



# **LUDICIDADE: jogos e brincadeiras na educação infantil**

**JOSÉ HEISON VALDEVINO DE LACERDA**

## **Introdução**

Este estudo foi realizado para refletir qual o papel da ludicidade através das brincadeiras e jogos no desenvolvimento infantil, como também sobre as práticas pedagógicas utilizadas em sala de aula e como estes elementos podem contribuir de forma qualitativa no aprendizado das crianças. A epistemologia da palavra ludicidade vem da palavra “ludes” que significa “jogo”, mais ao falarmos em ludicidade, poderíamos estar falando apenas do brincar, do jogo e movimentos, posteriormente, passou a ser reconhecida como uma necessidade básica da personalidade do corpo, da mente e no comportamento humano. Tendo-se em mente esta visão sobre a ludicidade como elemento relevante para o desenvolvimento intelectual dos pequenos, sentiu-se a necessidade de adentrar aos educadores que o tema em debate é uma proposta rica, pois é capaz de entender as necessidades sócias das crianças, garantindo assim a sua formação no processo de ensino aprendizagem, deixando-os de serem objetos e assumindo o papel de sujeitos. Nessa perspectiva, faz-se necessário perceber outro ponto

importante para o desenvolvimento da criança em sala de aula que é o tripe da educação: educar, cuidar e brincar. E notável a deficiência na consistência e necessidade humana dentro da incompletude vivência desse tripe, pois nos dias de hoje ainda falta individual de cada um, desde a mais terna criança, em alguns educadores a sensibilidade para para a pessoa da terceira idade, por isso a compreender que no momento em que as crianças estão brincando elas estão literalmente aprendendo a ludicidade no contexto educacional. E assim refletindo lidar com suas limitações e eliminações, a respeitar o a importância do tema, diversos autores definem e outro e viver em sociedade. Entretanto observa-se que adentra no termo ludicidade. O termo ludicidade a ludicidade aguçá o direito à infância, e tenta dar segundo Almeida: A palavra ludicidade tem sua oportunidade a criatividade e espontaneidade das origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". crianças. Torna-se interessante perceber que, no que Se achasse confinada a sua origem, o termo lúdico diz respeito aos jogos e brincadeiras eles estão estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao inseridos na vida das crianças as em todos os movimento espontâneo, mas passou a ser momentos se fazendo essencial a sua permanência. reconhecido como traço essencialmente Com isso o lúdico enfatiza um fator indispensável na psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da inter-relação entre os indivíduos, tornando assim personalidade do corpo e da mente no possível o afloramento da criatividade. comportamento humano, as implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão (ALMEIDA, 2006, p.2) Sabendo da

importância da ludicidade são notáveis os benefícios

## **Brinquedoteca**

que ela traz para educação, auxiliando no

O anseio pela criação da brinquedoteca aconteceu no desenvolvimento afetivo, cognitivo, cultural e social ano de 1934 em Los Angeles, esse desejo foi provocado das crianças, por meio de brincadeiras envolvendo os por causa de um roubo de brinquedos de uma pequenos, a ter a oportunidade de conhecer e determinada loja, pelas crianças de uma escola trabalhar suas habilidades, estimulando sua municipal. E devido a este roubo sentiu-se a capacidade de conviver em grupo lidando com necessidade de criar um serviço de empréstimo de elemento indispensável no processo da sociedade que brinquedos (Toy Libraries) que seria desenvolvido, é saber viver com as diferentes e a competitividade. A como um serviço comunitário, sendo utilizado ludicidade não pode, nem deve ser entendida, vista e atualmente. Além de servir para empréstimos interpretada como ações com objetivos distintos. Com posteriormente a brinquedoteca passou também a ter isso, os jogos e as brincadeiras são por si uma função educacional e terapêutica. As brinquedotecas situação elementar de aprendizagem. Por meio dos foram espaços criados para que os indivíduos jogos e brincadeiras os pequenos se comportam como pudessem ter o seu canto de lazer por meios vários se fosse bem maior que a sua própria realidade, e este jogos e brincadeiras para desenvolver suas fato é relevante para o seu desenvolvimento. Todas as habilidades motoras e sociais. Como ressalta crianças têm direito a brincar, direito este garantido Ramalho (2000, p. 76): Descrevendo sobre a pelo artigo 227 da Constituição Federal brasileira, a Brinquedoteca como, "local de estímulos para brincar criança tem direito a educação, lazer etc. O educador livremente, por algumas horas do dia" e assim, com poderá trabalhar vários tipos de jogos e brincadeiras possibilidades de aprendizagens por meio do brincar com regras através de teatro e jogos de faz de conta, na infância e concretizar-se como espaço de jogos, que estimulem as múltiplas inteligências e com atividades lúdicas presente em ambientes escolares, essa nova metodologia as crianças possam geralmente direcionadas ao público infantil, já que a desenvolver o seu conhecimento adaptando-se ao brincadeira é inerente ao ser humano. A



brincadeiras e jogos que a criança realiza em sua vida cotidiana.

## Jogos: ensino e aprendizagem

ambiente escolar quando da elaboração das atividades. Os jogos têm um papel fundamental no processo de aprendizagem das crianças porque através dessa atividade, as crianças, ao serem estimuladas, desenvolvem as habilidades dos seus educandos dentro de sua faixa etária de idade. Segundo Piaget (1978): O jogo é um modo de construção de conhecimento, onde a criança, ao brincar, desenvolve as habilidades principalmente nos períodos sensorio motor e pré-operatório. Os jogos ganham significado para a criança na medida em que se desenvolve, agindo sobre os objetos e manipulando-os livremente, a partir da livre manipulação de matérias educacionais de seu projeto pedagógico, que variadas, estruturando seu espaço e tempo, desenvolvendo a noção de causalidade, chegando à representação, e finalmente, à lógica. As crianças gradativamente se adaptam, e isso ocorre no percurso da infância, consistindo numa síntese progressiva da assimilação com a acomodação. Na assimilação, ocorre o predomínio da ação do sujeito sobre o objeto, quando a criança, ao brincar, explora o ambiente a sua volta, já a acomodação é predominante na fase seguinte, quando a criança, ao brincar, explora o ambiente a sua volta, invertendo a situação. Há o predomínio da ação do objeto sobre o sujeito. A linguagem nessa fase tem

com respeito estes não são processos que se somam ao contexto em

## Considerações finais

atrasação de aprendizagem para os marcos do tempo dos jogos.  
O estudo em debate diz respeito a teorias reflexivas  
produtivas e reflexivas que permitem, em condições reais, a adoção  
sobre a existência e importância da ludicidade (por  
aplicação pedagógica) que possa fazer mais do que ser um  
meio dos jogos e brincadeiras e brinquedoteca no  
meio das escolas, deve ser o principal instrumento  
ambiente escolar, e a sua relevância como mediador  
observando o papel do jogo no currículo, não como um fim, mas  
de aprendizagem aos educandos, no desenvolvimento e  
atualização da vida em sociedade, no sentido de favorecer a  
habilidades dos mesmos. Os objetivos do estudo é  
principalmente para analisar a importância do jogo na  
observar a importância do lúdico no processo de  
organização da vida escolar, sendo que o jogo espontâneo, a ludicidade que  
aprendizagem e potencialidades das crianças no  
viver e desfrutar o processo de aprendizagem, e a  
espaco escolar, viabilizando suas inteligências  
e capacidades, e a utilização do jogo como um instrumento de  
múltiplas possibilitando assim mais conhecimentos  
e a sua aplicação, e a possibilidade de a criança se abrir para o  
para o mundo que os espera. Fazer uso da ludicidade  
dentro da sala de aula tem uma grande importância  
na prática de ensino e significa a possibilidade de uma  
educação tendo em vista a formação integral da  
criança nos seus aspectos afetivos, emocionais, e  
cognitivos. Para finalizar percebe-se que já houve muitos  
avancos sobre ludicidade tanto na teoria quanto na  
prática, mas há muito ainda para ser feito em prol de  
uma educação que promova a formação do sujeito  
intelectualmente, emocionalmente e socialmente,  
através de um trabalho com os jogos e brincadeiras  
dentro do ambiente escolar.



## Referências

- ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento de variação de repertório da malícia da criança, a perspectiva da pedagogia. 1997. Disponível em: > Acesso em: 17 nov. 2011, 16h30min.
- ANTUNES, C. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.
- BRASIL. Lei 8069 de 13 de julho de 1990 que institui o Estatuto da Criança e do Adolescente.
- CASTRO, Silmara, A. B. O resgate da ludicidade e a importância das brincadeiras, do brinquedo e do jogo no desenvolvimento biopsicossocial das crianças. Interagindo com o adulto. Esse tripe da educação é essencial para o desenvolvimento da aprendizagem, Educação, Curso de Pedagogia, Campinas - São Paulo, uma vez que através da interação com outras crianças é a mediação do educador a criança se sinta protegida e adaptada ao ambiente. Fontana (1997) deixa claro a contribuição dos jogos e brincadeiras para a sala de aula, ultrapassa o ensino dos conteúdos lúdicos, ou seja, as crianças nem percebem que estão aprendendo. Não é ensinar como agir, e sim, por meio dos jogos e brincadeiras possibilitar a criança a desenvolver a sua imaginação e raciocínio lógico o desenvolvimento infantil. Dissertação de Pós-

identificação das Escolas de Educação Infantil. Disponível em: <http://gestaodoo>  
Desigase de Ensino para a Diversidade. [www.fcc.br/ato-debusca-](http://www.fcc.br/ato-debusca-)  
Escolas de Educação Infantil. Disponível em: [www.fcc.br/ato-debusca-](http://www.fcc.br/ato-debusca-)  
2011. Acesso em: 14/05/2011.  
SANTOS, Maria D. O jogo e a aprendizagem. In: [www.fcc.br/ato-debusca-](http://www.fcc.br/ato-debusca-)  
Escolas de Educação Infantil. Disponível em: [www.fcc.br/ato-debusca-](http://www.fcc.br/ato-debusca-)  
2011. Acesso em: 14/05/2011.  
de atividade que enriquece a  
aprendizagem dos pequenos são os jogos e  
brincadeiras, que geram um desenvolvimento  
completo na criança. Através dos jogos e  
brincadeiras, a criança molda sua personalidade,  
autonomia, criatividade, locomoção e tantas outras  
áreas. O importante é que as crianças se sintam livres  
para criar, reformar e construir tendo um pleno  
contato com a natureza, em que o mesmo aprenderá  
brincando, construindo sempre um respeito para com  
suas limitações e para com o ciclo natural da vida.