A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL CONTEMPORÂNEA: UMA ANÁLISE SOBRE JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Maria Eliana dos Santos[19]
Guadalupe Moraes Santos Silva [20]

RESUMO: A sociedade, patriarcal e machista, face a um universo de crianças que aprendem com os mais diversos jogos, brinquedos e brincadeiras, independente do seu gênero. Assim sendo, o objetivo deste estudo foi compreender como os jogos, os brinquedos e as brincadeiras ajudam no desenvolvimento infantil e como eles ajudam a criança a aprender através de seus erros, acertos e quais desafios são encontrados, tendo em vista que os jogos, brinquedos e brincadeiras podem ser potencializadores no processo de ensinagem (ensino + aprendizagem), atrelado à afetividade no ensino, sendo essa afeição responsável por um auxílio na formação do discente. Além disso, analisar como a criança pode aprender brincando; depreender os métodos de aprendizado que se tem ao executar brincadeiras; e discutir a importância da adequação dos jogos e brincadeiras à educação infantil. A Metodologia utilizada foi a pesquisa qualitativa, realizada através de estudo bibliográfico, utilizando autores renomados, tais como: Ercynia Liana de Sá Nogueira Martins Nunes (2011), Tarcia Gabriela Holanda Nunes (2017) e Flávia Cristina Murbach de Barros (2009).

Palavras-chave: Brincadeiras. Brinquedos. Educação Infantil. Ensino. Jogos.

ABSTRACT: Society, patriarchal and macho, faces a universe of children who learn through the most diverse games, toys, and play, regardless of their gender. Therefore, the purpose of this study was to understand how games, toys, and games help in child development and how they help the child learn through their mistakes, successes, and what challenges are encountered, considering that games, toys, and games can be potentializers in the teaching process (teaching + learning), linked to affection in teaching, and that this affection is responsible for helping in the formation of the student. Furthermore, to analyze how children can learn through playing; to understand the learning methods that are used when playing; and to discuss the importance of adapting games and play to children's education. The Methodology used was qualitative research, carried out through bibliographic study, using renowned authors, such as: Ercynia Liana de Sá Nogueira Martins Nunes (2011), Tarcia Gabriela Holanda Nunes (2017) and Flávia Cristina Murbach de Barros (2009).

Keywords: Games. Toys. Early Childhood Education. Teaching. Games.

[19] Acadêmica do curso de Pedagogia na Faculdade São Luís de França. E-mail:maria.eliana@sousaoluis.com.br.

[20] Professora orientadora e regente da disciplina Trabalho e Conclusão de Curso. E-mail: <guadalupe71@sousaoluis.com.br>.

1 INTRODUÇÃO

Não se pode iniciar uma temática concernente à educação, mais especificamente referente à educação infantil, sem propor a etimologia de três palavras cruciais ao desenvolvimento deste trabalho: educação, que vem do latim *educare*, e significa 'instruir', 'educar', podendo estender a interpretação até ao vocábulo 'criar'; brincadeira, que se atrela a 'jogo', sendo essa palavra oriunda do latim *jocus*, e significa 'passatempo', 'esporte'; por fim, aprendizagem, que também bebe da fonte latina, *adprehendere*, e quer dizer 'levar para junto de si'.

A Constituição Federal de 1988, conhecida também como 'Carta Magna' ou 'Constituição Cidadã' traz, em seu artigo sexto, que "São direitos sociais a educação, a saúde, a alimentação, o trabalho, a moradia, o transporte, o lazer, a segurança, a previdência social, a proteção à maternidade e à infância, a assistência aos desamparados, na forma desta Constituição" (BRASIL, 2016). Isso demonstra não somente a importância desse trabalho na seara educacional brasileira. Aproveita-se a importância da educação para destacar que há 56 menções na Carta Magna. Segundo Azevedo et al (2017) *apud* Leontiev (1988),

> A brincadeira, por exemplo, é vista muitas vezes como um simples ato de brincar, e mais nada além disso, para grande parte dos adultos que trabalham com crianças em vários contextos educacionais. Porém, sabemos que a brincadeira absorve a criança por completo, desenvolve noções de regras, de comportamento, além de promover uma ampla experiência de socialização entre as crianças. (AZEVEDO et al, 2017, *apud* LEONTIEV, 1988).

Ainda de acordo com Azevedo et al (2017, p.3), "A ludicidade então, presente na produção da cultura lúdica da criança, é fundamental a ser considerada na cultura infantil, tornando-se dessa forma, indispensável para a educação da infância", ou seja, ratifica a nossa ideia da seriedade do ato de brincar na educação infantil.

Não se pode dispensar algo que, apesar de lógico, precisa ser enfatizado: a criança atua com a ideia de espelho, ou seja, ele reflete, em seu modo de falar, pensar e agir de acordo com o meio no qual vive, referindo-me às áreas familiar, educacional e social. Ou seja, a criança executa o que vê e ouve, estendendo essa ideia, até mesmo, ao modo como é tratada.

De acordo com Coelho et al (2018) *apud* Coplan et al (2006), existem dois tipos de brincadeiras: as sociais e as não-sociais. "A brincadeira social pressupõe uma motivação da criança para envolver-se em atividades lúdicas com os pares e engloba a participação social, a competência social e a sociabilidade durante atividades sensoriomotoras, construtivas e dramáticas, e de jogos de regras"; já a "brincadeira não-social caracteriza-se pela manifestação frequente, ao longo do tempo, de comportamentos e atividades solitárias na presença de

possíveis parceiros de brincadeira" (COPLAN et al, 2006 *apud* Coplan et al, 2006; Rubin, 1982). Depreende-se que, mesmo havendo a oportunidade de ocorrer uma interação entre as crianças, há as que não desejam esse entrosamento, podendo ocorrer isso por diversos motivos.

Neste sentido, o objetivo deste estudo foi compreender como os jogos, os brinquedos e as brincadeiras ajudam no desenvolvimento infantil e como eles ajudam a criança a aprender através de seus erros, acertos e quais desafios são encontrados, tendo em vista que os jogos, brinquedos e brincadeiras podem ser potencializadores no processo de ensinagem (ensino + aprendizagem). Além disso, analisar como a criança pode aprender brincando; depreender os métodos de aprendizado que se tem ao executar brincadeiras e discutir a importância da adequação dos jogos e brincadeiras à educação infantil.

A Metodologia tratou-se de uma pesquisa qualitativa, empregada de acordo com o que propõe Richardson (2017) realizada através de profundo e incansável estudo bibliográfico. Buscamos, através de leitura e interpretação dioturnas, compreender o que autores renomados, como Flávia Cristina Oliveira Murbach de Barros, Bianca Rocha Gutterres e Francisco Jardel Paim de Freitas querem dizer em suas obras, além de interpretações acerca do que falara o patrono da educação brasileira, o Prof. Paulo Freire.

A Justificativa para o desenvolvimento deste estudo pauta-se na ideia de que, os jogos, brinquedos e brincadeiras são recursos pedagógicos utilizados em diversas escolas no Brasil e no mundo. Não somente com o viés do entretenimento, mas também do aprendizado consequente dele, essas formas de compreensão da realidade auxiliam tanto o discente, quanto o docente. Por isso, justificamos a escolha desses tema e título devido à importância no contexto pedagógico, mais especificamente na perspectiva educacional infantil, já que jogos, brinquedos e brincadeiras são indispensáveis para a criança aprender de forma simples, divertindo-se e de um modo que o professor compreenda os vários modos de se executar uma mesma atividade lúdica.

Como profissional da educação, especialmente voltada à educação infantil, que compreende da alfabetização ao 5º ano (antiga 4º série), penso que a educação não somente é pertinente, mas também bastante necessária, principalmente porque há, ainda, um questionamento se, de fato, o brincar é apenas um método de entreter a criança ou se, efetivamente, contribui para o desenvolvimento infantil.

Tratando-se de um contexto contemporâneo, tem-se percebido que as aulas propostas pelos docentes são mais dinâmicas, sendo essa afirmação referente à observação acerca das metodologias empregadas pelos agentes da educação na atualidade. As relações ocorridas

entre o professor e os petizes tornaram-se, com a evolução (em partes, teoricamente) da sociedade, mais dialogadas, mais afetivas e visando à formação de cidadãos e cidadãs que raciocinam mais, trabalhando de maneira lógica.

Nesta perspectiva, o que nos motivou a versar sobre esse tema tão atual, polêmico e cheio das mais inimagináveis problematizações, é a vontade de não somente trazer uma solução educacional frente a essa sociedade, mas também comprovar que é possível aprender enquanto brinca/diverte-se.

2 A IMPORTÂNCIA DO ENSINO-APRENDIZAGEM NOS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Não é de hoje que se tem jogos, brinquedos e brincadeiras inseridos na educação infantil. Todavia, com o advento da contemporaneidade e a necessidade de se ter um pensamento mais crítico na atualidade, a utilização desses recursos tornou-se mais frequente e tomou-se uma postura mais séria em relação aos seus usos.

Para iniciar à reflexão, trazemos uma afirmação de Barros (2009): “É complexo falar em democracia na escola, dentro do sistema em que vivemos, da mesma forma como é complexo aceitar o conceito de qualidade que nos é imposto, pois ela é isenta de valores culturais, descontextualizada e que funciona apenas para medir fatores quantitativos”. Isso significa que, apesar de o ato de brincar é mais que necessário em uma sociedade que se preocupa mais em quantificar que qualificar.

É importante, antes de se iniciar histórica e educacionalmente, conceituar o que é jogo, brinquedo e brincadeira, e por que a proposição da compreensão da cultura é necessário para entender como se predispõem esses conceitos, sendo levados em conta a sociedade e o seu comportamento. Segundo o professor Kishimoto (2018),

> Existem termos que, por serem empregados com significados diferentes, acabam se tornando imprecisos, como o jogo, o brinquedo e a brincadeira. A variedade de jogos conhecidos como faz de conta, simbólicos, motores, sensório-motores, intelectuais ou cognitivos, de exterior, de interior, individuais ou coletivos, metafóricos, verbais, de palavras, políticos, de adultos, de animais, de salão e inúmeros outros mostra a multiplicidade de fenômenos incluídos na categoria jogo. A perplexidade aumenta quando observamos que diferentes situações receberem a mesma denominação. Denominam-se jogo situações como disputar uma partida de xadrez, um gato que empurra uma bola de lã, um tabuleiro com piões e uma criança que brinca com boneca (KISHIMOTO, 2016, p. 1-2).

A relevância do jogo vem de longa data. Filósofos como Platão, Aristóteles e, posteriormente, Quintiliano, Montaigne, Rousseau destacam o papel do jogo na educação (KISHIMOTO, 2018, p. 23). Todavia, é com o criador do jardim de infância, o pedagogo alemão Friedrich Fröbel, que o jogo passa a fazer parte não como um mero meio de brincar, mas torna-se parte do currículo escolar infantil.

Antigamente, começou-se a doutrinar as crianças a escolherem cores que fossem relativas ao seu gênero, a exemplo de se impor as cores azul e preto aos homens e rosa para as mulheres, a fim de se 'padronizar' como deveriam se portar; na seara da ludicidade, não era (ainda é, mas são casos notavelmente inferiores) diferente: homens eram induzidos a se divertir com brinquedos 'masculinos', como bola, carrinho e armas; as mulheres, com brinquedos 'femininos', como boneca, casinha e comidinha, induzindo (in)diretamente os homens a serem os provedores do sustento familiar e as mulheres a cuidarem de casa e dos eventuais filhos.

Entra, nesses casos, o excelente trabalho dos(as) professores(as) da educação infantil. Conforme predispõe Nunes (2017), "[...] ressalta-se aqui que, o professor não é o único responsável para uma educação de qualidade e eficaz, mas acredita-se que o professor é um dos principais agentes para essa educação aconteça". Nessa perspectiva, voltamos a versar acerca da relação professor x aluno, e em se tratando de um vínculo indispensável para uma formação mais crítica do discente, não se pode esquecer da ensinagem, que é o elo entre o ensino e a aprendizagem, junção mais que necessária na atuação do catedrático em sala de aula. Analisando esse ponto de vista, Brait et al (2010) afirma que,

> As relações humanas, embora complexas, são elementos fundamentais na realização comportamental e profissional de um indivíduo. Desta forma, a análise dos relacionamentos entre professor/aluno envolve intenções e interesses, sendo esta interação o eixo das consequências, pois a educação é uma das fontes mais importantes do desenvolvimento comportamental e elemento agregador de valores nos membros da espécie humana. Neste sentido, a interação estabelecida entre o ensino/aprendizagem caracteriza-se pela seleção, preparação, organização e sistematização didática dos conteúdos para facilitar o aprendizado dos alunos. (BRAIT et al, 2010, p. 2-3).

Não é porque se tem jogos, brinquedos e brincadeiras envolvidos que se vai ter uma desorganização na elaboração/preparação da aula, menos ainda uma metodologia arcaica e ineficiente, face à evolução da educação, e uma didática executada de qualquer forma; pelo contrário, deve-se encarar os jogos, brinquedos e brincadeiras como estimuladores do raciocínio lógico dos alunos, incentivando-os a gostar do que estão fazendo tanto pelo fato de se tratar de um entretenimento, quanto por ser algo que vai auxiliá-lo nas mais diversas

atividades, mesmo que ele, inicialmente, não saiba disso. Brait et al (2010) traz algo imprescindível,

> As relações humanas, embora complexas, são elementos fundamentais na realização comportamental e profissional de um indivíduo. Desta forma, a análise dos relacionamentos entre professor/aluno envolve intenções e interesses, sendo esta interação o eixo das conseqüências, pois a educação é uma das fontes mais importantes do desenvolvimento comportamental e elemento agregador de valores nos membros da espécie humana. Neste sentido, a interação estabelecida entre o ensino/aprendizagem caracteriza-se pela seleção, preparação, organização e sistematização didática dos conteúdos para facilitar o aprendizado dos alunos. (BRAIT et al, 2010, p. 3).

Belotti et al (2010, p. 4) versa algo indispensável: "O professor deve ser um facilitador do processo de ensino-aprendizagem junto ao aluno, em todo o contexto no qual ele está inserido, e estar em atualização continuada mediante as mudanças que ocorrem no mundo globalizado de hoje". Essa declaração ratifica duas ideias propostas em nosso trabalho: a essencialidade do trabalho do pedagogo no desenvolvimento infantil. Ainda na perspectiva do pensamento de Belotti et al (2010),

> Há pouco tempo, portanto, e ainda presente em muitos estabelecimentos de ensino, o ensino e aprendizagem, eram consideradas ações distintas de mundos distanciados, sendo um dominante e o outro dominado; algo que representava uma prática pedagógica tradicional autoritária, impositiva. Era centrada no professor que ensinava, sem dar asas aos educandos para que pudessem mostrar interesse, saber, criatividade e, principalmente, sem mesmo poder questionar. Todo educador apresenta-se como uma referência para a formação dos educandos e, é muito importante a maneira como se relaciona com eles. A forma de contato é fundamental para que se sintam inteligentes e capazes. (BELOTTI et al, 2010, p. 4).

Um professor, especialmente (ratificamos) atuando na educação infantil, e mais particularmente utilizando jogos, brinquedos e brincadeiras como metodologia de ensino em determinado momento de sua atividade, deve priorizar novas didáticas estimuladoras, para entreter o aluno, de modo que ele aprenda e compreenda a lógica por trás da manutenção e/ou resolução da recreação. Caldeira (2013) estabelece que,

> A rotina diária da sala de aula está repleta de acontecimentos significativos, tanto na vida do professor quanto na do aluno. Entre tantos acontecimentos, as manifestações de afeto, muitas vezes presentes na relação do educador com o educando, podem contribuir no aprendizado do aluno e até mesmo na evolução do professor como educador, um sujeito que tem um papel de extrema importância na sociedade em que estamos inseridos. (CALDEIRA, 2013, p. 23635).

A criança pode (e a depender do modo de entreter, DEVE) aprender sozinha o mecanismo pelo qual se desenvolve o jogo, o brinquedo ou a brincadeira. Todavia, a presença de um adulto conhecedor do método por trás da engenharia do entretenimento, auxilia o

púbere; mais ainda a presença do professor, tendo em vista que o jogo não é algo meramente solto e sem objetivo.

3 O ENTRETENIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: uma perspectiva educacional

Brincar é algo sério. Por mais contraditório ou estranho que pareça, é uma verdade que precisa ser evidenciada. Segundo Joaquim et al (2018), "Ao brincar, o indivíduo internaliza comportamentos que geram transformações necessárias para seu desenvolvimento", ou seja, o aparente simples ato de o discente menor de 12 anos se entreter tem diversos propósitos, sendo o maior deles a evolução cognitiva e comportamental do jovem. De acordo com Joaquim et al (2018), tem-se que: "O aspecto simbólico do brincar trabalha na construção do pensamento, pois a criança se utiliza de símbolos como caminhos para a interpretação do mundo real". Assim, o "faz de conta".

Quando se fala em jogos, brinquedos e brincadeiras, o pedagogo já idealiza como elaborá-los, tendo em vista que, justamente na formação, que dura aproximadamente 08 (oito) semestres, ele aprende até a utilizar os materiais que tem para criar meios de entreter as crianças, sendo esse meio de distração do mundo convencional com um objetivo definido. Segundo Jurdi et al (2018): "o brincar constitui-se em um sistema que integra a vida social dos indivíduos e faz parte do patrimônio lúdico-cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos".

Algumas análises devem ser propostas, a fim de provar o cientificismo do ato de brincar nas relações sociais contemporâneas. Neste trabalho, o que buscamos provar é que a ludicidade, se executada de maneira a fim de atingir um objetivo cognitivo ao estudante da educação infantil. Kishimoto (2018) brilhantemente propôs, a fim de diferenciar os conceitos dos vocábulos-chave dessa pesquisa, a seguinte afirmação,

> 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, o contrário, quando a função educativa elimina todo hedonismo, resta apenas o ensino". KISHIMOTO, (2018, p. 19).

Todavia, não se pode esquecer que há, nos meios dos jogos, brincadeiras e brinquedos saudáveis, crianças que compartilham de meios violentos (verbal e fisicamente) para se divertir e entreter outras pessoas (isso porque pode envolver outras crianças, adolescentes, até mesmo adultos). É o famoso *bullying*, que, infelizmente, ainda existe na sociedade.

Violência em um contexto escolar pressupõe, na maioria dos casos, a existência de um contexto semelhante na residência do púbere. A criança é um reflexo do meio em que vive, atuando de semelhante ou igual modo a como vê em sua família ou nos arredores, como vizinhos, tendo em vista uma frequência de contato.

Para que se conheça melhor uma criança, pode se analisar o método / a forma pela qual ela utiliza para brincar, e a depender, identificar possíveis anomalias e se ela vive em um contexto de violência. De acordo com Gutierres et al (2018), "Todo tipo de informação referente à violência que chega até a criança a impacta e muitas vezes a brincadeira é o modo escolhida por ela para externar o que lhe aflige".

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ato de brincar é essencial para o desenvolvimento infantil. Uma criança que não utiliza jogos, brinquedos e não executa brincadeiras, seja sozinha ou com amigos deve ser analisada, pois há uma grande probabilidade de sofrer algum tipo de retração, seja porque há problemas familiares que a impedem de socializar, seja porque ela possui algum distúrbio ou problema. Nesses casos, deve-se intervir pedagogicamente, a fim de se compreender o que há, buscando um melhor e mais eficiente e eficaz desenvolvimento da criança.

Não se pode, menos ainda se deve, julgar uma criança pelos seus atos em sala de aula, especialmente quando envolver um momento de entretenimento. Além disso, é imprescindível que se tenha uma boa relação escola x família, sendo aquela representada, na maioria das vezes, pelos(as) professores(as) que atuam diretamente no processo de ensinagem (ensino + aprendizagem) da criança, e essa representada ou pelos pais, ou pelos responsáveis do menor. Já a relação professor x aluno, em se tratando de um contexto contemporâneo e se considerado que a sociedade, dia após dia, evolui, deve ser através de constantes diálogos e intervenções ludo-pedagógicas. O propósito é sair da rotina de mecanismos e transmissão de conteúdos (quando há a troca, o professor aprende também e levar o aluno a pensar e refletir com mais calma e compreensão lógica do mundo.

Nessa perspectiva, entra também ideais importantes para embasar o professor e auxiliá-lo nas tomadas de decisões. Eis, portanto, a importância do maior nome da educação brasileira nas atividades. Com isso, é necessário que haja a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras voltados à liberdade de pensamento, instigando o aluno a raciocinar de maneira coerente, lógica e buscando a melhor alternativa para resolução de problemas.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, N. C. S.; SOUZA, T. P.. “Brincar é coisa séria!”- As contribuições da sociologia da infância para a compreensão da brincadeira na educação infantil. **Colloquium Humanarum**, v. 14, n. 1, 2017.

BARROS, F. C. O. M.. **Cadê o brincar**?: Da educação infantil para o ensino fundamental. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

BELOTTI, S. H. A.; FARIA, M. A.. Relação Professor/Aluno. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 1, n. 1, 2010.

BERTONCELLO, L.; ROSSETE, S. R.. A importância do diálogo na relação professor-aluno e o paradigma da complexidade. **Revista Cesumar**, v. 13, n. 2, 2008.

BRAIT, L. F. R.; MACEDO, K. M. F.; SILVA, F. B.; SILVA, M. R.; SOUZA, A. L. R.. A relação professor/aluno no processo de ensino e aprendizagem. **Revista Eletrônica do Curso de Pedagogia do Campos de Jataí**, v. 8, n. 1, 2010.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília: Presidência da República, 2016.

CALDEIRA, J. S.. **Relação professor-aluno**: uma reflexão sobre a importância da afetividade no processo de ensino-aprendizagem. Curitiba: Pontíficia Universidade Católica do Paraná, 2013.

COELHO, L.; GUEDES, M.; RODRIGUES, E. D.; SANTOS, A. J.; VERÍSSIMO, M.. Perfis de comportamentos de brincadeira e conhecimento emocional em crianças de idade pré-escolar. **Análise Psicológica**, v. 36, 2018.

GUTERRES, B. R.; FREITAS, F. J. P.. Brincadeiras agressivas. reflexões acerca das representações lúdicas de violência na infância. **Revista Ciência e Conhecimento**, – v. 12, n. 1, 2018.

JOAQUIM, R. H. V. T.; SILVA, F. R.; LOURENÇO, G. F.. O faz de conta e as brincadeiras como estratégia de intervenção para uma criança com atraso no desenvolvimento infantil. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**, v. 26, n. 1, 2018.

JURDI, A. P. S.; SILVA, C. C. P.; LIBERMAN, F.. Inventários das brincadeiras e do brincar: ativando uma memória dos afetos. **Interface**, v. 22, n. 65, 2018.

KISHIMOTO, T. M.. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Campinas: USP, 2018.

NUNES, T. G. H.. **A relação professor(a)/aluno(a) no processo de ensino aprendizagem**. João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba, 2017.

RICHARDSON, R. J.. **Pesquisa Social**: Métodos e Técnicas. 4. ed. Rio de Janeiro: Travessa, 2017.