



*REP's - Revista Even. Pedagóg.*

Número Regular: Educação e Literatura: saberes, cultura e leitura

Sinop, v. 10, n. 1 (26. ed.), p. 439-450, jan./jul. 2019

ISSN 2236-3165

<http://sinop.unemat.br/projetos/revista/index.php/eventos/index>

DOI: 10.30681/2236-3165

---

## JOGOS E LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM DA CRIANÇA<sup>1</sup>

### GAMES AND LUDICITY IN CHILD LEARNING

Rosilene Ferreira Costa

#### RESUMO

O artigo explana sobre as atividades pedagógicas com jogos e brincadeiras mobilizadas com crianças de 03 a 05 anos na Educação Infantil em Sinop, Mato Grosso. O objetivo foi compreender a relevância da ludicidade no desenvolvimento das crianças. A pesquisa foi de cunho qualitativo e foram realizadas entrevistas semiestruturadas com professores que atuam em uma escola de educação infantil particular. Como suporte teórico, foram utilizados autores renomados como Jean William Fritz Piaget, Henri Alexandre Wallon. Constatou-se que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras contribuem para estimular o raciocínio lógico e o trabalho em equipe.

**Palavras-chave:** Educação infantil. Ludicidade. Aprendizagem. Desenvolvimento. Professores. Abordagem qualitativa.

#### ABSTRACT<sup>2</sup>

The presented article explores the pedagogical activities with mobilized games and playings with children from 03 to 05 years in Early Childhood Education in Sinop,

---

<sup>1</sup> Este artigo é um recorte do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado **JOGOS E LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM DA CRIANÇA**, sob a orientação do Dr. José Luiz Straub, Curso de Pedagogia, Faculdade de Educação e Linguagem (FAEL) da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), Câmpus Universitário de Sinop, 2019/1.

<sup>2</sup> Resumo traduzido pela Professora Mestra Betsemens B. de Souza Marcelino. Professora interina do curso de Letras da UNEMAT/Sinop. Mestra em Estudos da Linguagem pela UFMT/Cuiabá, 2015. Graduada em Licenciatura Plena em Letras Português/Inglês pela UNEMAT/Sinop, 2013.

Mato Grosso. The aim was to understand the relevance of playfulness in the children development. The research was qualitative and semi-structured interviews were conducted with teachers who work in a private school of early childhood education. As a theoretical support it were used renowned authors such as Jean William Fritz Piaget, Henri Alexandre Wallon. It has been found that games, toys and playings contribute to stimulate logical reasoning and teamwork.

**Keywords:** Early childhood education. Ludicity. Learning. Development. Teachers. Qualitative approach.

Correspondência:

**Rosilene Ferreira Costa.** Graduada em Pedagogia pela Faculdade de Educação e Linguagem (FAEL), Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT). Sinop, Mato Grosso, Brasil. E-mail: [rosi-costa@hotmail.com](mailto:rosi-costa@hotmail.com)

Recebido em: 09 de maio de 2019.

Aprovado em: 04 de junho de 2019.

Link: <http://sinop.unemat.br/projetos/revista/index.php/eventos/article/view/3511/2479>

## 1 INTRODUÇÃO

Como os alunos aprendem com os brinquedos, ou seja, por meio da ludicidade? Isso motivou-me a buscar conhecimento científico sobre este assunto fundamental para a vida do ser humano na sua primeira infância. Desta forma, surgiu um questionamento fomentador para realização deste trabalho: Como as atividades pedagógicas com jogos e brincadeiras mobilizam as crianças de 03 a 05 anos e estimulam o raciocínio lógico e o trabalho em equipe, e auxiliam no desenvolvimento da criança.

O objetivo desta pesquisa é compreender a relevância dos jogos, brinquedos e das brincadeiras no desenvolvimento do ser humano enquanto criança, com base em pesquisa qualitativa com professores de escolas de educação infantil particular.

Pretendo, a partir do pequeno debate sobre o surgimento da infância, que trouxe no primeiro capítulo, mostrar como os jogos e as brincadeiras auxiliam no desenvolvimento e na formação da criança abrangendo as fases de sua formação, sendo: fase sensório-motora, fase pré operacional, fase da operação concreta e a

fase da operação formal. Além disso, será apresentada a influência da televisão e a afetividade como elemento dos jogos e brincadeiras. Inicialmente os jogos eram vistos como algo.

## **2 RELATO HISTÓRICO DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Inicialmente, no período da sociedade medieval, século XIII, não existia sentimento de infância, ou seja, as crianças não recebiam um tratamento especial, eram tratadas como se adultos fossem, mas, apesar de receberem um tratamento que não fosse o adequado, não havia o abandono, a negligência e o desprezo para com as crianças. Ariès (2016, p. 99) expõe essa mesma situação, que

O sentimento de infância não significa o mesmo que afeição pelas crianças: corresponde à consciência da particularidade infantil, essa particularidade que distingue essencialmente a criança do adulto, mesmo jovem. Essa consciência não existia. Por essa razão, assim que a criança tinha condições de viver sem a solicitude constante de sua mãe ou de sua ama, ela ingressava na sociedade dos adultos e não se distinguia mais destes. (ARIÈS, 2016, p. 99).

Com relação ao contexto histórico nota-se que inicialmente a criança era tratada como um adulto em miniatura, a idade de sete anos já intitulava as crianças como adultos, apenas no século XVIII a criança começou a ser vista com outros olhos, passaram a serem criados brinquedos e jogos educativos para que pudessem trabalhar o desenvolvimento infantil e aos poucos a infância começou a ser diferenciada da vida adulta, sendo considerada uma categoria social distinta.

Sendo assim, o brincar é repleto de conhecimento, é um ato educativo essencial. Conforme Brougère (2017, p. 24):

A cultura lúdica é, então, composta de um certo número de esquemas que permitem iniciar a brincadeira, já que se trata de produzir uma realidade diferente daquela da vida cotidiana: os verbos no imperfeito, as quadrinhas, os gestos estereotipados do início das brincadeiras compõem assim aquele vocabulário cuja aquisição é indispensável ao jogo.

Portanto a ludicidade se desenvolve na criança através do brincar e vai se acumulando através das experiências tidas no decorrer do crescimento.

Os jogos eram vistos como algo que não era bom, onde os “próprios educadores, mal compreendiam a essência, a natureza dos jogos, explicitamente os excluíram das atividades formadoras e da prática educativa” (ALMEIDA, 2003, p. 41). O problema era com relação à definição da verdadeira natureza do jogo, que, no decorrer do tempo através da contribuição de vários pensadores em face da educação lúdica, pode ser definida nas fases de desenvolvimento do ser humano.

Verifica-se que a ludicidade é composta pelas brincadeiras e pelos jogos, os quais promovem o desenvolvimento da cognição e da linguagem da criança.

A ludicidade entende que a criança precisa vivenciar o brincar, para obter o desenvolvimento infantil. A liberdade de brincar começou a surgir nos séculos XIX e XX, e a partir de então as crianças começaram a ter espaços separados dos adultos, nesse sentido afirma Ghiraldelli Jr (2000, p. 47):

[...] novos sentimentos associados a uma nova forma de falar sobre o que fazer com as crianças, em favor da comodidade dos adultos e da comunidade, ganharam algumas pessoas das cidades do ocidente nos séculos XIX e XX. Nessas conversas, no início do século XIX, a infância já aparece como algo obtido por construção (GHIRALDELLI JR, 2000, p. 47).

As brincadeiras são estímulos ao desenvolvimento, Almeida (2003, p. 43) destaca “ao brincar, incorporam-se ao cérebro, por meio dos sentidos (ouvir, pegar, ver, sugar) impressões verdadeiras que vão aflorar no desenvolvimento cognitivo”. E ainda, para Walon (1979, p. 45): “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 e psicológico”.

## **2.1 Metodologia de Pesquisa**

A pesquisa foi realizada em uma Escola de Sinop, os sujeitos envolvidos foram duas (2) professoras de uma escola particular de Sinop, . No primeiro contato esclarecemos que os mesmos não seriam expostos e sim estariam contribuindo para a efetivação do trabalho de conclusão do curso de Pedagogia. Adotamos a metodologia qualitativa, é importante sublinhar que “[...] não admite visões isoladas, parceladas, estanques. Ela se desenvolve em interação dinâmica retroalimentando-

se, reformulando-se constantemente” (TRIVIÑOS, 1987, p.137).

Foi feito uso da técnica de entrevista semiestruturada com professores que atuam com as crianças em atividades de brincadeira e ludicidade:

Esta análise interpretativa apoiar-se-á em três aspectos fundamentais: a) nos resultados alcançados no estudo (respostas aos instrumentos, dos documentos etc.); b) na fundamentação teórica (manejo dos conceitos-chaves das teorias e de outros pontos de vista); c) na experiência pessoal do investigador. (TRIVIÑOS 1987, p.173)

Conforme Minayo (1994), “a entrevista é o procedimento mais usual no trabalho de campo. O pesquisador busca através da aplicabilidade da entrevista obter informes contidos na fala dos atores sociais”. As entrevistas foram transcritas na íntegra, com a autorização dos envolvidos na pesquisa, por meio do Termo de Consentimento (anexo) entregue a cada participante.

Os procedimentos para as coletas dos dados foram constituídos por uma entrevista com o/a professor/a da turma da escola, e ainda entrega do questionário a todos os professores atuantes com os alunos da Educação Infantil, em uma escolaparticular alocada no município de Sinop/MT.

Iniciamos as coletas, dirigindo-nos até a instituição escolar, onde iniciamos a conversa com a coordenadora, apresentando os procedimentos da pesquisa e informando a importância dela para nós e para a comunidade. Realizamos um levantamento junto com a coordenação da escola sobre qual professor/a estaria disponível para participadapresentepesquisa,eaindaqualomelhorperíodoparaa entregadosquestionáriosobreaimportânciadaludicidadeeaprendizadodoaluno.

### **3 RELATOS DE EXPERIÊNCIA**

Quando indagamos as professoras sobre a importância que conferem aos jogos e a ludicidade no aprendizado da criança argumentaram que:

**(01) Professora A:** Os jogos na aprendizagem das crianças, fazem as mesmas aprender números, regras, sequência.

**(02) Professora B:** É um processo pedagógico para o desenvolvimento da criança,

para o desenvolvimento corporal, afetivo e cognitivo de cada um.

**(03) Professora C:** É a mais pura forma da criança se expressar e conduzir para auto-expressão e socialização.

**(04) Professora D:** Por meio do lúdico, a criança pensa para construir uma aprendizagem significativa, quando a criança brinca ou joga, ela está desenvolvendo a capacidade de representar e simbolizar o mundo onde ela está inserida.

Na observação das professoras, a ludicidade e os jogos são de privilegiada importância na aquisição dos conhecimentos de si e do outro. Pois, de acordo com (VYGOTSKY, 1991), “Aprendizagem e o desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida da criança” e ainda completa que: (VIGOTSKI, 1991) “Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade”, E ainda corroborando com as afirmações acima, Maluf (2003), diz que “a criança é curiosa e imaginativa, está sempre experimentando o mundo e precisa explorar todas as suas possibilidades adquirindo experiências brincando com este conceito da ludicidade”, todos os participantes da pesquisa mostraram compreender o valor do lúdico em sala de aula, como ferramenta que contribui no processo ensino e aprendizagem, apontando que por meio de jogos e brincadeiras os alunos assimilam o conteúdo com mais facilidade, sentem-se motivados e interessados, desenvolvendo-se de maneira harmoniosa e satisfatoriamente, tornando o lúdico uma ferramenta imprescindível na motivação em sala.

Na avaliação das professoras os conhecimentos que podem ser adquiridos pelas crianças através das brincadeiras e dos jogos são numerosos e ampliam vários aspectos que favorecem a aprendizagem:

**(05) Professora A:** Números, sequência didática, coordenação motora e corporal.

**(06) Professora B:** É importante no desenvolvimento emocional cognitivo e social, as brincadeiras desenvolvem as capacidades humanas de cada criança.

**(07) Professora C:** Auxilia na formação humana, tanto motora quanto cognitiva e ensina valores durante a infância que permanecem por toda vida.

**(08) Professora D:** Conceitos de grandeza e medidas, exploração, nutrição e estética, conceitos matemáticos como contagem e as formas geométricas, reconhecimento das letras, a criança vivencia situações de observação, experimentações e levantamento de hipóteses para construir novos conhecimentos, despertam o espírito de trabalho coletivo.

As falas das professoras vão ao encontro do que afirma Campos (2009, p. 84), ao apontar que “O lúdico seja utilizado como promotor da aprendizagem nas práticas escolares, possibilitando a aproximação dos alunos ao conhecimento.” E desse modo, pontua Campos (2008, p 84) ainda argumenta que “neste sentido, ele se constitui em um importante recurso para o professor desenvolver a habilidade de resolução de problemas, favorecer a apropriação de conceitos.”

Segundo Piaget (apud ALMEIDA 1974, p. 25), “os jogos não são apenas uma forma para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual”. Desta forma, concorda Kishimoto (1999, p. 21), “o jogo educativo utilizado em sua maioria vai além das brincadeiras e se torna uma ferramenta para o aprendizado.” Ademais, concordam que as contribuições são importantes e formam o ser humano integral com competências necessárias para atuar na sociedade. Portanto, como assegura Teixeira (1995, p. 230):

[...] As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve.

Quando indagadas sobre quais os jogos e brincadeiras preferidos das crianças de 4 a 7 anos, afirmaram:

**(09) Professora A:** Pula corda, blocos de encaixe, bola, bonecas.

**(10) Professora B:** São diversas as brincadeiras, adoleta, amarelinha, arranca rabo, barata, esconde-esconde, bate figurinha entre outros.

**(11) Professora C:** Amarelinha, pega-pega, esconde-esconde, adoleta, pular corda.

**(12) Professora D:** Brincadeiras de faz de conta, jogos de imitação.

Desse modo, as atividades das preferências dos alunos, na perspectiva dos educadores, promove situações, que por meio dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras os alunos apropria-se de conhecimentos, aprendem a repartir, superar os sentimentos egoístas e resolver conflitos que aparecem no seu cotidiano, pois, segundo Ribeiro:

[...] é a forma de a criança integra-se ao ambiente que a cerca [...] assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas de conhecimento: exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras. No convívio com outras crianças aprende a dar e a receber ordens, esperar sua vez de brincar; de emprestar e a tomar como empréstimo brinquedos; a compartilhar momentos bons ou ruins; a fazer amigos; ter tolerância e respeito, enfim, a criança desenvolve a sociabilidade. (RIBEIRO, 1994, p.56)

Percebemos por meio das palavras do autor, à importância do lúdico na vida da criança e a necessidade que a mesma tem de ser respeitada enquanto brinca, pois sua vida é um aprendizado constante e está em permanente transformação.

E ainda, quando questionadas sobre as suas observações a respeito das reações das crianças, quando elas têm a oportunidade de jogar e brincar responderam:

**(13) Professora A:** Elas expressam suas alegrias e até dificuldades ou medos, pois em cada atividade as crianças enfrentam desafios, inseguranças.

**(14) Professora B:** É onde elas se desenvolvem o emocional o prazer, por brincar e compartilhar as brincadeiras.



**(15) Professora C:** Sensação de liberdade, amizade, oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, favorece a construção de significados de seus conhecimentos próprios do mundo da criança.

**(16) Professora D:** Elas ficam mais estimuladas a aprender.

As respostas foram unânimes, e demonstraram que as reações são favoráveis e contribuem para o desenvolvimento global do aluno, pois, de acordo com Adamus, Batista e Zamberlan (apud COSTA 2006), “os jogos, brinquedos e brincadeiras na infância são atividades essenciais para instigar a curiosidade, a auto-estima e a iniciativa da criança, com isso desenvolver a linguagem, o aprendizado, o pensamento, além da atenção e concentração”.

Posteriormente ao mencionar como avaliam a influência da televisão no que se refere a brincadeiras e brinquedos é positiva ou negativa responderam:

**(17) Professora A:** Depende do ponto de vista, a televisão nos últimos tempos apenas apresenta a seus telespectadores valores e pontos que não trazem influência para seu intelectual. Portanto valores novas brincadeiras, respeito estão sendo aprendidos, estimulados.

**(18) Professora B:** Negativa, pois a televisão tira a infância da criança em descobrir o mundo das brincadeiras do amor e carinho com os amigos.

**(19) Professora C:** Negativas, pois as imagens ficam gravadas em nosso subconsciente e inconsciente e com isso as crianças passam a achar que o mundo é assim mesmo.

**(20) Professora D:** Quando a criança tem acesso à televisão de forma adequada em relação a quantidade de horas e programas é uma grande aliada para a aprendizagem.

Portanto, a preocupação das professoras é fica demonstrada pelas respostas, também é partilhada por Friedmann:

Mas, talvez, em decorrência da diminuição do espaço físico e temporal destinado a essa atividade, provocada pelo aparecimento das instituições escolares, pelo incremento da indústria de brinquedos e pela influência da televisão, de toda a mídia eletrônica e das redes sociais, tenha começado a existir uma preocupação com a diminuição do brincar e a surgir um movimento pelo seu resgate na vida das crianças e pela necessidade de demonstrar sua importância em estudos e pesquisas. (FRIEDMANN, 2012, p.19)

E nesse sentido Brito (2006, p. 13-14) argumenta que:

[...] para efetivar a construção de conhecimentos, a tecnologia é uma excelente aliada, porém, a visão que se pode ter dos recursos tecnológicos como eficazes por si só tem que ser alterada significativamente. Se por um lado, ilustram as aulas, por outro precisam que sua utilização seja adequada, para gerarem conhecimento, para oferecerem opções de crescimento, de mudança, de educação. (BRITO, 2006, p.13-14).

Assim, a televisão precisa estar em constante avaliação sobre pontos positivos e negativos, para ser utilizada de forma efetiva na visão das pesquisadas.

Enfim, concluímos que o papel da ludicidade e os jogos, é de suma importância para o desenvolvimento da criança, as atividades pedagógicas de jogos e brincadeiras mobilizadas com crianças de 03 a 05 anos, estimulam o raciocínio lógico e organização em equipe, quanto mais possam mergulhar no mundo mágico da ludicidade, não apenas para passar o tempo, mas com propósito de desenvolver competências e habilidades nos alunos mais efetiva era a intervenção pedagógica.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao término dessa pesquisa verifica-se que o uso de jogos nas práticas lúdicas favorecem a aprendizagem, que vários objetivos podem ser atingidos no desenvolvimento do raciocínio, para a compreensão dos conteúdos explicados em sala de aula. É necessário que o professor entenda essa prática, promovendo situações que promovam novas ideias, organizando atividades que despertem o interesse dos alunos pelo conteúdo.

Por meio da ludicidade e dos jogos, o educador tem um instrumento a mais para analisar e avaliar a aprendizagem de cada aluno, como argumenta Cavalcanti (2011) quando diz que no jogo ou em qualquer atividade lúdica os alunos não notam

que estão sendo avaliados, questionando o assunto com os colegas e o professor facilitando assim o aprendizado, criam e recriam as suas próprias regras nos jogos e dessa forma produzindo novos conhecimentos.

A ludicidade na educação infantil é uma das formas de variar a rotina em sala, o professor ao propor atividade com os jogos ou o lúdico, deverá ter domínio do conteúdo que utilizará na aula. Portanto, espera-se que com esta pesquisa as atividades tornem-se prazerosas aos olhos do aluno, motivando os professores na busca de novas formas de ensinar o conteúdo, cativando o interesse do aluno, facilitando a mediação, construindo novos conhecimento para gerar perspectivas, ampliando o entendimento na sociedade em que vive.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**: técnicas e jogos pedagógicos. 9. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1974.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BRITO, Glaucia da Silva; PURIFICAÇÃO, Ivonélia da. **Educação e novas tecnologias**: um re-pensar. Curitiba: IBPEX, 2006.

COSTA, Wilse Arena da. **50 sugestões didático-pedagógicas para o ensino da leitura e da escrita em sala de aula**. Cuiabá: Entrelinhas: EDUFMT, 2006.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil**: observação, adequação e inclusão. São Paulo: Moderna, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. *In*: KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2009. p.13-40.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para a educação infantil**: conceitos, orientações e práticas. Petrópolis: Vozes, 2008.

MINAYO, M. C. S. (org.) **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 1994.

PROFESSORA A. Relatos de Experiência. [Entrevista cedida à] Rosilene Ferreira Costa. **Jogos e ludicidade na aprendizagem da criança**, Sinop, UNEMAT, Curso de Pedagogia, ago/dez. 2018.

PROFESSORA B. Relatos de Experiência. [Entrevista cedida à] Rosilene Ferreira Costa. **Jogos e ludicidade na aprendizagem da criança**, Sinop, UNEMAT, Curso de Pedagogia, ago/dez. 2018.

PROFESSORA C. Relatos de Experiência. [Entrevista cedida à] Rosilene Ferreira Costa. **Jogos e ludicidade na aprendizagem da criança**, Sinop, UNEMAT, Curso de Pedagogia, ago/dez. 2018.

PROFESSORA D. Relatos de Experiência. [Entrevista cedida à] Rosilene Ferreira Costa. **Jogos e ludicidade na aprendizagem da criança**, Sinop, UNEMAT, Curso de Pedagogia, ago/dez. 2018.

RIBEIRO, Paula Simon. **Jogos e brinquedos tradicionais**. Petrópolis: Vozes, 1994.

TEIXEIRA, Glória; FREIRE, Helena. Conflitos de Interesses. **Observatório de Economia e Gestão de Fraude**, 2009. Disponível em:

<https://www.gestaodefraude.eu/wordpress>. Acesso em: 05 jun. 2018.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Ática, 1987.

VIGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente agradeço à Professora Doutora Cristinne Leus Tomé que com suas orientações foi possível à realização deste artigo, a todos os meus mestres e agradeço também pelas oportunidades de Bolsas como o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) e a Bolsa Residência Pedagógica (RP).