

## A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA APRENDIZAGEM DE ALUNOS DE 4 E 5 ANOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Carmeci Maria Martins; Simone Pereira dos Santos<sup>1</sup>  
Gersileide Paulino Aguiar<sup>2</sup>

**RESUMO:** A importância do brincar na educação infantil com crianças de quatro e cinco anos é o eixo desta pesquisa bibliográfica. Tendo em vista que, por meio do brincar e das atividades lúdicas há o favorecimento do desenvolvimento da aprendizagem, da inteligência, da interação entre as crianças é que trazemos as principais contribuições e vantagens nos aspectos sociais, cognitivos e afetivos. Assim, o resultado do estudo em questão aborda algumas características importantes do e no ato de brincar para a aquisição do conhecimento na educação infantil.

**Palavras-chave:** aprendizagem; conhecimento e educação

**ABSTRACT:** The importance of playing in early childhood education with children aged four and five is the axis of this bibliographical research. Bearing in mind that, through playing and ludic activities, the development of learning, intelligence and interaction between children is favored, we bring the main contributions and advantages in the social, cognitive and affective aspects. Thus, the result of the study in question addresses some important characteristics of and in the act of playing for the acquisition of knowledge in early childhood education.

**Keywords:** learning; knowledge and education

### 1. INTRODUÇÃO

Acredita-se que por meio do "brincar" o educador poderá demonstrar a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento integral das crianças de quatro a cinco anos.

É evidente que a utilização de brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e pode levar as

crianças a enfrentarem os desafios que surgirem em sua trajetória de vida.

Desta forma, possibilita que os estímulos das ações mentais uma vez que o desenvolvimento de atividades lúdicas está ligado diretamente à construção das estruturas cerebrais favorecendo a atividade mental, despertando a motivação interna, o interesse

<sup>1</sup> Graduação em Pedagogia pelo Centro Universitário do Vale do Araguaia - UNIVAR.

<sup>2</sup> Graduação em Pedagogia pelo Centro Universitário do Vale do Araguaia - UNIVAR. Especialização Lato Sensu em Psicopedagogia pelo ICE - Instituto Cuiabano de Educação. Mestre em Educação pela UDE - Universidad de La Empresa. Professora e Pró-reitora Acadêmica do UNIVAR. E-mail: [proac@univar.edu.br](mailto:proac@univar.edu.br)

desafiador da criança, conseguindo superar obstáculos e desenvolvendo-se autonomamente.

Assim, o brincar possibilita que as crianças descubram a si mesmo e ao outro, pois quando brinca, a criança assimila o mundo a sua maneira, em um ato de criar e recriar.

E o ato de brincar envolvendo o brinquedo por ser a essência da infância, utilizado como recurso pedagógico permiti a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento, se bem empregado.

Neste contexto, o estudo em questão tem por finalidade compreender a importância do brincar na aprendizagem de alunos de 4 e 5 anos da Educação Infantil, apresentando os diversos fatores de contribuição para a aprendizagem, abordando a história do brincar, assim como as estratégias de ensino, os jogos e as brincadeiras como facilitadores da aprendizagem e o jogo na construção do conhecimento na educação infantil.

## 2. HISTÓRIA DO "BRINCAR" VINCULADO À EDUCAÇÃO

A palavra "brincar" tem a origem latina, vem de "vinculum" que quer dizer laço, algema. Vinculum tornou-se brinco que originou o verbo brincar, sinônimo de divertir-se.

Analisando o "ato de brincar", podemos verificar que "o brincar" está presente em todas as épocas, desde os tempos mais remotos até a

atualidade. Na pré-história o brincar era algo natural para o ser humano. No Egito e na Grécia, até mesmo os adultos brincavam, ou seja, toda família fazia parte desse ato de brincar, e na educação, a função de ensinar as artes para as crianças.

Com a progressão do cristianismo na Idade Média, a Igreja considerava o jogo como algo leigo sem importância por estabelecer relação com o jogo de azar, muito propagado na época, por isso na educação aconteceu um retrocesso, em relação ao lúdico.

Mas por volta do século XVII e XVIII, o lúdico era usado como metodologia para os jesuítas, então volta a ter um destaque importante, principalmente no estudo da gramática e da ortografia. E também nesse mesmo período fez-se uma diferenciação entre a fase adulta e fase da infância, com novos conceitos sobre o crescimento da criança.

No plano da consciência corporal nessa idade a criança começa a reconhecer a imagem de seu copo, o que ocorre principalmente por meio das interações sociais que estabelece e das brincadeiras que faz diante do espelho. Nessas situações que integram a sua pessoa, o que é fundamental para a construção de sua identidade. (BRASIL, 1998, p. 23).

Alguns teóricos como: Vygotsky e Piaget citaram contribuições científicas importantes, dando ênfase para a educação na aprendizagem.

A criança através da brincadeira, reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento. A linguagem tem importante papel no desenvolvimento cognitivo da criança na medida em que sistematiza suas experiências. (VIGOSTSKY, 1998, p. 37).

A atividade lúdica ganhou relevo e importância como estratégia para construção de conhecimento, sendo que o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

De acordo com o autor, o brincar tem um grande papel no desenvolvimento cognitivo e social da criança e que, os jogos podem auxiliar para alcançar os objetivos da educação da primeira infância.

É pelo fato do jogo ser um meio tão prazeroso para a aprendizagem das crianças, que em todo lugar onde consegue transformar em jogo a iniciação à leitura, ao cálculo, ou a ortografia, observa-se que as crianças se aproximam por essas ocupações comumente tidas por marcante (PIAGET, 1978, p. 159).

Para o autor, enquanto as crianças brincam, desenvolvem e socializam. Descobrimo o seu verdadeiro papel na sociedade, favorece também na aprendizagem da leitura e escrita. Portanto, podemos afirmar que o ato de "brincar" desde a antiguidade desenvolve a capacidade de resolver problemas, de se socializar-se, despertando a curiosidade, a

imaginação, sendo um participante ativo do processo da aprendizagem.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais PCN (Brasil, 1997) e do Referencial Curricular Nacional para a Educação - RCNI (Brasil, 1998) trouxeram a relevância do brincar no cotidiano das instituições de Educação Infantil, sendo uma importante contribuição para a criança, tão logo para a Educação Infantil.

Mas, o movimento do brincar e suas contribuições não é instantâneo, muito menos está garantido pelo fato de existir espaço para discussões, reflexões, sobre o assunto. É necessário garantir e assumir que o brincar é fundamental no trabalho junto as crianças de 4 a 5 anos, e, essa ação seja abraçada pela equipe escolar (desde o diretor, coordenadores, auxiliares e até os funcionários que prestam serviços dentro da escola), não somente pelo professor da educação infantil. Os agentes escolares devem entender e acolher as características de contribuição:

A partir dessa afirmação a criança brinca ou desenha, reflete sua forma de pensar e sentir, nos mostrando, quanto temos olhos para ver, como está se organizando frente à realidade, construindo sua história de vida, conseguindo interagir com as pessoas e situações de modo original, significativo e prazeroso (OLIVEIRA, 1997, p. 25).

De acordo com o autor, é preciso que os educadores considerem essas atividades e estabeleça objetivos como função da mesma. O

brinquedo é um instrumento mediador da aprendizagem.

É preciso assegurar que o direito de brincar, criar e aprender, enfrentando os desafios de pensar, na escola como instâncias de formação cultural, o desafio de pensar as crianças como sujeito de cultura e história, como sujeitos sociais (KRAMEZ, 2004, p. 15).

Para a autora "brincar" explora os valores, crenças, hábitos, costumes, regras, lei moral. Socialmente apropria-se pela cultura, a criança adquire conhecimentos assimilados por meio do brincar e do brinquedo.

## 2.1 O BRINCAR COMO UMA ESTRATÉGIA DE ENSINO

A brincadeira é uma linguagem natural da criança e é importante que esteja presente na escola desde a educação infantil para que o aluno possa se colocar e se expressar através das atividades lúdicas, considera-se como lúdico os jogos, a arte, a expressão corporal, ou seja, atividades que mantenham a espontaneidade das crianças.

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social, cultural. Colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS, 2001, pg. 116)

De acordo com o autor, o educador deve propor a brincadeira como uma estratégia de ensino. Durante as atividades lúdicas o educador poderá perceber que no ato de brincar vai oportunizar as vivências simples e lúdica da criança, possibilitando a aumento da auto-estima, o autoconhecimento de suas responsabilidades e valores, a troca de informações e experiências corporais e culturais, por meio das atividades de socialização.

Dessa forma poderá oportunizar as crianças o enriquecimento de suas próprias capacidades, mediante o estímulo e a melhoria nos processos de comunicação e principalmente a ações que incentivam a criatividade, que é certamente uma característica da atividade lúdica, seja ela brincadeira, jogo ou brinquedo.

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir de uma esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências brincadeira internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos. (VIGOTSKY, 1998, p. 109).

O autor afirma que toda atividade lúdica pode ser aplicada em diversas faixas etárias, mas pode ter interferência do educador na metodologia de organização e no ministrar de suas estratégias, de acordo com as necessidades específicas das faixas etárias.

As obras de Froebel despertam o interesse pela auto-atividade da criança,

liberdade de brincar e expressar tendências internas e pelo jogo como fator de desenvolvimento integral da criança. Entretanto, o aspecto mais importante de sua teoria: o papel da brincadeira enquanto elemento para o desenvolvimento simbólico parece ter sido percebido.

O educador deverá entender que a brincadeira não é um passatempo, ela ajuda no desenvolvimento da criança promovendo processos de socialização e descoberta de mundo, que é possível através das brincadeiras, superar os problemas existentes e oferecer condições de desenvolvimento às crianças ampliando e valorizando espaço e as oportunidades de. Como diria o poeta Carlos Drummond de Andrade: "Brincar não é perder tempo, é ganhá-lo, É triste ter meninos sem escolas; Mas mais triste é vê-los enfileirados em salas sem ar. Com exercícios estéreis, sem valor para formação humana.

Portanto, é importante ressaltar que o brincar é espontâneo e dirigido pela própria criança, ou seja, já tem valor em si. E é nas brincadeiras que ela exercita a imaginação e a criatividade, além de aprender a se relacionar e socializar-se com outras crianças

## 2.2 A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO ATRAVÉS DO BRINCAR

Está conceituada na LDBEN - Lei de Diretrizes da Educação Nacional 9394/96 (Brasil, 1996) primeira etapa da educação básica que provém o desenvolvimento da criança em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectual e social, conforme o artigo 29 do título V, então passa-se a pensar na Educação Infantil, propriamente como área de formação básica nas instituições educacionais.

Diante dessa afirmação, percebe-se que é salutar inserir a brincadeira nas atividades propostas pelo educador, e, ser vista como um processo de construção de conhecimento por meio do lúdico, do prazer, da diversão.

Em relação ao que foi dito, Piaget explica:

O jogo é, portanto, sob suas formas essenciais de exercício sensorio motor e de simbolismo, uma assimilação da real atividade própria, fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça as crianças em material conveniente a fim de que jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores inteligências infantil. (PIAGET, 1973, p. 160).

O autor acredita que tanto na brincadeira como no jogo é essencial para contribuir no processo de aprendizagem. Por isso, ele afirma que os programas lúdicos na escola influenciam na construção do conhecimento.

Santos (2001) apresenta contribuições importantes sobre o tema:

É adquirido pelas influências que recebemos no decorrer da evolução dos processos de desenvolvimento e de aprendizagem. Este comportamento é produto de desenvolvimento de uma cultura, lúdica que, ao longo da história, foi priorizada por uns e combatido por outros. (p. 37).

Neste sentido, nenhuma criança brinca só para passar o tempo, enquanto brinca a criança fica motivada a usar sua inteligência, desejos, problemas e ansiedades, esforça-se para superar obstáculos, tanto cognitivo, quanto emocionais.

Brincar é sua linguagem secreta mesmo se não entende, então faz-se necessário que o professor fique atento, para oferecer possibilidades e situações de jogos e brincadeiras, e que as aulas sejam recheadas de atividades lúdicas, para que a criança tenha oportunidade de provar a sua superioridade, seu conhecimento, de expressar no seu mundo lúdico.

O ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto, em jogo. (CARVALHO, 1992, p. 28).

O autor afirma que quando brinca, a criança toma certa distância da vida cotidiana, entra no mundo imaginário, e é essencial para contribuir no processo da aprendizagem. Portanto, essas atividades tornam-se indispensáveis às práticas educativas, pois

contribuem e enriquecem o desenvolvimento infantil, e quando as crianças brincam assimilam e transformam a realidade

### **3. O JOGO OU ATIVIDADE LÚDICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

O jogo além de estimular a criatividade e aumentar a capacidade de decisão da criança, estimula também a leitura, a escrita, sendo que é um meio que se consegue abranger, a interdisciplinaridade de conteúdo.

Então, cabe à escola se organizar e inserir em seu contexto escolar a atividade lúdica.

As brincadeiras favorecem ainda a formação da personalidade, agindo diretamente na cooperação do grupo e na participação coletiva, não impedindo, de forma alguma, que uma ou mais crianças se sobressaiam e tenham êxito. Ou seja, o importante é que o brincar, as crianças colaboram para a vitória do grupo. (NISIO, 2003, p.31).

A autora afirma que, durante a formação lúdica do professor, permite que ele próprio se questione quanto à sua postura e conduta, com relação ao objetivo de proporcionar aos educandos um desenvolvimento integral em sua prática pedagógica. Deve promover a brincadeira como princípio fundamental em todas suas atividades didáticas pedagógicas, permitindo assim a transformação do comportamento da criança, criando uma interação sociocultural do indivíduo.

Quando a criança chega a escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica (NEGRINE, 1994, p. 20).

Assim, entende-se que as crianças aprendem a jogar ou brincar dentro de um processo histórico construído, onde aprende com outros membros de sua cultura, e suas brincadeiras são determinadas pelos hábitos valores e conhecimentos de seu grupo social.

É através do jogo que a criança é capaz de atribuir significados diferentes. Ao observar uma criança jogando ou brincando percebe-se o quanto ela desenvolve sua capacidade de resolver vários problemas, sem tirar seu sentido lúdico.

### 3.1 JOGOS E BRINCADEIRAS NO CONTEXTO ESCOLAR

Professor bom não é aquele que dá uma aula perfeita, explicando a matéria. Professor bom é aquele que transforma a matéria em brinquedo e seduz o aluno a brincar (ALVES, 2001, p. 21).

Diante dessa citação, pode dizer que o educador poderá desenvolver novas habilidades em seus alunos, oferecendo oportunidades de aprendizagem, articulando os jogos e brincadeiras no conteúdo do cotidiano dos alunos de uma forma interdisciplinar, mediando

e proporcionando desafios, para as crianças, sempre instigando a curiosidade e o raciocínio da criança.

O jogo ao ocorrer em situações de pressão, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão ou perigo, proporciona condições para aprendizagem das normas sociais em situações de menor risco. A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamento que em situações normais jamais seriam tentados pelo medo ou punição. (KISHIMOTO, 1998, p. 140).

Para a autora, a brincadeira desenvolve na criança os aspectos simbólicos de sociabilidade, linguagem e cognição. Sendo que as crianças podem se interagir, vivenciar situações, formular estratégias, estabelecer suas ações.

Se as crianças são vistas como seres sociais a aprendizagem infantil far-se-á de modo espontâneo, por meio do jogo, nas situações do cotidiano, isto é, tarefas simples como preparar os alimentos, lanche, representações de peças familiares, brincar de faz-de-conta, adivinhações, etc. (KISHIMOTO, 2003, p. 23).

Assim, pode-se afirmar que a importância do jogo na educação favorece o desenvolvimento da inteligência, pois quando a criança brinca na escola assimila conceitos de aprendizagem significativas. Portanto, o jogo pode ser visto como uma atividade livre e espontânea da criança.

O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto

lúdico. No caso da criança, o imaginário varia conforme a idade para o pré-escolar de 3 anos, está carregado de animismo, de 5 a 6 anos, integra predominantemente elementos da realidade (KISHIMOTO, 2000, p. 19).

Com essa afirmativa pode-se dizer que o jogo é uma atividade espontânea da criança. Mas se haver uma necessidade de intervenção do professor sobre ela. O educador intervirá, mas com o objetivo de ajudar as crianças a brincarem, ou até mesmo por ensiná-la a brincar.

As brincadeiras organizadas têm o papel fundamental na socialização do grupo, na interação, participação dos alunos, favorecendo as atitudes de respeito, de aceitação do ganhar e perder, adquirindo confiança e conhecimento mais amplo da realidade cultural, sendo que também poderá oportunizar as crianças numa aprendizagem específica. Por isso, é importante aplicar a atividade lúdica no processo de ensino/aprendizagem.

O desenhar e brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças. Os educadores devem organizar todas essas ações e todo o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outro. Devem acompanhar esse processo através de seus momentos críticos até o ponto da descoberta que se pode desenhar não somente objetos, mas também a fala se quiséssemos resumir todas essas demandas práticas e expressá-las de uma forma unificada, poderíamos dizer o que se deve fazer, é ensinar as crianças a linguagem escrita de letras. (PIAGET, 1987, p. 134).

Acredita-se que o jogo infantil se aproxima da arte, tendo em vista a necessidade de a criança criar para si o mundo imaginário, para compreendê-lo melhor, atitude que define também a atividade artística.

Dessa forma, a brincadeira contribui também para o processo de desenvolvimento dos gestos, dos desenhos e do brinquedo simbólico, sendo que essas ações são atividades de caráter representativo. Sendo assim, a brincadeira como resultado de aprendizagem, depende de uma ação educacional, voltado para o sujeito social da criança, devendo acreditar que adotar jogos e brincadeiras como metodologias no ensino escolar, que é a base da subjetividade e compreensão da realidade concreta da criança.

### 3.2 CONCEITUANDO O BRINCAR NA EDUCAÇÃO

Segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil define a brincadeira: Uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o não brincar. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação, isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente da brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se (BRASIL, 1998, p. 27, 28).



Ainda, conforme esse documento, o brincar é de fundamental importância no desenvolvimento da criança, onde através do lúdico ela cria mecanismos de aprendizagem que proporcionarão no seu desenvolvimento integral.

Brincando a criança ordena o mundo à sua volta assimilando experiência e informações, e mais ainda, incorporando comportamentos e valor. É através do brinquedo e do jogo que a criança consegue reproduzir e recriar o meio à sua volta. (SIMÃO, 1999, p. 78).

Assim, por meio do processo de brincar, a criança adquire experiências que irão proporcionar as mais diferentes descobertas, trazendo-a para o mundo da fantasia, da criação, aspectos que são indispensáveis para o desenvolvimento do ser humano.

Por que brincando, a criança está nutrindo sua vida interior, descobrindo sua vocação e buscando um sentido para sua vida. (CUNHA e CASTRO, 1981, p. 11).

Brincar é importante porque a criança desenvolve a sociabilidade, estimula a criatividade e aprende espontaneamente, sem pressão ou medo de errar, mas com prazer pela aquisição do conhecimento.

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 a 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. (LOPES, 2006, p. 110).

Diante dessas informações, a brincadeira passa a ser compreendida extremamente séria, pois ao brincar, a criança exercita sua afetividade, sua cognição, edifica suas atitudes e condutas sociais. Com isso justifica-se a necessidade da incorporação do jogo, do brinquedo e da brincadeira no cotidiano escolar do educando.

O brinquedo entendido com objeto suporta de brincadeira, supõe relação íntima com a criança, seu nível de desenvolvimento é determinado quanto ao seu, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organize sua utilização. (SANTOS, 1997, p. 23).

Portanto, torna-se importante ressaltar que, no ato de brincar jogar envolve-se as perdas e ganhos. E ao mesmo tempo, em que a criança tem a possibilidade de ganhar também pode perder, com isso estar ciente que esse processo, ela possui oportunidades de aceitar desafios e seguir em frente.

(...) O brinquedo é coisa muito séria, pois ela não separa a situação imaginária da real.

Já na educação escolar o brincar torna-se uma forma de atividades mais limitada que preenche um papel específico em seu desenvolvimento, tendo um significado diferente do que tem para uma criança em idade escolar. (KISHIMOTO, 2009, p. 62).

Dessa forma, o brincar tem grande importância no desenvolvimento, pois brincar preenche as necessidades da criança. Sendo que enquanto brinca, a criança está exercitando física, social e emocionalmente, e ainda, está crescendo em descobertas que vai fazendo e nas experiências que vai adquirindo.

Assim, o brincar é um recurso pedagógico que envia as funções mentais e psicomotoras da criança, onde ela participa das atividades e aprende brincando. Se o brinquedo são sempre suportes de brincadeiras sua utilização de brincadeiras sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalecem a incerteza do ato e não se buscam resultados.

Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação docente, buscam-se resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções ou mesmo, ao desenvolvimento de algumas habilidades. Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para tornar-se material pedagógico. (KISHIMOTO, 1994, p. 14).

No entender da autora o brincar, o jogo, ganha espaço, como ferramenta ideal na educação, sendo que na medida em que o

docente propõe estímulo e interesse do aluno, onde que o brincar desenvolve no aluno níveis diferentes de experiência pessoal e social, enriquece sua personalidade, e simboliza num caminho pedagógico que atribui ao professor uma condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Nesse sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo. (KISHIMOTO, 1994, p. 22).

Então, diante dessas informações, pode-se dizer que o brincar na educação é uma atividade indispensável no desenvolvimento de uma criança. Enquanto brinca a criança está exercitando o físico, social e emocionalmente, está crescendo em descobertas que vai fazendo e nas experiências que vai adquirindo.

O brincar em situações educacionais, proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite também que adultos perceptivos e competentes aprendam sobre crianças e suas necessidades. No contexto escolar isso significa professores capazes de compreender onde as crianças "estão" em sua aprendizagem e desenvolvimento geral, o que,

por sua vez, dá aos educadores o ponto de partida para promover novas aprendizagens nos domínios cognitivos e efetivos. (BORGES, 2008, p. 1).

Dessa forma é indispensável ao educador compreender o quanto é importante trabalhar jogos e brincadeiras, que proporcionarão ao educador uma relação de cumplicidade no ensino/aprendizagem, onde terá uma integração com o saber. Brincar faz parte do desenvolvimento da criança, desse modo, o educador deve oferecer oportunidades espontâneas, com o objetivo de formar um ser social, capaz de construir sua própria linguagem.

E na linguagem que a criança conhece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações. (BRASIL, 1998, p. 28).

Portanto, o brincar pode propiciar uma aprendizagem integral, com jogos e brincadeiras no contexto escolar. São maneiras de estabelecer contato consigo e com o outro, fazer sentir-se parte de um grupo. Assim brincar significa extrair da vida nenhuma outra que não seja ela mesma.

### 3.3 O JOGO OU ATIVIDADE LÚDICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Toda atividade que propicie ao indivíduo expressar as criações de seu mundo interno, realizando-se na forma de representação de um papel, pela produção mental de uma fantasia ou por uma determinada atividade corporal, é um jogo dramático. (MONTEIRO, 1994, p. 117).

Portanto, é desta forma que se evidencia a possibilidade do indivíduo se desenvolver, tornando-se um sujeito criativo, aprimorando suas estratégias, com reflexões, usando a imaginação, com a capacidade de criar situações e interações de aprendizagem através do jogo, onde a criança poderá adquirir informações cognitivas.

Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo. Sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas, brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não entendemos. (BETTELHEIM, 1984, p. 105).

Sendo assim a atividade lúdica deve ser entendida como meio de construção do saber, compreender que o brinquedo contribui numa formação no desenvolvimento integral da criança. O jogo visto como uma ação espontânea da criança, prazerosa e livre, tendo em vista uma relação entre ludicidade e educação, pode-se trazer valorosas contribuições na educação e na formação do ser humano.

Se o brinquedo é um objeto menor do ponto de vista das ciências sociais, é um objeto de profunda riqueza. A sua sombra, a sociedade se mostra duplamente naquilo que é mais, sobretudo naquilo que se dá a conhecer as suas crianças. Assim sendo, mostra a imagem que faz a infância. O brinquedo é um dos reveladores de nossa cultura, incorpora nossos conhecimentos sobre a criança ou, ao menos, as representações largamente difundidas que circulam as imagens que nossa sociedade é capaz de segregar. (BROIGERE, 2000, p. 98).

Dessa forma, a brincadeira favorece o equilíbrio afetivo, supera a capacidade de imaginar, abre caminho para a autonomia, a criatividade a afetividade, a exploração de significados e sentidos para a vida da criança. Portanto, ao brincar a criança passa a compreender as características dos objetos, o seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais, por meio dos jogos a criança adquire aprendizagem e regras sociais para seu convívio na sociedade.

A brincadeira é o recurso privilegiado de desenvolvimento da criança pequena por acionar e desenvolver processos psicológicos particularmente a memória e a capacidade de expressar elementos com diferentes linguagens, de representar o mundo por imagens, de tomar o ponto de vista de um interlocutor e ajustar seus próprios argumentos por meio do confronto de papéis que nele se estabelece, de ter prazer e de

partilhar situações plenas de emoção e afetividade. (OLIVEIRA, 2007, p. 231).

Assim, a educação lúdica além de contribuir e influenciar na formação da criança, possibilita também um crescimento sadio. Sendo que no jogo existem relações profundas entre as crianças e as fazem aprender e viver e a crescer em conjunto nas relações sociais.

Portanto, o jogo ou atividade lúdica é uma atividade que favorece e reflete nas experiências, nos valores, nas relações da própria comunidade em que estão inseridas. Sobre tudo trabalhar em conjunto, cooperar, sempre com a visão, ao alcance de objetivos, princípios, socialização que são indispensáveis à formação do ser humano.

### 3.4 JOGO NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO NA EDUCAÇÃO

Os momentos de jogo e de brincadeira devem se construir em atividades permanentes nas quais as crianças poderão estar em contato também com os temas relacionados ao mundo social e natural. O professor poderá ensinar às crianças jogos e brincadeiras de outras épocas, propondo pesquisas junto aos familiares e com outras comunidades e/ou livros e revistas. Para a criança é interessante conhecer regras das brincadeiras de outros tempos, observar o que mudou em relação às regras atuais, saber do que

eram feitos os brinquedos, etc. (BRASIL, 1998, p. 200).

Dessa forma é importante considerar que as crianças estão inseridas e principalmente aos objetivos almejados como brincadeira ou jogos. Ressaltando que na educação infantil os jogos são utilizados como forma de autoconhecimento e como interação entre criança e o meio e como interação social.

Então o jogo ganha espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, onde auxilia o educando a construir novas descobertas. Sendo que o jogo é para os alunos uma atividade dinâmica capaz de colocá-los em momentos de aprendizagem.

Jogando cooperativamente, podemos reconhecer que a verdadeira história não depende da derrota de outros, podemos compreender que ao participarmos do jogo e vivermos a vida, o principal valor está na oportunidade de conhecer um pouco melhor nossas próprias habilidades e potenciais e, simultaneamente, cooperar para que os outros realizem o mesmo. (BROTTO, 1997, p. 51).

Pode-se dizer que o jogo na educação tem um sentido abrangente, pois mostra a personalidade do participante. É construtivo, atribui ao sujeito o sentido de sua própria ação, onde suplementa a motivação e torna-se possível a criação de novas ações. E também é essencial

para a criança, o jogo faz com que ela descubra sentimentos de alegria, de satisfação. Portanto, o jogo se transforma em fator de equilíbrio afetivo e de crescimento intelectual.

Existem entre a festa e o jogo, naturalmente, as mais estreitas relações. Ambos implicam uma eliminação da vida cotidiana. Em ambos predomina a alegria, embora não necessariamente, pois também a festa pode ser séria. Ambos são limitados no tempo e espaço. Em ambos encontramos a combinação de regras escritas com mais autêntica liberdade. Em resumo, a festa e o jogo têm em comum suas características principais. (HUIZINGA, 1998, p. 25).

Portanto, vimos que há uma ligação entre o conhecimento e o lúdico, sendo que o lúdico encontra espaço em todas as formas de expressão que a sociedade oferece. Pode-se dizer também que o lúdico é uma associação ao conhecimento, aos jogos, às festas no sentido oposto ao da gratuidade do saber e do ensinar.

Ele é, antes de tudo a recuperação da paixão pelo conhecimento, que auxilia a preparação da festa, que permite o prazer e a alegria de satisfazer inquietações da criança, para bem orientar e cumprir efetivamente o propósito de uma educação questionadora e crítica, e que caminhe para a formação do cidadão.

Desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois

quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está à sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem sentir coagido pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor a atenção as atividades vivenciadas naquele instante. (CARVALHO, 1992, p. 14).

Evidencia que, no jogo e no brincar a criança vivencia aspectos do cotidiano, podendo adquirir atitudes sociais, regras e princípios morais, desenvolve a criatividade, a inteligência e autoconhecimento, adquire a capacidade de resolver problemas. Contribui na formação e desenvolvimento integral da criança.

A ludicidade poderia ser a fonte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionado a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula. (CAMPOS, 1986, p. 111).

Dessa forma, é possível verificar por meio do jogo uma ponte possível para transitar entre o real, o imaginário e o simbólico da criança, para uma educação transformadora, que nos aponta para a necessidade de sonhar, onde os desejos podem ser realizados. Quem diz jogo, diz ao mesmo tempo esforço e liberdade, e uma educação pelo jogo deve ser fonte de dificuldade física da mesma maneira que a alegria moral. Repetimos ao longo desta obra, jogar é buscar um prazer: que devemos transpor para a nossa

educação, se queremos colocá-la na atividade espontânea do jogo (CHATEAU, 1978, p. 128).

Assim as vivências lúdicas, possibilitam reflexões e ações nas quais, o sujeito escuta a si próprio em busca de uma realização pessoal. Tendo em vista que permite que o sujeito se coloque em contato com seus limites e capacidades, favorecendo um clima de satisfação pela possibilidade da criação de suas próprias decisões e realização de suas escolhas. Portanto, é por meio do jogo e do brincar, que a criança possui variadas maneiras de comunicar, utilizando sua imaginação. Contribuindo na formação integral da criança, podendo adquirir experiências com regras e papéis diferenciados, permitindo a aquisição de novas maneiras de pensar e agir no seu processo de ensino/aprendizagem.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das contribuições literárias as informações agregadas e percorridas, nos traz a clareza da importância do brincar e suas contribuições para o desenvolvimento da criança em espaço de atividades lúdicas na educação infantil, bem como é um fator motivacional central para a construção da aprendizagem. Tão logo, o professor deve ter consciência plena da relevância do brincar e a inseri em suas propostas pedagógicas contribuirá de forma significativa para uma educação de qualidade e excelência. O professor deve desenvolver

atividades educativas lúdicas que proporcionarão a relação e a interação entre os alunos, e, potencializar os aspectos cognitivos, afetivos e socioemocionais. E é óbvio e explícito que criar um ambiente favorável ao lúdico, caracterizado pela espontaneidade, descontração e liberdade nas relações interpessoais, possibilitam não apenas momentos de realização, aprendizagem, mas de criação, satisfação e desejo pelo ato de aprender.

Dessa forma, a atividade lúdica tem a finalidade de trazer para o interior da sala de aula e dimensão lúdica, sendo que professor poderá propiciar, uma intervenção didática- pedagógico e oferecer aos alunos experiências de aprendizagem prazerosas, que possam leva-las a conhecer o mundo a si ao outro questionando, criando e vivenciando diversas culturas. Portanto, este estudo faz com que os professores possam refletir e compreender que a arte de brincar, ou seja a inserção da ludicidade no espaço educacional é significativo para a criança conhecer e construir seus conhecimentos, ser capaz de exercer com autonomia e competência. Sendo que, por meio do lúdico conseguiremos uma educação de qualidade e que realmente venha ao encontro dos interesses e necessidades das crianças na primeira infância.

Isto posto, reafirmamos que as atividades lúdicas, são elementos essenciais para o processo de ensino/aprendizagem, pois trazem descontração e entretenimento à aula, fazendo

com que as crianças na Educação Infantil se sintam mais à vontade e motivadas a aprender.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, N; SGARBI, Paulo. **Espaços e Imagens na Escola**. Rio de Janeiro: LPCA. 2001.

BETTELHEIM, B. **Uma Vida Para Seu Filho**. São Paulo: ARTUNED, 1984.

BORGES, C. J. **Lúdico nas interfaces das relações educativas**. 2008.

BRASIL, MEC - Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF/SEESP, 1998.

BROUGERE, G. **Brinquedo e Cultura**. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 2000.

BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. São Paulo: 1997.

CAMPOS, D.M.S. **Psicologia da aprendizagem**. São Paulo, 1992.

CARVALHO, A.M.C. **Brincadeira e Cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: 1992.

CARVALHO, A.M.C. **Brincadeira e Cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicológico, 2003.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Sumus, 1987.

CUNHA, N.H.S; CASTRO, Imr. **SIDEP: Sistema de Estimulação Pré-escolar**, 2. Ed. São Paulo: Cortez/Supercap, 1981.

HUIZINGA, J. **O jogo como elemento da cultura.** São Paulo: 1998.

KISHIMOTO, T. M. (org.) O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

\_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 3. ed. São Paulo: Cortez, 1998.

\_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

\_\_\_\_\_. **O brincar e suas teorias.** 2. ed. São Paulo: Pioneira 2002.

\_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo e a educação.** 3. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

\_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 12. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

LOPES, V. G. **Linguagem do corpo e movimento.** Curitiba: FAEL, 2006.

MONTEIRO, R. F. **Jogos Dramáticos.** São Paulo: AGORA, 1994.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil.** Porto Alegre: Prodil, 1994.

NISIO, J. D. R., ADRIANA, P. **Atividades Lúdicas.** Curitiba: Juruá, 2003.

OLIVEIRA, V. B. A brincadeira e o desenho da criança em psicopedagogia. In: OLIVEIRA, Z. R. de. **Educação Infantil. Fundamentos e Métodos.** 3 ed. São Paulo: Cortez, 2007.

OLIVEIRA, V.B. e BOSSA N. (org). Petrópolis: Vozes, 1997.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

\_\_\_\_\_. **A formação do símbolo; imitação, jogo, e sonho, imagem e**

**representação.** 3.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

\_\_\_\_\_. **O nascimento da inteligência na criança.** Rio de Janeiro: 1987.

SANTOS, S.M. P. dos. (org). **Brinquedoteca.** Petrópolis: Vozes, 1997.

\_\_\_\_\_. **A ludicidade como ciência.** Petrópolis: Vozes, 2001.

SIMÃO, I. **Estratégias lúdicas para a alfabetização.** 1999.

VYGOSTKY, L.S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.