



**FACULDADE CATÓLICA DE ANÁPOLIS  
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO  
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO INFANTIL**

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO  
INFANTIL**

**CARLA JULIANA BRITO DA SILVA  
MARIA DAS DORES MIGUEL DA SILVA BESSA**

**ANÁPOLIS  
2013**

**CARLA JULIANA BRITO DA SILVA  
MARIA DAS DORES MIGUEL DA SILVA BESSA**

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO  
INFANTIL**

Artigo apresentado à Coordenação da Faculdade Católica de Anápolis para obtenção do título de Especialista em Educação Infantil sob orientação da Prof. Ms. Kátia Cilene Camargo Silva.

ANÁPOLIS  
2013

**CARLA JULIANA BRITO DA SILVA  
MARIA DAS DORES MIGUEL DA SILVA BESSA**

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO  
INFANTIL**

Artigo apresentado à coordenação do Curso de Especialização em Educação Infantil da Faculdade Católica de Anápolis como requisito para obtenção do título de Especialista.

Anápolis-GO, 15 de junho de 2013.

APROVADA EM: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ NOTA \_\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

Kátia Cilene Camargo Silva  
Prof. Ms.  
Orientadora

---

Aracelly Lourdes Rodrigues Ranchel  
Prof. Ms.

---

Ivana Alves Monnerat de Azevedo  
Prof. Ms

# A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Carla Juliana Brito da Silva<sup>1</sup>

Maria das Dores Miguel da Silva Bessa<sup>2</sup>

Kátia Cilene Camargo Silva<sup>3</sup>

**RESUMO:** O presente artigo discute assuntos sobre os jogos e brincadeiras na Educação Infantil e tem como objetivo analisar os benefícios que eles proporcionam no processo de aprendizagem das crianças. Por meio das contribuições de Piaget, Kishimoto, Macedo entre outros autores, foi possível compreender a importância de se utilizar o lúdico na prática educacional. O educador deve desenvolver um trabalho pedagógico voltado para o lúdico e atividades recreativas. Enfim analisa-se o brincar e as influências no desenvolvimento cognitivo, afetivo, sensório-motor e intelectual, que é proporcionado às crianças durante as atividades lúdicas. Verificou-se também que a prática dos jogos é fundamental na formação da criança, pois no envolvimento com brinquedos e objetos, elas vão imitando a realidade e aprendendo a respeitar regras.

**Palavras-Chave:** Jogos. Brincadeiras. Educação Infantil

## INTRODUÇÃO

Desde a antiguidade foi identificada a necessidade da formação humana, que em geral, passa por um processo de aprendizagem, conscientização e caracterização do mundo em que se vive.

O processo de ensino-aprendizagem se constitui dentro das relações humanas em diversos contextos sociais, pois estabelece o desenvolvimento intelectual no decorrer da vida, como por exemplo, no âmbito do domínio das atividades infantis.

Para que esse processo se realize são usadas ferramentas e argumentos que, de alguma forma trabalhem na formação e raciocínio de um indivíduo, com técnicas aplicadas na educação para o aprimoramento e evolução da aprendizagem.

---

<sup>1</sup> Pedagoga, e-mail; carlajesupolis@hotmail.com

<sup>2</sup> Pedagoga, Especialista em Gestão Educacional; Psicogênese da Língua Escrita, e-mail; gmc@jesupolis.go.gov.br.

<sup>3</sup> Pedagoga, Especialista em Supervisão e Administração Escolar; Tecnologias em Educação; Mestra em Gestão do Patrimônio Cultural de Educação Patrimonial, e-mail; Kccs67@hotmail.com.

Dessas técnicas mais bem aplicadas e que é essencial se referir são: os jogos e brincadeiras, que desempenham participações imprescindíveis em todas as épocas, como em: movimentos, socializações, comunicações e descobertas.

Diversos estudos demonstram que, por meio dos jogos, a criança vê e constrói o mundo. Em função disso, é essencial que os professores busquem resgatar temas que envolvam as atividades lúdicas, na pré-escola, de modo que esse processo trabalhe com a diversidade cultural e desperte a vontade para o aprender. É preciso lembrar que todo ser humano pode beneficiar-se dos jogos, tanto pelo aspecto lúdico de diversão e prazer quanto pelo aspecto de aprendizagem.

No ambiente escolar os jogos e brincadeiras são muito importantes e complexos em sua execução, e um dos motivos da realização deste estudo é a proposta de sensibilização dos professores da Educação Infantil para que a prática dos jogos e brincadeiras seja vivenciada, pois haverá uma contribuição à formação de atitudes sociais como, respeito mútuo, cooperação, relação social e interação, auxiliando na construção do conhecimento.

Na visão de Vygotsky (1984, p.106) a criança ao brincar cria uma atividade imaginária. Desse modo a imaginação é o brinquedo sem ação e que necessita do objeto como estímulo desse mundo imaginário para colocar em prática na realidade do mundo onde vive. Esse autor também ressalta que não existe brinquedo e jogo sem regras. Todo jogo e qualquer brinquedo que contém regras é uma forma oculta de uma situação imaginária, vê tanto o brinquedo quanto o jogo como o meio principal de desenvolvimento cultural da criança.

A brincadeira pode e deve ser privilegiada no contexto educacional, pois esse ato compensa a impossibilidade da criança de modo real, assim como faz o adulto. Cabe aos professores perceber que a prática pedagógica deve atender às reais necessidades das crianças, porque desde pequenas, elas apresentam atitudes de interesse em descobrir o mundo que as cercam e podem realmente construir o conhecimento. Portanto partindo dessas premissas, o presente artigo busca demonstrar como os jogos e brincadeiras privilegiam o desenvolvimento da aprendizagem na Educação Infantil.

Aborda-se também no decorrer do trabalho assuntos como: a ludicidade, a construção do conhecimento e a afetividade em relação aos jogos na Educação Infantil, no qual se desenvolverá por meio de leituras literárias, sendo pesquisa

exploratória, qualitativa, com a finalidade de analisar os benefícios obtidos com a utilização de atividades lúdicas dirigidas, por meio do método indutivo.

## **1 O JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

A palavra jogo provém de “*jocu*”, substantivo masculino de origem latina que significa gracejo. Em seu sentido etimológico, expressa um divertimento, brincadeira, passatempo sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga. Significa também balanço, oscilação, astúcia, ardil, manobra.

O que é jogo para alguns pode não ser para outros, depende muito do contexto social, no passado já chegou a ser considerado inútil e hoje nós reconhecemos os benefícios que ele oferece para a educação, mas muitos pais e até mesmo instituições não concordam com esse pensamento e o considera uma perda de tempo.

É constatado que as atividades lúdicas desenvolvidas com os educandos são um importante instrumento que se usada em todos os componentes curriculares pode despertar o interesse dos discentes para aprender de forma mais natural, detectando as reais necessidades mediante a cada conteúdo.

O jogo é fundamental para o desenvolvimento infantil, pois por meio dele a criança passa a envolver-se com as exigências da sociedade, de forma divertida e prazerosa, sem ser impostas pela família, escola ou religião, sendo assim é uma atividade livre ao olhar infantil, possibilitando expressar seus interesses e desejos.

Nos dias de hoje, o brincar vem sendo cada vez mais utilizado na educação, sendo destacado como uma peça importante para a formação da personalidade, da inteligência, na evolução do pensamento, transformando-se em um artifício mais acessível para a construção do conhecimento.

Percebe-se, portanto, que os grandes educadores do passado já reconheciam o valor pedagógico do jogo, aproveitando-o como material educativo. É nesse sentido que o jogo enfatiza a relação social da criança que começa a formar atitudes como: solidariedade, obediência às regras, respeito mútuo, cooperação, responsabilidade de iniciativa pessoal e grupal. É quando se aprende a valorizar o sentimento de vitória ou derrota. Desse modo:

No jogo, a criança mostra sua inteligência, sua vontade, seu traço dominante, sua personalidade. Enfim todo pedagogo digno desse nome há muito está atento a essas múltiplas indicações dadas pela maneira de jogar/brincar. (CHATEAU, 1954, pp. 100-101).

São tantas as possibilidades de demonstração de capacidade que as crianças podem descobrir por meio do jogo, que o professor deve conhecê-las para planejar da melhor maneira possível sua aplicação em sala de aula, assim ele pode verificar o perfil de cada um, sempre favorecendo a comunicação deixando-os à vontade para representar, imitar, discutir estratégias e vivenciar o momento.

Segundo Kishimoto (2008), brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança, mas não se confunde com o jogo. Os brinquedos estimulam a curiosidade, ajuda no desenvolvimento da linguagem e atenção. Ele transmite motivação, interesse, facilita e enriquece a brincadeira. Com o brinquedo pode-se perceber detalhes, analisar, comparar, montar, desmontar imaginando e permitindo as experimentações de diversas maneiras.

É por meio das atividades lúdicas que a criança estabelece relações de interação, se conhece melhor e adquire valores e sentimentos. O lúdico estimula o aprendizado, e permite a exploração da vida. Ao jogar as crianças podem compreender o mundo descobrindo maneiras diferentes de lidar com ele.

Com o jogo, a criança aprende a respeitar regras, interpretar ideias e expressar sentimentos, de maneira livre e natural, possibilitando competição, entusiasmo e desenvolvimento de habilidades para ultrapassar desafios.

O professor pode propor atividades de construção de jogos, com a utilização de objetos baratos e sucatas. Com essas atividades os alunos aprendem de maneira descontraída e interessante, criam coletivamente suas regras e aprendem a respeitá-las mais facilmente, o trabalho de equipe proporciona a socialização de informações e divertimento.

Em relação à função do jogo, Rau (2011) afirma:

Quando você entra na ação do jogo, elabora metas (seus objetivos), prepara estratégias (sua ação cognitiva e motora do jogo), escolhe caminhos (elabora hipóteses), brinca de “faz de conta” (vivencia papéis), relaciona e enfrenta desafios (tenta superar os obstáculos), vivencia emoções e conflitos (alegria, ansiedade), organiza o pensamento (supera os problemas, percebe erros e acertos), e sintetiza (compreende resultados, vencendo ou perdendo), (RAU, 2011, p. 36).

Perante essa afirmação pode-se compreender a amplitude das atividades lúdicas, em que a criança se depara com inúmeros desafios, barreiras que necessita ultrapassar, formulando metas e superando emoções, mas também compreendendo a função do outro como apoio para que o jogo aconteça.

As brincadeiras e os jogos estão presentes no dia a dia dos educandos, por meio deles se divertem e aprendem, adquirem autonomia e ultrapassam seus próprios limites.

A criança deve estar atenta e se relacionar com todos os jogadores, pois com a ação coletiva se compartilha experiências e formas de pensar, na busca de ultrapassar desafios. Essa socialização e interação que acontece no jogo é muito significativa para a criança, pois dessa maneira ela se desenvolverá como pessoa o que acarretará em uma transformação.

Piaget (1976) propõe quatro jogos que são realizados sucessivamente: o jogo de exercício, o jogo simbólico, o jogo de regras e o jogo de construção.

Percebe-se que os jogos são fundamentais na formação das crianças. Desde pequenos nota-se um envolvimento com brinquedos e objetos. Quando maiores brincam de imaginar e imitar situações da realidade, depois passam a entender regras, respeitar limites e finalmente conseguem relacionar o jogo com a vida social.

Macedo (2005) analisou a teoria de Piaget (1976) que define os quatro jogos, apontando as principais características desses para as crianças.

No jogo de exercícios aponta para o prazer funcional e pode dar-se como exemplo o bebê que joga os objetos no chão para que seu irmão maior pegue e devolva várias vezes, isso também é perceptível no ato de acender e apagar a luz pelo prazer de realizar o movimento.

O jogo de exercício consiste em exercícios motores simples, como: agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, correr, pular, andar de bicicleta, ou seja, se movimentar.

Já o jogo simbólico é uma representação corporal da imaginação e fantasia, uma vez que possibilita mudar a realidade no faz de conta. Essa fase é aquela em que ocorre as transformações de objetos, como: cabo de vassoura em cavalo e a vivência de papéis, como: brincar de papai e mamãe, professor e aluno. Isso é visível na faixa etária de 2 a 6 anos.

Com o jogo de regras pode-se perceber situações em que a criança aprende democraticamente o pensamento abstrato, adquire autonomia, cria e recria as regras, fazendo discussões e internalizando questões de respeito e ordem.

Esses são jogos em que há presença de regras estabelecidas, as quais devem ser respeitadas e compreendidas por todos os jogadores, a fim de se alcançar os objetivos e se divertir com o sentido lúdico do jogo, no qual a criança se insere no cultural e social.

O jogo de construção destina-se à reconstrução do real, pelo manuseio de matérias, objetos, cenas e acontecimento, pois nesse jogo a criança organiza sua realidade e constrói sua história, expressando o nível cognitivo, afetivo e emocional.

De acordo com (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005, p.14) jogar é um dos sucedâneos mais importantes do brincar, em um contexto de regras e com um objetivo pré-definido.

Os professores devem mediar atividades com base nos jogos, para que conduza a inserção de conteúdos, em que abordem acontecimentos da realidade da criança. 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. Isso acontece porque novos relacionamentos são criados no jogo entre significados, objetos e ações (PIAGET, 1976, p.15).

Quando a criança é capaz de representar e associar a sua vida cotidiana, suas atividades e imaginação têm um aprendizado social, que envolve atenção, percepção, memória, raciocínio, juízo, fantasia, no que favorece o seu desenvolvimento, seu pensamento crítico e sua linguagem.

## **2 AS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

O brincar na Educação Infantil exerce uma função essencial no processo educacional da criança, pois esse ato implica de forma prazerosa e significativa na construção de sua personalidade. Portanto, é nos primeiros anos de vida que ela irá compreender e se inserir em seu grupo, construir a função simbólica, desenvolver a linguagem, explorar e conhecer o seu ambiente.

Desse modo, o brincar chegou à escola com o objetivo de facilitar a assimilação da aprendizagem do aluno, tornando-a mais significativa e concreta. Esse entendimento é concebido por (MACEDO; PETTY; PASSOS 2005, p.13):

Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolve por colocar a criança em um contexto de interação em que sua atividade física e fantasiosa, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta, organiza as energias da criança, dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados.

Nesse sentido, os autores citados afirmam que o brincar é envolvente, interessante e informativo, diante disso, podemos analisar e compreender o brincar e sua relação com o mundo infantil de maneira a englobar o ambiente escolar.

Entretanto esse ambiente escolar deve ser criado com intuito de estimular o aparecimento das potencialidades das crianças sendo estimuladas e motivadas nos momentos certos, sempre respeitando o tempo necessário para que elas amadureçam.

Verifica-se que existe diferença entre o brincar na escola e o brincar em outro lugar. Na escola, o brincar muitas vezes é utilizado como um meio pedagógico e não apresenta interesse de brincar pelo simples prazer de brincar, mas com o objetivo de uma motivação de aprendizagem.

O educador deve estar atento quando escolher um jogo ou brincadeira e sempre que possível deve procurar saber mais sobre o assunto.

Além do que em todos os momentos da aula sempre há um lugar para inserir um sorriso no rosto, que pode transmitir para a criança a imagem de uma pessoa agradável e bem educada, pois bons exemplos são fundamentais na aprendizagem.

Verifica-se também que o brincar, tem uma relação muito direta com a formação da motricidade da criança em idade pré-escolar, pois o controle consciente do movimento no jogo, na brincadeira é muito maior do que em outra atividade realizada por instrução. Dessa maneira o desenvolvimento das crianças em suas brincadeiras, pode ser avaliado nos aspectos cognitivo e motor.

Em suma, observa-se que o brincar na Educação Infantil tem uma função essencial no desenvolvimento da criança, principalmente nos primeiros quatro anos, em que ela realiza tarefas primordiais que são: sociabilizar-se, construir a simbólica, desenvolver a linguagem, explorar e conhecer o mundo físico.

Assim, percebe-se que o ato de brincar é considerado como uma atividade específica e fundamental na Educação Infantil. Esse pressuposto permite estabelecer a relação da brincadeira infantil com a função sócio pedagógica da pré-escola.

A brincadeira, por sua vez, encontra fundamentos na fala de Kishimoto (1994), quando é apontada como uma atividade espontânea da criança, sozinha ou em grupo. Ela constrói uma ponte entre a fantasia e a realidade, o que leva a lidar com complexas dificuldades psicológicas, com a vivência de papéis e situações não bem compreendidas e aceitas em seu universo infantil. A brincadeira na infância leva a criança a solucionar conflitos por meio da imitação, ampliando suas possibilidades lingüísticas, psicomotoras, afetivas, sociais e cognitivas (RAU, 2011, p.52.).

A brincadeira na infância leva a criança a solucionar conflitos por meio da imitação, ampliando suas possibilidades lingüística, psicomotoras, afetivas, sociais e cognitivas.

Ao analisar o comportamento da criança, percebe-se que ela está sempre em busca de um lugar ou brinquedo para que se possa interagir. Pois ela tem como ocupação a brincadeira, sendo forma de suprir as atividades adultas. É a partir dessas brincadeiras que as crianças vão indicando do que gostam, qual o seu estilo e a qual grupo estarão inseridas.

É importante que o educador leve em consideração o nível de desenvolvimento dos alunos, como também a faixa etária, a fim de se planejar os objetivos, estabelecer metas que obtenha resultados de aprendizagem e desenvolvimento.

Fernando Pessoa diz que, o brincar é sentir prazer das sensações extremas, é tentar conhecer os próprios limites, é sair por instantes da realidade, é a entrega aos sentidos, é levar os pensamentos até o nada, é igualar a alma as dos poetas. O brincar por seu sentido chega ser uma arte, em que as crianças representam a realidade por meio da sua fantasia, expressando emoções e reproduzindo cenas da realidade.

A brincadeira coloca a criança na situação de reprodutora, ou seja, tudo que existe no cotidiano, na natureza e relações humanas, se transforma em um cenário

lúdico de representações imaginárias. É possível perceber que por meio das brincadeiras a criança pode substituir o mundo real, nesse fato, portanto, constitui-se a ludicidade na aprendizagem (OLIVEIRA, 2000).

Brincar é experimentar novas sensações, é enfrentar desafios, formular decisões, é ter liberdade de expressão, pensar e imaginar em um mundo novo cheio de mistérios e risos.

Macedo, Petty e Passos (2005) afirmam que o brincar é agradável por si mesmo, aqui e agora. Nesse tipo de atividade a criança brinca pelo prazer de brincar, e não por suas conseqüências positivas. Assim constatamos que o brincar é uma atividade livre da criança, onde o que governa é a imaginação e o interesse.

O brincar tem suas linguagens, pois dessa maneira os movimentos expressam a identidade: corporal, afetiva, motora e social, assim exprime sentimentos e formação da personalidade. O meio, a família, a escola, a sociedade, os objetos, os grupos contemplam a aprendizagem e o desenvolvimento.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (vol. 1), a brincadeira é uma linguagem infantil, que expressa sensações, gestos, expressões corporais, grito, choro, lágrima, sorriso e outros.

Brincar deve ser tratado como uma atividade séria, tendo um envolvimento por parte do adulto, seja nos momentos planejados ou livres, seja durante a atuação pedagógica voltada à aprendizagem significativa (RAU, 2011, p.31).

A brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação e isso implica que aquele que brinca tem o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se.

Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de um fato anteriormente vivenciado.

Para Vygotsky (1984, p.83):

Brincar leva a criança a tornar-se mais flexível e a buscar alternativas de ação. Enquanto brinca, a criança concentra sua atenção na atividade em si não em seus resultados e efeitos. Permitir brincar às crianças é uma tarefa essencial do educador.

A criança brinca pelo simples prazer de brincar, de se divertir, de sorrir, sendo também uma forma de expor seus medos, angústias e problemas que enfrenta, dando novas soluções e um novo olhar a esses pormenores, sendo assim o educador deve estar atento a estas atividades e necessidades de aprendizagens.

O brincar e o jogar são atividades muito importantes para a saúde física, emocional e intelectual. A brincadeira apresenta para a criança um espaço de investigação, cheio de mistérios, desafios, onde necessita explorar o meio e manipular objetos, simbolizando aquilo que ainda não são capazes de fazer, tendo por base a imitação, representação e a imaginação.

Rau (2011) coloca o brincadeira como forma de socialização por colocar em questão a diversidade cultural e social, por trazer símbolos e concepções de maneiras distintas, mas que dialogam entre si, assim, torna-se significativa aos olhos de quem delas participam. Apresenta também um quadro de elementos existentes no jogo, no brinquedo e na brincadeira;

**Quadro 1 (Jogo, brinquedo e brincadeira)**

<b>Jogo</b>	<b>Brinquedo</b>	<b>Brincadeira</b>
<b>Regras</b>	<b>Objeto</b>	<b>Imaginação</b>
<b>Competição</b>	<b>Boneca</b>	<b>Faz de Conta</b>
<b>Cooperação</b>		<b>Socialização</b>
<b>Lazer</b>	<b>Pião</b>	<b>Lazer</b>
<b>Cognição</b>		<b>Cognição</b>
<b>Socialização</b>	<b>Xadrez</b>	<b>Interação</b>
<b>Imaginação</b>		<b>Regras</b>
<b>Dirigido</b>		<b>Espontânea</b>

Fonte: Rau, (2011, p.48 e 54).

Diante desse quadro pode-se analisar e compreender os benefícios que cada um traz a criança partindo da utilização de objetos, como apoio a realização de

atividades, como a representação da realidade por meio de imitações, faz de conta, interação entre o meio e as pessoas, assim como o respeito às regras, a cooperação e aos objetivos estabelecidos para ultrapassar e vencer desafios.

A brincadeira tem uma grande amplitude, ao colocar a criança como ser ativo, capaz e dona de sua própria ação, a ponto de solucionar conflitos, manipular objetos a seu favor, elaborar metas e concretizá-las. Sendo assim, o brincar serve como uma preparação para as futuras atividades de trabalho, necessitando de atenção, concentração, confiança e autoestima.

Kishimoto (2008) destaca quatro tipos de brincadeiras na ação lúdica das crianças: as educativas (caracterizada pela ação com fins pedagógicos), as tradicionais, as de faz de conta e as de construção.

As brincadeiras educativas abordam a interação das áreas de desenvolvimento e aprendizagem, pois elas são impostas pelo educador, como uma ação organizada, planejada e com objetivos pré-definidos. As tradicionais são manifestações livres e espontâneas da cultura popular e têm por objetivo estimular diferentes formas de relações sociais e o prazer de brincar.

Já as brincadeiras de faz de conta encontram seus alicerces nas representações de papéis e tem como condição a presença da situação imaginária. Os temas expressados pelas crianças são situações presentes na sua realidade, em que inclui a família, como principal fonte de experiência, escola, entre outros.

Ao brincar de faz de conta a criança está aprendendo a criar símbolos, alterar significados, desenvolver-se por meio da comunicação com outros seres, de forma a se inserir na sociedade.

A atividade de construção necessita de concentração, criatividade e interpretação, para que se construa o brinquedo, a brincadeira e a ação. Podem-se citar os jogos de montar e desmontar, que levam em conta toda a imaginação da criança.

### **3 O LÚDICO E A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO**

O uso do lúdico em função da construção do conhecimento na Educação Infantil prevê a utilização de metodologias agradáveis, diversificadas e adequadas às crianças, de forma que aprendam dentro do seu mundo, aquilo que lhe causam interesse.

Às vezes os adultos esquecem que as crianças não são somente um cérebro, mas também um corpo que necessita de movimentar, expressar, descobrir, manipular, comunicar e se desenvolver.

A dimensão da criança está sempre presente quando se analisam os brinquedos, jogos e as brincadeiras. O brinquedo como objeto suporte da brincadeira, que substitui o real, que estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Ao contrário, jogos, como xadrez, construção, exigem, de modo explícito, o desempenho de habilidades.

O vocábulo (brinquedo) não pode ser reduzido apenas à pluralidade de sentido do jogo, pois conota a criança a uma dimensão material, cultural e técnica. Como objeto é sempre suporte da brincadeira. Ele é um material estimulante para fazer fluir o imaginário infantil, tendo relação estreita com o nível de seu desenvolvimento.

Toda atividade da criança é lúdica, no sentido que se exerce por si mesma, sem intenção, sem regras. O que a leva ser tão divertida e instigante, pois quando se brinca e quando se joga é simplesmente pelo prazer.

A brincadeira é uma ação desempenhada de maneira livre e espontânea, sem a presença de regras, o jogo tem seus limites, nele deve ter ordens para que aconteça de maneira justa e defina-se o vencedor, ambas são atividades lúdicas, embora se diferencie pelo contexto e finalidade.

Os educadores devem estar atentos à prática lúdica, de forma aprimorar e adequar as atividades aos reais interesses das crianças, pois:

A ludicidade na educação requer uma atitude pedagógica por parte do professor, o que gera a necessidade do envolvimento com a literatura da área, da definição de objetos, organização de espaços, da seleção e da escolha de brinquedos adequados e o olhar constante nos interesses e das necessidades dos educandos. (RAU, 2011, p. 32).

A prática educacional com base na ludicidade facilita o aprendizado, evidenciando a criatividade e a construção do conhecimento, de forma divertida e interessante, dando oportunidade de comunicação, questionamento e aprimoração.

Ensinar por meio da ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano e que, por isso, traz referenciais da própria vida do sujeito. (RAU, 2011).

O educador deve compreender a importância do lúdico para o desenvolvimento intelectual, cognitivo e afetivo da criança, dessa forma deverá viver junto com elas as emoções e descobertas, esse entendimento foi concebido por Freinet (1985, p. 23-24):

Se você não voltar a ser criança [...] não entrará no reino encantado da pedagogia [...]. Ao invés de procurar esquecer a infância, acostume-se a revivê-la; reviva-se com os alunos, procurando compreender as possíveis diferenças originadas pelas diversidades.

Diante dessas informações Freinet afirma que é necessário entrar no mundo infantil, para poder compreender as crianças de forma lúdica, dinâmica, e estimuladora.

O brincar sempre será um momento único para a criança, sendo um tempo de descobertas, incertezas, desafios, emoções, imaginação, fantasia, criatividade, interpretação, de forma a desenvolver e preparar para a vida adulta.

Nas atividades lúdicas as crianças devem ser as protagonistas de suas ações, levando em conta a comunicação com as outras pessoas de forma a evoluir seu vocabulário.

Ensinar por meio de atividades lúdicas é planejar atividades de recreação, de forma organizada, mas que permita a intervenção e interação da criança com as outras de maneira livre e espontânea. É ter atividades divertidas e interessantes para as crianças de modo que as leve ao desenvolvimento.

O lúdico por sua vez é relativo aos jogos, brinquedos e divertimento.

#### **4 AFETIVIDADE COM OS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Afetividade está relacionada à afeição, amor, amizade, assim a escola deve ser um ambiente onde os alunos, geralmente, experimentam diversos afetos, sejam eles positivos ou negativos, demonstrando que a afetividade faz parte do processo de ensino-aprendizagem.

Dessa forma, as emoções do aluno precisam ser levadas em conta, já que podem favorecer ou não o desenvolvimento cognitivo do aluno. O sentimento de afeto pode facilitar as relações de interação com os colegas em jogos e brincadeiras.

É por isso que afetividade sustenta o processo inicial da aprendizagem, seja por parte do aluno ou do educador, pois os professores devem saber lidar com os

seus alunos, minimizando sentimentos desagregadores das crianças na Educação Infantil, trazendo fatores importantes que influenciam no desenvolvimento da criança em atividades lúdicas.

A ludicidade poderia ser uma ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula. (CAMPOS, 1986, p.15).

Na afirmação de Campos pode-se perceber que a ludicidade é um ingrediente a mais no processo de aprendizagem, se trabalhado junto à afetividade, possibilita um relacionamento melhor com os colegas, ou seja, uma relação mais instigante e facilitadora.

Essa relação expõe as potencialidades dos participantes, pois com as brincadeiras e jogos a criança tem a oportunidade de desenvolver várias capacidades como: a atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado entre outras habilidades.

O ato de criar, brincar e imaginar é natural da criança, porque nessas atividades estabelecem um vínculo de afetividade que transmitem seus medos, sofrimentos, interesses e alegrias, por meio da fala ou ação. Nessas expressões o professor deve saber orientar e conhecer a vida do seu aluno, para melhor atendê-lo.

Na teoria de Jean Piaget (1976), o desenvolvimento intelectual é considerando por meio de dois componentes: o cognitivo e o afetivo. Paralelo ao desenvolvimento cognitivo está o desenvolvimento afetivo. Afeto inclui sentimentos, interesses, desejos, tendências, valores e emoções em geral.

Nessa perspectiva, a brincadeira infantil possibilita à criança a imitação de diferentes papéis, relacionados ao seu cotidiano, ação que facilita a expressão de sentimentos nas relações afetivas que estabelece com as pessoas do seu meio.

Na Educação Infantil, a relação da professora com o grupo de alunos ou com cada um em particular é constante, na sala, no pátio ou nos passeios, e é em função desse relacionamento afetivo que o educador deve propor atividades diferenciadas e acolhedoras para que sejam significativas ao olhar infantil, pois na Educação Infantil as crianças têm uma dependência de apego e confiança.

A maneira que os professores brincam, atuam e falam são muito importantes e vão afetar os sentimentos e atitudes dos alunos. As escolas não devem ser um ambiente triste, devem conter salas decoradas, jogos e brincadeiras para ser um ambiente que as crianças sintam-se amadas. Dessa forma:

O aspecto emocional do indivíduo não tem menos importância do que os outros aspectos e é objeto de preocupação da educação nas mesmas proporções em que o são a inteligência e a vontade. O amor pode vir a ser um talento tanto quanto a genialidade, quanto a descoberta do cálculo diferencial. (VYGOTSKY, 2000, p.146).

Para que se possa ter um aprendizado significativo e um desenvolvimento considerável, necessita-se estar bem emocionalmente, para assim concentrar pensar, interpretar, entre outros aspectos.

No ambiente escolar, nos deparamos com inúmeras personalidades que expressam emoções, alegrias, tristezas, traumas, autoestima baixa, que muitas vezes gera dificuldades em aprender ou em se entrosar com os colegas, rotulando-as de sem limites ou sem educação, e é nesse contexto que as atividades lúdicas podem auxiliar, dando noções de limites, regras, respeito, ordem e partilha.

As brincadeiras e jogos são atividades essenciais para a vida de uma criança, pois se apresentam como uma oportunidade de conhecer e explorar o mundo. Quando uma criança não tem a oportunidade de brincar, sente-se vazia, pois precisa ter contato com outros seres, necessita movimentar, falar, elaborar metas, impor, interpretar, etc.

Ao desenvolver uma ação com os jogos e as brincadeiras está se enfatizando os aspectos cognitivos e também os afetivos durante um momento lúdico, na relação com o meio e com outro. A construção desse espaço de interação e de criatividade proporcionará ao aprender um objetivo, com sentido e significado.

Trabalhar com a dimensão lúdica é muito mais do que brincar com os alunos, é proporcionar espaços de interesses, de descobertas, ou seja, de conhecimento por meio do prazer em aprender. Brincar e jogar em sala de aula proporciona momentos ricos em interação e aprendizagem, auxiliando educadores e educandos no processo de ensino e aprendizagem.

Portanto, é no jogo que se cria, antecipa e inquieta, levantando hipóteses e traçando estratégias de soluções, para que se alcance metas eficazes, capazes de proporcionar o desenvolvimento significativo.

Piaget (1976) afirma que sem afeto não haveria interesse, necessidade, motivação e conseqüentemente, não haveria inteligência.

Os jogos e as brincadeiras podem também resgatar o desejo pela busca de conhecimento e tornar a aprendizagem prazerosa, pois por meio dela a criança passará a gostar cada vez mais de aprender.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Percebe-se que as brincadeiras e os jogos são uma das atividades mais importantes, pois toda criança necessita de brincar, criar, inventar e jogar para manter uma vida saudável e equilibrada conforme as suas necessidades.

Em algumas escolas ainda se tem preconceitos, pois é reservado somente o recreio para brincar e jogar, em sala de aula, o ambiente é totalmente conservador, pois alguns professores afirmam que jogos e brincadeiras são perda de tempo.

A brincadeira é a principal ação da criança, pois ela necessita manter seu equilíbrio com o mundo tendo uma ocupação. Durante a brincadeira, a criança estabelece decisões, resolve seus conflitos, vence desafios, descobre novas alternativas e cria novas possibilidades de invenções.

Os jogos e as brincadeiras têm mais importância quando o professor passa a fazer um trabalho coletivo de cooperação e socialização dando oportunidade para que as crianças construam os jogos, decidam as regras e assim elas passam a perceber seus limites, deveres e também a conviver e a participar com os colegas respeitando o outro.

Nas brincadeiras e jogos, as crianças aprendem a se conhecer melhor e a aceitar a existência do outro, organizando, assim, suas relações emocionais estabelecendo relações sociais. A maioria dos pais e educadores ainda precisa entender que o lúdico é necessário para as crianças e traz enormes contribuições para o desenvolvimento de habilidade de aprender e pensar.

Assim, podem entender melhor a importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica na Educação Infantil que devem ser explorados não só como lazer, mas também como elementos bastante enriquecedores para promover a aprendizagem. Brincando a criança tem a oportunidade de experimentar o objeto de conhecimento, explorá-lo, descobri-lo e criá-lo.

Nos momentos de brincadeira a criança pode pensar livremente, pode ousar, imaginar, criar, não tendo medo de errar, antecipar, inquietar, transformar, levantar hipótese e traçar estratégias para a busca de soluções.

## 5 REFERÊNCIAS

BRASIL. Educação, Ministério e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**, Brasília: MEC/SEF, 1998. v. 1.

CAMPOS, D. M. S. **Psicologia da Aprendizagem**, 19. ed., Petrópolis: Vozes, 1986.

CHATEAU, Jean. **O Jogo e a Criança**: São Paulo, ed. Summus, 1954.

FREINET, E. **Nascimento de uma pedagogia popular**. Lisboa: Estampa, 1985.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas Teorias**, São Paulo: Cengage Learning, 2008.

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

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a educação**. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

MACEDO, de Lino, PETTY, Ana Lúcia Sícoli, PASSOS, Norimar Christe. **Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar**, Porto Alegre: Artmed, 2005.

OLIVEIRA, V. B. de (org.) **O Brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis RJ: Vozes, 2000.

OLIVEIRA, Z. de M. R. **Educação Infantil Fundamentos e Métodos**, São Paulo: Cortez, 2011.

PESSOA, Fernando. Disponível em: <[WWW.escolaoficialudica.com.br/atuacoes/significados.htm](http://WWW.escolaoficialudica.com.br/atuacoes/significados.htm)>. Acesso em: 20 mar. 2013.

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

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação**. Curitiba: Ibpex, 2011.

VYGOTSKY, L. S. **A Construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: M. Fontes. 2000.

\_\_\_\_\_. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: M. Fontes, 1984.

**ABSTRACT**

The present article discusses games and child plays in children's education and its objective is to analyze the benefits that they provide in the child's learning process. Through the contributions of Piaget, Kishimoto, Macedo among other authors, was possible to understand the importance of playful in educational practice. Education on a pedagogical work towards playful and recreational activities. Ultimately we analyze the influence of playing in the cognitive development, affective, sensor neural engine and intellectual, that is provided to children during playful activities. It was also noticed that games practice are fundamental in a child's development, because by interacting with toys, they start to imitate reality and learning to respect rules.

**Keywords:** Games. Games. School.