

## **Aprender brincando: o lúdico no processo de ensino aprendizagem**

Marinalva Araújo da Silva\*

Maria do Socorro da Costa Vieira Meira\*\*

Mércia Lustosa Félix Lima\*\*\*

**RESUMO:** Ludicidade é um assunto que tem conquistado espaço nos diversos setores da sociedade. O objetivo deste estudo visa analisar a contribuição do lúdico na aprendizagem. Através de leituras e releituras bibliográficas é que se constituíram os encaminhamentos da proposta de trabalho que permitem afirmar que a existência de jogos e brincadeiras infantis, se bem aplicados, certamente ajudará no desenvolvimento e no processo ensino - aprendizagem. Dentre os referenciais teóricos, destaca-se BROUGÈRE (1998), LOPES (2006), KISHIMOTO (2011), entre outros. Ressaltamos que o trabalho pedagógico com o lúdico na sala de aula possibilita ao educador tornar a aprendizagem motivadora, prazerosa e significativa além de proporcionar aos educandos condições adequadas ao desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo e social.

**Palavras-chave:** Lúdico. Desenvolvimento. Aprendizagem.

**ABSTRACT:** The playfulness is an issue that has become increasingly more popular in various sectors of society. The objectives of this Project aim to analyze the contribution of playful in learning. Throug bibliographic rereadings and readings and so the proposition of this research allows to confirm tha the existence of children's games and plays when very well applied certainly will help children. In their development and in their teaching – learning process. In this research in given prominence like theoretical de references: BROUGÈRE(1998), LOPES (2006), KISKIMOTO (2011), we emphasize that the pedagogical work with the playfulness in the classroom allows the educator to make

---

\* Licenciada em Letras pelas Faculdades Integradas de Patos(FIP)-PB; Especialista em Novas tecnologias da Educação pelas Faculdades Integradas de Patos(FIP)-Patos – PB; Mestranda em Ciências da Educação pela Absolute Christian University; Professora da rede Municipal de Ensino de Patos- PB; [marinalvaaraujo1969@hotmail.com](mailto:marinalvaaraujo1969@hotmail.com).

\*\*Licenciada em História pelas Faculdades Integradas de Patos(FIP)-PB; Especialista em História do Brasil pelas Faculdades Integradas de Patos(FIP) –PB; Mestranda em Ciências da Educação pela Absolute Christian University; Professora da rede Municipal de Ensino de Patos – PB; [lilaprofessora@hotmail.com](mailto:lilaprofessora@hotmail.com).

\*\*\* Licenciada em História pelas Faculdades Integradas de Patos – FIP; Especialista em Tecnologia Educacional pelas Faculdades Integradas de Patos – FIP; Mestranda em Ciências da Educação pela Absolute Christian University; Professora da rede Municipal de Ensino de Patos – PB; [mercialustosafelix@gmail.com](mailto:mercialustosafelix@gmail.com).

motivating, enjoyable and meaningful learning, as well as provide students with appropriate conditions for physical, motor, emotional, cognitive and social development.

**Keywords:** Playful. Development. Learning.

## INTRODUÇÃO

O presente artigo tem por finalidade, corroborar a importância do lúdico no processo de aprendizagem dos educandos nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Lúdico é a forma prática de desenvolver a criatividade, de construir novos conhecimentos, usando os jogos, a música e a dança. O intuito é educar, ensinar, se divertindo e interagindo com os outros.

O lúdico nos acompanha em nossa trajetória de vida, desde o nascimento à terceira idade, contribuindo para a nossa saúde física e mental de forma integrada, em suas diversas modalidades: brinquedos, brincadeiras, jogos, músicas, dança. Os jogos e suas brincadeiras trazem em geral benefícios, conhecimento e diversão para todas as idades, além de oportunizar o aperfeiçoamento de nossas qualidades e a superação de nossas dificuldades. Utilizá-los permite um trabalho pedagógico que possibilite a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento.

Cabe ao educador criar um ambiente que reúna elementos motivacionais e que a criança sinta prazer na realização das atividades, uma das formas mais expressivas de socialização e aprendizagem da criança no meio escolar são as atividades lúdicas.

Acerca dos jogos e brincadeiras como instrumento pedagógico para auxiliar no processo de aprendizagem, Brougère (2002) salienta que: O jogo não é naturalmente educativo, mas se torna educativo pelo processo metodológico adotado, ou seja, por meio de jogos e brincadeiras que o professor pode desenvolver metodologias que contribuam com o desenvolvimento. Todavia, é preciso ter clareza de que o jogo pode possibilitar o encontro de aprendizagens. É uma situação que comporta forte potencial simbólico, que pode ser facilmente previsível.

As relações e inter-relações do Lúdico é de extrema relevância pois determina a relação que o jogo, a brincadeira e o brinquedo desenvolvem na criança, assumindo um valor educativo e trabalhando com aspectos psíquicos; e, por fim, a perspectiva do Lúdico na construção do conhecimento, o qual salienta o papel do educador em sua performance de

encantamento, não sendo somente um mero transmissor, mas sim um transformador de conhecimentos, utilizando a ludicidade como aliada nesse processo de ensino-aprendizagem.

Desse modo é razoável dizer que é através das brincadeiras orientadas e planejadas pelo professor que as crianças aprendem com prazer, dando ênfase que o brincar, é o caminho mais fácil para as crianças perceberem o mundo.

## **2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM DOS EDUCANDOS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer jogo, caso achasse confinada a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo, o lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana.

Por isso, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. A ludicidade é muito importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece atenção dos pais e dos educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo Integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade, através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento, o que é mais importante, vai se socializando.

Conciliar as atividades lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem pode garantir uma educação de qualidade, auxiliando para o desenvolvimento das crianças, um exemplo de atividade que estimula o interesse do aluno são os jogos, brinquedos e as brincadeiras, sobre o qual (LOPES, 2006, p. 110), enfatiza:

“Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e, mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como atenção, a imitação, a

memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais.”

No Brasil pouco se tem de estudos sobre os brinquedos e brincadeiras do passado, e também com relação aos estudos voltados para a criança em pleno desenvolvimento, muitas das vezes as crianças não estudavam e tinha apenas o domingo livre para brincar, pois o país era mais ruralista e desde muito cedo as crianças tinham que se inserir no mundo de trabalho dos adultos. É somente no final do século XX que o Brasil passa a ter uma preocupação maior com o desenvolvimento psicomotor e cognitivo das nossas crianças, pois até então, a maioria das escolas, principalmente as infantis eram um centro de assistencialismo.

Essas mudanças ocorreram com as reformulações das leis educacionais e com os direitos e deveres das crianças propostos no Estatuto da Criança e do Adolescente e com isso as escolas e também os profissionais de educação passam a buscar meios lúdicos de motivar a aprendizagem e tornar a sala de aula um ambiente mais interessante e cativante, o brincar assume um novo papel dentro do âmbito educacional, passa a ser visto como mais uma ferramenta de ensino e não mais como apenas um passatempo prazeroso para os momentos de descontração dos educandos.

Diante disso, compreende-se a importância do professor de refletir sobre as atividades lúdicas nas diversas ocasiões de seu plano, a convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporcionará a criança estabelecer relações cognitivas às experiências vivenciadas, bem como relacioná-la as demais produções culturais e simbólicas conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática.

Podemos citar várias razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas, utilizando-as como recurso no processo de ensino e aprendizagem:

- As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica;
- Dois elementos caracterizam o lúdico: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo.

- Por ser uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas, estimulando o raciocínio.

O elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter lúdico é este: o jogo pedagógico é desenvolvido com a intenção de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção do novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões.

Em todas as situações vivenciadas pelas crianças, principalmente dentro das escolas, os jogos e as brincadeiras devem sempre fazer desse processo, pois, com as atividades lúdicas a criança é capaz de conhecer como funciona o mundo real, na maioria das vezes as brincadeiras infantis estão correlacionadas com a forma de viver e se comportar dos adultos. Sem mencionar que as brincadeiras proporcionam às crianças momentos de satisfação, prazer e alegria, então, o papel fundamental do lúdico é conduzir o trabalho pedagógico para métodos mais satisfatórios de aprendizagem, porque com a brincadeira o processo de desenvolvimento psíquico – motor da criança se dá com mais naturalidade.

“O brincar e o brinquedo criam na criança uma nova forma de desejos. Ensinam-na a desejar, relacionando seus desejos a um fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo; aquisições que, no futuro, tornar-se-ão seu nível básico de ação e moralidade.”  
(VYGOTSKY, 1984, p. 144)

Além de toda a contribuição dos jogos e brincadeiras para com o desenvolvimento psíquico de uma criança, os mesmos ainda contribuem muito para a construção dos limites que deve ter cada ser humano, pois os jogos contam com regras e tempo, então, a criança tem que desenvolver seu autocontrole para conseguir brincar, assim é de fundamental importância à utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras para esse desenvolvimento.

### **3 PROCESSO DE APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS UTILIZANDO O LÚDICO**

A criança é cercada de um meio cultural, afetivo e concreto desde o momento em que nasce e isso pode interferir positivamente ou negativamente na sua forma de pensar, agir

e se desenvolver, através desse meio cultural ela recebe influências e é nesse momento em que o lúdico deve ser estimulado. Quando se trata da utilização dos recursos lúdicos é importante se preocupar em estimular na criança a criatividade, a espontaneidade e um senso crítico aguçado.

Acredito que o desenvolvimento de atividades lúdicas seja uma das maneiras mais eficazes de envolver a criança e fazê-la aprender. Aprender com alegria é muito importante, porque proporciona para a criança um condicionamento mais criativo, de autonomia e efetividade. É uma forma de conhecer-se a si mesmo, desenvolvendo capacidades importantes como atenção, memória, imaginação e inserção social.

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e desde os mais remotos tempos estiveram presentes em todos os povos. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

O jogo e a brincadeira são, por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem a criança comportamento além dos habituais. Ela reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano, que através do “faz – de – conta” são reelaboradas criativamente, vislumbrando novas possibilidades e interpretações do real.

“A criança que joga está reinventando grande parte do saber humano. Além do valor incontestado do movimento interno e externo para os desenvolvimentos físicos, psíquicos e motor, além do tato, que é a maneira privilegiada de contato com o mundo, a criança sadia possui a capacidade de agir sobre o mundo e os outros através da fantasia, da imaginação e do simbólico, pelos quais o mundo tem seus limites ultrapassados: a criança cria o mundo e a natureza, o forma e o transforma e, neste momento, ela se cria e se transforma.” (REDIN, 2000, p.64)

Os educadores estão mais preocupados com o conteúdo, com o silêncio e a organização na sala de aula. Eles devem ter em mente que o jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair as crianças, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar.

Através do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogo é essencial para que a criança manifeste sua

criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu. (TEZANI, 2004).

“Educadores e pais necessitam ter clareza quanto aos brinquedos, brincadeiras e/ou jogos que são necessários para as crianças, sabendo que eles trazem enormes contribuições ao desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar. No jogo, ela está livre para explorar, brincar e/ou jogar com seus próprios ritmos, para autocontrolar suas atividades, muitas vezes é reforçada com respostas imediatas de sucesso ou encorajada tentar novamente, se da primeira alternativa não obteve o resultado esperado.” (SANTOS, 2000, p.166).

Os educadores e pais devem estar cientes que brincar só faz bem para a criança, que ela desenvolve, amadurece e aprende ao mesmo tempo, pois a criança quando brinca se sente livre para criar e recriar o mundo ao seu modo.

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são atividades fundamentais nas áreas de estimulação da educação, é uma das formas mais natural e prazerosa no processo de aprendizagem, através das observações e da prática em sala de aula, geralmente são utilizados os jogos educativos, tais como: quebra-cabeça, jogos matemáticos, jogos da memória e a educação física.

Daí a necessidade do educador ampliar, cada vez mais, as vivências das crianças com jogos, brinquedos e brincadeiras. O lúdico deve permear o espaço escolar a fim de transformá-lo num espaço de descobertas, de imaginação, de criatividade, enfim, num ambiente onde as crianças sintam prazer pelo ato de aprender.

As crianças estão sempre dispostas a jogar e brincar, cabe ao educador propor atividades que promovam essa motivação, que envolvam as crianças e o conhecimento, proporcionando uma aprendizagem de qualidade. Através do lúdico, a criança demonstra e encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário, oportuniza o desenvolvimento da aprendizagem de maneira prazerosa. As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, assimilação de novos conhecimentos, desenvolve a parte social e criativa de cada ser humano.

O brincar é um ato que deve ser mais aproveitado no ambiente escolar, mas sabemos que muitas vezes não se é trabalhado pelo acúmulo de tarefas desenvolvidas pelos educadores, pelas salas superlotadas, falta de condições e apoio necessário, mas mesmo com todas as dificuldades o lúdico já é bem utilizado nas salas de aula.

Por este motivo podemos compreender que as atividades lúdicas no espaço escolar criam um clima de entusiasmo que possibilita uma aprendizagem mais prazerosa. É importante salientar que, por meio do lúdico, o educando propicia condições de libertação da fantasia, vence suas dificuldades, pois a brincadeira é uma forma de descobrimento e compreensão do mundo, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

“Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo [...], desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.” (KISHIMOTO, 2000, p.22)

Pois o lúdico estimula as várias inteligências, permitindo que a criança se desenvolva em tudo que esteja realizando de forma significativa. Através do lúdico o educador pode desenvolver atividades que sejam divertidas e que sobretudo ensine as crianças a discernir valores éticos e morais, formando cidadãos conscientes dos seus deveres e de suas responsabilidades, além de aproximar e propiciar uma interação maior entre educador e educando. O educador precisará muito mais de força de vontade, criatividade, disponibilidade, seriedade e competência para desenvolver uma atividade lúdica em sala de aula do que outra atividade de rotina.

O educador precisa em primeiro lugar gostar do momento lúdico, gostar de brincar, caso contrário não conseguirá atribuir o valor que as brincadeiras têm na vida das crianças. Acredito que a essência de um currículo escolar direcionado às crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental deveria ser o lúdico. Trabalhar com o lúdico em sala de aula é oportunizar a criança o desenvolvimento de suas habilidades e suas potencialidades para que se torne um adulto feliz.

No contexto das ações pedagógicas, o lúdico possibilita desbloquear resistências e a desenvolver ações que provoquem reflexões nos educandos. Para isso, é necessário que o educador tenha conhecimento e vivência com atividades lúdicas, instrumentalizando seu planejamento para os educandos de forma adequada.

Considerando que não existe aprendizagem sem transformação, a educação através do lúdico, além de ajudar e influenciar na formação do educando, possibilita um crescimento sadio, levando para toda a vida um enriquecimento pessoal e intelectual.

#### **4 JOGOS E BRINCADEIRAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Ao estudar jogos, brincadeiras e brinquedos, muitas vezes os termos são confundidos como se tivessem a mesma definição, quando na verdade eles possuem conceitos distintos. Portanto, vamos definir as especificidades de cada um. O brinquedo é um artefato, ou seja, é o objeto usado para a brincadeira.

Brougère (2001) o define como detentor de significados e características que vão além do real e do imaginário das crianças. Segundo o autor (2001, p.8) ele é “rico em significados que permitem compreender determinada sociedade e cultura”. A infância é repleta de acontecimentos novos, são momentos de criação e imaginação, em que a criança pode ser e criar vários personagens enquanto brinca, o brinquedo pode ser o mediador de tal atividade.

O jogo é uma ferramenta potencializadora no processo ensino aprendizagem, através dele é possível trabalhar as regras impostas pela sociedade, a competição e o indivíduo na sua totalidade. Para Kishimoto (2011, p.16) “o jogo pode ser visto como: o resultado de um sistema linguístico funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras, um objeto”. O mesmo autor nos diz que o que difere jogo de brincadeira é a existência de regras.

A regra é defendida por Piaget (1978, p.148) como “uma regularidade imposta pelo grupo, de tal sorte que a sua violação representa uma falta”. O jogo utilizado como instrumento educativo pode proporcionar à interação, a cognição, a motricidade e afetividade entre as crianças.

“Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para o brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem.” (KISHIMOTO. 2008, p.36)

O Jogo não surgiu na história como uma atividade lúdica e educativa, mas como jogo com apostas onde se ganhava ou perdia dinheiro. Somente com o decorrer do tempo é que ele passou a ser visto como um elemento de recreação, podendo contribuir diretamente na educação, porque permite que o educando se relacione melhor com o objeto de estudo.

O jogo por muito tempo foi visto como recreação separada da aula, algo que auxilia na concentração, mas não faz parte da educação. Associar o jogo à educação significa romper a oposição construída em torno do modelo da recreação. Aqui, o jogo não é formador, mas revelador, por essa razão adquire um lugar na estratégia educativa.

O jogo pode envolver cooperação, conflito e uma série de outros sentimentos tais como: insegurança, autoafirmações, medo e curiosidade, que são situações da vida real. Não dão só prazer à criança, mas para ela em primeiro lugar estão as experiências de prazer. Tem-se jogos industrializados e jogos construídos de sucatas pelos educadores, que aliam duas atividades: a construção do jogo e o ato de jogar.

Para Piaget(1978), a importância do jogo está na satisfação da necessidade da criança à assimilação da realidade à sua própria vontade. Essas necessidades são geradas porque as crianças não compreendem o mundo dos adultos, as regras, como por exemplo: hora de dormir, comer, tomar banho, não mexer em certos objetos. O jogo é fundamental na constituição da aprendizagem.

Segundo Piaget(1976), o desenvolvimento cognitivo de uma criança não se deve só à acumulação de informações recebidas, mas, é decorrente de um processo de elaboração essencialmente baseado nas atividades da criança. Ao interagir com o ambiente, desenvolve estruturas por meio de esquemas de ação, ou seja, por meio de uma sequência bem definida de ações físicas e mentais, e o jogo ajuda nesse processo.

É importante garantir o espaço do jogo nos anos iniciais do Ensino Fundamental, onde a educação esteja em perspectiva criadora, imaginativa e construtiva do significado do seu cotidiano, em uma atividade consciente e voluntária, na busca do conhecimento. Através dos jogos e brincadeiras à criança constrói conceitos e supera dificuldades de aprendizagem, mantendo vivo o prazer de aprender, fazendo da aprendizagem uma deliciosa aventura.

Cabe, aqui, ressaltar a importância de um ambiente favorável como sendo capaz de minimizar os sentimentos agressivos. Deve-se aceitar, em parte, agressividade na brincadeira da criança, o que torna a agressividade como um fato positivo.

Já a brincadeira é toda ação livre, em que a criança não tem regras pré determinadas. Kishimoto (2011, p.21) afirma que brincadeira “é a ação que a criança

desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação”. Desta forma, a criança brinca pelo prazer de brincar com qualquer objeto ou até mesmo sem nenhum.

Brougère (2001, p.59) compreende que “a brincadeira é, entre outras coisas um meio de a criança viver a cultura que a cerca, tal como é verdadeiramente, e não como deveria ser”. A criança se expressa por meio daquilo que vê, da cultura que está inserida, e a sua visão perante aos acontecimentos faz com que ela recrie situações enquanto brinca.

Quando a criança brinca, ela expressa seus sentimentos, nesse momento muitos traumas e medos poderão ser resolvidos através do ato de brincar. Ao brincar as crianças revivem situações e acontecimentos do seu dia a dia e consegue entendê-los, ao brincar elas são estimuladas a perceber e explorarem o espaço em que ela está inserida e criar formas de representá-los através de sua imaginação. O brincar é fundamental para o desenvolvimento infantil da criança, já que é uma atividade sociocultural, impregnada de valores culturais, hábitos e normas que refletem o modo de agir e pensar de um grupo social. Ao brincar a criança aprende conceitos e conteúdo de uma forma mais prazerosa e da maneira que ela gosta.

Assim, para a realização do brincar é preciso que o professor tenha conhecimento das contribuições dos jogos e das brincadeiras para os educandos.

O educador deve ter consciência que por meio das brincadeiras o educando aprende, se socializa se integra ao grupo, assimila regras, desperta a imaginação, encontra pares e interage, dentre outras possibilidades. O educador não se deixe levar por uma liberdade de exploração, ou seja, simplesmente deixar os educandos em determinado espaço brincando sem nenhuma orientação e consciência de suas ações.

É papel do educador, observar e coletar informações sobre as brincadeiras das crianças para enriquecê-las em futuras oportunidades, sempre que possível o educador deve participar das brincadeiras e aproveitar para questionar com os educandos sobre as mesmas. É relevante que o educador organize e estruture o espaço de forma a estimular no educando a necessidade de brincar, também visando facilitar a escolha das brincadeiras.

No sentido educativo, a brincadeira aparece como um elemento de sedução oferecida ao educando, o controle pertence ao adulto e ele é quem garante que o conteúdo didático seja construído. O interesse do educando pela brincadeira é utilizado para atingir determinados objetivos pedagógicos específicos. Considerando as diversas reflexões a

respeito do brincar, podemos notar que a brincadeira é de fato uma necessidade vital da criança, sendo assim, é preciso que a criança em idade escolar tenha oportunidade de brincar.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A relevância dessa pesquisa foi apresentar e entender a utilização dos jogos e das brincadeiras nos anos iniciais, ao longo deste trabalho, pude conhecer e aprender um pouco sobre a importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento integral da criança e compreender a relevância desta prática no ambiente escolar, para que a aprendizagem aconteça de maneira saudável e prazerosa. Desta forma, quanto mais proporcionarmos momentos lúdicos para as crianças, mais espontânea, criativa, alegre e afetiva ela será. Assim, se faz necessário que o educador privilegie o brincar em sala de aula como condição facilitadora da aprendizagem. É de fundamental importância, pois devemos fornecer as crianças um estudo eficaz e de forma lúdica, pois conseguimos segurar a atenção deles e eles consequentemente aprendem brincando.

Os educadores precisam ter a dimensão lúdica como forma de dar mais vida a sua ação pedagógica, os educandos que estão inseridos no processo de ensino com atividades lúdicas desenvolve a criatividade, tornando-se sujeito do processo pedagógico, é levado a despertar o desejo de saber e a alegria de participar. Sendo assim a escola estará contribuindo para a formação de um adulto pleno e feliz.

Os exercícios lúdicos desenvolvem a criança como um todo de forma (mental, motora, social e cognitiva), é essencial a brincadeira para formar um adulto de valores morais, que encara os problemas com engenhosidade, que aceita perder, sabe como pode se aprimorar, e que persiste nas suas metas.

Acredito que mais importante do que a preocupação com a seleção dos conteúdos, os educadores precisam preocupar-se com a aprendizagem significativa dos educandos, pois o lúdico é uma ferramenta que possibilita essa aprendizagem e automaticamente nessa inserção do lúdico nas aulas o conteúdo estará sendo trabalhado. Penso que o educador deve se preocupar mais com a qualidade do ensino e não com a quantidade.

É importante que se dê à criança oportunidade para que possa viver e aprender de maneira divertida e prazerosa, portanto, é tarefa de nós educadores resgatarmos a ludicidade no ambiente escolar, para que os educandos possam aprender de forma significativa.

## **REFERÊNCIAS**

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: prazer de estudar técnicas e jogos pedagógicos.** São Paulo: Edições Loyola, 1998.

BROUGÉRE, G. **Brinquedo e Cultura.** 4.ed.São Paulo: Cortez, 2001.

\_\_\_\_\_. **Jogo e educação.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

KISHIMOTO, T. M. (Org). et al. **O Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação.** 14ª.ed. São Paulo: Cortez, 2001.

\_\_\_\_\_. (Org). **O Brincar e suas Teorias.** São Paulo: Pioneira, 2002.

\_\_\_\_\_. (Org). **O Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação.** 11ª.ed.São Paulo: Cortez, 2008.

LOPES, V. G. **Linguagem do Corpo e Movimento.** Curitiba, PR, 2006.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança.** Tradução Álvaro Cabral. 2ª.ed.Rio de Janeiro: Jahar Editores, 1975

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores.** Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação social da mente.** São Paulo: Martins, 1989.