção que torna o desenvolvimento da criança mais afetivo. Ambos saem ganhando especialmente o protagonista da educação infantil 'A criança'. Para a educação infantil ter maior efetividade é necessário lembrar que o aluno deve ser o protagonista de sua educação. É ele quem constrói de maneira ativa e diversificada seu conhecimento (GUMIERI, 2016).

A ludicidade como ponto de partida para concretizar o ensino-aprendizagem, a criança terá condições de levantar hipótese, formular, elaborar, observar, questionar e refletir sobre as situações



vivenciadas no brincar, envolvendo o jogo, o brinquedo e as brincadeiras, neste sentido provoca estímulos que desencadeiam múltiplas aprendizagens. Esses recursos pedagógicos são instrumentos de ensino que o professor tem que ter noção que eles precisam estar de encontro a realidade do aluno, só assim alcançar os resultados que se pretende obter (GUMIERI, 2016).

O educador se reconhecendo como mediador do conhecimento dentro do âmbito educativo e levando em consideração os conhecimentos prévios das crianças poderá criar estratégias metodológicas que deem viabilidades do aluno construir seu próprio conhecimento assegurado na proposta da ludicidade para expandir o conhecimento de mundo capacitado a enfrentar desafios e sentir-se desafiado a aprender brincando prazerosamente (SILVA, 2014).

Assim, a escolha da temática justifica-se pela necessidade de se ter um novo olhar em relação à prática educacional na educação infantil, de maneira que se perceba a importância de se trabalhar por meio de jogos e brincadeiras. Trabalhar a ludicidade na educação infantil contribui na prática docente à proporção que torna o desenvolvimento da criança mais afetivo. Ambos saem ganhando especialmente o protagonista da educação infantil, que é a criança. Para a educação infantil ter maior efetividade é necessário lembrar que o aluno deve ser o protagonista de sua educação. É ele quem constrói de maneira ativa e diversificada seu conhecimento.

O presente trabalho tem o intuito de desenvolver um estudo acerca da importância da ludicidade como recurso didático, destacando como essa prática pode ser primordial na educação infantil e seus principais benefícios.

De tal modo, o presente estudo tem como objetivo geral analisar a importância das práticas lúdicas na rotina escolar e na construção do conhecimento.

Contudo, buscando alcançar o objetivo proposto, realizou-se uma pesquisa de cunho bibliográfica, ao qual, utilizou-se artigos, revistas, e estudos aos quais tratam sobre a presente temática apresentada neste estudo, como fonte de embasamento teórico.



FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

CONCEITOS ACERCA DO LÚDICO

O principal objetivo da educação é formar pessoas criativas, capazes de modificar a forma de viver com outras pessoas, de ser mais livres e felizes. Assim sendo, o lúdico é um ótimo meio para alcançar este fim.

É possível constatar que o lúdico é um facilitador da aprendizagem, o grande problema na sua utilização é, na maioria das vezes, a falta de formação para o professor no que diz respeito ao trabalho com a ludicidade em sua sala de aula; bem como a falta de financiamento educacional já que em muitas ocasiões o jogo precisa de recursos os quais o professor não pode arcar sozinho com tal despesa.

Apesar de tantas dificuldades diante do trabalho com o lúdico, muitos professores vêm desenvolvendo essa atividade diferenciada na escola. A proposta vem crescendo dia a dia, pois se começou a observar que os trabalhos realizados com os jogos lúdicos atraem a atenção da criança e, por consequência desenvolve-se uma satisfatória contribuição para o desenvolvimento intelectual e educacional, levando a um processo de ensino-aprendizagem eficaz por meio dos mesmos.

Segundo Carvalho (2010, p.7), diz que:

Educar a criança por meio do lúdico é colocá-la diante de situações que possam ajudá-la em seus impulsos instintivos. Ela pode ser incentivada, encorajada e orientada a desenvolver manifestações instintivas da sua infância, e isso auxiliará no desenvolvimento de sua inteligência.

Dessa forma, sendo a escola o espaço social de interação com os grupos, nada mais interessante do que fazer uso dos jogos para que a sintonia que favorece a educação, a socialização e aprendizagem, encontre as funções perceptivas usadas nos jogos com relação muito próxima às funções cognitivas (MARTINS, 2009).

O jogo exige do jogador esforço de cognição, assimilação, união na formação e conservação



de grupos nos quais ganhar é tão importante quanto continuar unido nos grupos. Portanto, é fundamental construir a autoconfiança das crianças diante de novos aprendizados, para que possam interagir trocando conhecimentos, pesquisando e tirando conclusões (CARVALHO, 2010).

O professor tem uma grande responsabilidade com a aprendizagem da criança principalmente nas séries iniciais do ensino fundamental, já que é necessário assimilar a leitura e escrita e os cálculos básicos da matemática. É também nessa fase que a criança pode tomar gosto pelo estudo ou abandonar severamente a escola por conta de uma dificuldade de aprendizagem (CARVALHO, 2010).

Quando se trata de educador no contexto educacional Vygotsky (1995, p.90) diz que:

O professor por ser elemento central e único detentor do saber, é quem corrige, avalia e julga as produções e comportamentos dos alunos, principalmente seus “erros e dificuldades”, detendo-se quase que exclusivamente no produto da aprendizagem, naquilo que a criança é capaz de fazer sozinha.

Por sua vez, o educador sendo a peça principal no processo de educação é o único que conhece a realidade e dificuldade de seus alunos, por isso deve ajudar a criança na projeção de suas atividades. Ele precisa estar munido de métodos diversificados e ao mesmo tempo novos para ensinar seus alunos, repassar conteúdos de forma que eles possam se interessar e aprender. É dentro dessa inovação que surge o lúdico, a ludicidade como sugestão para auxiliar a prática pedagógica em sala de aula que pode estar um pouco desgastada (VYGOTSKY, 1995).

Os recursos lúdicos são capazes de contextualizar os conteúdos e assim a criança passa a ver sentido naquilo que está aprendendo, como por exemplo, entender que é preciso saber ler e fazer cálculos para ir até um supermercado, saber a diferença entre o quente e o frio dentro da ciência, saber a origem da humanidade dentro da história, saber o tempo como está, onde mora, entre outras necessidades que descobrirá ao longo da brincadeira (VYGOTSKY, 1995).

Neste enfoque, o lúdico pode sim auxiliar na construção do processo ensino-aprendizagem em todas as áreas do conhecimento, desde que seja trabalhada de acordo com a faixa etária da criança, para que o objetivo consiga ser alcançado. É evidente que o trabalho de forma interdisciplinar se



torne mais enriquecedor quando realizado por meio da ludicidade, envolvendo assim vários conhecimentos de uma só vez (GRANDO, 2008).

Como vem sendo explicitado, os jogos são notáveis recursos que o educador pode utilizar no ensino. No começo da aprendizagem da escrita alfabética as crianças fazem confusão entre letras e sons, esse tipo de confusão também ocorre quando começam a compor suas primeiras hipóteses em relação ao sistema de numeração. Essas confusões podem se tornar um grande problema se não aprenderem a distinção entre ler e escrever e contar e associar ao conteúdo correto, pois partirá daí a dificuldade também para adquirir outras habilidades (MALUF, 2004).

Em ambos os casos, um dos alicerces do processo de letramento consiste em promover a reflexão sobre as propriedades que estrutura os sistemas de números e de escrita alfabética. Neste contexto, destaca-se aspectos importantes da atividade lúdica associada à característica fundamental do jogo como atividade livre que permite propor, produzir e resolver situações variadas que envolvam o SNA (sistema de escrita alfabética) e o SND (sistema de numeração decimal) (MALUF, 2004).

A proposta dos jogos em sala de aula promove a socialização dos alunos, possibilita atitudes de cooperação entre eles, além de proporcionar a participação e o interesse em esclarecer o problema proposto pelo professor. Porém, para que isso ocorra o professor necessita de um planejamento organizado e um jogo que instigue o aluno a buscar o resultado, ele precisa ser interessante, desafiador. Conforme aponta Grando (2008, p. 25):

Além disso, é necessário que a atividade do jogo proposta, represente um verdadeiro desafio ao aluno, ou seja, que se torne capaz de gerar “conflitos cognitivos” ao aluno, despertando-o para a ação, para o envolvimento com a atividade, motivando-o ainda mais.

O emprego de atividades lúdicas promove um senso crítico, investigador, que ajuda na compreensão e entendimento de determinados conteúdos relacionados ao ensino. Entretanto, faz-se necessário que os alunos encarem essa atividade como uma aprendizagem através de jogos como dominó, palavras cruzadas, memória e outros que proporcionem ao aluno brincar e registrar resultados obtidos



ao mesmo tempo, tornando essa aprendizagem um processo interessante e divertido (NEVES, 2007).

Os jogos devem ser utilizados para lançar, amadurecer e aprofundar os conteúdos já trabalhados. Dessa forma o aluno será conscientizado da importância daquele momento para a sua formação, pois ele usará de seus conhecimentos e de suas experiências para participar, opinar, sugerir soluções na busca de melhores resultados (GRANDO, 2008).

Este recurso pedagógico deve ser aproveitado pelo professor como instrumento na aprendizagem, como uma ferramenta que facilite e colabore para auxiliar os alunos a vencerem os obstáculos encontrados durante o processo, assim como, levá-los à compreensão dos conteúdos trabalhados (GRANDO, 2008).

A prática da ludicidade para ensinar os conteúdos do currículo escolar pode propiciar o sucesso da aprendizagem dos alunos. Lembrando que, os benefícios dessas atividades vão além das salas de aula, pois esses recursos promovem uma maior interação entre os alunos. Além disso, muitas vezes uma atividade desenvolvida na escola, na qual o professor tenha participação efetiva ou colaborativa proporciona um relacionamento mais próximo entre ele e o aluno (NEVES, 2007).

Outro aspecto a ser focado diz respeito a uma realidade vivida por muitos alunos, ou seja, as dificuldades econômicas e sociais. Esta situação pode interferir diretamente no aprendizado ou em casos extremos a evasão escolar e em vista disso é preciso que a escola ofereça momentos mais alegres e agradáveis. A cerca disso, aponta que a maior parte das crianças em situação de fracasso são as de classe popular e elas precisam ter prazer em estudar, do contrário, desistirão e abandonarão a escola (NEVES, 2007).

Sendo assim, quanto mais os alunos enfrentam dificuldades de ordem física e econômica, mais a Escola deve ser um local que lhes traga motivação. Essa alegria, não pode ser uma alegria que os desvie da luta, mas eles precisam ter o estímulo ao prazer.

É papel da escola buscar estratégias de ensino que sejam agradáveis para o aluno, pois somente num ambiente prazeroso é que a aprendizagem ocorrerá de forma significativa. Sobre isso Moyles (2002, p. 43) enfatiza: “A aprendizagem ocorre o tempo todo no desenvolvimento normal



durante toda a vida, desde que alguma coisa desperte o nosso interesse”.

É preciso que a escola valorize os conhecimentos adquiridos espontaneamente pela criança, muitas vezes por meio do lúdico, e não o despreze em detrimento do conhecimento sistematizado, mas articule um ao outro utilizando um rico instrumento pedagógico que são os brinquedos.

Os recursos lúdicos são capazes de contextualizar os conteúdos e assim o aluno passa a ver sentido naquilo que está aprendendo. Os jogos desenvolvem o raciocínio lógico, estimulam o pensamento independente, a criatividade e a capacidade de resolver problemas.

O uso do lúdico é de extrema importância para o educador, pois constitui-se numa estratégia de ensino e aprendizagem devendo dessa forma ser planejado previamente e os objetivos elucidados, pois a ludicidade deve ser trabalhada na escola com muita seriedade.

Durante todo o trabalho foi feita uma análise teórica sobre a importância do lúdico na sala de aula, ao passo que o estudo foi sendo aprofundado foi percebendo-se que é imprescindível a utilização do mesmo na melhoria da prática pedagógica. Dessa forma, fez-se necessário acrescentar algumas sugestões de práticas pedagógicas no intuito de favorecer o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem.

Como vem sendo explicitado, os jogos pedagógicos são notáveis recursos que o educador pode utilizar no ensino da Língua Portuguesa, contribuindo para o enriquecimento e desenvolvimento intelectual e social do educando, levando-os a aprender trabalhar em equipe, com criatividade, bom humor e imaginação.

Apresentam-se algumas sugestões de atividades lúdicas para trabalhar o português:

- Bingo de letras, palavras e frases;
- Dominó das imagens (trabalhar a escrita relacionada a imagem);
- Concurso de ortografia;
- Produção de frases a partir da imagem mostrada;
- Jogo da mímica (identificar objetos, palavras, animais por meio da expressão corporal);



- Soletrando;
- Concurso de produção de cartazes (utilização de diferentes gêneros textuais).

Na matemática, o jogo leva ao conhecimento de regras e este jogar propicia através da articulação entre a problemática proposta, gerada pelo convívio social e a imaginação, ao desenvolvimento de novos conhecimentos matemáticos fazendo com que através da exploração e transformação a criança comece a estabelecer significados e passa a percebendo que o meio se modificará com sua ação. Segundo Neves (2007, p. 12) é interessante trabalhar:

- Jogo da memória numérica (comparar número a quantidade);
- Pegavareta (aprender a contagem a partir da brincadeira);
- Quadrado mágico;
- Bingo numérico;
- Labirinto da tabuada;
- Boliche reciclável.

Quanto às disciplinas Ciências, História e Geografia podem ser utilizados jogos que explorem a linguagem visual, oral e escrita como:

- Utilização de mapas, vídeos, cartazes que promovam além da leitura o interesse em conhecer o que está sendo exposto;
- Debates com formação de mesa redonda, grupos, dramatizações as quais possibilitem a criança a desenvolver sua oralidade e expressão corporal;
- Produções de textos, resenhas, opiniões sobre o que está sendo debatido.

Todas essas sugestões levarão as crianças à compreensão de suas posições no conjunto das



relações da sociedade com a natureza em relação aos valores humanos, toda sua historicidade. Como também os processos envolvidos na construção do tempo e espaço geográfico. Assim, como está especificado no PCN's de História e Geografia:

A Geografia ao pretender o estudo de lugares, suas paisagens e território, tem busca de um trabalho interdisciplinar, lançando mão de outras fontes de informações. É possível aprender Geografia desde os primeiros ciclos do Ensino Fundamental pela leitura de autores brasileiros consagrados - Jorge Amado, Érico Veríssimo, Guimarães Rosa, entre outros cujas obras retratam as diferentes paisagens do Brasil, em seus aspectos sociais, culturais e naturais (PCN's, 1997, p. 117).

Enfim, a educação por meio da ludicidade, é uma proposta de trabalho que, se bem ministrada e assimilada nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental poderá contribuir efetivamente para a melhoria do processo ensino-aprendizagem. Nesse processamento aprimorar a aprendizagem dos alunos, formando cidadãos aptos a exercer sua cidadania de forma plena e consciente, de seus direitos e deveres (NEVES, 2007).

O professor dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental ao escolher um jogo deve visualizar analisar e ressaltar o que almeja atingir, vindo a utilizar o jogo, como um instrumento de função educativa. Deixando evidente que o mais importante do que delimitar qual a metodologia que será usada, é oportunizar as crianças uma forma dinâmica e prazerosa de aprendizado (AGUIAR, 2004).

Diante de todas as estratégias de jogos acima citadas deve-se salientar que são sugestões para facilitar o trabalho pedagógico e não receitas prontas e acabadas que podem fazer aprender ou não. É preciso entender que o uso do lúdico não significa dizer que a criança vai aprender, ele irá auxiliar na problematização do conteúdo, de forma a contribuir para que a aprendizagem passe de um processo obrigatório e exaustivo a significativo e prazeroso (AGUIAR, 2004).

Todavia, cabe ao corpo docente buscar informações e desenvolver trabalhos para que cada vez mais prove os benefícios da ludicidade nas atividades escolares, bem como na formação integral dos indivíduos, pois experiências bem sucedidas podem provar que o lúdico é uma ferramenta muito



eficaz e que deve ser utilizada na escola (MALUF, 2004).

Por sua vez a metodologia lúdica se usada de forma consciente e responsável, pode realmente contagiar os alunos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental e despertá-los a interpretar o mundo como indivíduo ativo no processo de transformação. E em todo esse processo o professor deve assumir o papel de intercessor, ético e cooperativo fazendo de suas aulas uma excelência em dinamismo que suscite o feedback entre educando – educador (MALUF, 2004).

JOGOS NA ESCOLA

Trabalhar com a perspectiva lúdica na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental é uma exigência da lei, mas desenvolver atividades pedagógicas tendo o jogo com recurso não é tarefa fácil, porque as crianças ainda, nessa faixa etária, não tem a coordenação motora muito desenvolvida e deixam de corresponder a muitas ações. Diante disso, será necessário um planejamento aprimorado com objetivos bem definidos.

Organizar a escolha dos jogos para suas crianças é papel do professor. Essa escolha atende a critérios especificamente pedagógicos que são a estimulação da cognição, da imaginação, da criatividade das habilidades afetivas e psicomotoras, além das sociais. Os jogos voltados para a socialização da criança estimulam a interação, a verbalização de ideias. Todo jogo deve ser voltado para a exploração do lúdico (OLIVEIRA; DIAS, 2017).

Os jogos e as que estimulam as habilidades cognitiva, afetivas e sociais são aqueles que usam bolas, encaixam peças, usam blocos para construção, utilizam fantoches. Por sua vez, os blocos de construção, geralmente são feitos de madeira, e ajudam no desenvolvimento da motricidade dos membros superiores, pois desenvolvem ações como: pegar, tocar, manipular, afastar, aproximar, e desenvolvem também a concentração, o raciocínio, a criatividade. Esse jogo é muito criterioso e desenvolve o espírito de organização, cuidado, imitação, similaridade e noções espaciais e de quantidade (GUMIERI, 2016).



Os jogos com bolas são os mais populares e favorecem o desenvolvimento de muitas habilidades, tais como: noção espacial, competitividade, habilidade com os pés e com as mãos, além de raciocínio rápido e mobilidade corporal. O jogo com bolo ajuda na socialização e a interação.

Os jogos de encaixe são muito comuns na escola e são confeccionados em madeira, papelão e plástico e são utilizados com objetivo das crianças manipularem suas peças, construir objetos livremente ou direcionados, fazendo experiências. Esse tipo de jogo contribui para que as crianças compreendam situações novas, planeje ações concretas, contribui para o desenvolvimento motor dos braços, mobilidade dos cotovelos, antebraços, mão pulso e dedos, além de desenvolver a coordenação visiomotora, a discriminação de cores, tamanho e formas (GUMIERI, 2016).

Como se vê, os jogos vistos na perspectiva de recurso didático, apresentam-se como uma maneira de construir relações entre o imaginário e o concreto do dia-a-dia especialmente das crianças. Quando bem planejado, com objetivos bem definidos e metas bem traçadas, os jogos ou qualquer material lúdico são fortes aliados da aprendizagem prazerosa. É importante o material pedagógico não seja apresentado como pronto, acabado, voltado apenas para manipulação. O melhor jogo é aquele que oferece possibilidades de recriação.

Sob essa ótica, é importante destacar que o educador ou a educadora tem sempre oportunidade de ser criativo nas buscas e escolhas do material didático, especialmente do material lúdico. Porém, para isso, ele não deve esquecer-se de estar sempre aberto a sugestões e para a criatividade, abrindo-se a novas experiências. Lembrar sempre que a criança deve estar sempre envolvida por um clima de afetividade, amizade e segurança e situada em um ambiente calmo, receptivo para poder desenvolver suas habilidades e competências (OLIVEIRA; DIAS, 2017).

O trabalho desenvolvido pelo profissional da educação precisa oferecer à criança oportunidades para que ela desenvolva habilidades sócias e afetivas e, envolvidas nesse clima, a cognição flui abundantemente. O brincar no âmbito escolar é chamado de brincar dirigido e não anula a espontaneidade do ato de brincar. Nele há possibilidades de traçar desafios a partir da seleção dos jogos ou mesmo da brincadeira (GUMIERI, 2016).



Estes tipos de jogos trazem objetivos claros que são de promoção de aprendizagens em campo da matemática, das artes e da linguagem, por exemplo. Por fim, nessas atividades, o professor assume o papel precípua de mediador, de facilitador das atividades lúdicas propostas, porque orienta, direciona, conduz todo o processo para que a criança ganhe autonomia na ação.

A IMPORTÂNCIA DAS PRÁTICAS LÚDICAS NA ROTINA ESCOLAR E NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

As práticas lúdicas devem ser bem planejadas para que as interações possam proporcionar um brincar satisfatório e prazeroso. É importante ressaltar a importância da disponibilidade de brinquedos e jogos dentro da sala de aula, pois a presença dos mesmos desperta a curiosidade além de estimular a imaginação e o faz de conta (MUNIZ, 2010).

O movimento faz com que a criança demonstre um papel fundamental na afetividade e simultaneamente na cognição. A criança se comunica, e expressa diferentes emoções em si mesma, manifestando ansiedades e dúvidas sobre suas descobertas. Por isso o corpo, elemento presente na natureza, brincadeiras tradicionais, jogos, dentre outros, favorecem momentos prazerosos, contribuindo para o desenvolvimento da autonomia dos mesmos (CARDOSO, 2013).

Percebe-se que as brincadeiras e jogos acompanham o ser humano desde a antiguidade na qual estão presentes em várias culturas. Isso retrata a existência de diversos grupos sociocultural, favorecendo a interação entre os sujeitos, onde os mesmos tem a oportunidade de conhecer outros universos de diferentes situações, descobrir o mundo à sua volta, respeitando-os e valorizando-os (CARDOSO, 2013).

Portanto o educador deve procurar várias formas de atividades que possam ser atrativas e importantes para o desenvolvimento da criança, na qual, além de brincar tanto o aluno como o professor possam entender a finalidade das brincadeiras, e que a criança possa ser um sujeito ativo e capaz de interagir com os outros, compartilhar e aprender brincando, adquirindo seus próprios valores e



conhecimentos através do lúdico (SOMMERHALDER, 2014).

De acordo com Muniz (2010) o espaço lúdico e o momento criativo podem, e estão, em qualquer situação e aspecto da vida. Só é preciso estar atento, com um olhar diferenciado da rotina. O lúdico pode ser de difícil definição, mas pode ser algo extremamente simples.

Os recursos lúdicos no processo de aprendizagem buscam formas de ensinar visando tornar a criança um ser ativo, pronto pra se desenvolver, e essa aprendizagem acontece por meio das brincadeiras e brinquedos, a medida que a criança se desenvolve está construindo o saber e valores sociais para formação da cidadania (CARDOSO, 2013).

O brinquedo é determinante no desenvolvimento da criança, é um parceiro fundamental como componente pedagógico. Os brinquedos representam um mundo colorido de coisas para conhecer e explorar, e é brincando com os pais, os professores, os colegas, irmãos que começa, a valorizar o brinquedo, proporcionando a integração e o conhecimento do mundo.

Os jogos e as brincadeiras enriquecem a personalidade, estimula a aprendizagem, aumentando a independência, e comportando o brincar como fator consistente e agradável a criança. Assim relata Piaget (1997) enfatiza os tipos de brinquedos para as diferentes etapas de desenvolvimento da criança. Os brinquedos devem ser adequados aos interesses, às necessidades e às capacidades de desenvolvimento na qual a criança se encontra.

No período sensório motor (de 1 a 3 anos é quando ocorrem as grandes explorações e enormes descobertas. Neste estágio segundo Piaget (1997) a criança esta ligada em tudo é importante mudar os objetos de posição para observar sua reação. Aos poucos ela vai se sentando e se locomove facilmente é quando terá acontecido o desenvolvimento psicomotor, dai por diante adora por e tirar os objetos, imitar, explorar o espaço, exercita se correndo de um lado para outro. A criança nessa fase gosta de estar com outras crianças mas ainda disputam os brinquedos, imita os adultos em seus afazeres, começa a conhecer e reconhecer cores e formas, seu poder de imaginação vai aumentando gradativamente.

A criança nessa fase encontra se imerso no mundo, e aos poucos os objetos vão sendo repre-



sentado por pequenas ações, mais muito importantes para obterem o que deseja apenas pelo prazer.

Estudos de Piaget (1997) sobre o desenvolvimento cognitivo na faixa dos 3 aos 6 anos de idade mostram que na medida em que as crianças podem se lembrar de objetos e de festas, podem também formar conceitos e, portanto desenvolver a aprendizagem significativa.

Entre 3 e 6 anos de idade, as crianças estão no segundo estágio conforme Piaget período pré-operacional, o do desenvolvimento cognitivo, onde as crianças apresentam - se em um período ainda sem razões lógicas, onde os desejos e medos estão muito frequentes, e as ações muitas vezes não condizem com o que está acontecendo ao redor.

Nesse sentido, a fase do faz de conta é a realidade durante a brincadeira, utilizam tudo que estiver ao seu alcance para entrarem na brincadeira, é tempo de aparecer as imitações e a criança dá significados a várias ações, conhece todas as cores; o menino nessa fase gosta das brincadeiras tipo mocinho e bandido; a menina já gosta de brincadeiras mais calmas como atividades domésticas e sociais.

É momento de formar as ideias, comparação entre as pessoas e objetos aonde vai aprendendo a diferenciar, num princípio utiliza os objetos sem nenhuma assimilação afetiva, até chegar o momento que faz parte do mundo, relacionando à vida as brincadeiras (SOMMERHALDER, 2014).

Os jogos assumem papel preponderante no desenvolvimento psicomotor e no processo de cognição da criança. Eles exercitam hábitos sociais, processos mentais e aprimora o uso das linguagens. Compreende-se dessa forma, que os jogos pedagógicos devem ser planejados e marcados por etapas nítidas e que acompanhem o progresso dos alunos. O jogo é importante e necessário para o desenvolvimento intelectual e social da criança e deve ser colocado em prática com a intenção de provocar aprendizagem, e estimular a construção do conhecimento (SILVA, 2015).

Neste sentido, não é apenas conhecer jogos e aplicá-los, mas refletir sobre os benefícios que pode proporcionar a aprendizagem da criança. Por isso, a importância do planejamento do educador, pois o jogo deve estar inserido nas atividades como suporte pedagógico e não como mero passatempo. Assim, o jogo somente tem validade se usado na hora certa, com os brinquedos certos que despertem



interesse em descobrir coisas novas para que assim a aprendizagem aconteça e tenha consistência.

Olhando em outra linha, temos as contribuições de Buhler (1935) que classificam os jogos da seguinte forma: jogos funcionais jogos ficcionais jogos receptivos jogos construtivos e os jogos com regras. Na fase dos jogos funcionais, os bebês estão aprendendo a bater palmas, estimulando as ações coordenadas, identificando os objetos ou ainda estimulando as funções sensoriais. Nesta fase tudo vai chamar atenção da criança, um lenço colorido, chocalhos ou qualquer objeto que esteja ao alcance da mesma.

Nos jogos ficcionais, proposto para o segundo ano de vida, nesta fase a criança já se envolve com as histórias, a fantasia, o adorável faz de conta em que encanta a criança, e que a mesma atribui a si ou ao objeto um determinado papel construindo assim a função psicológica de representar (ANGST; OLIVEIRA-MENEGOTTO; GIONGO, 2015).

Por volta do terceiro ou quarto ano de vida, ganha se destaque os jogos construtivos que envolvem brincadeiras, com blocos, desenhos, entre outros. É uma fase de explorar a linguagem naturalista da criança, onde a mesma já sabe contar histórias, cantar, imitar, colocar em pratica suas ações, ou seja, formar seus conceitos e colocar em pratica.

E os jogos de regras a partir dos 4 anos de idade atingindo os 6 anos de idade, a criança sente realizada, onde os brinquedos e as brincadeiras fazem parte do mundo. Nesta fase a criança fica livre para explorar situações que facilitem sua comunicação com o grupo (BULHER, 1935).

O processo criativo infantil, se caracteriza à medida que são postas em pratica as ações , o objeto a ser alcançado por meio dos jogos, é que a criança conquiste o mundo, e que possa realizar se como pessoa.

Palma (2017) ainda enaltece que Existem elementos que justificam e condicionam a aplicação dos jogos, esses elementos se graduam segundo a importância, capacidade de se construir um fator de autoestima no aluno, condições psicológicas favoráveis, condições ambientais, fundamentos técnicos.

Neste sentido, Antunes (1998) destaca o reforço positivo de um novo convite, onde as crian-



ças demonstram que o jogo estava divertido e atendeu as necessidades das mesmas. A posição definida dos alunos para não haver dúvida na hora de desenvolver a atividade, o ambiente propicia, amplo, limpo, seja no chão ou mesmo na mesa onde os mesmos tenham condições de participar de forma satisfatória, e por fim o jogo jamais pode ser interrompido e sempre que possível o aluno deve ser estimulado a buscar os próprios caminhos. Além disso, todo jogo precisa ter começo, meio e fim, e não ser programado se existir dúvidas sobre sua realização.

No que se refere ao jogo de regras, as regras são a lei do jogo, nessa fase a um objeto claro a ser alcançado, para Piaget é a prova concreta do desenvolvimento da criança, ela acontece a partir dos 4 anos de idade alcançando seu auge em torno dos 6 anos de idade, nesta etapa evidencia-se as brincadeiras em grupo, o uso de alguns brinquedos por meio dos quais explorara suas ações (PIAGET, 1946).

Passando assim, dos jogos de exercício e os jogos simbólicos, evoluindo e transformando - se em jogos de regras onde permanece durante toda a vida dos indivíduos, ocupando espaços na convivência social.

Nesse sentido, os jogos devem ser introduzidos como recursos importantes nas escolas e pré-escolas, o jogo é reconhecido como meio de provê a aprendizagem, fornecer á criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, onde possam vivenciar experiências e utiliza-las no dia a dia e na aprendizagem.

A utilização desses instrumentos lúdicos enriquece a aprendizagem provocam situações de interesse, além de permitir um caráter coletivo entre o grupo, permitindo, estabelecendo relações de trocas como; aprendem a esperar a vez que lhe é devido a dividir o material com os colegas, e se acostumam a lidar com regras conscientizando que podem ganhar ou perder, além de trabalhar o raciocínio lógico e desenvolver as habilidades operatórias.

O lúdico é uma característica fundamental do ser humano, do qual a criança depende muito para se desenvolver. Para crescer deve brincar e para se equilibrar frente ao mundo precisa do jogo. Aprender brincando tem mais resultados, pois a assimilação infantil adapta se facilmente a realidade.



A criança é um ser que não para, porque é nessa fase que se inicia o processo de formação intelectual, os jogos e brincadeiras são pontos cruciais do desempenho, tornando-se um ser criativo, participativo, o uso das atividades lúdicas desenvolvidas na Educação Infantil, quebrando qualquer rotina de desinteresse no espaço da Educação Infantil (SILVA, 2015).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A maneira que a criança brinca, o universo da ludicidade se abre para novos horizontes, proporcionando-a novas formas de felicidade. Para tanto, nessa sessão busca refletir a partir dos teóricos o conceito do lúdico; o lúdico e a Educação Infantil no intuito de uma compreensão da formação da criança e construção do conhecimento na Educação Infantil a partir do lúdico.

A brincadeira assume papel fundamental na interação da criança com outra criança e na criança com o adulto, tanto no âmbito familiar, social ou escolar. As brincadeiras são caminhos que conduzem as crianças para vivenciarem e socializarem atitudes, comportamentos, experiências e vivências.

É com os brinquedos e os jogos que as crianças iniciam sua criatividade e sua aptidão para edificar sua realidade, seu mundo e planejar o futuro. Quando é dada a criança oportunidade de brincar, de jogar tanto de forma individual ou coletivamente, elas vivem uma experiência enriquecedora.

Como atividades associadas à infância, as brincadeiras e os jogos exigem sempre muitos cuidados e, por isso, necessitam ser investigados em seus diferentes aspectos e múltiplas variedades.

Ao reconhecermos os inúmeros e variados significados que se atribui aos jogos e às brincadeiras, necessário se faz explicitar um posicionamento e compreensão acerca desses termos, pois é dele que se desenvolve e se fomenta as reflexões desse estudo.

Nessa forma, as brincadeiras e os jogos são atividades dinâmicas, ecléticas que não se encaixam em uma definição hermética. Uma brincadeira ou um jogo ganham brilho no ato da sua execução. O jogo é proativo porque desenvolve os esquemas mentais do conhecimento, aqueles que



desencadeiam a aprendizagem de novos conhecimentos, tais como: comparar, observar, inferir, classificar, seriar, conceituar, planejar e prever.

Por tudo isso, o jogo é imprescindível como atividade didática, visto que ao brincar a criança se capacita para articular teoria e prática, para levantar hipóteses, para experimentar, desafiar sua capacidade física e mental, transformando a aprendizagem em atividade atrativa e cheia de interesses. O espaço escolar transforma-se em um ambiente onde gostar e querer são indissociáveis.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, João Serapião de. Jogos para o ensino de conceitos: Leitura e escrita na pré escola. Campinas-SP: Papirus, 2004.

ANGST, Cristiane; OLIVEIRA-MENEGOTTO, Lisiane Machado de y GIONGO, Carmem Regina. Violência no contexto da educação infantil: um olhar da psicologia escolar. Aletheia [online]. 2015, n.46, pp. 174-186.

CARDOSO, M.C. Ludicidade na universidade: um olhar reflexivo para as vivências lúdicas na formação de educadores. Anais do VII Encontro de Educação e Ludicidade (VII ENELUD) - Cultura Lúdica e Formação de Educadores. D'ÁVILA, Cristina, CARDOSO, Marilete, XAVIER, Antonete (org.) Universidade Federal da Bahia. FAGED/UFBA. Salvador, 27 fevereiro a 01 de março de 2013.

CARVALHO, Audrey. O lúdico no desenvolvimento da criança. 1.ed. São Paulo: Rideel, 2010.

GRANDO, R. C. O Jogo e a Matemática no Contexto da Sala de Aula. 2.ed. São Paulo. Paulus, 2008.

GUMIERI, Francielly Aparecida. A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança: o brincar como ferramenta de aprendizagem na Educação Infantil. Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, Bebedouro, SP, v. 3, n. 1, p. 66-80, 2016.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. Brincadeiras para Sala de Aula. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

MARTINS, João Luiz. Jogos e Brincadeiras de A a Z. 2 ed. São Paulo: Rideel, 2009.



- MOYLES, J. R. Só Brincar? O Papel do Brincar na Educação Infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- NEVES, L. O. O Lúdico nas Interfaces das Relações Educativas. 2007. Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/ludico-int.htm>. Acesso em: 12 mar. 2024.
- NILES, Rubia Paula Jacob ; SOCHA, Kátia. A Importância das atividades lúdicas na educação infantil. *Ágora: R. Divulg. Cient.*, v. 19, n. 1, p. 80-94, jan./jun. 2014
- OLIVEIRA, S. S. G. de, DIAS, M. da G.B. E ROAZZI, A. O Lúdico e suas implicações nas estratégias de regulação das emoções. São Paulo. Sprint, 2017.
- PALMA, M. S. Representações das crianças sobre o brincar na escola. *Revista*
- PIAGET, J. A psicologia da criança. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1997.
- SILVA, A. J. N.; SOUSA, I. S. (Orgs.). A formação do professor de matemática em questão: reflexões para um ensino com significado. Jundiaí: Paco Editorial, 2014.
- SILVA, Airton Marques da. Metodologia da pesquisa. (2a ed.). Fortaleza, CE: Eduece. 2015.
- SOMMERHALDER, A. Jogo e a Educação da Infância muito: prazer em aprender. Curitiba, PR: CRV, 2014.
- VYGOTSKY, L. Uma perspectiva histórico-cultural da educação. Petropolis, RJ: Vozes, 1995.

