

# *BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E OS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL*

TOYS, PLAYS AND GAMES ON EARLY CHILDHOOD EDUCATION

JUGUETES, RECREACIÓN Y JUEGOS EN LA EDUCACIÓN INICIAL

**Flaviana Aparecida Araújo Paulo**

Aluna do Centro Universitário Internacional UNINTER. Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso. 10/2015.

**Luciana Carolina Santos Zatera**

Professora Orientadora no Centro Universitário Internacional UNINTER.

## **RESUMO**

O presente trabalho descreve a importância dos brinquedos, brincadeiras e jogos na educação infantil, explanando como o ato de brincar pode auxiliar no desenvolvimento integral, cognitivo, afetivo e social de uma criança na sua aprendizagem. Também analisa como os brinquedos, as brincadeiras e os jogos, mediados pelos professores, são facilitadores da aprendizagem na educação infantil, bem como a importância do lúdico como aporte pedagógico no que diz respeito ao desenvolvimento integral do aluno, por favorecer a aprendizagem e trabalhar a convivência e a autoestima. O ato de brincar para as crianças é um momento importantíssimo, pois elas se desenvolvem em todos os sentidos, imaginando, criando e recriando, exercitando sua autonomia, bem como estabelecendo relações sociais que farão delas indivíduos mais conscientes. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, que estudou os principais teóricos que abordam os brinquedos, as brincadeiras e jogos na educação infantil. Brincar é um direito de toda criança estabelecido pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), onde consta que toda criança deve ter liberdade e segurança para se expressar e que esse direito deve ser respeitado e garantido.

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

## **ABSTRACT**

This paper describes the importance of toys, plays and games in early childhood education, explaining how playing can help the whole, cognitive, affective and social development of children in their learning. It also analyzes how toys, play and games, mediated by teachers, are facilitators of learning in early childhood education, as well as the importance of playfulness as a pedagogical support, regarding the whole development of the student, by favoring learning and working out coexistence and self-esteem at school. The act of playing is a very important moment for children, because they develop in every sense, imagining, creating and recreating, exercising their autonomy, as well as establishing social relations that will make them more aware individuals. The methodology employed was the bibliographic research, which studied the main theorists that approach toys, plays and games in early childhood education. Playing is a right of every child established by the Child and Adolescent Statute (ECA), which states that every child must have freedom and security to express themselves and that this right must be respected and guaranteed.

**Keywords:** Toys. Plays. Playfulness. Learning. Development.

## **RESUMEN**

El presente trabajo describe la importancia de los juguetes, de la recreación y de los juegos en la educación inicial, explicando cómo el acto de jugar puede auxiliar en el desarrollo integral, cognitivo, afectivo y social del niño en su aprendizaje. También analiza cómo los juguetes, la recreación y los juegos, mediados por los maestros, son facilitadores del aprendizaje en la educación inicial, así como la importancia de lo lúdico como aporte pedagógico en lo que se refiere al desarrollo integral del niño, por favorecer el aprendizaje y trabajar

la convivencia y la autoestima. El acto de jugar para los niños es un momento de gran importancia, pues ellos se desarrollan en todos los sentidos: imaginan, crean y re-crean, ejercitan su autonomía, así como establecen relaciones sociales que harán de ellos individuos más conscientes. La metodología utilizada fue la investigación bibliográfica, que consideró los principales teóricos que abordan el tema de los juguetes, la recreación y los juegos en la educación inicial. Jugar es un derecho de todo niño, establecido por el Estatuto del Niño y del Adolescente, en donde consta que todos los niños deben tener libertad y seguridad para expresarse y que ese derecho debe ser respetado y garantizado.

**Palabras-clave:** Juguetes. Juegos. Lúdico. Aprendizaje. Desarrollo.

## **INTRODUÇÃO**

Sabe-se que, desde a Idade Média, as pessoas usavam as brincadeiras para se divertirem e socializarem, expressarem seus sentimentos e se alegrarem. No entanto, com o passar do tempo, os brinquedos, as brincadeiras e os jogos, que são parte fundamental do universo infantil, foram se transformando por meio dos avanços tecnológicos, que ganharam espaço entre as crianças.

No século XXI, muitos dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras antigas e culturais esquecidos, principalmente nas zonas urbanas, ainda são considerados por muitos pais e educadores como fontes de alegria e divertimento pelo fato de serem adequados à educação infantil.

Com o avanço tecnológico, as brincadeiras passaram a ser proporcionadas pelos brinquedos eletrônicos, presentes cada vez mais no cotidiano das crianças, contudo há um movimento de resgate dos brinquedos e brincadeiras e das tradições culturais, que estão sendo inseridos cada vez mais no ambiente educacional infantil, e se expandem para além do entorno escolar.

A escolha desse tema como propósito deste estudo deve-se ao fato de ele ser um assunto de fundamental relevância para a Educação Infantil e para o desenvolvimento da criança como um todo. Assim, a problemática a ser tratada é a seguinte: De que forma os brinquedos e as brincadeiras influenciam no aprendizado e no desenvolvimento das crianças na Educação Infantil?

A pesquisa aqui apresentada tem por objetivo analisar a importância dos brinquedos, brincadeiras e dos jogos na aprendizagem e no desenvolvimento da criança em todos os aspectos, assim como no processo de ensino-aprendizagem. Pretende compreender as contribuições e a importância da ludicidade na educação infantil, o valor e o resgate cultural dos jogos; tem o propósito de demonstrar a importância da organização

dos espaços lúdicos em relação à escolha dos materiais. Esses recursos que devem ser selecionados em função de uma metodologia para alcançar os objetivos propostos, definida a partir de teorias que abordam o referido tema. Também devem ser escolhidos levando em conta a importância da ludicidade no desenvolvimento físico-motor, intelectual, psicológico e emocional da criança na fase em que se encontra.

As atividades lúdicas são atividades de entretenimento que dão prazer e divertem as crianças e pessoas envolvidas, proporcionam o desenvolvimento da fantasia, dos sentimentos e da percepção através do ato de brincar. Isso porque faz com que a criança perceba que aprender pode ser divertido e criativo, o que contribui para o seu desenvolvimento intelectual, a construção de conhecimentos e o desenvolvimento integral.

Por meio dos brinquedos, brincadeiras e dos jogos, a criança tem a oportunidade de se desenvolver, aguçar sua imaginação, adquirir mais autonomia a partir da interação com outras crianças, desenvolver a linguagem, a concentração, a atenção e o conhecimento de si mesma e dos outros à sua volta, o que contribui para que se torne um adulto mais autoconfiante e equilibrado.

Para Kishimoto (2008), o lúdico na educação se justifica porque é um recurso pedagógico, possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta interesse que torna o sujeito ativo no processo; os jogos e brincadeiras proporcionam a observação das habilidades e dos interesses dos educandos.

Portanto, ensinar fazendo uso do lúdico é reconhecer que as brincadeiras tradicionais infantis —de faz de conta e de construção—, além dos jogos tradicionais e eletrônicos, os programas de televisão, as cantigas, dentre tantos outros, são de suma importância para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança. É, portanto, relevante analisar e identificar o sentido pedagógico do brincar no desenvolvimento da criança na Educação Infantil.

## **OS BRINQUEDOS, AS BRINCADEIRAS E OS JOGOS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia de uma criança e um dos direitos assegurados por lei às crianças através do ECA - Estatuto da Criança e do Adolescente, Lei Nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (BRASIL,

1990), Capítulo II, Do Direito à Liberdade, ao Respeito e à Dignidade e, principalmente, da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDBEN nº 9.394/1996 (BRASIL, 1996), que destaca o incentivo à prática de jogos e brincadeiras na escola como meio de socialização e aprendizagem na Educação Infantil.

De acordo com Antunes, não existe brincadeira sem aprendizagem: por tudo o que se conhece atualmente sobre a mente infantil, sabe-se que quando a criança brinca, assimila a brincadeira à realidade, o que lhe dá significado. Jamais se brinca sem aprender (ANTUNES, 2009, p.31).

Toda ação lúdica tanto livre quanto intencional é um aprendizado no universo infantil. A utilização de brincadeiras com brinquedos variados e jogos diversos no ambiente escolar, traz diversas vantagens no processo de ensino e aprendizagem, pois as crianças ao brincar deverão se concentrar para alcançar o objetivo do jogo, o que fazem por meio de condutas cognitivas, coordenação motora, força, rapidez, concentração, destreza, etc.

Dentro do ambiente escolar, o desenvolvimento psicomotor da criança é um fator importantíssimo que deve ser levado em consideração; é estimulado através da coordenação motora e de diversos materiais como: arcos, bolas, balões, cordas de pular, colchonetes, cordões de diferentes tamanhos, pneus, dentre vários outros, que contemplam as áreas de orientação, coordenação, expressão e comunicação, que o professor poderá desenvolver nas brincadeiras.

Ao brincar a criança assume diferentes papéis, portanto os brinquedos e brincadeiras devem ser sempre utilizados pelo professor como aliados no processo de ensino e aprendizagem, como recurso pedagógico a partir de seu planejamento.

O termo lúdico vem do latim *ludus* que significa brincar. O ato de brincar está presente em toda a existência humana; reflete, nos jogos e brincadeiras, transformações sociais que ao longo do tempo vêm mudando de geração para geração e variam de acordo com a cultura de cada região.

De acordo com o artigo 2º do Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1990), considera-se criança a pessoa até doze anos de idade incompletos, e adolescente aquele entre doze e dezoito anos de idade. O artigo informa também que brincar é direito adquirido e fundamental para o seu bom desenvolvimento, por isto adultos (pais, responsáveis e escola) devem fazer o possível para que o lúdico faça parte da vida das crianças.

É brincando que a criança tem um crescimento saudável, além de colocar em prática sua imaginação por meio das brincadeiras e dos jogos; com a recreação, constrói sua personalidade, desenvolve sua criatividade, autonomia, dentre outras habilidades.

Dessa forma, faz-se necessário explicar o significado dos termos brinquedos, brincadeiras e jogos, que se encontram entrelaçados, mas que se diferenciam através de suas regras, fases e finalidades. Também se diferenciam na sua adequação como recursos pedagógicos para as diferentes faixas etárias.

## **Brinquedos**

O brinquedo nas mãos de uma criança torna-se o objeto que ela imaginar, por isto durante as brincadeiras livres, todo e qualquer objeto pode se transformar em algo fantasiado pela criança, como por exemplo, um cabo de vassoura torna-se um cavalo, um pedaço de madeira transforma-se em uma espada, a tampa de um cesto torna-se um escudo, dentre tantos outros objetos reais que se transformam em brinquedos criados pela imaginação.

Kishimoto (2008) define *brinquedo* como termo indispensável para compreender esse campo. Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança, na qual não há um sistema de regras para sua utilização.

Através dos brinquedos, percebemos e compreendemos determinada sociedade e cultura, pois são dotados de fortes valores culturais. Por exemplo, uma menina quando brinca de boneca e um menino quando brinca com seu carrinho. Dessa forma, podemos dizer que o brinquedo é o suporte para a brincadeira, cuja referência é fornecida pelo meio social, pois ao brincar, a menina tanto pode ser mãe como uma boneca e o menino pode ser um herói ou um vilão das histórias em quadrinhos.

Ainda segundo Kishimoto (2008, p.18), “pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los”.

Para Kishimoto (1994), o brinquedo é suporte da brincadeira quando serve para uma atividade espontânea, sem intencionalidade inicial, que se desenvolve de acordo com a imaginação da criança. O jogo é suporte quando atende, além da imaginação, a uma prática lúdica que possui um sistema de regras que ordenam a ação.

Os brinquedos mais adequados para cada criança estão relacionados à sua idade. Dessa forma, na idade de 0 a 2 anos, os brinquedos preferidos são os coloridos, os sonoros e os de tamanho maior, pois esta é a fase em que exploram a percepção visual. Objetos de encaixe também nesta idade são ótimos para a coordenação motora e, ademais proporcionam satisfação.

Para a faixa etária de 2 a 5 anos, os brinquedos mais utilizados são bonecos, carrinhos e panelinhas, pois remetem à vida diária da criança. Outro brinquedo também muito usado é a bola, por proporcionar noções de distância, equilíbrio e espaço; também os jogos começam a ser mais interessantes na idade de 4 anos em diante.

Assim, pode-se considerar que o brinquedo tem papel fundamental no desenvolvimento do ser humano, pois cria momentos de satisfação e de alegria, desperta curiosidade e, além de estimular a criatividade, é um ótimo recurso pedagógico.

### **Brincadeiras**

A criança é um ser feito para brincar em todas as fases de sua infância; nessa perspectiva, observa-se claramente, no contexto pedagógico, a inclusão de brincadeiras na aprendizagem infantil, sejam elas brincadeiras livres de faz de conta, amarelinha, passa-anel, brincadeira de roda, o mestre mandou, elefantinho colorido, dentre outras, ou brinquedos, ou jogos com suas regras.

Em um ambiente escolar, o brincar vai desde a prática da ação livre, até as atividades dirigidas pelos professores, norteadas por regras, indicando finalidades. Por isso, toda ação envolvendo brincadeiras é considerada instrumento pedagógico porque sempre haverá intencionalidade no ato de brincar.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL-1998, p. 25):

As brincadeiras que compõem o repertório infantil e que variam conforme a cultura regional apresentam-se como oportunidades privilegiadas para desenvolver habilidades no plano motor, como empinar pipas, jogar bolinhas de gude, atirar com estilingue, pular amarelinha etc.

O brincar traz muitos benefícios, é a experiência da vida real, é uma atividade complexa e que fundamenta grande parte da aprendizagem. Ao brincar, a criança passa a

compreender as características dos objetos e transforma os conhecimentos trazidos consigo em conceitos gerais com os quais ela brinca. Ao assumir um papel numa brincadeira, a criança sempre reproduz a atitude de um adulto mais próximo ou algo que viu na TV, nos livros, ou no cinema.

O faz de conta é uma parte fundamental do universo infantil, onde a criança estabelece uma relação importante entre o imaginário e o mundo real; por isso a criança deve ter liberdade e segurança para se expressar livremente, deve ter o seu direito de brincar respeitado e garantido.

Os brinquedos e brincadeiras proporcionam à criança diversão, mas também aprendizagem, tanto em ações livres quanto por meio de ações dirigidas. Por intermédio do brinquedo, a criança tem acesso às formas mais tradicionais da brincadeira, pois tais atividades aguçam a imaginação, a criatividade, o pensar e o descobrir.

As atividades lúdicas, tanto nas escolas como fora delas, proporcionam muitos benefícios às crianças, como a potencialização da criatividade, a socialização, a assimilação de valores, o desenvolvimento intelectual, além de muitos momentos de prazer e diversão.

Segundo Rau (2012, p.85), a brincadeira que envolve a representação de papéis, considera o sujeito como um todo, pois coloca em ação pensamentos, imaginação, raciocínio, memória, sentimento, resolução de conflitos, etc.

A brincadeira tem por característica ser diferenciada das atividades comuns, e, por intermédio do brinquedo, a criança tem acesso a formas mais tradicionais da brincadeira. Inicia-se com o uso da imaginação, mas sem intencionalidade na ação. Porém alguma regra pode ser necessária para evitar ou resolver conflitos sociais e afetivos que possam acontecer durante a ação, seja ela livre ou supervisionada e dirigida pelo mediador, adulto ou professor.

A brincadeira é uma atividade lúdica e psicológica, pois mesmo sem a intenção de aprender, quem brinca, aprende, até porque aprende-se a brincar. As brincadeiras tradicionais são filiadas ao folclore, são um complemento social que tem sua origem na ação espontânea.

Então, para que saiba controlar suas emoções, a criança, na fase inicial da infância, brinca de forma livre, sem muitas regras, contudo já numa faixa etária que assimila mais os conteúdos, as crianças se familiarizam no seu dia a dia com brinquedos e brincadeiras detentores de regras como os jogos, por meio dos quais aprenderão a controlar suas

emoções, a se socializar, respeitar as regras, aguçar a imaginação, além de desenvolver o senso crítico.

## **Jogos**

A palavra *jogo* tem muitas facetas, mas também se destaca por proporcionar momentos de diversão, brincadeira e competitividade. Por meio dele, as crianças desenvolvem-se tanto física quanto mentalmente, pois oferece a possibilidade de ensinar e aprender divertindo-se através das regras; nele podem usar a imaginação modificando-o de acordo com a brincadeira, no momento em que estão brincando.

O uso do brinquedo, do jogo educativo com fins pedagógicos, remete para a relevância desse instrumento em situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil (KISHIMOTO, 1999, p.36).

Referente aos jogos e sua herança cultural, Kishimoto afirma que:

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social. (KISHIMOTO,1999, p.15).

A maioria das brincadeiras que envolvem o *jogo* possuem regras que são importantes para que as crianças comecem a aprender a respeitar os outros, os limites, os desafios, as derrotas e a brincadeira como um todo. O jogo é uma representação social da realidade, que permite à criança inserir-se na cultura de seu tempo.

Segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p.24).

É grande o volume de jogos e brincadeiras encontradas nas diversas culturas que envolvem complexas sequências motoras para serem reproduzidas, propiciando conquistas no plano da coordenação e precisão do movimento.

Em relação ao jogo, Vygotsky (1984) define como característica o fato de que, nele "uma situação imaginária é criada pela criança. O jogo é o nível mais alto do desenvolvimento na educação pré-escolar e é por meio dele que a criança move-se cedo, além do comportamento habitual na sua idade."

Para Kishimoto (1994), o jogo possui como característica marcante a existência de regras, tem sua realização em um tempo e espaço definidos, possuindo uma condição histórica e geográfica e uma sequência na própria atividade.

Para Piaget (1976) o jogo é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, pois, ao representar situações imaginárias, a criança tem a possibilidade de desenvolver o pensamento abstrato. Piaget (1976) também afirma que:

Por meio da prática pedagógica do jogo, o professor pode conhecer as expressões da personalidade do educando, porque, nessa atividade lúdica, a criança se liberta de situações difíceis; as situações e os objetos representados e as ações não são o que aparentam ser.

Piaget (1976) classificou os jogos de acordo com um tipo de estrutura mental:

**Jogo do exercício sensório-motor:** é um jogo em que sua finalidade é o próprio prazer do funcionamento, constitui-se em repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, caminhar, pular, ao descobrir suas funções, há um sentimento de felicidade.

**Jogos simbólicos:** Consiste em satisfazer o “eu” por meio de uma transformação do real em função dos desejos, ou seja, tem a função de assimilar a realidade, ela incorpora a seu mundo, objetos, pessoas ou acontecimentos significativos e os reproduz através de suas brincadeiras. Jogos de faz de conta que possibilitam à criança sonhar e fantasiar, revelar angústias, conflitos e medos aliviando tensões e frustrações são importantes para que se trabalhe diferentes tipos de sentimentos e a forma de lidarmos com eles.

**Jogos de regras:** como o próprio nome diz o jogo de regras se caracteriza pela existência de uma série de leis impostas pelo grupo, sendo que quem descumprir será penalizado, é uma forte competição pelos participantes, geralmente jogado em parceria e um conjunto de obrigações o que o faz tornar-se social, são importantes para que a criança entenda que nem sempre levemos vantagens aprendendo assim a lidar com as emoções. (PIAGET, 1976, p.148)

Os jogos de regras são classificados como jogos sensório-motores, que atuam no futebol, na queimada, no pega-pega, dentre outros; ou intelectuais, que despertam o raciocínio, como dominó, xadrez, dama, etc.

Vygotsky (1984) atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. É brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos.

De uma forma geral o lúdico vem a influenciar no desenvolvimento da criança, é através do jogo que a criança aprende a agir, há um estímulo da curiosidade, a criança adquire iniciativa e demonstra autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. (VYGOTSKY, 1984 p.81).

Carvalho (1992, p.14) afirma que

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 se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção às atividades vivenciadas naquele instante.

Por meio do jogo espontâneo, momento importante na observação das relações estabelecidas pelas crianças em diferentes contextos, pode-se descobrir muito sobre elas, pois o educador as observa em sua expressão de autonomia, de criatividade, de experimentação, de pesquisa, dentre outras aprendizagens.

Desta forma, muitas destas crianças que não têm o privilégio de brincar nas ruas, por morarem em apartamentos, em casas muito pequenas, ou em locais movimentados, ficam impedidas de se movimentar; privam-se de brincar livremente, limitando suas brincadeiras a celulares e computadores.

Assim, pensando no bem-estar do alunado, muitas instituições de ensino reservam um espaço para as brincadeiras, as chamadas brinquedotecas, local onde alunos e professor interagem de forma lúdica e mediada.

Winnicott (1975, p.89) considera que “é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre seu eu”.

Atualmente, as brinquedotecas são mais comuns nas escolas de educação infantil, que adotam os recursos lúdicos voltados à aprendizagem. Esse espaço deve ser um ambiente agradável, com uma sala ampla, arejada e iluminada, com muitos brinquedos e jogos, selecionados e organizados conforme sua classificação. Esse espaço se compõe de cantos pedagógicos e temas variados, como casinha, escritório, mercadinho, consultório, instrumentos musicais, jogos pedagógicos, etc.

Também deve incluir espaço para artes, leitura, apresentação de peças teatrais, música, dentre tantos outros recursos; cada espaço deve ser organizado com materiais próprios ao tema; por exemplo, o mercadinho deve ter prateleiras, mercadorias, embalagens vazias, frutas e legumes em miniaturas, etc. No canto das artes deve haver materiais como tintas, massinhas, folhas, canetas coloridas; na parte do teatro, roupas e acessórios diversificados, etc.

A brinquedoteca, segundo Friedmann (1996, p.40), "é um espaço preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos, dentro de um ambiente especialmente lúdico." Ainda de acordo com Friedmann, os principais objetivos da brinquedoteca são:

[...] valorizar os brinquedos e as atividades lúdicas e criativas, possibilitar o acesso a variedade de brinquedos, emprestar brinquedos, dar orientação sobre adequação e utilização de brinquedos, dar condições para que as crianças brinquem espontaneamente, criar um espaço de convivência que propicie interações espontâneas e desprovidas de preconceitos, entre outros. (FRIEDMANN 1996, p.40)

A brinquedoteca é um espaço de suma importância dentro do ambiente escolar, pois é através deste ambiente lúdico que o professor fará o papel de observador e mediador das ações educativas e para isso ele deverá fazer uma escolha criteriosa dos brinquedos, aprimorando-se profissionalmente através das observações no dia a dia das crianças.

Os brinquedos, as brincadeiras e os jogos servem como forma de interação entre a criança e o mundo à sua volta, através deles a criança aprende a respeitar regras, expressar-se, ouvir, discordar de opiniões, ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesma e ao outro.

Portanto os jogos e brincadeiras devem ser sempre utilizados pelo professor como aliados no processo de ensino e aprendizagem.

Assim, o professor, na sua *práxis* como mediador no processo de ensino-aprendizagem, deve disponibilizar tempo e espaços para promover as interações; deve explorar esse momento de forma consciente, buscar sempre melhorar a sua prática, elaborar sempre novas alternativas, direcionar todas as atividades de forma a estimular a aprendizagem, valorizar não só o resultado da atividade lúdica proposta como também a própria brincadeira livre, facilitando as interações, a experiência vivida e as descobertas realizadas durante todo o processo de aprendizagem.

O brincar está diretamente ligado à criatividade, ao faz de conta na educação infantil, por isso toda criança necessita de atividades lúdicas para que possa desenvolver sua criatividade. O brincar é um aprendizado constante e uma preparação para a vida, porque brincando a criança aprende e desenvolve suas potencialidades cognitivas e motoras.

Por isso, o professor, ao escolher um jogo ou brincadeira, deve ter objetivos bem definidos a alcançar e saber escolher o jogo adequado àquele momento, respeitando a faixa etária de cada aluno ou turma. Deve estar sempre atento ao fato de que cada criança tem suas características e ritmos de desenvolvimento próprios.

O professor pode propor que os alunos confeccionem, com o auxílio dele, o próprio jogo antes de jogarem. Para isso, deve ter objetivos claros, que facilitem a aprendizagem e respeitem a faixa etária de cada um em particular. Deve tratar de aguçar o desenvolvimento motivacional e o espírito de equipe, desenvolver aspectos emocionais, físicos e motores nos alunos, melhorando assim suas capacidades intelectuais. O jogo desperta o interesse do aluno, facilita a aprendizagem e pode ser utilizado em diversas áreas do conhecimento, como na matemática, no português, nas ciências, entre outras.

Dessa forma, percebe-se a importância dos brinquedos e brincadeiras para o desenvolvimento infantil por meio de atividades lúdicas como recurso pedagógico, que devem sempre ser utilizados pelo professor no processo de ensino e aprendizagem, a partir de planejamento.

## **Metodologia**

Esse projeto de pesquisa foi elaborado a partir de leituras e análise bibliográfica de obras de autores que tratam o tema proposto, em artigos, trabalhos científicos já publicados e sites da Internet, visando buscar respostas às perguntas sobre a importância dos brinquedos, brincadeiras e jogos na educação infantil.

Pesquisar é uma palavra originária do latim que significa “procurar”, “buscar com cuidado”. Segundo Ferreira (2004, p.627), trata-se de “uma investigação e estudo, minuciosos e sistemáticos, com o fim de descobrir conhecimentos”.

Assim, um dos procedimentos utilizados nessa pesquisa foi um estudo qualitativo de cunho bibliográfico, com o qual se procura alcançar os objetivos propostos, a partir da revisão de teorias que abordam a importância da ludicidade para o desenvolvimento físico-motor, intelectual, psicológico e emocional da criança. Essa revisão se fez com a finalidade de elucidar ações desenvolvidas no espaço escolar por meio das brincadeiras.

Bagno (2003, p.11) afirma que pesquisar significa “a investigação feita com objetivo expresso de obter conhecimento específico e estruturado sobre um assunto preciso”.

Através dessa pesquisa bibliográfica, buscaram-se respostas aos seguintes questionamentos: De que forma os brinquedos e brincadeiras influenciam no aprendizado e no desenvolvimento das crianças nos seus anos iniciais? Como a metodologia aliada à prática auxilia no processo de ensino e aprendizagem?

Essa pesquisa teve como finalidade analisar e orientar as ações desenvolvidas no espaço educativo através dos brinquedos, brincadeiras e dos jogos, utilizando o lúdico como recurso pedagógico.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A pesquisa apresentada constata que os brinquedos, as brincadeiras e os jogos juntamente com todas as outras atividades que se referem ao lúdico são de extrema importância para o desenvolvimento infantil, pois contribuem em muito para o ensino-aprendizagem. O brincar é um importante instrumento no desenvolvimento da criança, pois no brincar ela aprende a lidar com as emoções, fator importante durante as brincadeiras.

Desta forma, pode-se afirmar que as brincadeiras aliadas aos brinquedos trazem inúmeros benefícios na educação infantil, como por exemplo, a socialização, a autonomia, a assimilação de valores e o desenvolvimento de diversas áreas do conhecimento.

Saliento que a ludicidade é uma dimensão que deve sempre ser bem explorada e pesquisada por todos os envolvidos no universo infantil, pois através dela se podem trabalhar os aspectos cognitivos, físicos, emocionais e motores das crianças. Isso porque as brincadeiras e os jogos são de uma riqueza enorme na facilitação de conhecimentos.

As brincadeiras e os jogos servem como forma de interação e equilíbrio entre a criança e o mundo, contribuindo para o seu desenvolvimento emocional, intelectual, físico-motor, psicológico e social.

Pensar na prática pedagógica com o lúdico no desenvolvimento e na aprendizagem é uma das principais e se não a mais importante função do professor na educação infantil, pois envolve as habilidades de memória, atenção e concentração através dos recursos pedagógicos.

Podemos afirmar que o desenvolvimento psicomotor da criança também pode ser estimulado com várias brincadeiras, através de brinquedos variados e confeccionados com diversos materiais simples, ou através de jogos dotados de regras.

Tanto os brinquedos quanto as brincadeiras e os jogos, se caracterizam pelo uso da imaginação e do faz de conta; é como se fosse uma ponte entre a fantasia e a realidade, um meio para estimular, analisar e avaliar aprendizagens específicas das crianças dentro do ambiente escolar, local onde suas criatividade e expressão tornam-se mais desenvoltas.

Os jogos têm como principal característica a presença de regras; possibilitam no momento do brincar, a aprendizagem, a criatividade, o pensar, o raciocinar, fazendo com que persistam, interajam, se socializem; as crianças criam e recriam sempre que possível a brincadeira ao brincar.

Desta forma faz-se necessário e relevante explanar o papel que a brinquedoteca tem dentro do ambiente escolar. Trata-se de um local privilegiado com espaços especiais e exclusivos para brincar, comuns nas escolas de educação infantil que adotam um ambiente especialmente lúdico. Ali dispõe-se de grande variedade de brinquedos, para que a criança brinque espontaneamente num espaço de convivência com outras crianças, onde o professor faz o papel de mediador e observador, avaliando o aluno e aprimorando-se profissionalmente através dessas observações sobre a prática pedagógica.

Portanto os brinquedos, as brincadeiras e os jogos são excelentes aliados no processo de ensino e aprendizagem, cabendo ao professor utilizar metodologias adequadas para mediar e estimular a aprendizagem. Deve observar e valorizar as descobertas realizadas e a experiência vivida durante todo o processo de aprendizagem.

Brincar é muito mais que um passatempo, para a criança é coisa séria; é um momento de desenvolvimento tanto físico quanto emocional, onde a criança se expressa e interage com os outros; através das brincadeiras e dos jogos ela experimenta variados sentimentos.

Hoje em dia, com a oferta de variados brinquedos tecnológicos, é importante ressaltar que devemos resgatar os jogos e brincadeiras da nossa cultura e de outras regiões, esquecidos no tempo. Brincadeiras que fazem do dia a dia das crianças momentos de prazer e alegria, como soltar pipas, brincar de carrinho de rolimã, pique-bandeira,

amarelinha, cabra-cega, e muitas outras que ficaram esquecidas e que nos remetem a um tempo mais feliz e a uma infância mais saudável.

Portanto brincar é uma necessidade fundamental para a criança, pois quando ela brinca descobre o mundo à sua volta, aprende a lidar com as regras impostas pelos jogos, se desenvolve cognitivamente, descobrindo que tanto ela como o outro fazem parte deste universo que encanta a todos.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Educação infantil**: prioridade imprescindível. 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

BAGNO, M. **Pesquisa na escola**: o que é, como se faz. 13ª ed. São Paulo: Loyola, 2003.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei Nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L8069.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm)>. Acesso em: 05 de outubro 2018.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**: formação pessoal e social. Brasília: MEC/SEF, v. 01 e 02, 1998.

CARVALHO, A. M. C. et al. (org.). **Brincadeira e cultura**: viajando pelo Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

FERREIRA, A. B. H. **Novo dicionário Aurélio da língua portuguesa**. Curitiba: Positivo, 2004.

FRIEDMANN, A. **Brincar**: crescer e aprender - o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

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

\_\_\_\_\_. **Os jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, RJ: Vozes. 1999.

\_\_\_\_\_. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11 ed. São Paulo: Cortez, 2008.

LOPES, M. G. **Jogos na educação**: criar, fazer, jogar. São Paulo: Cortez, 2011.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba: InterSaberes, 2012.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WINNICOTT, D. M. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1975.