

## CAPÍTULO 8

### JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: DESENVOLVIMENTO E PREPARAÇÃO PARA A VIDA EM SOCIEDADE

*Josileide Martins*

*Hildegard Susana Jung*

#### 1 INTRODUÇÃO

A infância, de acordo com Ariès (1978), é um conceito recente, pois teve sua invenção na modernidade. Neste sentido, o autor relata que a escola cumpriu um papel fundamental no sentido de desfazer a imagem do mini-adulto e afirmar uma nova forma de entender a criança. Assim, a escolaridade formal passa a representar a afirmação de benefícios para a criança, como a educação, a formação de competências e a civilidade.

As manifestações sobre as dificuldades das crianças adquirem novos significados de acordo com o tempo social vivido. Com o passar do tempo, a infância passa a ser associada a um período no qual é possível desenvolver várias atividades, entre elas, a educação. Neste sentido, Mukina (1996) relata que a diversão passa a ser vista como uma linguagem natural da criança, e é importante que esteja presente na escola desde a Educação Infantil. Desta maneira, o educando poderá se colocar e se expressar com a intermediação das atividades lúdicas – como, por exemplo, a recreação, os jogos, a música, a arte, a expressão corporal, ou seja, atividades que prendam a atenção das crianças -. O autor completa explicando que, ao brincar, que é uma linguagem infantil, a criança domina a linguagem simbólica, quer dizer, a linguagem da imaginação. Realizando sinais e gestos no ato de brincar, esclarece Mukina (1996), as crianças recriam os objetos e repensam os acontecimentos que as cercam.

Na Educação infantil, o lúdico é uma maneira de oferecer à criança um ambiente de aprendizagem prazeroso, planejado e motivador. Cabe a nós professores proporcionar um ambiente adequado e agradável aos olhos infantis. O perfil da criança ao ingressar na educação infantil se caracteriza pela imaginação, curiosidade, movimento e vontade de conhecer o mundo, principalmente, pelo brincar. Porém, essa abordagem não é tão simples, é necessário deixar de ver o jogo somente como atividade recreativa e transformá-lo em um tempo bem planejado, capaz de proporcionar a construção de novos saberes na educação infantil, com uma postura inovadora, buscando levar para a sala de aula algo que desperte na criança o desejo de aprender (PIAGET, 1967).

Vale ressaltar que a finalidade da brincadeira é primordial na evolução do aprendizado das crianças, visto que, brincando, a criança entende a identificar, criar, relacionar-se e, especialmente, entende a ser, como preconizam os quatro pilares da educação (DELORS, 1996). Com relação ao tema, Vygostky (1979, p. 45), por sua vez, complementa que “a criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico”.

Percebe-se que, para as crianças avançarem no processo de seu desenvolvimento, será necessária uma ação reflexiva de todos envolvidos na organização escolar. Além disso, o reconhecimento e respeito a essa fase da infância colabora para que a criança se sinta segura no ambiente. Assim, com as brincadeiras, ocorre o desenvolvimento de habilidades para que ela possa se expressar, bem como a utilização da imaginação para inventar e desenvolver-se em seu espaço.

Desta maneira, objetivo da presente pesquisa consiste em refletir sobre os jogos e brincadeiras enquanto

promotores de desenvolvimento na Educação Infantil. Com relação aos caminhos metodológicos, trata-se de um estudo qualitativo, que recorreu à revisão de literatura, incluindo documentos legais para o procedimento de coleta de material para o referencial teórico. A relevância do estudo está relacionada à suas justificativas: a) a justificativa pessoal e profissional assenta-se no desejo constante de aperfeiçoamento; b) vinculada a esta, encontra-se a justificativa acadêmico-científica, uma vez que almejamos contribuir com conhecimento original a respeito da temática, suscitando novas pesquisas na área; c) e a justificativa social está ancorada à relevância de estudos que busquem discutir as melhores formas de aprender, principalmente em um período em que se percebe que é necessário melhorar a qualidade da educação das nossas crianças, privilegiando a aprendizagem.

A arquitetura do artigo compreende, após esta breve introdução, uma descrição da metodologia empregada, passando, então, ao referencial teórico. Na sequência, é realizada uma análise e discussão dos dados à luz da teoria. Fecham o estudo as considerações e as referências bibliográficas que o embasaram.

## 2 METODOLOGIA

Como antes sinalizamos, a pesquisa é de abordagem qualitativa, posto que o tema da ludicidade está carregado de componentes subjetivos, os quais não são passíveis de medidas ou variáveis. Assim, seguindo as orientações de Bardin (2011) e Gil (2008), entendemos como pesquisa qualitativa aquela que se recobre de intencionalidades e de detalhes significativos que não podem ser medidos. Em outras palavras, a pesquisa qualitativa é “um procedimento mais intuitivo, mas também mais maleável e mais adaptável, a índices não previstos, ou à evolução das hipóteses” (BARDIN, 2011, p. 115).

O material foi coletado em fontes científicas digitais por meio dos descritores “Educação Infantil”; “Ludicidade”; “Jogos”; “Brincadeiras”. As fontes consultadas foram: EBSCO, Capes Periódicos e Scielo. Além disso, utilizamos obras da Biblioteca da Universidade La Salle e do acervo pessoal da autora e de sua orientadora.

Como se tratou de revisão bibliográfica, seguimos os ensinamentos de Bardin (2011) no que se refere à seleção e organização do material, a qual sugere três etapas, também recomendadas por Gil (2008): “(a) pré-análise; (b) exploração do material; e (c) tratamento dos dados, inferência e interpretação” (BARDIN, 2011, p. 95). A primeira é descrita pela autora e também denominada por Gil (2008, p. 152) de “leitura flutuante”, no qual o explorador decide escolher os documentos para pesquisas e formula suposições. A etapa das inferências é a mais lenta, uma vez que é fundamental investigar, reunir e relacionar o material.

Desta forma, depois de cumpridas as três etapas, partimos para a fase da interpretação dos achados e das inferências. Nesta fase, não buscamos novas categorias como sugere Bardin (2011), porque utilizamos as categorias previamente determinadas de acordo com as hipóteses já formuladas (GIL, 2008) a partir da fase de exploração do material.

## 3 REFERENCIAL TEÓRICO

Esta parte do trabalho objetiva trazer a confirmação teórico-epistemológica da investigação. Aqui apresentamos os principais conceitos que embasam a pesquisa, bem como as categorias encontradas no momento da formulação das hipóteses, durante a fase de inferências.

### 3.1 Brincadeira é coisa séria!

Segundo PIAGET (1967), “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar

energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. Desta proposição podemos inferir que “brincadeira é coisa séria”, ou seja, demanda planejamento e conhecimento daquilo que se está planejando para alcançar o desenvolvimento esperado. O que acabamos de expor não significa que planejar ludicamente demande uma gama de recursos e de equipamentos inimagináveis. Demanda, como referimos, conhecimento daquilo que se almeja alcançar com determinada atividade. Neste sentido, mesmo brincadeiras simples poderão amparar a criança no seu crescimento, estimulando a aprendizagem de cada um, dando espaço para que isso ocorra de forma simples e espontânea. Para cada educando, o divertimento tem um significado próprio e, por isso, deve ser um momento de brincadeiras e de prazer (WINNICOTT, 1975).

De acordo com Kishimoto (1999), se as crianças não tiverem a liberdade para se expressar e usar a criatividade, dificilmente poderão desenvolver sua autonomia e personalidade própria, pois estarão presas às regras e exceções, que limitarão sua capacidade de criar. Para a autora, “portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, a infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração” (KISHIMOTO, 1999, p. 11).

Portanto, as crianças estão expostas à linguagem e aprenderam a utilizá-la para comunicar-se, brincar e entreter. Trazem um repertório adquirido, em maior ou quantidade, do núcleo familiar, onde normalmente foram acostumadas com jogos lúdicos orais, entre eles, cantigas de roda e contações de histórias. Na maioria dessas brincadeiras, muitas vezes, a criança vai buscar elementos para aprender. Assim o conhecimento pode ocorrer na realização das atividades lúdicas, através da espontaneidade e criatividade de cada criança ao brincar. No lúdico, os jogos, brinquedos e divertimentos representam um papel de construtores do conhecimento, criando possibilidades ao aluno no sentido mental, corporal, afetivo e social (PIAGET, 1967).

Autores como Vygotsky (1979) conceituam o jogo como uma atividade de busca. De acordo com o autor, a criança apresenta-se permanentemente em busca de alguma coisa nova. Assim, uma vez que conquista seu propósito, regressa a uma ininterrupta busca por outra novidade. Nas palavras do próprio autor:

[...] ainda que se possa comparar a relação brinquedo-desenvolvimento à relação instrução-desenvolvimento, o brinquedo proporciona um campo muito mais amplo para as mudanças quanto à necessidade e consciência. A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação de propósitos voluntários e a formação de planos de vida reais e impulsos volitivos aparecem ao longo do brinquedo, fazendo do mesmo o ponto mais elevado do desenvolvimento pré-escolar. A criança avança essencialmente através da atividade lúdica. Somente neste sentido pode-se considerar o brinquedo como uma atividade condutora que determina a evolução da criança (VYGOTSKY, 1979, p. 156).

Em distintas expressões, os desafios e as diversões não só ensinam como também geram as Zonas de Desenvolvimento Proximal (ZDP), porque instigam a criança a cada vez mais vivenciar as novidades de sua prática com as capacidades que já domina, buscando atividades que ainda não foram experimentadas. Assim, operando-a mentalmente, estimulando outras finalidades em seu raciocínio, a ZDP passa a uma Zona de Desenvolvimento Real (ZDR) (VYGOTSKY, 1979).

Já para Piaget (1967), a criança pode estar em um estado de assimilação, mas conforme seu desempenho à frente do jogo passa a adquirir um novo conhecimento. Kishimoto (1999), por sua vez, argumenta que qualquer objeto que for possível ser utilizado de maneira lúdica, incorpora saberes, como é o caso dos jogos.

A afetividade também é beneficiada com a ludicidade. De acordo com Elkonin (1998), o jogo contribui com a superação do egocentrismo infantil. De acordo com o autor, o jogo é capaz de

[...] descentralizar o pensamento para reconhecer outros pontos de vista e coordená-los num sistema de operações composto de ações inter-relacionadas. O jogo se apresenta como uma atividade em que se opera o “descentramento” cognoscitivo e emocional da criança. Vemos aí a enorme importância que o jogo tem para o desenvolvimento intelectual. E não se trata apenas

de que no jogo se formam ou se desenvolvem operações intelectuais soltas, mas de que muda radicalmente a posição da criança em face do mundo circundante e forma-se o mecanismo próprio da possível mudança de posições e coordenação do critério de um com outros critérios possíveis (ELKONIN, 1998, p. 413).

Toda criança passa por um período no qual se sente o centro das atenções. Dessa maneira, especialmente na escola de Educação Infantil, como as práticas que envolvem as brincadeiras necessitam do convívio com o diferente, a criança percebe que existem outras pessoas além dela mesma, gerando a descentralização. Ela percebe que existem outras vontades, reflexões, alcançando a consciência de que não existe somente a vontade delas. Passam a entender que o outro também apresenta necessidades que precisam ser respeitadas para que, assim, consigam conviver, divertir-se juntos, descentralizando a sua personalidade e incluindo o todo. Trata-se do início da assimilação da convivência em sociedade (PIAGET, 1967).

Macedo, Petty e Passos (2005) ponderam que brincar é indispensável para o nosso aprendizado. É a principal atividade das crianças quando não se encontram aplicadas às suas necessidades de sobrevivência (repouso, alimentação, etc.). Segundo os autores,

Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente porque coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta, organiza as energias da criança, dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005, p. 13-14).

Como observamos, os autores ponderam que o brincar é importante no cotidiano da criança e por isso, na escola de Educação Infantil, torna a aprendizagem mais atrativa e encantadora, levando em conta a dimensão de suas dificuldades. Além disso, desenvolve o conhecimento físico, mental, afetivo e psíquico.

### 3.2 A importância do jogo como recurso educacional na aprendizagem

Os jogos e as brincadeiras traduzem a capacidade do homem de criar e reinventar. Estudos arqueológicos dão conta de que estas atividades acompanham a humanidade desde a pré-história, apresentando-se como manifestações culturais, ligadas à transmissão oral, folclore e cultura popular, sendo a construção lúdica, parte essencial na formação do ser humano. A palavra jogo origina-se do latim e significa brincadeira, divertimento. Em alguns dicionários aparece como definição de passatempo, atividade mental determinada por regras que definem ganhadores e perdedores. De acordo com Carneiro (2003, p. 34),

Historicamente sabemos que a palavra “jogo” teve origem no vocabulário latino *ludus ludere*, que designava movimentos rápidos estendendo-se posteriormente, para os jogos públicos. Incorporado às línguas românicas, o termo “ludus” foi substituído por *iocus, iocare* referindo-se também à representação cênica, aos ritos de iniciação e aos jogos de azar passando, com o tempo, a indicar movimento, ligeireza e futilidade.

Devido à necessidade da sociedade humana de classificar e organizar seus conhecimentos, os jogos também foram sendo especificados e agrupados como: tradicionais (força, amarelinha.), simbólicos (faz de conta), de construção (combinação de pequenas peças), de regras (tabuleiros) e cooperativos (valorizam o trabalho de equipe). Essas diferentes modalidades sempre aconteceram livremente fora de ambientes institucionalizados, entretanto, questões como a urbanização, industrialização, falta de espaços públicos (praças e parques) e a violência, fizeram com que estas práticas fossem cada vez mais para dentro do espaço escolar. Logo, os educadores precisaram considerar incluir as brincadeiras e jogos em suas rotinas, viabilizando-os como alternativa didática para contemplar o ensino das diferentes disciplinas. Neste sentido, Crepaldi (2010, p. 9) explica que “Com o decorrer do tempo e o progresso desorientado pela lógica do consumo, as crianças têm perdido espaços e tempo

para usufruir dessa riqueza insubstituível. Brincar o jogar cada vez tem seu tempo restringido e passam a ter “indicações e prescrições escolarizadas”.

Mesmo nas suas mais variadas formas o jogo tem uma carga psicológica, porque ele é revelador da personalidade, expondo dificuldades de cooperatividade, de organização de estratégias ou mesmo de entendimento. Mas também são inúmeros os aspectos positivos que o jogo mobiliza: a criatividade, a imaginação, superação, autocontrole e conhecimento, afetividade, raciocínio lógico e uma série de outras aptidões no campo das destrezas físicas, cognitivas e emocionais. Dentro dessa perspectiva, Dias e WINNICOTT (2003, p. 52) defende que:

[...] na criança, a imaginação criadora surge em forma de jogo, instrumento primeiro do pensamento no enfrentamento da realidade. Jogo sensório motor que se transforma em jogo simbólico, ampliando as possibilidades de ação e compreensão do mundo. O conhecimento deixa de ser preso ao aqui e agora, aos limites da mão, da boca e do olho e o mundo inteiro pode estar presente dentro do pensamento, uma vez que é possível imaginá-lo, representá-lo com o gesto no ar, no papel, nos materiais, com sons, com palavras.

Por esse viés é que jogos pedagógicos na escola trazem a possibilidade de um trabalho rico, que estimula a aprendizagem, pois, por natureza, desafia, encanta, movimentada, causa barulho e certa alegria para um espaço normalmente tão formal ocupado por livros e cadernos. É também um recurso que pode evitar o fracasso escolar, como elemento que amplia a saúde educacional, uma vez que se, bem administrado, pode proporcionar tensão, mas também aprendizagens prazerosas. Trata-se de uma proposta que integra várias possibilidades de construções, onde o aluno pode aprimorar suas articulações entre o pensamento e a ação. Segundo Moraes (2009, p. 50):

A partir do momento em que é necessário criar um ambiente que envolva situações de desequilíbrio para os alunos, indagando e propondo desafios que coloquem em cheque suas hipóteses, os jogos aparecem como ferramenta bastante singular, podendo permitir níveis de representação simbólica significativas nas interações sociais.

Ainda de acordo com o autor, os jogos como alternativa metodológica são um dos meios mais eficientes e completos de desenvolver a sociedade, porque exercitam a reflexão, o respeito e a disciplina, requisitos importantes para convivência em grupo. Eles permitem exercitar capacidade de lidar com situações que exigem flexibilidade às frustrações, pois é preciso ser corajoso para “saber perder”, e desta maneira vai se solidificando a construção de valores éticos no indivíduo.

### 3.3 Da anomia para a autonomia

Um aspecto que merece destaque neste tema são as regras, necessárias para constituir a atividade do jogo, mas que são complexas de administrar, por envolverem princípios e definições que serão usadas e incorporadas não só nas atividades lúdicas, mas no convívio social. Este também se constitui de arranjos e combinações que devem ser seguidos para manter a sociedade organizada (VYGOTSKY, 1999).

O desenvolvimento cognitivo na criança passa por etapas bem definidas segundo Piaget (1967), sendo que uma dessas fases é a anomia, que se caracteriza por brincadeiras individuais. A criança brinca consigo mesma, sua visão de mundo é bastante egocêntrica. Já por volta dos quatro anos, vem a fase da heteronomia, ou seja, começa a tomar ciência da necessidade de aceitar as regras do jogo e, por fim, a fase da autonomia, onde passa a entender o sentido social da regra, que nada mais é do que um mecanismo de regular e harmonizar as ações coletivas.

Por isso, é de grande importância que as regras fiquem bem claras e, sempre que possível, devem ser construídas coletivamente, para que haja apropriação da ação. Isso vai permitindo que a criança se controle enquanto joga. Participar dos jogos de regras desenvolve a criação de estratégias, trabalha limites para viver em grupo, estimula a cooperação e a competição positiva. Segundo Smole (2007, p. 13).

É por meio da troca de ponto de vista com outras pessoas que a criança progressivamente descentra-se, isto é, passa a pensar por outra perspectiva e, gradualmente, a coordenar seu próprio modo de ver com outras opiniões [...] sem a interação social, a lógica de uma pessoa não se desenvolveria plenamente, porque é nas situações interpessoais que ela se sente obrigada a ser coerente. Sozinha poderá fazer o que quiser pelo prazer e pela contingência do momento; porém em grupo, sentirá a necessidade de pensar naquilo que dirá que fará, para que possa ser compreendida.

É nesse processo de negociação que se estabelece a possibilidade de novas articulações de saberes. A utilização dos jogos está baseada em uma perspectiva de resolução de problemas, em que a combinação de controle emocional, raciocínio lógico, agilidade, vão definindo condutas autônomas. Dessa maneira, os sujeitos passam a apropriar-se de valores e significados, o que compõe um repertório de regras que tecem os diversos papéis sociais (SMOLE, 2007, p. 13).

Em um jogo pedagógico, não existem ganhos materiais e a eliminação ou a vitória tem efeito somente durante determinado tempo. Desta maneira, as frustrações também se tornam transitórias e a capacidade de reversão deste sentimento pode acontecer mediante o incentivo e novas tentativas de jogar (MORAES, 2009). As regras possibilitam construir conceitos de ética e estruturar a personalidade humana, pois elas funcionam como um propósito que é de responsabilidade de todos, onde decisões devem ser tomadas e cumpridas, e os conflitos precisam ser resolvidos. É como um exercício de preparo para a adequação ao mundo adulto, cujos contratos estabelecem como as coisas devem ser e precisamos encontrar maneiras de gerir nossos problemas, recorrendo a formas eficientes e seguras de intervenção. Conforme Moraes (2009, p. 75):

As crianças necessitam de uma definição clara de conduta aceitável, sentindo-se mais seguras quando conhecem os limites da ação que é permitida [...] as regras devem ser elaboradas coletivamente e deliberadas. Sendo anunciadas numa linguagem que não desafie o autorrespeito da criança, pois elas têm dificuldades em controlar seus impulsos socialmente inaceitáveis, e os adultos devem ser seus aliados nesta busca, estabelecendo limitações.

Assim, as combinações definem critérios que organizam os jogos e os comportamentos aceitáveis, sendo que condutas desregradas não podem ser toleradas por danos a si mesmo e ao outro. Neste contexto, o papel do professor é ponderar sobre o quanto o jogo pode contribuir para ampliar o conhecimento dos estudantes, lembrando-se de manter objetivos definidos entre a função lúdica e a função educativa. Kishimoto (1999, p. 19) alerta que

O equilíbrio entre as duas funções é o objetivo do jogo educativo. Entretanto, o desequilíbrio provoca duas situações: não há mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina ou, ao contrário, quando a função educativa elimina todo hedonismo, resta apenas o ensino.

Outro aspecto fundamental para o professor, além de organizar e selecionar os jogos, é saber dirigi-los, tanto de forma individual, como coletiva, promovendo atitudes de escuta, atenção, entusiasmo e encorajamento diante das derrotas, intervindo sempre quando não houver o princípio do respeito na competição. Assim, investir nessas atividades é ter sempre o lúdico como parceiro em sala de aula, propiciando que os estudantes possam diferenciar seu mundo interior (fantasias e desejos) do universo exterior, que é a realidade compartilhada por todos (MORAES, 2009; KISHIMOTO, 1999).

### 3.4 A formação lúdica docente

O brincar abrange o brinquedo, a brincadeira e o jogo. Esses elementos fazem parte do mundo infantil, pois são atividades exercidas pelas crianças desde o início da humanidade. Na atualidade, não é possível pensar o desenvolvimento da criança sem momentos de diversão, por isso afirma Santos (1997) que as atividades lúdicas são a essência da infância.

No entendimento de Maluf (2009), a escola, como instituição educativa, tem o compromisso de fazer com que a prática lúdica de fato aconteça, pois é uma proposta metodológica que contribui para uma vida mais prazerosa e significativa. Através do lúdico a escola estimula a criança a um excelente convívio com o seu grupo social. Segundo a autora, “Brincar sempre foi e sempre será uma atividade espontânea e muito prazerosa, acessível a todo o ser humano, de qualquer faixa etária, classe social ou condição econômica”. (MALUF, 2009, p. 17). O brincar, portanto, faz parte da vivência da criança, é um modo de interagir com o mundo de forma criativa e saudável. As atividades lúdicas devem ser inseridas na prática escolar, pois é por intermédio da diversão que o aluno nos revela toda a sua forma de comunicação, sua linguagem, seus sentimentos, emoções. Além disso, é uma maneira de a criança assimilar a realidade em que vive.

Ao discutir a formação do professor com um olhar voltado ao lúdico como método pedagógico, o primeiro problema a ser enfrentado é a disposição competente destes professores. Conforme indica Santos (1997, p. 4), “a formação lúdica possibilita ao educador: conhecer-se como pessoa, saber suas possibilidades e limitações, ter visão sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, jovem e do adulto”. Neste sentido, cabe aos professores motivar e estimular a fantasia e a alegria como complemento aos saberes da vida.

O professor não pode mostrar-se passivo perante uma realidade que muitas vezes não está dando resultados de aprendizagem. Ele precisa assumir seu papel como cidadão, capaz de intervir e melhorar essa realidade, pois ao concluir que o jogo pode exercer influência positiva na construção do futuro cidadão, é seu dever trabalhar em favor da educação. De acordo com Fortuna (2001), a ausência de proveito ou a má formação pode fazer com que essas atividades sejam postas de lado, sendo usadas com um simples passatempo. Por outro lado, “brincar e aprender ensina ao professor, por meio de sua ação, observação e reflexão, incessantemente renovadas, como e o que o aluno conhece” (FORTUNA, 2001, p. 118). Assim, o docente aperfeiçoa sua aprendizagem, pois ao perceber que a criança está entendendo e explorando seus propósitos atingidos, ele espontaneamente transforma-se parte desse sistema.

De acordo com Antunes (2002), é relevante que o professor leve inteiramente a rua e a vida para a sala de aula, produzindo em seus alunos a compreensão das explicações da matéria que instrui na prática da vida. Utilizar uma criação em argila, móveis ou produções para aprender a atividade, ou ainda compreender o deslocamento do ar, tudo é uma série de tarefas que, se reproduzidas e executadas por docentes realmente esforçados, conduz a uma organização de propostas pedagógicas. Estas atividades poderão facilmente “traduzir-se em dons que incorporam a inteligência sinestésica corporal e outras ao fantástico mundo da ciência, o delicioso êxtase pelo mundo do saber” (ANTUNES, 2002, p. 155-156).

Segundo o autor citado, o conteúdo pode ser ensinado de uma forma lúdica e evita a monotonia e a exaustão. Nesse sentido, o lúdico enriquece o currículo. Para que a prática lúdica se torne realidade no contexto da escola de forma satisfatória, é fundamental que o professor tenha percepção do sentido e da dimensão das atividades lúdicas para as crianças. Neste sentido, Fortuna (2001) afirma que uma aula lúdica também é aquela que desafia os alunos a serem atuantes no processo de ensino aprendizagem e não somente aquela aula que tem jogos.

Santos (1997) faz algumas observações relevantes a respeito da inserção do lúdico no ambiente de sala de aula. Aponta que uma das causas que leva à ausência do lúdico na escola pode não ser culpa do profissional da educação. A falha pode estar na sua formação. As discussões em torno da prática lúdica em sala de aula talvez não tenham feito parte dela. Ou seja, aquilo que não se vivencia não se aplica com segurança. Dessa forma, é preciso que o professor passe por vivências pessoais para que seja capaz de usar o lúdico na sua ação educativa. Conforme a autora, alguns cursos de pedagogia não contemplam ao professor informações e vivências acerca do brincar, discutindo o desenvolvimento infantil numa perspectiva social, cultural, afetiva, criativa e histórica. Para ela, os cursos deveriam inserir no currículo um novo pilar novo: “formação lúdica, que representa uma formação pessoal” (SANTOS, 1997, p. 28).

A formação do educador para o trabalho pedagógico meio do lúdico significa, para Maluf (2009, p. 13) “a experimentação de uma formação pela via corporal”. Essa formação pessoal viabiliza uma maior experiência do educador em relação ao lúdico. Vivenciar para depois aplicar e viver junto com o aluno. Santos (1997, p. 14) ainda reforça que “quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance de este profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa”.

Muitos são os estudos em torno da importância de incorporar o lúdico no âmbito escolar, mas o que ainda falta é transformá-lo perceptível na maior parte das escolas brasileiras. Neste sentido, afirma Adriana Friedmann (2006, p. 122) que:

[...] o brincar precisa materializar-se, sair do âmbito mental, cognitivo, para o corporal, sensorial, perceptual; ou seja, deixar de ser pura reflexão para ser vivenciado. O brincar precisa desprender-se, libertar-se dos discursos, para ser resgatado na pele de cada brincante, no seu cotidiano.

Empenhar-se com atividades lúdicas em sala de aula é oportunizar à criança o desenvolvimento de suas habilidades e suas potencialidades para que se torne um adulto feliz. Para Maluf (2009, p. 30), o brincar “deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, tendo como espaço privilegiado a sala de aula. A brincadeira e o jogo precisam vir à escola”. Dessa maneira, a criança vai descobrindo sua própria personalidade no vínculo com o outro e com o meio em que se encontra durante as atividades lúdicas.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO DOS DADOS

Nos tópicos que seguem, de acordo com as orientações metodológicas de que o estudo adotou (BARDIN, 2011; GIL, 2008), realizamos a análise e discussão dos dados à luz da teoria, trazendo também as inferências da autora-pesquisadora.

### 4.1 O jogo como promotor do desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral

O ambiente acolhedor é fundamental na aprendizagem da criança. Uma sala de aula acolhedora, rica em materiais que proporcionam a descoberta e provocam o pensamento, a criatividade e a imaginação, envolvendo várias áreas de conhecimento são essenciais para formação dos alunos da educação infantil. Da mesma forma faz-se necessário um planejamento flexível e com intervenções lúdicas, porque é nas horas de diversão que a criança demonstra como se vê o mundo. Muitas crianças chegam à escola sem interagir com nenhum tipo de material que proporcionaria conhecimento, pois provém de famílias cujos pais ou responsáveis não sabem ler, nem escrever, de comunidades sem acesso aos bens culturais. Ou de classes sociais mais favorecidas, mas onde os adultos não dão a devida importância a seu desenvolvimento (RUSSO, 2012).

Nesses casos, como vimos, o jogo pode ser um potencial recurso de desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral. Estamos de acordo com autores como Piaget (1967), Vygotsky (1999) e outros, quando ressaltam a importância dos jogos para o convívio em sociedade. Percebemos, também em nossa prática docente diária, que a ludicidade é uma excelente maneira de ensinar ética e moral às crianças. Situações como esperar a sua vez de brincar, de jogar, de respeitar as regras e de saber perder, são momentos de grande importância e podem (e devem) ser muito bem explorados para o desenvolvimento destas competências e habilidades.

A sala de aula é o local da escola em que as crianças passam o maior tempo na realização das atividades escolares, devendo ver esse ambiente como seu e preparado para ela. Um local onde poderá interagir com os colegas e materiais, movimentar-se e aprender. O manuseio do material lúdico, como jogos e outros pode ser individual ou em grupos, com orientação do professor, e pode ser elaborado com ajuda das crianças, pois assim terão respeito e cuidado. Neste sentido, Russo (2012, p. 21) explica que:

Quando o ambiente favorece a aprendizagem, transforma o desinteresse de alguns em motivação. A sala de aula deve incentivar a reflexão e ser motivadora da leitura da escrita e do manuseio do material didático. O professor não precisa esperar um momento específico para expor o material escrito, usando como critério a possibilidade de compreensão por parte de todos os alunos. Todo e qualquer material pode ser apresentado em qualquer fase do processo de aprendizagem. Cada aluno assimilará o que sua fase de alfabetização permite, ou seja, o que sua percepção possibilita e o que seu nível de compreensão comporta (RUSSO, 2012, p. 21).

Ainda segundo o autor, existem alguns materiais indispensáveis que transformam a sala em um ambiente rico e acessível. É importante ter fixados vários desenhos, com diferentes tipos de letras na escrita, de uma forma que chame atenção da turma, enfeitados com variações em cores. Cantinhos preparados para momentos de leitura e de pesquisa, com livros infantis, gibis, revistas, jornais, entre outros, garantem à criança um mundo de descobertas.

No entanto, é necessário que haja exploração desses materiais, buscando uma decodificação, para não se tornarem apenas enfeites, pois devem ter ordem e clareza, já que algo mal elaborado pode desmotivar e tornar-se apenas poluição visual. Como explica o autor: “A sala de aula deve servir para despertar os sentimentos do aluno, transformando-se em um local propício a aprendizagem” (RUSSO, 2012, p. 19). É indispensável que o professor perceba as necessidades e o interesse da turma, tornando o ambiente escolar em um local de eficácia no processo educativo.

Como vimos, os recursos lúdicos são potencialmente ricos para desenvolvimento cognitivo, pensamento lógico e suas possibilidades interdisciplinares são inúmeras (FRIEDMANN, 2006; PIAGET, 1967; WINNICOTT, 1975). No aspecto físico, jogos que exigem expressão corporal e até mesmo cantigas de roda, dança e jogos de competição são riquíssimos auxiliares para o seu desenvolvimento (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005; PIAGET, 1967). Da mesma forma, a formação ética e moral está privilegiada, pois no momento em que se realizam atividades coletivas, estas dimensões são requisitadas (KISHIOMOTO, 1999; MORAES, 2009).

#### **4.2 A preparação para a vida em sociedade começa com situações lúdicas**

As crianças chegam aos seus primeiros anos de vida na escola abertas a indagações e em busca de novos conhecimentos, à espera um novo mundo, cheio de diversão e magia. O professor está à frente desse grupo e deve pensar não somente na listagem de conteúdos, comportando-se de maneira centralizadora e autoritária. Para que isso não aconteça, o educador precisa ter conhecimento sobre os interesses infantis, as brincadeiras, brinquedos e jogos. De acordo com Russo (2012), é necessário conceber um lugar lúdico, que permita ao aluno horas de alegria e aprendizado.

Brincadeiras e desafios estabelecem parte do ambiente natural da criança. Através deles, ela aprende a observar, ouvir, falar, concentrar-se e aprender. É importante descaracterizar o jogo apenas como entretenimento. Vale ressaltar que há uma grande diferença entre atividades lúdicas livres e aquelas com vínculos pedagógicos (MALUF, 2009). Para desenvolver habilidades e competências, os jogos e brincadeiras devem ser utilizados como elemento para a compreensão de regras, socialização e afetividade, nunca esquecendo os avanços cognitivos e sociais. A criança deve sentir-se desafiada a ser colocada em uma situação que lhe interessa superar. É o professor que cria a oportunidade para que a maneira de brincar seja educativa. Então, ele é o condutor, vai dirigir a atividade proposta e manter a disciplina, organização e compreensão das regras. Como explica Maluf (2009, p. 29), o jogo é uma espécie de ensaio para a vida em sociedade e não há aprendizagem construída no caos. Nas palavras da autora:

O professor deve organizar suas atividades, selecionando aquelas mais significativas para seus alunos. Em seguida deverá criar situações para que estas atividades significativas sejam realizadas. Destaca-se a importância dos alunos trabalharem em sala de aula, individualmente ou em grupos. As brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser propostas na própria disciplina,

trabalhando assim o conteúdo de forma prática e concreto. Cabe ao professor, em sala de aula ou fora dela, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho.

Nossa experiência nos mostra que nos momentos de brincadeira o convívio social é intenso. Nestas oportunidades é possível perceber (pre)conceitos que muitas vezes vêm de sua cultura familiar ou social. O papel do educador será (des)construir essas concepções e aproveitar o momento para novas aprendizagens. Em nosso entendimento, são esclarecedoras as palavras de Baumgartner e Silveira (2003, p. 15), quando os autores explicam que

A criança se expressa pelo ato lúdico e é através desse ato que a infância carrega consigo as brincadeiras. Elas perpetuam e renovam a cultura infantil, desenvolvendo formas de convivências sociais, modificando-se e recebendo novos conteúdos, a fim de se renovar a cada geração. É pelo brincar e repetir a brincadeira que a criança saboreia a vitória da aquisição de um novo saber fazer, incorporando-o a cada novo brincar.

Portanto, através da brincadeira, a criança satisfaz suas necessidades de aprendizagem, e o papel da escola é proporcionar momentos de convívio social, que acabam contribuindo para fortalecer sua autonomia e individualidade. Todavia, é significativo que o educador traga as brincadeiras para sala de aula para que possa se aproximar de seus alunos, pois nesses momentos a criança também expõe suas dificuldades e suas frustrações.

#### **4.3 A formação lúdica permite autoconhecimento ao educador**

A formação lúdica, como apontada nesta pesquisa, é conteúdo que não pode ficar esquecido nas carreiras de formação de professores. Autores como Santos (1997), Maluf (2009), Fortuna (2001), Antunes (2002), entre outros, chamam a atenção para os aspectos positivos da formação lúdica na vida docente. Como educadora da Educação Infantil podemos comprovar que a atuação com jogos possibilita autoconhecimento, entendimento sobre nossas possibilidades, limitações e capacidades. Neste sentido, é ainda potencial recurso na superação de obstáculos na vida do educador.

Se brincando a criança aprende, elabora e assimila (BAUMGARTNER; SILVEIRA, 2003), nosso entendimento é de que o professor também pode desenvolver habilidades e competências por meios lúdicos. Nossa tese encontra sustentação nas palavras de autores como Chiavenatto (2010) e Luckesi (1998). O primeiro defende a “aplicação da engenhosidade e imaginação para proporcionar uma nova ideia, uma diferente abordagem ou uma nova solução para um problema” (CHIAVENATO, 2010, p. 401). Assim, segundo o autor, o desenvolvimento profissional está voltado para a construção de novas habilidades, competências e atitudes, que têm o intuito de possibilitar o crescimento pessoal dentro da organização. Ainda de acordo com o autor, o lúdico, por ser uma atividade geralmente coletiva e exigir criatividade e raciocínio lógico, é um grande aliado no processo de crescimento pessoal e profissional das pessoas. No mesmo sentido, Luckesi (1998, p. 6) explica que “O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos. A experiência pessoal de cada um de nós pode ser um bom exemplo de como ela pode ser plena quando a vivenciamos com ludicidade”.

Dessa forma, o autor defende que o jogo, a ludicidade, são ingredientes essenciais a uma formação profissional de qualidade e com a formação docente não poderia ser diferente. Em nosso ponto de vista, esta carreira é uma das que mais precisa de formação lúdica, pelos aspectos destacados.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com a conclusão de pesquisa foi possível compreender que, através do lúdico, as crianças podem viver momentos mágicos, o que faz parte natural da infância. Quando levado à sala de aula, pode fazer do aprendizado

um momento único, o qual precisa levar em conta os saberes prévios do estudante.

Sobe o fazer pedagógico que contempla a ludicidade, depende do professor abrir a porta para uma nova abordagem de ensino, o qual poderá buscar na sua própria infância recursos para novas técnicas e assim despertar em cada um e em cada uma a vontade de aprender sempre mais.

Considerando a importância dos jogos nas aprendizagens educativas, ele torna-se um recurso imprescindível no desenvolvimento de múltiplas aptidões físicas, cognitivas afetivas e sociais. Promove a motivação, a concentração e o aprimoramento das relações interpessoais, cria todos estes suportes ao mesmo tempo em que diverte.

Reconhecemos a importância da formação docente para a aplicação desta ferramenta educativa. Esta formação precisa ser bem embasada para que possa compreender, a partir das contribuições teóricas e do ponto de vista conceitual, que o jogo é um recurso didático e tecnológico de construção de identidade, de autoconhecimento e fonte potencializadora do trabalho educativo. Assim, o profissional precisa desenvolver o hábito de incluir os jogos em seus planejamentos, oportunizando esse espaço não como um mero passatempo, mas como um meio de aprender a viver, já que é um caminho exploratório que permite muitas conexões.

O jogo, enquanto atividade escolar, agrada às crianças, ajuda a evitar o tédio do ato pedagógico, e constitui um aliado para nutrir o interesse dos alunos. Além disso, consiste em um elo entre a fantasia e o real, estimulando a criatividade e o desenvolvimento de crianças e de adultos, nos quais o docente está incluído.

Com a conclusão da presente pesquisa, podemos vislumbrar novos campos investigativos, como o aprofundamento da temática na perspectiva docente e/ou discente. Desta maneira, esperamos que possamos suscitar estudos futuros, contendo dados empíricos e assim continuar contribuindo com as discussões na área.

## REFERÊNCIAS

- ANTUNES, C. **Novas Maneiras de Ensinar- Novas formas de Aprender**. Rio de Janeiro: Artmed, 2002.
- ARIËS, P. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: LTC, 1978.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70 Ltda, 2011.
- BAUMGARTNER, C. M. da C.; SILVEIRA, T. dos S. S. **Artes e Ludicidade na Educação Infantil e Anos Iniciais**. Indaial: Ed. Grupo Uniasselvi, 2003.
- CARNEIRO, M. Â. B. **Brinquedos e Brincadeiras: formando ludoeducadores**. São Paulo; Articulação Universitária, 2003.
- CHIAVENATO, I. **Gestão de pessoas**. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2010.
- CREPALDI, R. **Jogos, Brinquedos e Brincadeiras**. Curitiba; IESDE Brasil S. A, 2010.
- DELORS, J. **La Educación Encierra un Tesoro**. Barcelona: Santillana. UNESCO, 1996.
- DIAS, E. O.; WINNICOTT, D. W. **A teoria do amadurecimento de DW Winnicott**. Imago Ed., 2003.
- ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- FORTUNA, T. R. Formando professores na Universidade para brincar. In: SANTOS, S. M. P. dos (Org). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.
- FRIEDMANN, A. **O brincar no cotidiano da criança**. São Paulo: Moderna, 2006.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

- KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis** – Jogos, a criança e a Educação. Petrópolis, RJ: Vozes. 1999.
- LUCKESI, C. C. **Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições**. 4. ed., São Paulo: Cortez, 1996.
- MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Artmed Editora, 2009.
- MALUF, A. C. M. **Brincar prazer e aprendido**. Rio de Janeiro: Vozes, 2009.
- MORAIS, M. de L. S. Ludicidade, humor, diversão e participação social: motivos de bem-estar em todas as idades. **BIS. Boletim do Instituto de Saúde (Impresso)**, n. 47, p. 84-86, 2009.
- MUKHINA, V. **Psicologia da idade pré-escolar**. Porto Alegre: Editora Martins Fontes, 1996.
- PIAGET, J. **O raciocínio na criança**. Rio de Janeiro: Editora Record, 1967.
- RUSSO, M. de F. **Alfabetização um processo em construção**. 6. ed. São Paulo: Ed. Saraiva, 2012.
- SANTOS, S. M. P. (Org). **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.
- SMOLE, K. S.; DINIZ, M. I.; CANDIDO, P. **Jogos de Matemática de 1º a 5º ano**. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- VYGOTSKY, L. **Do Ato ao Pensamento**. Lisboa: Moraes, 1979.
- VYGOTSKY, L. **O desenvolvimento psicológico na infância**. Martins Fontes, 1999.
- WINNICOTT, D. W. **O brincar & a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.