



JOGOS E BRINCADEIRAS: UM OLHAR SOBRE A LUDICIDADE

Ananda Aparecida Almeida Ferreira¹

Me. Conceição Aparecida Alves Paulino²

RESUMO:

Introdução: O lúdico é um instrumento que agrega e complementa uma aprendizagem de qualidade para as crianças, a partir das técnicas que leva ao desenvolvimento das habilidades nesse processo inicial, e é a base para que ocorra o ensino-aprendizagem. **Objetivo:** Enfatizar como ocorre o processo da educação lúdica, mostrando a importância e o papel que os jogos e as brincadeiras exercem no desenvolvimento da educação Infantil. **Metodologia:** O artigo é resultado de pesquisas bibliográficas e das propostas da pedagogia de projetos. **Resultados e discussão:** O RCNEI aborda o brincar como uma atividade necessária no cotidiano escolar, por possibilitar às crianças momentos de experiências e ampliação de novas descobertas. Incluir jogos e brincadeiras no processo educativo cria momentos de socialização e de desenvolvimento intelectual da criança, essas atividades não são apenas para entretenimento, para passar o tempo, mas promovem a construção do conhecimento e enriquecem as aulas. **Conclusões:** A ludicidade é um assunto bastante tratado e conquistou um espaço no panorama nacional, principalmente na educação infantil, por ser o brinquedo a essência da infância e seu uso permitirem um trabalho pedagógico que possibilita agregar a produção da aprendizagem. Através das brincadeiras que contribuem para o desenvolvimento físico, cognitivo, motor, saúde, bem estar e socialização sendo também uma situação natural e necessária ao seu desenvolvimento; no jogo que a criança aprende a respeitar regras, ter limites, esperar a vez e aceitar resultados. É importante que os profissionais valorizem essa ferramenta que promove várias transformações na vida escolar das crianças.

Palavras chave: Lúdico; Ensino-Aprendizagem; Desenvolvimento.

1. Introdução

O lúdico é um instrumento que agrega e complementa uma aprendizagem de qualidade para as crianças, a partir das técnicas que leva ao desenvolvimento das habilidades nesse processo inicial, e é a base para que ocorra o ensino-aprendizagem. A partir de teóricos,

¹ Graduanda do curso de Pedagogia da FUCAMP/FACIHUS, Monte Carmelo/MG. E-mail: ananda_rad@hotmail.com

² Professora do curso de Pedagogia da FUCAMP/FACIHUS. Orientadora do Trabalho de Conclusão de Curso.



buscou-se direcionar que o brincar e jogar são umas das atividades fundamentais para a construção da identidade, autonomia e socialização.

2. Objetivo

Enfatizar como ocorre o processo da educação lúdica, mostrando a importância e o papel que os jogos e as brincadeiras exercem no desenvolvimento da educação Infantil.

3. Metodologia

O artigo foi resultado de pesquisas bibliográficas, que sustentaram a parte teórica e das propostas da pedagogia de projetos utilizada nas sugestões de atividades com o tema.

4. Resultados e discussão

O RCNEI (Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil) aborda o brincar como uma atividade necessária no cotidiano escolar, por possibilitar às crianças momentos de experiências e ampliação de novas descobertas. Através desse ato as crianças se desenvolvem em diferentes aspectos, em relação à autonomia, a cognição, a linguagem, a motricidade, entre outros, visto que nas brincadeiras as crianças têm a oportunidade de participarem, criarem, interagirem umas com as outras e assim resolverem situações que venham surgir durante as atividades favorecendo uma melhor compreensão e capacidade de resolução de problemas. Incluir jogos e brincadeiras no processo educativo cria momentos de socialização e de desenvolvimento intelectual da criança, essas atividades não são apenas para entretenimento, para passar o tempo, mas promovem a construção do conhecimento e enriquecem as aulas.

Segundo Antunes (1998) existem quatro elementos que justificam e, de certa forma, condicionam a aplicação dos jogos. Esses elementos não se graduam pela importância e devem ser levados em conta independentemente da ordem em que forem apresentados. São os seguintes:

- a) Capacidade de se constituir em um fator de auto-estima do aluno: Jogos extremamente “fáceis” ou cuja execução se coloque acima da capacidade de solução por parte do aluno, causam seu desinteresse e, sua baixa estima pela sensação de incapacidade ou fracasso. Sendo assim, o nível de facilidade ou dificuldade, devem partir da observação cuidadosa do professor com relação ao interesse, níveis de habilidades já adquiridas e objetivos que pretendem alcançar com uso dos jogos.
- b) Condições psicológicas favoráveis: O jogo jamais pode surgir como “trabalho” ou estar associado a alguma forma de sanção. Ao contrário, é essencial que o professor dele se utilize como ferramenta de combate à apatia e como instrumento de inserção e desafios grupais.
- c) Condições ambientais: A conveniência do ambiente é fundamental para o sucesso no uso dos jogos. O espaço necessário à manipulação das peças é sempre imprescindível.
- d) Fundamentos teóricos: Um jogo jamais deve ser interrompido e, sempre que possível, o aluno deve ser estimulado a buscar seus próprios caminhos. Além disso, todo jogo precisa sempre ter começo, meio e fim e não ser programado se existir dúvidas sobre as possibilidades de sua integral execução.

Partindo dessas premissas montamos um projeto interdisciplinar para crianças de 4 e 5 anos da Educação Infantil. O projeto intitulado: Brincadeira de faz-de-conta das profissões,



teve como objetivo incentivar através da brincadeira de faz-de-conta, a importância das profissões, priorizando o desenvolvimento da atenção, memória, autonomia, capacidade de resolver problemas, de socializar-se, levando ao despertar da curiosidade e da imaginação, de maneira prazerosa e participativa, construindo de modo particular o processo de aprendizagem.

A primeira etapa consiste em uma roda de conversa para captar o conhecimento prévio do aluno sobre os diversos tipos de profissões e sua importância na sociedade. Num segundo momento levar revistas para que os alunos cortem exemplos de profissões, discutir cada uma e perguntar qual profissão o aluno quer ter quando crescer. Construir um mural com as imagens de profissões encontradas. E como atividade final montar uma peça sobre as profissões para apresentar aos pais.



Imagem ilustrativa. Disponível em:
<<http://badio.pt/educacao/quando-for-grande-antecipa-dia-mundial-da-crianca/>> Acesso em:
12 mar. 2016

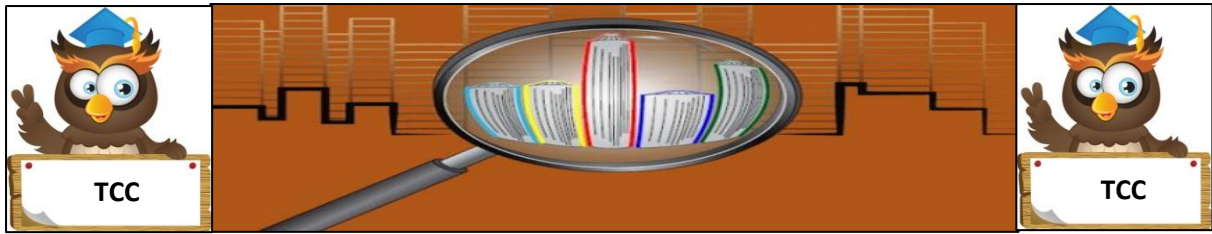
5. Conclusões

O lúdico na educação infantil refere-se um processo bem natural na vida dos alunos e aponta para a importância das atividades lúdicas que fazem parte de suas vidas. As atividades lúdicas merecem uma atenção redobrada por parte dos educadores, porque é através destas que ocorrem experiências inteligentes, reflexivas e motivadoras.

A ludicidade é um assunto bastante tratado e conquistou um espaço no panorama nacional, principalmente na educação infantil, por ser o brinquedo a essência da infância e seu uso permitirem um trabalho pedagógico que possibilita agregar a produção da aprendizagem. Através das brincadeiras que contribuem para o desenvolvimento físico, cognitivo, motor, saúde, bem estar e socialização sendo também uma situação natural e necessária ao seu desenvolvimento; no jogo que a criança aprende a respeitar regras, ter limites, esperar a vez e aceitar resultados. É importante que os profissionais valorizem essa ferramenta que promove várias transformações na vida escolar das crianças.

6. Referências

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**: prazer de estudar, técnicas e jogos pedagógicos. 9. Ed. São Paulo: Loyola, 1998.



ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

BRASIL. RCNEI – Introdução. Vol. 1 Disponível em:
<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf>. Acesso em 01 de nov. 2015.

KAMII, C.; DEVRIES, R. **Jogos em grupo na educação infantil**: Implicações da Teoria de Piaget. São Paulo: Artmed,1991.