

A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil

The importance of games and playful activities in early Childhood Education

Adriano Alves Santos

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia - IFTM

Otaviano José Pereira

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – IFTM

Resumo: Este trabalho apresenta como objetivo discutir sobre a importância do brincar no processo de desenvolvimento da criança, estabelecendo a construção do conhecimento através das brincadeiras, dos jogos e dos brinquedos. As brincadeiras desencadeiam a construção e reconstrução dos conhecimentos, contribuindo para o desenvolvimento da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. O resultado desse estudo demonstrou que a escola valoriza o lúdico e é necessário à aprendizagem de todas as crianças. Foi possível concluir a valorização das atividades, conduzidas pela professora, pois ela deve conduzir os alunos e as atividades que são realizadas e, para isto, é preciso entendimento sobre o direcionamento das mesmas. O lúdico permite novas maneiras de ensinar e envolve a capacitação dos profissionais envolvidos, obtendo uma educação de qualidade e, acima de tudo, fazem parte do processo de aprendizagem. Traz, como marco principal, a contribuição de teóricos que trataram da temática para a compreensão do quanto é importante que o educador tenha claro o papel dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento infantil, considerando que os jogos e as brincadeiras têm se configurado como elementos indispensáveis à prática pedagógica.

Palavras-chave: Jogos Pedagógicos. Educação Infantil. Ludicidade e Brincadeiras

Abstract: This paper aims to discuss the importance of playing in a child's development process, establishing knowledge-building through playful activities, games, and toys. Playful activities provide conditions for different kinds of knowledge to be built and rebuilt, thus contributing to the development of playfulness in the teaching-learning process. The result showed that the school values playful learning and considers it necessary for all children. It was possible to conclude that the activities conducted by the teacher were valued because she must guide students and activities taken, and this requires an understanding of their direction. Playfulness provides new ways of teaching and involves the professionals' capacity-building, achieving quality education and, above all, taking part in the learning process. As a main feature, this paper includes theme-related theoreticians' contributions to understanding how important it is for teachers to clearly know the role of games and playful activities in children's development, taking it into account that games and playful activities have become indispensable elements to teaching practice.

Keywords: Educational games. Early childhood education. Playfulness. Playful activities. Playful learning.

Introdução

O uso de jogos e da ludicidade são fenômenos que se encontram presentes na vida humana desde os tempos mais primórdios. Desta forma, o lúdico consiste num elemento indissociável ao próprio desenvolvimento humano. Isso faz dele um aspecto extremamente relevante, cuja aplicação pode ser realizada em diversos segmentos da vida, entre eles, na educação e produção de conhecimentos.

De acordo com Rodrigues (2013), a aprendizagem lúdica é um tema que tem tido a cada dia uma maior representatividade frente ao panorama educacional. Isso tem ocorrido porque os jogos e brincadeiras são atividades que fazem parte da essência infantil, de modo que sua utilização no cotidiano escolar permite a produção do conhecimento e da aprendizagem de forma atraente e estimulante. Dessa forma, a escola deve abrir maior espaço para a ludicidade como forma de promoção do saber, através do desenvolvimento da criatividade, do raciocínio e da socialização.

Através do brincar a criança torna possível a construção de um universo próprio, passível de sua manipulação e vivenciando em sua realidade as situações existentes em seu imaginário. Isso faz com que os jogos sejam instrumentos de desenvolvimento de aspectos como motricidade, criatividade, inteligência, entre outros que são fundamentais para a vida da criança, seja dentro ou fora do contexto escolar. (KISHIMOTO, 2003). Assim, de acordo com Kishimoto (2003), o brinquedo permite a criança exteriorizar toda a sua imaginação e seu potencial criativo. Utilizar esses elementos na construção do conhecimento é uma estratégia que apresenta resultados significativos no processo de ensino/aprendizagem das crianças. Brougère (1998) ressalta que o jogo não representa algo naturalmente educativo, mas que pode tornar-se educativo a partir do processo metodológico utilizado, ou seja, através de jogos e brincadeiras é possível ao professor desenvolver as metodologias necessárias para a aprendizagem.

Quando se considera a educação infantil, é necessário ponderar ainda que, por tratar-se do primeiro contato da criança com o ambiente escolar, o papel da educação pautada na ludicidade e a utilização de jogos e brincadeiras pode representar um importante enfoque didático que, utilizado em sala de aula, irá permitir uma adequada adaptação e conseqüentemente apropriação dos conhecimentos através do interesse e motivação. Assim, propiciam o desenvolvimento cognitivo, social e cultural das crianças, com impactos preponderantes sobre o seu processo de ensino-aprendizagem e reflexos importantes sobre a vida escolar do aluno.

Diante da importância dos aspectos lúdicos, especialmente através da utilização dos jogos e de brincadeiras na aprendizagem, o presente estudo tem como objetivo discutir a importância do brincar no processo de desenvolvimento da criança, estabelecendo a construção do conhecimento através das brincadeiras, dos jogos e dos brinquedos, além de investigar a importância da utilização desses elementos enquanto ferramentas pedagógicas na educação infantil.

Para tanto, o estudo consistiu de uma revisão sistemática da literatura com a pesquisa e análise de livros, artigos científicos e outros documentos acadêmicos relacionados à temática da utilização pedagógica de jogos e brincadeiras na educação infantil. Para consecução do estudo, foram pesquisadas as principais bases de dados brasileiras de material científico e posterior análise dos textos selecionados.

A história dos jogos

Os jogos fazem parte da cultura humana desde os tempos mais remotos da civilização. Deste modo, o ato de jogar compreende uma prática muito antiga e que se relaciona à tendência lúdica do comportamento humano, servindo com um impulso para o jogo (RIZZI e HAYDT, 1998). De acordo com Huizinga (2008), os jogos compreendem elementos culturais que fazem parte de uma determinada sociedade em uma época específica, estando presentes em cerimônias religiosas, comemorações coletivas e em atividades lúdicas, sendo parte integrante da prática cultural da humanidade.

Nas antigas civilizações gregas e romanas, por volta do século VII a.C., iniciou-se uma reflexão acerca da importância dos jogos como forma de preparação dos indivíduos para a vida adulta e sua importância para a educação (KISHIMOTO, 2003). Segundo Almeida (2003), o filósofo grego Platão condenava a busca excessiva pela competição e conquistas através dos jogos, defendendo que deveriam ser utilizados como um meio de aprendizagem prazeroso e significativo.

Para Brougère (1998), os romanos utilizavam os jogos como forma de preparação na formação de soldados e cidadãos obedientes. Esse povo compreendia os jogos como uma atividade carregada de sentidos, atuando como uma importante ferramenta de simulação da realidade, além de um meio de exercitar os conhecimentos e habilidade do sujeito. Caracterizada na forma de eventos esportivos, no ano de 1896 foi inaugurado na cidade grega de Olímpia uma reunião de atletas que competiam através de jogos, os conhecidos jogos Olímpicos. Esses eventos atravessaram as gerações, constituindo na atualidade um dos mais importantes eventos esportivos do mundo (PIMENTA, 2011)

Ao longo da Idade Média, segundo Oliveira (2002), muitas culturas passaram a considerar os jogos como uma atividade delituosa e condenável. Isso ocorreu em virtude de um processo de moralização da sociedade onde uma pequena minoria formada por moralistas religiosos, clero e uma classe culta passaram a não admitir os jogos, considerando-os uma prática que influenciava os jovens para a devassidão, desviando-os de seus caminhos.

Entretanto, com o advento do movimento renascentista e sua visão antropocêntrica, o jogo foi sendo retirado gradativamente desse processo de reprovação, sendo incorporado às atividades de formação infantil e dos jovens. A partir dessa orientação, as escolas jesuítas do século XVI passaram a utilizar os jogos como um recurso auxiliar no processo educacional (KISHIMOTO, 2003).

No decorrer dos séculos XVII e XVIII observa-se um movimento de intensificação na utilização dos jogos como forma de promoção do processo de ensino e aprendizagem, fazendo com que se rompesse com a cultura vigente, segundo a qual os jogos eram utilizados apenas na educação de príncipes e nobres. A popularização dessa atividade fez com que a cada dia mais ela fosse percebida como um recurso muito adequado para o desenvolvimento das potencialidades inatas da criança, conforme afirma Kishimoto (2003), para quem, a partir do século XVIII, o movimento científico emergente na sociedade levou à diversificação e inovação em relação aos jogos, com a criação de jogos destinados ao ensinamento de ciências para as elites como realeza e alta aristocracia.

No século XIX o filósofo Froebel propôs a utilização dos jogos no processo educativo de crianças pré-escolares como forma de despertar as faculdades infantis através do estímulo produzido por essas atividades. A proposta de Froebel apresentou grande influência sobre a educação infantil em diversos países do mundo ao relacionar o jogo como uma ação de expressão da liberdade e espontaneidade da criança (NALLIN, 2005).

A partir do século XX, nota-se uma intensa expansão da utilização dos jogos no campo educacional, sobretudo a partir de uma maior valorização do jogo e do brinquedo enquanto ferramenta de promoção do saber. A partir dos conceitos de diversos autores, os jogos se consolidaram como uma estratégia ideal de aprendizagem, uma vez que estimulam e possibilitam o desenvolvimento da personalidade e da inteligência emocional na infância (MURCIA, 2005).

Desta forma, ao longo da trajetória dos jogos na história da humanidade foram sendo construídas novas concepções culturais e pedagógicas acerca da utilização dos jogos, seja na forma de um elemento de lazer e diversão ou, ainda, em sua incorporação como recurso pedagógico. A partir da superação dos conflitos e

contradições que caracterizaram a história dos jogos, foi possível a utilização deste recurso em todas as suas possibilidades.

Merece destacar, ainda considerando o aspecto da transmissão dos jogos entre as distintas gerações, que no Brasil a história dos jogos pode ser descrita a partir do processo de formação histórica do país. Dessa forma, a prática dos jogos no país foi fortemente influenciada pelos jogos e brincadeiras existentes nas culturas portuguesas, africanas e indígenas, sendo difundidos na cultura lúdica do Brasil (ALVES, 2010).

Principais teorias relacionadas aos jogos

Conforme define Huizinga (2008), o jogo constitui uma atividade realizada de forma voluntária que ocorre segundo alguns limites de tempo e espaço, utilizando-se na sua execução de regras consentidas de forma livre pelos participantes. Benjamin (2002) acrescenta que na sua realização, o jogador se entrega de forma espontânea e por sua livre vontade, na busca pela satisfação e prazer proporcionado por essa atividade.

Por constituir-se numa atividade cuja base é social e que apresenta importantes representações em relação aos sujeitos que o praticam, na medida em que sua execução tem origem nas condições sociais e culturais do jogador, as teorias relacionadas aos jogos buscam revelar os principais instintos e naturezas que conduzem à sua realização (ELKONIN, 2008). Diante das inúmeras interpretações que se pode fundamentar em relação aos jogos, existem distintas abordagens teóricas que se prestam a analisar a sua significação enquanto componente de desenvolvimento humano e psicológico dos indivíduos, entre os quais Vygotsky (1998) e Piaget (1982)

O brincar, para Vygotsky (1998), tem origem em uma situação imaginada que a criança cria quando seus desejos são realizados, o que reduz as suas tensões e acomoda seus conflitos e frustrações. Dessa forma, uma das principais funções de brincar é proporcionar o aprendizado e a resolução de conflitos em sua vivência cotidiana. Para tanto, a criança irá utilizar-se de suas capacidades como a imaginação, imitação e observação. A partir dos conceitos de Vygotsky, o jogo ou o brinquedo passou a ser compreendido como uma ferramenta mediadora do processo de desenvolvimento infantil, possibilitando uma maior celeridade no seu processo de desenvolvimento em virtude do avanço obtido em suas capacidades e habilidades (RAMALHO, 2000)

Segundo Vygotsky (1988), as primeiras brincadeiras desenvolvidas pela criança têm o intuito de dominar o mundo habitado pelos humanos, uma vez que ela tenta agir sobre os objetos numa representação adulta. Desta forma, as brincadeiras de crianças menores tendem a reproduzir ações humanas sobre os objetos, tal como andar a cavalo, trocar ou dar banho em uma boneca, etc.

Ao contrário de outros autores, Vygotski (1998) apenas considera o surgimento da ação de brincar a partir dos 3 anos, como a chegada da idade pré-escolar onde surgem os desejos que não são possíveis de ser satisfeitos ou esquecidos de forma imediata. Para superar essas situações, a criança passa a se envolver em um mundo ilusório e imaginário, numa circunstância em que aquilo que até então não podia ser realizado torna-se realizável. Esse mundo criado pela criança constitui aquilo que denominamos de brincar (VYGOTSKY, 1998).

De acordo com Piaget (1982), os jogos constituem uma atividade com propriedades particularmente poderosas, provocando o estímulo na vida social e na atividade construtiva da criança. Sua função é estabelecer motivos ou atividades e situações onde ocorra a fantasia, visto que através dela ocorre a assimilação de eventos e objetos particulares da criança (PIAGET, 1982). Este teórico defende em suas ideias um regime de progressividade no desenvolvimento a partir de quatro fases distintas: a sensório-motora, representativa egocêntrica, que é segmentada em pensamento pré-conceitual e pensamento intuitivo e ainda a atividade representativa de ordem operatória. Para Piaget a ludicidade infantil se processa em todas essas fases, ocorrendo de forma muito peculiar (PIAGET, 1990).

Na perspectiva de Piaget, os jogos representam a assimilação funcional e o exercício das ações individuais já aprendidas. Neste sentido, o lúdico é o grande propulsor do sentimento de prazer através do domínio destas ações. Ainda de acordo com a visão piagetiana, os jogos apresentam duas funções principais para a criança: a primeira diz respeito à consolidação dos esquemas formados e a segunda refere-se à gratificação da expectativa atendida. Isso favorece a compreensão do mundo pela criança na medida em que através dos jogos ela pode relacionar-se com pessoas e objetos (KAMMI, 1991).

O lúdico e a produção do conhecimento

O conhecimento humano é um fenômeno produzido através da conjunção de diversas variáveis. Seja na aprendizagem do cotidiano ou ainda através dos meios formais de escolarização, o homem necessita da existência de condições ideais para a promoção do conhecimento. O processo de formação da aprendizagem tem um caráter pluricasual e abrangente, constituindo em sua formação de inúmeros eixos

que lhe dão estrutura como fatores cognitivos, sociais, afetivos, entre outros (PEREIRA, 2006). Um destes elementos que merece ser considerado quando se trata das questões relativas a aprendizagem é a importância do componente lúdico. Pela sua significância, o lúdico tem se tornado um tema bastante discutido e utilizado na prática pedagógica (PINTO, 2003).

De acordo com Almeida (2003), a aprendizagem lúdica tem se consolidado como uma importante teoria no campo da aprendizagem que defende um processo de construção do conhecimento com compromisso e esforço sem, no entanto, abrir mão do prazer e da satisfação individual na sua obtenção. Esse conceito defende, assim, uma ideia de que as pessoas podem submeter-se ao aprendizado num contexto onde a diversão e o entretenimento são fontes facilitadoras do conhecimento.

A palavra lúdico tem sua origem no termo latino *ludus*, cujo significado é brincar. Nesse brincar encontram-se incluídas atividades como jogos, brincadeiras e outras formas de divertimento. Enquanto uma manifestação livre e espontânea do indivíduo, as atividades lúdicas estruturam-se na forma de experiências desenvolvidas dentro de um meio social, cujas experiências remetem à simbolização de ações, comportamentos e pensamentos (KISHIMOTO, 2003). Pereira (2006) pontua que o próprio significado do termo ludicidade remonta a uma condição de imaginação, criatividade, interação e autonomia. Deste modo, através da sensação oferecida pelo lúdico na vida humana, o processo educacional torna-se menos desgastante e cansativo, o que inegavelmente facilita o processo de ensino-aprendizagem.

De acordo com Huizinga (2008), a ludicidade é uma expressão fundamental que se encontra ligada à própria existência humana, uma vez que esta acompanha o desenvolvimento da humanidade desde os tempos mais remotos, adaptando-se e reinventando-se frente às transformações do mundo. Neste sentido, o lúdico é um elemento que está relacionado ao desenvolvimento humano, principalmente durante a infância. Quando consideramos o desenvolvimento infantil, Marcelinno (1990) afirma que o lúdico é o alicerce desse processo, constituindo uma das principais formas pela qual a criança obtém os recursos necessários para se comunicar.

Diversos teóricos ligados à área da educação, entre eles Vigotsky, Piaget, Huizinga, Elkonin entre muitos outros, têm demonstrado em seus estudos o papel da ludicidade enquanto meio de promoção da aprendizagem. Estes autores têm servido de referência na formulação de projetos pedagógicos que encontram no componente lúdico um importante meio de facilitação da aprendizagem.

Por sua capacidade de promover e potencializar a aprendizagem, a ludicidade necessita assumir um lugar especial na prática pedagógica, constituindo uma estratégia na organização e estruturação do trabalho pedagógico na escola. Enquanto prática humana, o lúdico pode ser caracterizado a partir dos elementos e das atividades que o constituem, assim, seguindo as concepções de Huizinga (2008), podemos interpretar as atividades lúdicas a partir atividades distintas. Destas atividades, destacamos o jogo, o brinquedo e a brincadeira.

Intrinsicamente relacionado ao pensamento lúdico, o jogo pode ser definido como uma atividade ou ocupação realizada de forma voluntária, a qual possibilita o encontro entre o componente real e a fantasia. Essencialmente, possui características competitivas, sendo realizado dentro de um espaço de tempo e local determinados, sendo operado a partir de regras estabelecidas (MELLO, 1989).

Friedmann (1998) define o jogo como sendo uma atividade física ou mental que se fundamenta a partir de um sistema de regras que irão definir os critérios para a perda ou para o ganho daquela disputa.

O jogo, enquanto atividade formativa do sujeito, guarda em si importantes aspectos, podendo ser considerado como uma atividade construtiva, na medida em que pressupõe uma determinada ação humana sobre a sua realidade. Outra característica é que este é carregado de simbolismo, que reforça em seu praticante um sentimento de motivação, o que permite a criação de novas ações e um sistema de regras, que irão definir os critérios para decisão de vencedores e derrotados (BROUGÈRE, 1998)

O brinquedo, por sua vez, é definido por Friedman (2003) como sendo a designação do sentido de objeto de brincar. Para Kishimoto (2003), trata-se de um objeto que oferece suporte necessário para a realização da brincadeira, sendo um componente lúdico que permite sua utilização enquanto recurso de ensino ou na forma de material pedagógico. De acordo com Miranda (2001), podemos definir o brinquedo como sendo o objeto manipulável que se destina a proporcionar divertimento para uma pessoa, sobretudo entre as crianças. É, portanto, uma ação ou efeito da brincadeira ou do jogo, constituindo-se assim num elemento mais materializado deste processo.

Friedmann (1998) descreve a brincadeira como sendo uma ação de brincar, ou seja, um comportamento espontâneo realizado por alguém resultante de uma atividade não estruturada. De acordo com Rosa (1998), a brincadeira representa uma atividade primária da infância que produz grandes benefícios para a criança, tanto em relação aos aspectos físicos, intelectuais e sociais.

Embora constitua uma atividade que emerge facilmente no indivíduo, Brougère (1998) esclarece que o brincar não representa uma qualidade necessariamente inata na criança. Para o autor, ela é uma atividade que possui uma significação social e, por essa razão, também necessita de aprendizagem na sua realização. Desta forma, para que possa aderir a uma brincadeira, é necessário que a criança aprenda a brincar, desenvolvendo as suas interações lúdicas (BROUGÈRE, 1998).

A brincadeira consiste, segundo Kishimoto (2003), numa atividade rica no que tange à estimulação, além de possibilitar situações de desafio onde se provoca a promoção de uma determinada aprendizagem por liberar o potencial criativo existente em decorrência da descoberta.

Os jogos e sua aplicação nas salas de aula

Tendo em vista a importância da utilização de atividades pedagógicas que possibilitem um maior interesse e participação dos alunos no processo de ensino, os jogos têm se constituído como uma ferramenta de ensino utilizada a cada dia com maior frequência nas escolas brasileiras.

Isso ocorre porque, conforme afirma Rodrigues (2013), o jogo insere-se no cotidiano educacional como uma importante ferramenta promotora do processo de aprendizagem lúdica na alfabetização. No decorrer do jogo, a criança é compelida a tomar decisões, atuar na resolução de seus conflitos, superar possíveis desafios, trabalhar na descoberta de novas alternativas, além de tantas outras contribuições para o desenvolvimento do aluno.

No contexto escolar, os jogos podem ser utilizados com diversas finalidades pedagógicas, atuando na promoção de situações de ensino e aprendizagem e na valorização do conhecimento através de um processo de construção pautado na ludicidade e no prazer. A ação motivadora proporcionada pelos jogos estimula a produção do conhecimento pelos alunos em sala de aula, provocando um importante impacto sobre sua aprendizagem (MOYLES, 2002).

Para Moratori (2003), o jogo é um recurso que pode ser considerado um importante meio educacional, visto que possibilita um processo de desenvolvimento dinâmico e integral em diversos aspectos do sujeito, no que diz respeito à área afetiva, linguística, cognitiva, social, motora, entre outros. Além disso, colabora na construção da criatividade, autonomia e responsabilidade, razão pela qual tem sido utilizado dentro do contexto pedagógico nas escolas contemporâneas.

Segundo Silva (2007), as vantagens provenientes do uso dos jogos na educação não se limitam aos alunos, uma vez que, com a sua aplicação, os educadores podem receber os benefícios pela facilitação na aprendizagem e compreensão dos conteúdos aplicados em sala de aula. A autora esclarece, entretanto, que a definição de um jogo a ser aplicado em sala de aula deve considerar o atendimento a um objetivo principal e ainda encontrar-se adequado a um conhecimento pedagógico definido, garantindo assim que a atividade proporcione o esperado conhecimento e enriquecimento dos objetivos pedagógicos estabelecidos.

A este respeito Silveira e Barone (1998) acrescentam que é muito importante que os jogos sejam aplicados na forma de instrumentos de apoio, tornando-se assim elementos úteis para reforçar os conteúdos a serem aplicados. Para isso, deve ser intensificado o seu uso enquanto ação instrutiva e que garanta uma aplicação proveitosa ao aluno.

Destaca-se ainda a importância da existência de uma relação com a aprendizagem em relação ao conteúdo abordado na aula, possibilitando um envolvimento com o tema, tanto em relação ao professor como ao aluno. Esse envolvimento irá garantir que ambos possam participar do processo de ensino/aprendizagem de forma dinâmica, experienciando o prazer proporcionado por essa atividade na construção do conhecimento (SILVEIRA e BARONE, 1998).

Por fim, pontuamos ainda a ideia de Borges e Schwarz (2005) que alertam quanto ao fato de que a utilização do recurso dos jogos em sala de aula exige uma destinação adequada de tempo, o que em muitas situações torna-se um empecilho para os professores, tendo em vista a limitação da carga horária da turma. Além disso, apontam também os aspectos de espaço físico e limitações econômicas da escola que, muitas vezes, impedem a utilização deste recurso tão importante no processo pedagógico.

Papel do educador na promoção dos jogos

Para Goleman (1999), o educador deve disponibilizar estratégias didáticas diferenciadas que valorizem a construção da aprendizagem autônoma. Um dos meios de se obter essa construção é através de atividades lúdicas que proporcionam à criança o desejo de pensar e de refletir em relação às questões trabalhadas em sala de aula. Desta forma, quando não se interessa ou não gosta de uma determinada disciplina ou conteúdo, o aluno não apresenta predisposição para o aprendizado, o que reforça a necessidade de utilização da ludicidade na escola.

O educador, enquanto principal responsável pela organização de todas as situações de aprendizagem na sala de aula, deve conhecer o valor dos jogos para o desenvolvimento de seus alunos. Desta forma, compete a ele oferecer um ambiente em que coexistam os jogos e a brincadeira com o regime das aulas do dia a dia, criando um ambiente que favoreça e promova a aprendizagem através do prazer, da alegria, do movimento e excitação oriunda do ato de brincar (RIZZI e HAYDT, 1998).

Embora os jogos se configurem numa atividade que se realiza a partir do lazer e do divertimento, no contexto da educação essa atividade é realizada com seriedade e disciplina, como forma de garantir os resultados esperados no processo educativo. Para tanto, faz-se necessário que na escola os professores atuem como mediadores dessas atividades. De acordo com Kishimoto (2003), a mediação consiste num dos mais importantes fatores no processo de ensino/aprendizagem.

Deste modo, desde que devidamente orientados pelos educadores e formulados para atingir um objetivo educativo específico, os jogos podem ser considerados uma ferramenta pedagógica, cuja aplicação pode ocorrer nas mais

distintas possibilidades e finalidades dentro dos conteúdos escolares de diversas disciplinas (KISHIMOTO, 2003).

Moura (2000) finaliza, afirmando que a participação do educador, ao jogar e brincar com seus alunos, valoriza a atividade, além de promover um importante vínculo entre eles que favorece a aproximação do aluno e, conseqüentemente, o seu interesse na atividade e na disciplina estudada. Compete ainda a ele realizar as intervenções e esclarecimentos necessários, de modo que os jogos não se limitem a uma simples atividade de divertimento, conduzindo então essa atividade rumo aos objetivos pedagógicos estabelecidos para a aula.

Considerações finais

A partir do material bibliográfico consultado e considerando a percepção dos principais autores pesquisados em relação ao tema, foi possível verificar que, atualmente, tem-se dado uma significativa importância às questões relacionadas à ludicidade na composição do planejamento pedagógico das escolas.

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras demonstraram ser elementos fundamentais no desenvolvimento humano, atuando em diversos componentes como a memória, linguagem, atenção, criatividade e, conseqüentemente, sobre o processo de aprendizagem. Isso torna os jogos e brincadeiras instrumentos de grande importância para o desenvolvimento das crianças, seja nas questões relacionadas ao conhecimento escolar como nos demais aspectos de desenvolvimento humano.

Os diversos autores pesquisados foram enfáticos ao demonstrar que a criança pode aprender enquanto brinca, o que torna o lúdico um fenômeno que deve ser considerado no segmento educacional. Desta forma, a introdução de jogos e atividades lúdicas no contexto educacional torna-se uma possibilidade muito importante, na medida em que permite a motivação e o interesse através de uma ação pedagógica mais fácil e dinâmica, favorecendo o processo de ensino e aprendizagem.

Conclui-se, assim, que o aspecto lúdico voltado para as crianças é um importante fator facilitador da aprendizagem e também do desenvolvimento integral, seja nos aspectos cognitivos ou físicos, sociais, culturais e afetivos. Assim, ao permitir ao indivíduo um desenvolvimento integral, o lúdico deve ser utilizado na educação infantil como um parceiro da aprendizagem, devendo ser utilizado amplamente sempre que a ocasião possibilitar sua execução como estratégia de promoção do conhecimento.

Referências

- ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 6. ed. São Paulo: Loyola, 2003.
- ALVES, Álvaro M. Palomo. A Cultura Lúdica e sua constituição na cidade de Irati. **Atos de Pesquisa em Educação**, Blumenau, v.5, n. 2, p. 167-188, mai./ago. 2010.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a Criança, o Brinquedo e a Educação**. 34 ed. São Paulo: Duas Cidades, 2002.
- BORGES, Regina Maria R.; SCHWARZ, Vera Regina K. **O Papel dos jogos educativos no processo de qualificação de professores de Ciências**. In: Encontro Ibero-Americano de Coletivos Escolares e Redes de Professores que Fazem Investigação na sua Escola, 4.,2005. Porto Alegre: UNIVATES, 2005. Disponível em: <<http://ensino.univates.br/~4iberoamericano/trabalhos/trabalho074.pdf>>. Acesso em: 04 nov. 2016.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- ELKONIN, Daniel B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender**. São Paulo: Moderna, 1998.
- GOLEMAN, Daniel. **Estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas**. São Paulo: Graffex, 1999.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- KAMMI, Constance. **Teoria de Piaget para a educação pré-escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.
- KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003.
- MARCELINNO, Nelson C. **Pedagogia da Animação**. 8 ed. São Paulo: Papirus, 1990.
- MOURA, Manoel Oriosvaldo. **A séria busca no jogo: do lúdico na matemática**. São Paulo: Cortez, 2000.
- MELLO, Alexandre M. **Psicomotricidade: educação física; jogos infantis**. 6 ed. São Paulo: Ibrasa, 1989.
- MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** 2003. 33f. Trabalho Conclusão de Curso (Mestrado em Informática Aplicado a Educação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.
- MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- MURCIA, Juan Antônio Moreno. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

- NALLIN, Claudia Goes F. **O papel dos jogos e brincadeiras na educação infantil**. 2005. 35f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005. Disponível em: <www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?down=15526>. Acesso em: 04 nov. 2016.
- OLIVEIRA, Zilma Ramos. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.
- PEREIRA, Lucia Helena P. **Corpo e psique – da dissociação à unificação algumas implicações na prática pedagógica**. Caxambu: Anped, 2006.
- PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.
- PIAGET, Jean. **A Formação do símbolo na criança**. São Paulo: LTC, 1990.
- PIMENTA, Janice Gonçalves. **A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil**. 2011. 41f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Educação Infantil e Desenvolvimento) – Instituto a Vez do Mestre, Universidade Cândido Mendes, Rio de Janeiro, 2011.
- PINTO, Marly Rondan. **Formação e aprendizado no espaço lúdico**. 2. ed. São Paulo: Artes & Ciências, 2003.
- RAMALHO, Márcia Terezina B. **A brinquedoteca e o desenvolvimento infantil**. 2000. 140f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2000. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/78282/153124.pdf>>. Acesso em: 04 nov. 2016.
- RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança: subsídios práticos para o trabalho na pré-escola e nas séries iniciais do 1º grau**. São Paulo: Ática, 1998.
- RODRIGUES, Lídia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. 2013. 98f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, 2013.
- ROSA, Adriana. **Atividades lúdicas: sua importância para a alfabetização**. Curitiba, Juruá Editora, 1998.
- SILVA, Antônia Pereira. **Importância dos jogos/brincadeiras para a aprendizagem dos esportes nas aulas de Educação Física**. 2007. 57f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Esporte Escolar) – Universidade de Brasília, Brasília, 2007. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/ceme/uploads/1381975809-Copia_de_Monografia_Antonia_Pereira_da_Silva.pdf>. Acesso em: 04 nov. 2016.
- SILVEIRA, Sidnei Renato; BARONE, Dante Augusto Couto. **Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. In: Congresso RIBIE, 4., 1998. Brasília: Rede Iberoamericana de Informática Educativa, 1998. Disponível em: <http://www.niee.ufrgs.br/eventos/RIBIE/1998/pdf/com_pos_dem/151.pdf>. Acesso em: 04 nov. 2016.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**: desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Sobre os autores:

Adriano Alves Santos é discente regular do Programa de Pós-Graduação em Educação Tecnológica, curso de Mestrado Profissional em Educação Tecnológica do Instituto Federal do Triângulo Mineiro. Atualmente é chefe do Serviço de Gestão da Informação no Hospital Regional Antônio Dias da Fundação Hospitalar do Estado de Minas Gerais.

Otaviano José Pereira possui graduação em Filosofia pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas (1980), mestrado em Filosofia Social pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas (1987), doutorado em Filosofia e História da Educação pela Universidade Estadual de Campinas (1992) e pós-doutorado em Educação pela Uninove de São Paulo (2016). É professor concursado no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia - IFTM, campus Uberaba, MG.

Recebido em 05/07/2019

Aceito para publicação em 10/11/2019