

**CENTRO UNIVERSITÁRIO DO SUL DE MINAS – UNIS/MG**  
**PEDAGOGIA**  
**ADRIENE APARECIDA BUENO**

**A CRIANÇA E O LÚDICO: a importância do brincar**

**Varginha**  
**2017**

**ADRIENE APARECIDA BUENO**

**A CRIANÇA E O LÚDICO: a importância do brincar.**

Monografia apresentada ao Centro Universitário do Sul de Minas Unis/MG, como parte integrante dos requisitos para a obtenção do grau de Licenciada no Curso de Licenciatura em Pedagogia. Orientador: Prof.<sup>a</sup> Mônica Ribeiro Ramos.

**Varginha**  
**2017**

**ADRIENE APARECIDA BUENO**

**A CRIANÇA E O LÚDICO: a importância do brincar**

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia do Centro Universitário do Sul de Minas, como pré-requisito para obtenção do grau de licenciatura pela Banca Examinadora composta pelos membros:

Aprovado em 28 /06/2017.

---

Prof<sup>a</sup>. Mônica Ribeiro Ramos

---

Dra. Terezinha Richartz

---

Prof<sup>o</sup>. Wanderson Vitor Boareto

OBS:

Dedico este trabalho a todos que contribuíram na sua realização durante essa trajetória, à minha família, amigos e principalmente a Deus por esse sonho realizado. É também à minha orientadora, que com todo seu esforço e dedicação tornou esse sonho possível.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a todos que me ajudaram; primeiramente a Deus que me auxiliou em cada momento, não me deixou desistir, deu-me forças para lutar e alcançar meus objetivos com fé e coragem. Também à minha família, a você mãe que sempre me apoiou durante todo seu tempo e a meu pai que me incentivou e está ao meu lado me confortando com sentimento de força.

“A liberdade, que é uma conquista, e não uma doação exige permanente busca. Busca permanente que só existe no ato responsável de quem a faz. Ninguém tem liberdade para ser livre: pelo contrário, luta por ela precisamente porque não a tem. Ninguém liberta ninguém, ninguém se liberta sozinho, as pessoas se libertam em comunhão”. Paulo Freire

## RESUMO

O presente trabalho descreve as contribuições do lúdico no processo de ensino aprendizagem, sobretudo no período da Educação Infantil. Tal abordagem se justifica pela relevância do tema, visto que se trata de um recurso que oferece às crianças oportunidade de interação e de ampliação de possibilidades de aprendizagem. O propósito desta pesquisa é conhecer os benefícios do brincar, dos brinquedos e das brincadeiras. Este intento será conseguido mediante pesquisa bibliográfica. A pesquisa evidenciou que para um bom desenvolvimento e participação de forma ativa no mundo em que vive, a criança precisa brincar. É necessário reconhecer que os brinquedos e as brincadeiras trazem inúmeras oportunidades de desenvolvimento para a criança, pois permitem o desenvolvimento de diversas habilidades. Brincando a criança se sente estimulada a experimentar, descobrir, criar e aprender. O “brincar” é inerente à infância e quando se junta às práticas escolares, faz com que o “aprender” seja mais prazeroso.

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

## **ABSTRACT**

*This monograph describes the contributions of the ludic on the process of teaching and learning, mainly in the period of Childhood Education. This approach is justified by the relevance of the theme, since it deals with a resource that offers to the children the opportunity of interaction and enlargement of learning possibilities. The purpose of this research is to know the benefits of the play, the toys, and the games. This intent will be achieved by bibliographic research. The research evidenced that, to have a good development and participation in an active way in the word in which they live, the children need to play. It's necessary to recognize that the toys and the gams bring innumerable opportunities of development to the children, because they allow the development of many skills. Playing, the children feels stimulated to experience, discover, create, and learn. The "play" is inherent to the childhood, and when it join the school practices, it makes the "learn" be more pleasurable.*

**Key-words:** *Play. Ludic. Learning. Development.*



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>2 O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.....</b>	<b>11</b>
<b>2.1 O surgimento dos jogos e das brincadeiras.....</b>	<b>14</b>
<b>3 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA A APRENDIZAGEM.....</b>	<b>16</b>
<b>4 BRINCADEIRA, BRINQUEDO E A ESCOLA .....</b>	<b>20</b>
<b>4.1 O brinquedo.....</b>	<b>21</b>
<b>4.2 Brincadeira.....</b>	<b>23</b>
<b>5 CONCLUSÃO.....</b>	<b>25</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>26</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A criança e o lúdico é uma pesquisa realizada através da leitura de obras de autores da área da educação com a pretensão de entender qual seria o papel da ludicidade na aprendizagem escolar das crianças da educação infantil.

O tema proposto se justifica pela importância que o lúdico tem para o desenvolvimento da criança. Este intento será atendido através da pesquisa bibliográfica segundo Lakatos e Marconi (1999, p. 27), “[...] é um apanhado geral sobre os principais trabalhos já realizados, revestidos de importância por serem capazes de fornecer dados atuais e relevantes relacionados ao tema”.

O interesse por este tema partiu da necessidade de estudar e entender como os brinquedos e as brincadeiras podem proporcionar as crianças principalmente da Educação Infantil, um momento de aprendizagem.

Acredita-se que é importante valorizar estratégias lúdicas como os brinquedos e brincadeiras, pois essas atividades podem contribuir significativamente para o desenvolvimento da criança, facilitando a interação social, a conquista da autonomia, o raciocínio e a capacidade de lidar com as regras, além de proporcionar melhor desenvolvimento cognitivo, motor e emocional.

É através das atividades lúdicas que a criança tem o poder de ir além da sua realidade, e com isso, colaborar com o seu desenvolvimento e aproveitamento de todo o potencial que carrega e que estimula a tomar iniciativa, planejar, executar e tomar suas próprias decisões.

É importante ressaltar que o “brincar” faz parte de uma aprendizagem prazerosa capaz de tornar eficaz a construção do conhecimento. A brincadeira não é só recrear, é muito mais, é uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo.

O mundo infantil faz parte da vida de todos nós. Esse mundo deixa suas marcas, pois sem percebermos usamos gestos, costumes e falas assimilados da infância. Os brinquedos e as brincadeiras fazem parte deste processo de experiências adquiridas. A criança traz dentro de si o prazer do novo, do aprender e da curiosidade.

À medida que as crianças crescem e ingressam na escola, passam a conviver com outras crianças e adultos de cultura e hábitos diferentes. Elas expandem seu universo, adquirindo novos conhecimentos e conseqüentemente aprendendo novas brincadeiras.

A maneira como a criança é recebida pelo professor e pelo grupo no qual fará parte tem grande importância na formação da sua personalidade e de sua autoestima, pois ajudará

na construção de sua identidade.

A criança é capaz de interagir, aprender e influenciar o meio em que vive. Quando amplia seus relacionamentos sociais, sua maneira de comunicar e sente-se mais segura, aprendendo assim a socializar com diferentes tipos de pessoas, tanto adulto quanto criança, pois consegue ampliar suas percepções e compreensões do mundo real que é tão diverso.

A cultura do “brincar” infelizmente não é bem aproveitada, pois são muitos os brinquedos e menos brincadeiras; muita tecnologia e poucos artesanatos; pouca interação e mais solidão da criança; uma cultura mais competitiva do que cooperativa.

É necessário que o caminho da infância seja recriado, aproveitando brinquedos e brincadeiras na educação como atividades importantes para o desenvolvimento da identidade e autonomia.

Essa pesquisa teve como foco identificar os benefícios dos brinquedos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem. Para uma organização que atenda aos objetivos deste trabalho, optou-se por estruturar este texto em capítulos, como se encontra descrito a seguir:

O segundo capítulo apresenta a ludicidade como importante estímulo no desenvolvimento da criança em suas capacidades. É brincando que as crianças conhecem e descobrem sobre o seu mundo, se comunicam e se relacionam com o outro, e assim aprendem.

O terceiro capítulo procura esclarecer a importância da brincadeira para que ocorra a aprendizagem. Há também o contexto do brincar na história desde quando surgiu.

No quarto capítulo, intitulado a brincadeira juntamente com o brinquedo, procura-se conhecer a relação entre dois elementos para serem utilizados de forma pedagógica sendo que o brinquedo é o recurso que está a todo momento como um amparo a brincadeira.

Por fim, são apresentadas as considerações finais e as referências utilizadas neste trabalho.

## 2 O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

A Educação Infantil constitui-se em um espaço de aprendizagem que possibilita auxiliar o desenvolvimento de habilidades motoras, sociais, intelectuais e afetivas da criança.

Muitas são as pesquisas que vêm sendo realizadas sobre a infância, disto surgem diversas concepções em relação ao seu desenvolvimento e, principalmente, à forma como ela constrói seu conhecimento.

Estudos apontam positivamente a ludicidade como importante estímulo no desenvolvimento da criança em todas as suas capacidades. É através do incentivo e direcionamento, que a ludicidade se transforma em poderosa ferramenta para o auxílio no desenvolvimento infantil.

A ludicidade no espaço escolar se insere com a proposta de proporcionar, com espontaneidade, atividades pedagógicas levando a criança a desenvolver-se em amplos sentidos.

Pode-se afirmar que “na Educação Infantil, por meio das atividades lúdicas a criança brinca, joga e se diverte. Ela também age, sente, aprende e se desenvolve. As atividades lúdicas podem ser consideradas tarefas do dia a dia na Educação Infantil” (MALUF, 2014, p. 21-22). Elas precisam fazer parte das atividades permanentes nas salas de educação infantil.

Uma atividade lúdica é uma atividade de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas. De acordo com Costa (2005, p. 45), “a palavra lúdico vem do latim ludus e significa brincar”. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras. A palavra é relativa também a conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Portanto, uma situação de ludicidade pode ser expressa pelo verbo divertir, brincar ou jogar.

O brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento das crianças. É brincando que elas conhecem e descobrem sobre o seu mundo, se comunicam e se relacionam com outras crianças e, assim, aprendem. “É inegável a íntima relação existente entre o brincar e a aprendizagem”. (DIAS, 2010, p. 82)

No entanto, as atividades lúdicas não se restringem ao jogo, o brinquedo e à brincadeira, mas incluem atividades como a dança, a música, atividades de interação, descontração que possibilitam momentos que despertam sorrisos, prazer, entrega e integração dos envolvidos.

Dohme (2009) apresenta várias formas de manifestação da ludicidade, entre elas estão os jogos, as histórias, as dramatizações, as músicas, as danças, as canções e as artes plásticas. Há uma participação efetiva da criança na aula, quando estas atividades estão presentes.

Segundo Emerique (2003, p. 7) “a importância do lúdico é também destacada por meio da música, da arte e da exploração de materiais diversos”. Sendo assim, essas atividades estimulam a criança a participar das aulas de maneira mais efetiva, as aulas têm mais sentido e significado e a aprendizagem se torna mais prazerosa.

Para Dohme (2009, p. 120) “[...] as atividades lúdicas não aparecem simplesmente como algo que vai agradar às crianças, mas como algo que vai aumentar a sua motivação em participar conseqüentemente, que vai aumentar a sua capacidade de assimilação, o seu aproveitamento”. Sendo assim, é um ótimo instrumento de ensino para viabilizar a construção de conhecimentos de forma prazerosa, garantindo a motivação necessária para a aprendizagem das crianças.

O jogo incentiva a aprendizagem infantil e o desenvolvimento. Brincar é uma necessidade do ser humano, não importa a idade. Santos relata sobre a ludicidade:

[...] uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento. (2002, p. 12)

Utilizar este recurso permite vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes. É o que afirma Dohme:

As atividades lúdicas podem colocar o aluno em diversas situações, onde ele pesquisa e experimenta, fazendo com que ele conheça suas habilidades e limitações, que exerce o diálogo, a liderança seja solicitada ao exercício de valores éticos e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes. (2009, p. 113)

Nestas atividades as crianças vivenciam experiências que auxiliam a construir valores, desenvolver capacidades, vivenciar desafios, superar limites e frustrações e conduzem assim a aprendizagem.

Na perspectiva de Ângela Cristina (2014), a educação infantil é um espaço onde as crianças podem se desenvolver como indivíduos ativos e criadores.

A criança pequena pensa e reproduz fatos que a cercam, para os quais conduz sua atenção bastante curiosa. A Educação Infantil é um espaço original, onde as crianças pequenas podem se desenvolver como indivíduos ativos e criadores. Sua função é promover aprendizagens significativas por meio das atividades lúdicas que são formas de representação através das quais se revela o mundo interior da criança. (2014, p. 24)

Enquanto brincam, manifestam os conflitos internos, os sentimentos, os pensamentos e vivenciam situações de fantasias.

Segundo Dohme (2009, p. 134) “a vivência em atividades de fantasias permite que as crianças participem de situações fictícias com interesse e como se estivessem vivenciando as realidades, desta forma são feitas assimilações e tomadas posturas que serão úteis em situações análogas à vida real”. Trazendo assim referências que podem auxiliar nas tomadas de decisões.

Maluf (2014) menciona que ensinar por meio da ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano e que, por isso, traz referências da própria vida do sujeito. É imprescindível que, reconhecendo o valor da ludicidade, enriqueça e qualifique o espaço da educação infantil com experiências que envolvam o brincar.

Segundo Craidy e Kaercher (2007, p. 21) “a experiência da educação infantil precisa ser qualificada”. Ela deve incluir o acolhimento, a segurança, o lugar para a emoção, para o gosto e para o desenvolvimento da sensibilidade; não pode deixar de lado o desenvolvimento das habilidades sociais, nem o domínio do espaço, do corpo e das modalidades expressivas; deve privilegiar o lugar para a curiosidade, o desafio e a oportunidade para a investigação.

Atividades lúdicas desenvolvem habilidades. Nessa percepção, Rau (2011, p. 61), aponta que “[...] a ludicidade envolve as habilidades de memória, atenção e concentração, além do prazer da criança em participar de atividades pedagógicas de maneira diferente e divertida”. É de forma lúdica que a interação acontece, crianças, adultos e objetos/brinquedos, interagindo ela aprende a tomar decisões e dominar suas ações.

É essencial que a criança tenha o domínio de suas ações e objetivos no momento que realiza um procedimento ou até mesmo pensamento, conforme apresenta Dohme (2009, p. 129). “[...] uma atividade menos dirigida, onde as próprias crianças são responsáveis pela organização, dará condições para que tenham liberdade de expressarem as suas próprias opiniões [...]” É importante a criança ter liberdade de expressar, mostrar suas habilidades e dispor suas dúvidas colocando suas opiniões do que está sendo discutido dentro do espaço que realiza tais atividades.

Por ser a ludicidade um facilitador de desenvolvimento de inúmeros processos de desenvolvimento, é necessário entender que a utilização do lúdico como recurso pedagógico na sala de aula pode constituir-se em um caminho que vá ao encontro da formação integral das crianças às suas necessidades.

O brincar possibilita amplas descobertas e soluções, por isso cabe perguntar: pode uma

atividade, dita lúdica, ser exercida para se chegar a um resultado prévio e determinado? O brincar deve desenvolver a imaginação e capacidades naturais de cada criança. Sendo necessário deve acontecer com a ajuda adequada do orientador. Assim, um objetivo a ser alcançado pode ser atingido se a proposta apresentada for transformada em brincadeira; desde que aqueles para os quais foi preparada a atividade, se apoderem dela e a transformem num brinquedo.

Através das brincadeiras as crianças imitam e acabam transformando a vida, pois acabam evocando emoções, sentimentos e significados vivenciados em outras circunstâncias, buscando assim, perguntas e soluções. A criança demonstra seus sentimentos, alegrias e frustrações.

## **2.1 O surgimento dos jogos e das brincadeiras**

Jogos, brinquedos e brincadeiras estão presentes na história da humanidade desde os primórdios e sempre fizeram parte da vida cotidiana das pessoas.

Na antiguidade, as crianças eram vistas como adultos em miniatura participavam dos mesmos eventos, compartilhavam os mesmos espaços que os adultos. De acordo com ÀRIES (1981, p. 92), “A especialização das brincadeiras atingia apenas a primeira infância; depois dos três ou quatro anos, ela se atenuava e desaparecia. A partir desta idade a criança jogava os mesmos jogos e participava das mesmas brincadeiras dos adultos.” No entanto, segundo Teixeira (2012), na antiguidade, a atividade lúdica não era exclusivamente ligada à infância, mas as pessoas em geral. E o autor aponta ainda, que já na Idade Média, o jogo servia para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de disciplinas escolares, porém não era considerado sério por estar associado também ao azar. O brinquedo era um instrumento de uso coletivo e indistinto, mas sua principal função era estreitar os laços sociais e transmitir modos e costumes que deviam ser aprendidos pelas crianças.

Em contrapartida, Friedmann (2006) ressalta que no Renascimento, havia uma compulsão lúdica: O jogo era visto como conduta livre, que favorecia o desenvolvimento da inteligência e facilitava o estudo. Por isso, foi adotado como instrumento de aprendizagem de conteúdos escolares.

Transformações começam a partir dos séculos XVII e XVIII, quando começa a existir um interesse na educação da criança. De acordo com Àries (1981), os jesuítas foram os primeiros a notar as possibilidades educativas do jogo. Esses jogos passaram a ser considerados, desde então, como meios de educação e tão estimáveis quanto os estudos.

Com o decorrer do tempo, mudanças nos meios de produção e nas relações humanas, o paradigma a infância toma novos rumos, o respeito pelas fases de desenvolvimento das crianças ganha outras dimensões. As crianças ganham espaço diferenciado, não sendo mais vistas como adultos em miniaturas.

Alguns autores como Froebel, Maria Montessori defenderam a utilização de jogos e brincadeiras na educação de crianças pequenas.

Embora não tenha sido o primeiro a analisar o valor educativo do jogo, segundo Kishimoto (2008) Froebel foi o primeiro a colocá-lo como parte essencial do trabalho pedagógico ao criar o Jardim da Infância com o uso dos jogos e brinquedos.

Apresenta Brougère, (1990, p. 64) que antes de Froebel, “três concepções veiculavam as relações entre o jogo infantil e a educação: 1 recreação; 2 uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares e 3 diagnóstico da personalidade infantil e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis”.

Em 1959, a ONU (Organização das Nações Unidas) aprovou uma declaração com 10 direitos das crianças para garantir que elas fossem protegidas. Um desses direitos faz menção à recreação, onde o brincar se faz presente. Brincar é um dos direitos da criança.

Apesar do reconhecimento da importância dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras para as crianças estas atividades em algumas instituições não tem encontrado espaço dentro do ambiente escolar.



### 3 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA A APRENDIZAGEM

O brincar é uma atividade necessária à infância. Essa afirmativa se dá, não apenas pela constância de uso que as crianças fazem do brincar, mas, principalmente, pela influência que esta exerce no desenvolvimento infantil.

O brincar pode ser transformado em um instrumento de aprendizagem na busca de perguntas e soluções. Além de operar no desenvolvimento infantil, a brincadeira é sedutora.

Os brinquedos pedagógicos auxiliam muito no desenvolvimento infantil, porque através desses jogos as crianças terão um estímulo na aprendizagem junto com todo o material didático. “[...] a brincadeira aparece como um elemento de sedução oferecido à criança” (WAJSKOP, 2001, p. 25).

Brincar é fonte de lazer, mas simultaneamente, fonte de conhecimento; é assim que pode-se considerar o brincar como parte integrante da atividade da área da educação.

O jogo, o brinquedo e a brincadeira são temas da pedagogia, haja vista, suas possibilidades e práticas de utilização no processo de aprendizagem.

A criança, no princípio de seu desenvolvimento, não tem uma noção das coisas que a cerca, pois age tentando dominar o momento em que se encontra participando ativamente (VYGOTSKY, 1984). O que é bem característico do aspecto humano que se revela na ação de forma ingênua, o próprio homem surge como o dominador de todas as situações.

Esta noção e construção de conhecimento do mundo são conquistadas através do brincar, das brincadeiras e dos brinquedos. Na brincadeira, a criança realiza uma atividade que ultrapassa, algumas vezes, seus limites, garantindo uma interação e construção de conhecimento da realidade. Portanto, estabelece um papel fundamental no processo pedagógico na educação infantil, conforme afirma Vygotsky (1984, p. 117) “é na brincadeira que a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade e de seu comportamento diário. Ela passa desenvolver um sentimento ultrapassando as barreiras de seu limite”.

Desenvolve diversos sentimentos, habilidades comunicativas, constrói diversos conceitos, estimula o pensamento. Assim Piaget diz:

[...] a criança que brinca está desenvolvendo sua linguagem oral, seu pensamento associativo, suas habilidades auditivas e sociais, construindo conceitos de relações de conservação, classificação, seriação, aptidões visuo-espaciais e muitas outras. (1946 apud ANTUNES, 2003, p. 19)

É uma situação em que a criança realiza, constrói e se apropria de conhecimento das mais

diversas ordens.

Enquanto brinca, a criança tem a oportunidade de libertar os sentimentos que podem deixá-la abatida e frustrada, não somente passando uma sensação de prazer, mas trazendo um interesse pelo conhecer.

Assim sendo, o brinquedo não tem apenas a função de dar prazer a criança, mas sim de transformar o sentir e fazê-lo ver o mundo de várias formas criando algo extremamente significativo daquilo que está presente junto a ela.

O prazer vivido pela criança no brincar do faz de conta desperta o interesse de estar próximo da sua realidade. Pontua-nos Benjamin (1984, p. 70) “[...] quanto mais atraentes forem os brinquedos mais distantes o seu valor como instrumentos de brincar, quando ilimitadamente a imitação anuncia-se neles, tanto mais se desviam da brincadeira viva”.

O brincar faz com que o brincante envolva imaginação e fantasia, comparando-se a personagens que se identificam. Porém é prudente verificar o valor que cada instrumento de brincar traz, oportunizando a criança através da brincadeira uma proximidade com a realidade viva e não o distanciamento dela.

Encontra-se na socialização a importância que o jogo estabelece dentro do ensino-aprendizagem desenvolvendo como fator responsável da zona de desenvolvimento proximal,

Vygotsky (1984) define a brincadeira como criadora de uma “zona de desenvolvimento proximal”, que seria o caminho que a criança percorrerá para desenvolver funções que estão em processo de amadurecimento e serão consolidadas em um nível de desenvolvimento real. “Propõe que a brincadeira nos primeiros anos de vida da criança é uma atividade predominante, a qual constitui fonte de desenvolvimento ao criar zonas de desenvolvimento proximal”. (VYGOTSKY apud POZAS, 2011, p. 45).

A criança possui um nível de desenvolvimento real, que corresponde ao que ela consegue realizar sozinha, isto é, o conhecimento já adquirido, ou os produtos finais do desenvolvimento, e o nível de desenvolvimento potencial. A criança soluciona o problema com a colaboração e a orientação de um adulto ou de parceiros.

Segundo Kishimoto (2008, p.146) “a brincadeira, por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, ela possibilita a busca de meios de ação, pela exploração, ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção do saber-fazer”. Brincando, a criança se comporta de maneira mais avançada do que nas suas atividades da vida real, essa é uma forma de observarmos como o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal.

Segundo Kishimoto (2010 apud BROUGERE 1990), “O mundo representado é mais desejável que o mundo real. A brincadeira aparece, assim, como um meio de sair do mundo real para descobrir outros mundos [...]”. Assim, ela vai interagindo nos seus pensamentos onde acaba descobrindo outros universos.

Corroborando com Kishimoto, afirma Vygotsky que “brincar leva a criança a se tornar mais flexível e a buscar alternativas de ação” (1984, p.64). É uma oportunidade de flexibilizar o pensamento.

As crianças encontram situações de intercambiar as ideias, interagindo com diferentes situações, crianças e histórias. Assim para Wajskop (2001):

[...] a brincadeira encontraria um papel educativo importante na escolaridade das crianças que vão se desenvolvendo e conhecendo o mundo nesta instituição que se constrói a partir exatamente dos intercâmbios sociais que nela vão surgindo: a partir das diferentes histórias de vida das crianças, pais e dos professores que compõem o corpo de usuários da instituição e que nela interagem cotidianamente. (2001, p.26)

Boa parte das atividades realizadas em creches, escolas e até mesmo em casa quando estão em grupos faz com que as crianças tenham uma percepção de competição e não de apreensão. Sempre querendo ser vencedores e não perdedores. Superando desafios através da brincadeira a criança passa por um sentimento de conformidade, quando se depara com a perda ou, até mesmo, a derrota.

Para Piaget (1971), quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do jogo, mas da função que a criança lhe atribui (1971 apud KISHIMOTO, 2010, p.65-66). A interpretação da brincadeira é feita pela criança que observa sua realidade.

O brincar vem explorar a questão do raciocínio da criança isso envolve toda a sua imaginação e a sua expressão. Vivencia experiência envolvendo o seu intuitivo e o seu raciocínio lógico construindo conhecimentos e atitudes. Segundo Kishimoto (1998, p. 151) “A brincadeira tem papel preponderante na perspectiva de uma aprendizagem exploratória, ao favorecer a conduta divergente, busca de alternativas não usuais, integrando o pensamento intuitivo”.

A brincadeira não só possibilita a aprendizagem como também estimula a socialização e conhecimento de novas concepções.

Segundo Rau (2011, p. 52), “A brincadeira socializa por colocar em questão a diversidade cultural e social, por trazer símbolos e concepções de maneiras distintas, mas que dialogam entre si e, assim, torna-se significativas aos olhos de quem delas participa.”

A brincadeira desenvolve capacidades sensoriais, rítmicas, perceptivas e espaciais. Brincar também favorece o desenvolvimento do raciocínio lógico, da atenção, da concentração e da memória, aspectos que contribuem para todo tipo de aprendizagem. (Rau, 2012, p. 156)

Outro aspecto a ser ressaltado e que está entre os benefícios do brincar é o desenvolvimento da autonomia. A escola tem como ponto preponderante de estimular a autonomia das crianças no ambiente que vive. Poder tomar decisões e se responsabilizar pelas escolhas durante uma brincadeira permitindo, assim, o desenvolvimento da autonomia.

No brincar, unem-se a espontaneidade e a criatividade com a progressiva aceitação das regras sociais e morais. Brincando se humaniza e aprende a conciliar de forma efetiva a afirmação de si mesma.

Nesse sentido, a vivência escolar é muito importante na imagem que a criança faz de si mesma, por isso é fundamental que o professor busque estar preparado para lidar com as diversas situações, objetivando seus alunos no processo de construção de conhecimento (RAU, 2011).

No que se refere à aprendizagem, utilizar a brincadeira como um recurso é aproveitar a motivação interna que as crianças têm para tornar a aprendizagem mais significativa. Com isso, faz-se necessário conhecer alguns benefícios que o jogo, o brinquedo e a brincadeira oferecem para que possa aproveitar destes recursos no ambiente escolar.

#### **4 BRINCADEIRA, BRINQUEDO E A ESCOLA**

Os termos jogos, brincadeiras e brinquedos normalmente são empregados como se fossem sinônimos, porém são distintos.

Segundo Friedman (2006) na obra de Teixeira (2012, p. 20-21) o jogo designa tanto uma atitude, quanto uma atividade estruturada que envolve regras. O brinquedo: define o objeto de brincar, suporte para a brincadeira. Já a brincadeira: refere-se basicamente a ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada.

Embora Friedman (2006) diferencie jogos de brinquedos e de brincadeiras, ele utiliza o termo “atividades lúdicas” para se referir de forma mais ampla a estes instrumentos, como atividades que fazem com que a criança divirta-se e ao mesmo tempo aprenda, socializando e estimulando a criatividade.

Optamos por tratar jogos, brinquedos e brincadeiras como atividades lúdicas, abrangendo esses conceitos de forma mais ampla, inclusive por entendermos que são instrumentos importantes, capazes de modificar os processos de desenvolvimento e aprendizagem quando interagem no cotidiano infantil. (TEIXEIRA, 2012, p. 21).

Marangon conceitua assim:

Há muita contradição nas teorias em que se fundamentam o brincar, sobre o significado das palavras brinquedo, brincadeira e jogo. O termo brinquedo é usado para os objetos, brincadeiras é a ação e o movimento e jogos atividades competitivas (MARANGON, 2005, p. 23).

Percebe-se assim, que os termos brinquedo, brincadeira e jogos são distintos. Porém, pode-se afirmar que a criança ao brincar com objetos interage com os mesmos, com o espaço e com os demais envolvidos na brincadeira.

O brinquedo e a brincadeira mobilizam o ser humano a realizar atividades com criatividade, imaginação, emoção e espontaneidade. Possuem elementos que ajudam e desenvolvem a coordenação motora, o raciocínio, as relações sociais. As crianças ao jogar ou brincar trazem as brincadeiras para sua vida real.

Nas escolas ou creches ao trabalhar com os jogos e brincadeiras é preciso ter primeiro o planejamento para ser desenvolvido com as crianças, integrando o “educar, o brincar e o cuidar”. Conforme afirma Kishimoto, (2010, p.01), “Para educar a criança na creche, é necessário integrar não apenas a educação ao cuidado, mas também a educação, o cuidado e a brincadeira”. Essa tarefa depende do projeto curricular.

Para brincar, é preciso algumas vezes, aprender a brincar e isto acontece quando a criança interage com outra criança ou com objetos. Pode-se analisar de acordo com Kishimoto

que:

A criança não nasce sabendo brincar, ela precisa aprender, por meio das interações com outras crianças e com os adultos. Ela descobre, em contato com objetos e brinquedos, certas formas de uso desses materiais. Observando outras crianças e as intervenções da professora, ela aprende novas brincadeiras e suas regras. Depois que aprende, pode reproduzir ou recriar novas brincadeiras. Assim, ela vai garantindo a circulação e preservação da cultura lúdica. (KISHIMOTO, 2010, p. 01-02)

Estando acompanhado com outras crianças é que se inicia a descoberta da brincadeira e como se brinca. Juntamente sendo orientado por um adulto capacitado aprende as novas metodologias de brincar tendo como guia suas regras. Tendo conhecimento do que captou, continua aperfeiçoando e recriando novas brincadeiras por garantia tendo seu raciocínio bem reforçado assegurando a ideia lúdica.

Os brinquedos e as brincadeiras são recursos que auxiliam e encorajam na construção de conhecimento, capazes de transformar a aprendizagem em algo agradável. Ao brincar, as crianças aprendem a respeitar as regras preestabelecidas, a aguardar a sua vez de jogar, a perder e a ganhar, posturas tão importantes para viver em sociedade.

Levamos em conta que um conhecimento é algo como um suporte garantido para vida do ser humano e que ninguém pode retirar nem sequer tomar posse, pois ele é único. Segundo Rau (2011, p.186), reforça que “[...] o conhecimento é algo a ser construído em qualidade e não apenas em quantidade”.

O desenvolvimento integral da criança e a construção do seu conhecimento se dão ao longo de sua vida. Há etapas do desenvolvimento com características específicas. Em relação à criança, o brincar faz parte de suas atividades diárias e os professores precisam estar preparados e estimular o brincar nas crianças.

#### **4.1 O brinquedo**

A existência do brinquedo é muito antiga, seu desenvolvimento aconteceu de acordo com a evolução da humanidade. O brinquedo é um objeto destinado a divertir uma criança. Leva a criança a atuar como sujeito pensante, pois usando imaginação ela dá sentido aos objetos. Diz Kishimoto (2008) que o brinquedo “é o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil”.

Os brinquedos mais antigos conseguem representar o “mundo dos adultos”, são imitações de objetos usados pelos pais ou adultos, para interagirem com o mundo em que vivem. Exemplo: recipientes feitos de plástico para guardar os mantimentos, mesinhas e

cadeiras, panelinhas, dentre tantos outros.

Segundo Vygotsky (apud REGO, 2008) “através do brinquedo a criança projeta-se nas atividades dos adultos procurando ser coerente com os papéis assumidos”, ou seja, é olhando o agir do adulto que a criança dá sentido ao brinquedo.

O brinquedo é um suporte da brincadeira que favorece na imaginação e a criatividade. De acordo com Santos, “O brinquedo é um objeto facilitador do desenvolvimento das atividades lúdicas, que desperta a curiosidade, exercita a inteligência, permite a imaginação e a invenção”. (1995 apud SOMMERHALDER, 2011, p.84). Ele faz com que a criança tenha intenção de forma lúdica, buscando criar através de objetos vários tipos de brincadeiras na sua imaginação. É necessário ter cuidado com certos objetos fabricados de forma irregular que podem trazer riscos ao brincar.

Numa brincadeira prazerosa a criança geralmente se interage de forma significativa e fica por um bom tempo envolvido neste momento. Na escola, por exemplo, podemos ter um espaço propício para isso: a brinquedoteca. A brinquedoteca é um lugar que exige espaço para que a criança se sinta confortável e possa usufruir dos brinquedos que ali estão.

Aborda AFLALO que:

Os brinquedos escolhidos para uma brinquedoteca, além de trazer diversão àqueles que com eles brincam, têm também o objetivo de enriquecer e preencher muitas das necessidades próprias de cada fase de desenvolvimento infantil, tanto do ponto de vista físico, como de mental ou intelectual. (1992 apud SOMMERHALDER, 2011, p.86)

De certa forma o brinquedo é um dos recursos importante para o desenvolvimento infantil em todos os aspectos como moral, físico, motor, cognitivo e a linguagem. O brinquedo quando faz uma ligação com a criança ele passa a ser um aliado no processo de aprendizagem.

Toda brincadeira relacionada com os brinquedos precisa de organização e classificação para ter um estímulo na hora de brincar e também de explorar esses brinquedos.

Segundo Sommerhalder (2011, p.94), mostra “A organização e a classificação dos brinquedos e de outros materiais lúdicos têm por função garantir a criança a sua exploração máxima, utilizando-os nas mais variadas brincadeiras”.

Os brinquedos estando organizados e classificados ficam mais fáceis das crianças terem acesso e de ter a possibilidade de escolher o qual deseja brincar e explorá-lo de modo satisfatório.

As crianças, ao produzir os seus próprios brinquedos, estarão também desenvolvendo

a criatividade e também novas formas de regras e jogos.

Brinquedos como miniaturas, sucatas podem substituir objetos reais. Kishimoto afirma “Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los” (2008 apud RAU, 2011, p.88).

Nesse pressuposto, destaca como é representado o brinquedo de acordo com a autora:

Admite-se que o brinquedo represente certas realidades. Uma representação é algo presente no lugar de algo. Representar é corresponder a alguma coisa e permitir sua evocação, mesmo em sua ausência. O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções; tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. (KISHIMOTO, 2010, p.20)

No brincar a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de aumentar a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, possibilita o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e atenção. (Kishimoto, 2010)

O brinquedo educativo é entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa. É o que afirma Kishimoto:

O brinquedo educativo se materializa no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas, cores nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência, tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras, nos carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora. (KISHIMOTO, 2010, p. 40)

O uso do brinquedo como jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos à relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil.

## **4.2 Brincadeira**

A brincadeira atrai professores, pais e crianças pelo mesmo motivo, ela permite um número ilimitado de possibilidades de experimentar ideias novas e elaborar ideias antigas recombina-as. A brincadeira infantil pode parecer frágil e encantadora, bruta e turbulenta, ingênua e tola.

A brincadeira é um instrumento que contribui muito com a formação do indivíduo, pois leva a interação, e estimula a criatividade, a aquisição da linguagem e, principalmente, o aprendizado cultural. A brincadeira é a ação de brincar e o divertimento, o gracejo, a zombaria, a festinha entre os amigos e parentes. Wajskop menciona que a brincadeira é uma forma de atividade social infantil cuja característica imaginativa e diversas do significado



cotidiano da vida fornece uma ocasião educativa única para as crianças. (2001, p. 30)

Durante as brincadeiras, a criança se constrói, experimenta, pensa, aprende a dominar a angústia, a conhecer o próprio corpo (Nicoletti e Filho, 2004).

A participação das crianças na sociedade se faz através da interação com outras crianças. Diante do exposto, Vygotsky menciona que:

Na situação de brincadeira a criança se projeta nas atividades adultas de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores. Ela começa adquirir a motivação, as habilidades e as atitudes necessárias para sua participação social, que só pode ser completamente atingida com a interação dos companheiros da mesma idade. (1989 apud CÓRIA-SABINI; LUCENA, 2015, p. 41)

Por meio da brincadeira, a criança aprende a seguir regras, experimenta formas de comportamento e se socializa. Souza aponta que:

É na brincadeira que as crianças aprendem como os outros pensam e agem, descobrindo assim uma forma mais rápida para a troca de ideias e o respeito pelo outro. Enquanto aprendem brincando também ensinam algo de sua vivência, resultando na interação do aprender e ensinar a dividir os outros. (SOUZA, 2000, p. 05)

Ao estudar crianças pequenas, Bruner (1983) apud Kishimoto (1988) percebe a importância da brincadeira no desenvolvimento das competências. Ele afirma que nas brincadeiras, as crianças têm inúmeras oportunidades de explorar e, quando necessário, com pequena supervisão do adulto, solucionam problemas. Ele analisa a brincadeira como saber-fazer, que possibilita a coordenação de ações mão-olho-cérebro, como competência necessária para o desenvolvimento do ser humano.

Para que surja o saber-fazer é necessária a intenção, a definição de um objetivo e meios para atingi-lo. A intenção desencadeia ações que organizam de modo a obter o resultado desejado. Desta forma, torna-se possível a construção de ações dirigidas, mais elaboradas, a partir de sequências previamente estruturadas que mantêm a atividade.

Em situações de brincadeira, a criança desenvolve a intencionalidade e a inteligência. Para que o brincar aconteça, é necessário que se tenha consciência do valor das brincadeiras.

A brincadeira favorece o desenvolvimento individual da criança, ajuda a internalizar as normas sociais e a assumir comportamentos mais avançados que aqueles vivenciados no cotidiano, aprofundando o seu conhecimento sobre as dimensões da vida social.

## 5 CONCLUSÃO

Levando em consideração que o foco principal do presente estudo consiste na importância da ludicidade na Educação Infantil é importante dizer que o brincar, por ser um instrumento rico, quando orientado, lúdico e prazeroso, vem realmente contribuir enquanto recurso utilizado pelo professor para o desenvolvimento infantil. A criança pode aprender enquanto brinca. Com o brincar o aluno, além da interação com o colega, apresenta possibilidades para desenvolver a memória, a linguagem, a atenção, a percepção, a criatividade, a reflexão dentre outras habilidades.

Retomando a questão inicial, após a pesquisa realizada, através de vários autores e argumentos que foram apresentados, ficou claro o quão importante são as brincadeiras e os brinquedos para o êxito da aprendizagem.

As crianças aprendem com o lúdico. Este pode levar as crianças a pensar, a formular hipóteses, tecer ideias, criar novos meios de chegar às respostas.

Os brinquedos e as brincadeiras são recursos que auxiliam e encorajam na construção de conhecimento, capazes de transformar a aprendizagem em algo agradável. Ao brincar, as crianças aprendem a respeitar as regras preestabelecidas, a aguardar a sua vez de jogar, a perder e a ganhar, posturas tão importantes para viver em sociedade.

O brincar é inerente à infância e quando se junta às práticas escolares, faz com que o “aprender” seja mais prazeroso. Portanto, é importante que o professor selecione em suas aulas um espaço e tempo para a criança brincar.

A qualidade do ensino e da aprendizagem pode ser conquistada através da presença de atividades prazerosas na escola, pois elas tornam o ambiente da sala de aula alegre e favorável à aprendizagem.

Os brinquedos e brincadeiras desenvolvem a imaginação, a confiança, a autoestima, e a cooperação. Através da maneira de brincar, a criança revela o seu mundo interior, permitindo o relacionamento com outras crianças e influenciando assim também, na formação de sua personalidade.

É necessário que as escolas forneçam condições e promovam situações de acordo com a necessidade das crianças conseguindo assim, o pleno desenvolvimento das mesmas.

## REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- ÀRIES, P. **História social da criança e da família.** Rio de Janeiro: Guanabara, 1981
- BROUGÈRE, G. Da brincadeira ao brinquedo na educação pré-escolar. **CONGRESSO BRASILEIRO DO BRINQUEDO NA EDUCAÇÃO DE 0 A 6 ANOS**, 2. São Paulo, 9 a 12 jun.1990
- CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida; LUCENA, Regina Ferreira. **Jogos e brincadeiras na Educação Infantil.** 1 ed. Campinas-SP. Papirus, 2015
- COSTA, S. **A formação do professor e suas implicações éticas e estéticas.** Psicopedagogia online. Educação e saúde mental. 28 de junho de 2005.
- CRAIDY, C; KAERCHER, G. E. (Org.). Educação Infantil: pra que te quero? Porto Alegre: Artmed Editora, 2007.
- DIAS, Vera. **Formação de professores para educação infantil: entre desafios e dilemas.** 2010.  
Disponível em: [http://www.inicepg.univap.br/cd/INIC\\_2010/inic/inic/05/INIC0001154ok.pdf](http://www.inicepg.univap.br/cd/INIC_2010/inic/inic/05/INIC0001154ok.pdf)  
Acesso em: 23 jun. 2017.
- DOHME, Vania. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado.** 5. ed. Petrópolis, RJ. Vozes, 2009.
- EMERIQUE, Paulo Sérgio. Aprender e ensinar por meio do lúdico. In: SCHWARTZ, Gisele Maria (Org.). **Dinâmica Lúdica : novos olhares.** Barueri, SP: Manole, 2003.
- FRIEDMANN, Adriana. **O Brincar no Cotidiano da Criança.** São Paulo: Moderna, 2006
- KISHIMOTO, T. M. **Brinquedo e brincadeira: usos e significações dentro dos contextos culturais.** In: SANTOS, S.M.P. (Org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** Petrópolis: Vozes, 1998. p. 23-40.
- \_\_\_\_\_. **O brincar e suas teorias.** 6.ed, São Paulo: Pioneira 2008.
- \_\_\_\_\_. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 13. ed. São Paulo. Cortez, 2010
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de A. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração análise e interpretação de dados.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 1999.
- MALUF, A. C. M., Conceitos, benefícios e tipos de atividades lúdicas. In: MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas na Educação Infantil.** 4 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

MARANGON, C. Brincar é aprender. **Revista Nova Escola**. São Paulo, v. 1, ed. especial 2005.

NICOLETTI, Angelita A. M e FILHO, Raulito R. G. Aprender brincando: a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras como recurso pedagógico. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, v.2, n.5. p.91-94, abr. / jun. 2004.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

POZAS, Denise. **Criança que brinca mais aprende mais: a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento cognitivo**. Rio de Janeiro: SENAC Rio, 2011.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude Pedagógica**. Curitiba: Inter Saberes, 2011.

\_\_\_\_\_. **Educação Infantil: práticas pedagógicas no ensino aprendizagem**. Curitiba: Inter Saberes, 2012.

REGO, Teresa Cristina. Vygotsky: **Uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1997. REGO, José Carlos. **Brincante: a cultura infantil tecendo lugares de aprendizagem**. Salvador, 2008. Dissertação(Mestrado). Universidade Federal da Bahia.

SANTOS, S. M. P. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

SOMMERHALDER, A. **Jogo e a educação da infância muito prazer em aprender**. Curitiba. CRV, 2011.

SOUZA, M. H.; MARTINS, M. A. M.. **Psicologia do desenvolvimento**. Curitiba: IESDE, 2006.

TEIXEIRA, S. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca**. Rio de Janeiro: ed. Walk, 2012.

WAJSKOP, G. **Brincar na Pré-Escola**. São Paulo; Cortez, 2001.

VYGOTSKY, S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.