

FACULDADE CATÓLICA DE ANÁPOLIS  
CURSO DE PEDAGOGIA

ELISANGELA GOMES DA SILVA  
JANAIRA BATISTA FERREIRA  
LAIZIANA SILVA GONÇALVES  
MARIA APARECIDA CHAVES DA COSTA

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

ANÁPOLIS – GO  
2019

ELISANGELA GOMES DA SILVA  
JANAIRA BATISTA FERREIRA  
LAIZIANA SILVA GONÇALVES  
MARIA APARECIDA CHAVES DA COSTA

## A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade Católica de Anápolis como requisito parcial para obtenção do título de graduação em Pedagogia, sob a orientação da Professora Ma. Marisa Roveda.

ANÁPOLIS – GO

2019

ELISANGELA GOMES DA SILVA  
JANAIRA BATISTA FERREIRA  
LAIZIANA SILVA GONÇALVES  
MARIA APARECIDA CHAVES DA COSTA

## A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade Católica de Anápolis como requisito parcial para obtenção do título de graduação em Pedagogia, sob a orientação da Professora Ma. Marisa Roveda.

Data de Aprovação: \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_

### **BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>a</sup>. Ma. Marisa Roveda  
Orientador

---

Prof<sup>a</sup>. Esp. Aracelly Loures Rangel  
Convidado

---

Prof<sup>o</sup>. Me. Tobias Goulão  
Convidado

ANÁPOLIS – GO  
2019

## A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

### THE IMPORTANCE OF PLAY FOR CHILD EDUCATION

Elisangela Gomes da Silva<sup>1</sup>

Janaira Batista Ferreira<sup>2</sup>

Laiziana Silva Gonçalves<sup>3</sup>

Maria Aparecida Chaves da Costa<sup>4</sup>

Marisa Roveda<sup>5</sup>

**RESUMO:** Essa pesquisa discutiu a importância das atividades lúdicas para o aprendizado e desenvolvimento infantil. O objetivo geral foi de discutir a importância da brincadeira para a educação e o desenvolvimento de crianças em idade escolar e o papel da brinquedoteca nesse processo. Os objetivos específicos foram discutir o conceito de jogo, discutir a influência do jogo no desenvolvimento do indivíduo e o papel da brinquedoteca e do brinquedista no estímulo à brincadeira. Para tanto, foi realizada uma pesquisa bibliográfica com coleta de dados em artigos científicos, livros e publicações eletrônicas em busca de pesquisas e discussões teóricas que fundamentassem a temática. Utilizou-se o conceito de infância e a historicização construída por Áries, a teoria de desenvolvimento de Vygotsky e os estudos sobre jogos de Winnicott. Concluiu-se que a brincadeira tem grande importância no desenvolvimento infantil, bem como os espaços nos quais ela é livremente permitida, como as brinquedotecas.

**Palavras-chave:** Brincadeira. Educação Infantil. Brinquedoteca. Revisão de Literatura.

---

<sup>1</sup> Discente do curso de Graduação em Pedagogia da Faculdade Católica de Anápolis – elisangelaksd@hotmail.com.

<sup>2</sup> Discente do curso de Graduação em Pedagogia da Faculdade Católica de Anápolis – janairabatista290@gmail.com

<sup>3</sup> Discente do curso de Graduação em Pedagogia da Faculdade Católica de Anápolis – lulela1234@gmail.com

<sup>4</sup> Discente do curso de Graduação em Pedagogia da Faculdade Católica de Anápolis – mcostachaves@hotmail.com

<sup>5</sup> Docente do curso de Pedagogia da Faculdade Católica de Anápolis – marisaroveda@catolicadeanapolis.edu.br.

**ABSTRACT:** This research discusses the importance of lucid activities for learning and child development. The general objective of discussing the importance of play for the education and development of school children and the role of playroom in this process. The specific objectives are to discuss the concept of play, to discuss the influence of the game on the individual's development and the role of the playroom and the playmaker in stimulating play. To this end, a bibliographic research was conducted with data collection in scientific articles, books and electronic publications in search of research and theoretical discussions that substantiate the theme. The concept of childhood and the historicization constructed by Aries, Vygotsky's theory of development, and Winnicott's studies of games were used. It is concluded that play is of great importance in child development, as well as the spaces in which it is freely allowed, such as playrooms.

**Keywords:** Just kidding. Child education. Toy library. Literature review.

## 1 INTRODUÇÃO

O jogo é essencial para a criança, especialmente entre os mais jovens. A combinação de aprendizagem e entretenimento é um conceito interessante envolvendo o jogo, que não requer nenhum esforço específico, permite que a criança aprenda enquanto se diverte.

Graças ao jogo, a criança não está sob pressão e progride no seu próprio ritmo. O jogo contribui consideravelmente para o desenvolvimento motor da maneira mais simples possível. É também uma forma de desenvolver a comunicação entre as crianças e os pais.

Desde cedo, é brincando que uma criança começa a aprender de prazer. O jogo tem efeitos positivos em todo o seu desenvolvimento. Quando um bebê gosta de manipular objetos, olhá-los e colocá-los em sua boca, ele descobre cores, texturas, formas, sons e gostos. Ao crescer, seus jogos também lhe dão a oportunidade de correr, pular, cair e jogar uma bola. Fortalece os músculos, as habilidades físicas e o equilíbrio.

O jogo também desenvolve o pensamento e a capacidade de resolver problemas. Por exemplo, quando um bebê gosta de fazer sons com objetos ou deixar cair cubos repetidamente, ele entende pouco a pouco que sua ação dá um

resultado. O jogo também promove criatividade e imaginação. Esse é o caso, por exemplo, quando uma criança inventa histórias com suas figuras.

Na educação infantil é muito comum que as professoras estimulem os seus alunos a brincar. Os próprios referenciais curriculares para essa fase determinam que ela deve ser mediada pela ludicidade.

No entanto, na medida em que as crianças crescem a brincadeira vai sendo esquecida. Os impulsos competitivos que conduzem escolas a preparar a criança para o ingresso em níveis mais elevados de ensino fazem com que as atividades lúdicas sejam cada vez mais reduzidas no ensino fundamental, ficando as brincadeiras destinadas somente aos espaços informais. Com esse cenário, as crianças podem se tornar desmotivadas para o aprendizado, bem como serem reprimidas em suas características criativas.

Desse modo, é importante que a brincadeira seja mantida durante todas as etapas de formação, respeitadas as especificidades de desenvolvimento físico e cognitivo do indivíduo.

Nesse contexto, o presente texto teve o objetivo geral de discutir a importância da brincadeira para a educação e o desenvolvimento de crianças em idade escolar e o papel da brinquedoteca nesse processo.

Os objetivos específicos foram discutir o conceito de jogo, discutir a influência do jogo no desenvolvimento do indivíduo e o papel da brinquedoteca e do brinquedista no estímulo à brincadeira.

## **2 DESENVOLVIMENTO**

### **2.1 A HISTÓRIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO**

O lúdico integra o aluno à cultura, já que o brincar é uma atividade culturalmente definida e representa uma necessidade para o desenvolvimento infantil. Nos dias atuais, os jogos em sala de aula oferecem diversas formas de interação e conhecimento.

Os primeiros estudos acerca dos jogos foram realizados em Roma e na Grécia antiga. Kishimoto (2013, p.15) Platão, comenta a importância do “aprender brincando”, em oposição à utilização da violência e da repressão. Da mesma forma, Aristóteles sugere, para a educação de crianças, o uso de jogos que imitem

atividades sérias, de ocupações adultas, como forma de preparo para vida futura. Vale ressaltar que nessa época os jogos ainda não eram utilizados como recurso didático. Somente a partir do século XVI tiveram o seu aparecimento na história ocidental como jogo educativo, mais precisamente na França, com o surgimento da companhia de Jesus. Nessa época, o jogo educativo foi colocado em destaque de forma disciplinada. Desta forma, o lúdico foi transformado em práticas educativas para a aprendizagem de ortografia e de gramática. Ignácio de Loyola expôs sua importância na formação e desenvolvimento do ser humano.

Os jogos seguem a sua escala de evolução até chegar ao final da Revolução Francesa em 1799, no século XIX, onde surgiram novas práticas pedagógicas. Pesquisadores como Rousseau, Pestalozzi e Froebel tiveram um papel importante na valorização da infância com base numa concepção idealista e protetora da criança que, por sua vez, favoreceu o uso dos jogos como suporte pedagógico lançando uma proposta por meio de brinquedos, tendo como ponto central a recreação.

Segundo Kishimoto (2013) o jogo educativo adquire duas funções:

- 1- A função Lúdica, quando o jogo propicia a diversão e é escolhido voluntariamente;
- 2- A educativa, quando o jogo ensina algo que complete o indivíduo e o auxilia em sua aprendizagem.

O jogo gera um ambiente de aprendizado inato, sem a necessidade de experiência prévia, que pode ser utilizado como estratégia didática, como forma de comunicar, compartilhar e conceituar conhecimentos e, em última instância, potencializar o desenvolvimento social, emocional e cognitivo do indivíduo.

Por abordagem lúdica entendem-se todas aquelas atividades didáticas, agradáveis e prazerosas desenvolvidas em um ambiente de lazer e cujo impacto pedagógico promove uma aprendizagem significativa que é planejada por meio de do jogo. Assim, uma proposta lúdica deve incorporar jogos didáticos, fantoches para narrar e dramatizar histórias, músicas infantis acompanhadas de gestos e pantomima. Além disso, pode também explicar a coloração, a colagem e o artesanato, entre outras que visem explorar, investigar, descobrir, organizar e conhecer o seu ambiente a partir do uso da língua estrangeira (GUERMANDI, 2016).

De acordo com Santos (2002, p.12) a ludicidade

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

Atividades recreativas motivam, divertem e ensinam a criança a descobrir e valorizar a beleza da linguagem como meio de comunicação. O jogo não é apenas uma mera atividade espontânea, mas é disponibilizado à criança para que alguns objetivos sejam alcançados e desenvolva todo o seu potencial, pois contribui para a socialização. O uso do lúdico no ambiente escolar promove a aprendizagem significativa, estimula a imaginação, aprimora o raciocínio lógico, auxilia tanto aprendizagem emocional quanto nas situações de aprendizado com um senso-crítico.

## 2.2 O JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O jogo é considerado um dos mais importantes meios de aprendizagem para crianças, é a maneira mais natural de experimentar e aprender; favorecendo o desenvolvimento da criança. O jogo desde cedo é a principal ocupação que as crianças têm, através dele pode ser estimulado e adquirir maior desenvolvimento psicomotor, inclusive na área cognitiva e na relação socioafetiva que tem com os outros (NETO; DA FONSECA, 2013).

Atualmente, o jogo é considerado um processo cognitivo que ocorre a partir das atividades que o indivíduo realiza de acordo com sua própria experiência, por isso o jogo como estratégia didática, possui uma importante função socializadora e integradora do conhecimento, a O mesmo que no ambiente educacional e social permite conhecer e vivenciar comportamentos interativos e inatos de cada ser humano. Da mesma forma, o jogo ajuda a organizar um ambiente harmonioso e propício para que o processo educacional seja agradável, eficaz e ao mesmo tempo proveitoso no desenvolvimento das diferentes capacidades intelectuais e morais da criança, para fundar práticas de sociabilidade, coletivismo, amor e respeito pelos demais (MORETTI, DE SOUZA, 2015).

Além disso, o jogo também estimula a criatividade e ajuda a entender o que o rodeia, conhecendo-se melhor. O jogo promove o desenvolvimento do corpo e dos sentidos. A força, o controle muscular, o equilíbrio, a percepção e a confiança no uso

do corpo são utilizados para o desenvolvimento das atividades lúdicas. Jogos de movimento com o seu corpo e aqueles que incluem objetos encorajam o desenvolvimento da estruturação perceptiva. O jogo é uma atividade de representação em nível cognitivo que ajuda a desenvolver a capacidade de preservar as representações do ambiente, mesmo quando o indivíduo se depara com estímulos que ele não reconheceu (OLIVEIRA et al., 2015).

O jogo também estimula habilidades de pensamento e, por sua vez, desenvolve a criatividade. Isso significa que quando uma criança brinca, ele recebe novas experiências, porque é uma oportunidade de aplicar o que aprendeu. Além disso, o jogo também promove a comunicação e socialização porque durante um jogo a criança entra em contato com seus pares, o que ajuda a conhecer as pessoas ao seu redor, para melhorar sua comunicação, aprender normas comportamentais e descobrir si mesmo. E não só ajuda a comunicação e a interação entre iguais, mas também melhora as relações entre adultos e crianças (KISHIMOTO, 2017).

Segundo Piaget (1985), "os jogos ajudam a construir uma série de dispositivos que permitem à criança a assimilação total da realidade, incorporando-a para reviver, dominar, entender e compensar. Então o jogo é essencialmente assimilação da realidade pelo eu".

Portanto, sabemos que o jogo é algo essencial e que deve estar presente nas crianças durante toda a infância, e além, já que em seu estágio adulto elas provavelmente participarão de algumas atividades lúdicas. Portanto, abaixo vou indicar alguns dos benefícios que o jogo tem para as crianças (SILVA, 2005):

- Satisfaz as necessidades básicas do exercício físico.
- É uma excelente maneira de expressar e satisfazer seus desejos.
- A imaginação do jogo facilita o posicionamento moral e maturação de ideias.
- É um canal de expressão e descarga de sentimentos, positivos e negativos, auxiliando no equilíbrio emocional.
- Ao brincar com outras crianças, socialize e desenvolva suas futuras habilidades sociais.
- O jogo é um canal para conhecer os comportamentos da criança e, assim, ser capaz de canalizar ou recompensar hábitos.
- É muito importante participar do jogo com eles.

Sabendo que é o jogo para crianças é essencial, é importante dar-lhes toda a liberdade de "aprender brincando", tentando não estabelecer uma ordem em seus

jogos ou intervir neles, já que a criança deve ser a única que guia o jogo, respeitando as regras e papéis que eles assumem enquanto jogam. Somente permitindo que a criança experimente e faça uso de sua imaginação, ele pode desenvolver-se completamente (SILVA et al., 2014).

As crianças brincam de maneiras diferentes, dependendo de suas habilidades, personalidade, necessidades pessoais, interesses; mas principalmente, o jogo é apresentado de acordo com a evolução ou estágio da criança. Assim, podemos distinguir o seguinte (KISHIMOTO, 2017):

- 0 a 2 anos: Nesta fase o jogo se concentra em seu corpo, ou seja, em si mesmo, explorando os objetos que o cercam, esse tipo de jogo é "solitário".
- 2 a 3 anos: Esta idade desenvolve o "jogo paralelo", as crianças gostam de brincar com os outros, mas ainda não interagem totalmente entre si.
- 3 a 4 anos: Nesta fase, tendemos ao "jogo associativo", no qual a criança brinca com outros parceiros, mas não há papéis específicos, cada um deles dá um uso diferente a ela.
- 4 a 5 anos: Aqui a criança já interage completamente e de forma organizada com os outros, assumindo papéis para atingir um objetivo ou atingir um objetivo. Isso é chamado de "jogo cooperativo".
- 6 a 8 anos: Deve-se ter em mente que eles ainda são crianças e, portanto, querem jogar, além disso, deve-se saber que é uma necessidade completar seu desenvolvimento. As crianças dessas idades, muitas vezes, não entendem que devem se concentrar em fazer o dever de casa, ou seja, sentam-se todas as tardes fazendo lição de casa para a escola. Para eles, o jogo é uma maneira de aprender. E você tem que saber que eles não perdem tempo jogando e que você pode aprender muitas coisas de uma maneira divertida.

Nessa idade, eles adoram participar de atividades individuais e, acima de tudo, atividades em grupo. Tornar as relações sociais muito importantes porque elas também são uma necessidade vital, sabendo que nesse estágio elas começarão a apoiar os amigos para desenvolver certa independência.

O jogo jogado por crianças muda ao longo do tempo. Quando as crianças

atingem essas idades, começam a desenvolver os jogos de regras. O jogo de regras é um jogo social, no qual as regras pressupõem uma regularidade imposta pelo grupo e cuja infração merece sanção, chegando a discutir, por vezes, quando o modo de entender as regras não coincide com o de seus pares. Você pode distinguir dois tipos de regras: as primeiras são regras transmitidas e as segundas são espontâneas. O primeiro tipo de regras é aquela em que as crianças adquirem através de jogos estabelecidos e que foram jogadas por gerações. Os segundos são aqueles que são estabelecidos durante o jogo e são respeitados tanto quanto as regras transmitidas. Todas essas regras aparecem como resultado da socialização dos estágios anteriores (SILVA et al., 2014).

Outro tipo de jogo que está presente nas crianças é a construção de jogos alterando a complexidade e a intencionalidade, dependendo do seu desenvolvimento e habilidade. Dentro dos jogos de construção pode-se começar colocando um cubo em outro, modelando com plasticina, formando uma torre com blocos, ou até mesmo realizando quebra-cabeças complexos. Pode ser jogado individualmente ou em grupo, também pode ser considerado como uma união entre atividade lúdica e trabalho, porque você tem que ter em mente que brincar é aprender a trabalhar (LEALDINO FILHO, 2014).

E finalmente pode-se encontrar outro tipo de jogo, o da estratégia. Estes são os jogos em que o fator de inteligência e as diferentes habilidades dos participantes intervêm. São jogos em que o problema é encontrar a melhor estratégia. Às vezes, será possível encontrar uma maneira de vencer. Em vez disso, outras vezes tentar analisar a melhor maneira de jogar, sem garantir a vitória.

Com este tipo de jogo, aqueles de estratégia, você vê a relação que o jogo tem com a matemática. Em alguns casos, será necessário aplicar conhecimentos matemáticos, mas, em outros, não será necessário. Embora em todos se desvende o modo de pensar e razão para resolução. À medida que a criança evolui, o jogo torna-se mais complexo, com mais sujeitos imaginários, com regras e detalhes mais estruturados. O jogo e a matemática têm coisas em comum. E, por essa razão, é necessário levar isso em conta ao procurar os melhores métodos para transmitir aos alunos a motivação, o interesse e o entusiasmo necessários que a matemática pode gerar (SANTANA et al., 2014).

Lealdino Filho, (2014) faz uma análise comparativa dos procedimentos envolvidos no jogo e na matemática:

- O jogo começa com a introdução de regras, que definem a função dos objetos e das peças que são usadas. E na matemática começam com o estabelecimento de definições e a concretização de objetos determinados por definições.

- Brincar exige adquirir familiaridade com as regras, relacionando algumas peças com outras. Na matemática, eles exigem a comparação e interação de elementos de uma teoria. - Avançar no domínio de um jogo significa adotar técnicas progressivamente simples que podem dar bons resultados. Na prática matemática, envolve o trabalho em torno de conceitos básicos dados pela teoria matemática com a qual estamos trabalhando.

- Explorar um jogo mostra procedimentos usados por outros jogadores avançados, movimentos difíceis decorrentes de uma inspiração especial. Nos métodos de matemática e teoremas que foram desenvolvidos ao longo dos séculos são revelados.

- Examinar um jogo leva a descobrir problemas interessantes e resolver situações sem precedentes. Na prática matemática, problemas abertos ligados a complicações inesperadas são investigados.

- E, finalmente, criar jogos, férteis em ideias e situações complexas, dá origem a estratégias originais e procedimentos inovadores. Criar práticas matemáticas dá origem a novas situações potencialmente motivadoras de novos modelos e teorias.

Os jogos didáticos garantem no aluno hábitos de tomada de decisões coletivas, aumentam o interesse dos alunos e a motivação para os sujeitos, eles verificam o nível de conhecimento alcançado pelos alunos, através de erros e acertos, permitem resolver os problemas de similaridade aos alunos. as atividades de gestão e controle, bem como o autocontrole coletivo, desenvolvem habilidades e capacidades generalizadas na ordem prática e permitem a aquisição, ampliação, aprofundamento e troca de conhecimentos, por meio da prática experiencial, ativa e dinamicamente.

### 2.3 CONCEITO HISTÓRICO DE INFÂNCIA

A criança, durante anos, não teve um lugar específico na sociedade, vindo a

ser reconhecido há pouco tempo. Segundo Philippe Aires<sup>6</sup> (1981) na idade média, não havia uma clara separação entre o que seria indicado para crianças e o que seria específico da vida adulta.

Airès fala, ainda, que as crianças recebiam tratamento diferenciado apenas nos primeiros anos de vida chamado de tempo *de* *paparicação*, enquanto dependiam dos cuidados das mães ou das amas. Em seguida a criança era afastada de seus pais, valores, conhecimentos e socialização não eram assegurados pela família. A educação era garantida pela convivência com os adultos, ajudando nos afazeres cotidianos. A passagem da criança no meio familiar era rápida e insignificante.

A duração da infância era reduzida a seu período mais frágil, [...] mal adquiriam desembaraço físico, era logo misturada aos adultos e partilhava de seus trabalhos e jogos. De criancinha pequena ela se transformava imediatamente em homem jovem, sem passar pelas etapas da juventude (AIRÉS, 1978, p. ix).

Esse desapego da família sobre a criança era gerado pela baixa expectativa de vida que se tinha na Idade Média. O índice de mortalidade infantil era altíssimo, que se dava principalmente pela falta de assepsia da população em geral. Os dados de mortalidade infantil desde período foram retirados de documentos pertencentes à Igreja Católica, que registravam estas mortes através das crianças que antes de seu óbito foram batizadas, porém muito das que faleciam não chegavam nem a ser conhecidas, além de seus pais, e eram enterradas em qualquer lugar, mostrando, desta forma, a falta de afeto e de controle sobre os nascimentos e falecimento infantis.

O sentimento entre os cônjuges e pais e filhos não era necessário para o equilíbrio da existência da família.

As pessoas se divertiam com a criança pequena como um animalzinho, [...] Se ela morresse então como muitas vezes acontecia, alguns podiam ficar desolados, mas a regra geral era não fazer muito caso, pois outra criança logo a substituiria. A criança não chegava a sair de uma espécie de anonimato (ARIÉS, 1981, p. 10).

---

<sup>6</sup> Philippe Ariès (1914 - 1984) foi um importante historiador e medievalista francês da família e da infância. Ariès escreveu vários livros sobre a vida diária comum. Seu mais proeminente trabalho rendeu um brilhante estudo sobre a morte. No seu trabalho *A história Social da Criança e da Família*, Ariès demonstra que o surgimento de um discurso sobre a infância está vinculado à emergência da percepção da especificidade do infantil na modernidade.

As crianças eram tratadas como pequenos adultos e não havia uma vestimenta especial para elas, saíam direto dos cueiros, para roupas adultas em miniatura. Além disso, não havia uma separação de local: adultos e crianças praticavam todas as suas atividades no mesmo ambiente. Os assuntos e brincadeiras sexuais envolviam crianças e adultos, não havendo definição do significado de ser criança e ser adulto.

Essa prática familiar de associar as crianças às brincadeiras sexuais dos adultos fazia parte do costume da época e não chocava o senso comum. [...] O respeito devido a criança era então (no século XVI) algo totalmente ignorado. Os adultos se permitiam tudo diante delas: linguagem grosseira, ações e situações escabrosas; elas ouviam e viam tudo (AIRES, 1981, p. 77).

No final do século XVII, ocorreram muitas mudanças na sociedade medieval, a escola vinha para substituir o aprendizado que antes era obtido pela criança ao conviver no meio dos adultos. A partir daí, inicia-se um logo processo de isolamento da criança, processo este movido pelas reformas católicas e protestantes, ligadas à Igreja, às leis e ao Estado por uma moralização dos homens. Assim a infância passa a ser reconhecida, e a criança passa ter um papel diferenciado dentro desta sociedade. A família passa a demonstrar mais afeição por suas crianças, o que antes não era necessário, e a educação passa a ter uma importância significativa dentro da estrutura familiar.

Essa Revolução Educacional movida pela igreja se dá, também, por sua necessidade de adquirir novos fiéis, pois ela vê na educação uma forma de passar a frente seus conhecimentos e dogmas. Desta forma, a escolarização no século XVIII, torna-se uma forma de ensinar, moralizar e disciplinar as crianças.

Entre o fim da Idade Média e os séculos XVII e XVIII, a criança havia conquistado um lugar junto de seus pais, lugar este a que não poderia ter aspirado no tempo em que o costume mandava que fosse confiada a estranhos. [...] A criança tornou-se um elemento indispensável da vida cotidiana, e os adultos passaram a se preocupar com sua educação, carreira e futuro (AIRES, 1981, p. 189)<sup>7</sup>.

Destarte, o conceito de infância é relativamente recente nas sociedades ocidentais não indígenas. Mais recente ainda são o conceito de educação infantil e

---

<sup>7</sup> ARIÈS, Philippe. História social da criança e da família. 2. ed. Traduzido por Dora Flaksman. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.

as suas teorias.

## 2.4 POR TRÁS DO IMAGINÁRIO INFANTIL

A definição de atividades lúdicas (e artísticas) como contribuição para o desenvolvimento da criança pode ser entendida no contexto mais amplo do investimento da primeira infância como um objeto educacional (ARIÈS, 1960). Seria então uma questão de aprender distraído-se e distrair-se aprendendo: se a escola for formada por brincadeira, então também se pode ter em casa jogos educativos, em resumo introduzir a escola em casa. A difusão e regressão dos "jogos educativos" para as idades mais jovens tornou-se um lugar-comum do discurso sobre a criança, o jogo, o jogo no desenvolvimento da criança.

Vectore e Kishimoto (2001) discutiram o papel da brinquedoteca e do brinquedista no estímulo a atividades lúdicas voltadas para o aprendizado, por meio da análise de 194 relatórios elaborados por brinquedistas trabalhadores de bibliotecas públicas do estado de São Paulo. Para as autoras, o brinquedista seria um mediador do processo de aprendizado por meio da ludicidade.

Ferronato, Bianchini e Proscêncio (2012) defendem que a brincadeira é um direito da criança. Não somente a brincadeira dirigida ao aprendizado, como também a brincadeira livre, assegura no Estatuto da Criança e do Adolescente. No entanto, o que comumente ocorre é o preenchimento da rotina das crianças com inúmeras atividades, voltadas para um projeto de adulto que não contempla as especificidades desse período da vida.

## 2.5 BRINCADEIRA E DESENVOLVIMENTO

Desde que existe a educação formal, a brincadeira acontece na educação infantil. Benjamin (1984). Crianças geralmente transitam socialmente por pequenos grupos, como a casa de parentes, escola, instituição religiosa e casa de amigos. Esses lugares são muito importantes na formação dos pequenos, pois é em torno delas que as lembranças da infância são tecidas. E dependendo da ligação que a criança estabelece com seu grupo familiar, as lembranças da infância se renovarão e se completarão com maior facilidade. Segundo Valsiner (1988), para analisar o desenvolvimento infantil devemos levar em conta os espaços nos quais a criança brinca livremente, mas que são estruturalmente construídos de representações

culturais dos adultos que as cercam.

As situações reais nas quais as crianças se encontram são definidoras de seus comportamentos. De acordo com Vygotsky (1998) para brincar, no faz-de-conta a criança não reproduz o seu cotidiano, tendo que se esforçar para transcender o seu comportamento infantil. Ela pode brincar de ser médica, professora, motorista, em um jogo que pode ter inúmeras variações.

A brincadeira permite à criança descobrir-se, apropriar-se da realidade, tornando-se capaz de se desenvolver criativamente. É um direito, uma forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação entre as crianças.

De acordo com Wanderlind et al (2006), os meninos procuram uns aos outros para suas brincadeiras porque gostam de atividades mais barulhentas. As crianças também costumam excluir de suas brincadeiras aquelas que são mais novas que elas. É um exemplo de como a brincadeira define a criança. Ela pode não querer brincar com os mais novos por não desejar ser identificada como um deles. Brincadeiras não são estereotipadas apenas por gênero, mas também por faixa etária e temas. O papel significativo da aprendizagem através de jogos para estimular o desenvolvimento cognitivo das crianças tem sido descrita pelos primeiros teóricos, educadores e pesquisadores, como Platão. No entanto, nos últimos anos, o tempo gasto na aprendizagem através de jogos e onde a criança é ativa foi encurtado em muitas pré-escolas. Na verdade, a preparação acadêmica é cada vez mais a prioridade e importância do jogo foi minimizado por alguns educadores, programas pré-escolares e políticos, bem como pelo público em geral. A hipótese deste artigo é que aprender através da brincadeira é um excelente ambiente que promove o desenvolvimento cognitivo das crianças, habilidades de pensamento, especialmente, os críticos (VYGOTSKY, 1998).

O papel do brincar como meio de aprendizagem tem sido apresentado por muitos profissionais da primeira infância desde o início dos programas pré-escolares no início do século XX. No entanto, o papel da aprendizagem através de jogos para estimular o desenvolvimento cognitivo em crianças pequenas tem sido sempre um debate, especialmente em áreas específicas, tais como leitura e matemática (BRANCO; MACIEL; QUEIROZ, 2006).

## 2.6 BRINCADEIRA E APRENDIZAGEM

Embora a atenção de hoje para o ensino fundamental seja louvável e tenha

resultado no aumento do financiamento para programas dessa etapa de ensino, nem sempre tais políticas se basearam na teoria e na prática para a educação das crianças e consideraram o "aprendizado" como um exercício altamente estruturado e desafiador, dirigido por professores, que deve ser imposto às crianças. Essa visão é particularmente problemática para as discussões sobre o papel do brincar na estimulação do desenvolvimento cognitivo, já que o brincar geralmente envolve tipos de aprendizado iniciados pela criança que são difíceis de quantificar (OLIVEIRA, 1996).

As situações reais nas quais as crianças se encontram são definidoras de seus comportamentos. De acordo com Vygotsky (1998) para brincar, no faz-de-conta a criança não reproduz o seu cotidiano, tendo que se esforçar para transcender o seu comportamento infantil. Ela pode brincar de ser médica, professora, motorista, em um jogo que pode ter inúmeras variações.

Ao representar um objeto por outro, a criança começa a se relacionar com o significado a ele atribuído, e não mais com ele em si. A brincadeira é fundamental para o desenvolvimento infantil porque a criança transforma e produz significados. Ela deixa de estar subordinada ao objeto, dando a ele um novo significado, revelando seu caráter ativo no curso de seu próprio desenvolvimento (BRANCO; MACIEL; QUEIROZ, 2006).

## 2.7 BRINCADEIRA E HISTÓRIA DA INFÂNCIA

O mundo dos jogos e brinquedos é particularmente adequado para uma sociologia da infância. Considera-se a peculiaridade da infância contemporânea jovem (Ariès, 1960), a idade da vida em que o homem não é (ainda) um homem (ou uma mulher), onde o homem é o único objeto de uma intenção e de um projeto educativo, onde finalmente a criança dotada de fala passa a existir como "sujeito cultural" sob o olhar do adulto, objeto de uma escuta mais atenta. Há muitas maneiras de entender o mundo dos jogos e brinquedos.

A brincadeira pode ser definida de diferentes maneiras. Para (Ariès, 1982), ela é definida como o tempo perdido e o tempo bem aproveitado, o tempo de lazer e o tempo trabalho, imaginário e realidade, liberdade e coerção, etc. Ainda nessa perspectiva, podemos considerar que o jogo é baseado na seriedade (recreação, recompensa, compensação), pois o tempo de lazer é baseado no tempo de trabalho.

Ele também pode ser considerado como um negócio sério, educacional, pedagógico, que contribui para o emocional, sensório-motor, cognitivo, moral, intelectual e desenvolvimento social da criança por um lado (que é a perspectiva da psicologia desenvolvimento), o desenvolvimento das mais altas manifestações da cultura, por outro lado. A psicologia do desenvolvimento aplicada ao brincar (Vygotsky, 1967) concebe corretamente o brincar como uma atividade que integra a dimensão social, interativa, a razão de sua contribuição para o desenvolvimento da criança. A psicologia sozinha poderia assim capturar um fenômeno com óbvias dimensões sociais e culturais.

Paralelamente à pesquisa inspirada de Piaget, e aplicações que dividem hierarquicamente e geneticamente habilidades funcionais, cognitivo, e sociais desenvolvidas em alguns (exercício, montagem, regras simbólicas, simples ou complexas) também desenvolvem habilidades para a aquisição do conhecimento científico.

## 2.8 BRINCADEIRA E BRINQUEDOTECA

O jogo, para a criança, é uma atividade essencial e necessária para o seu equilíbrio, para o desenvolvimento global, psicomotor, emocional e social. Nesse contexto, as brinquedotecas, presas entre a sua "vocaç o" l dica e a restri o pedag gica, parecem ter grande dificuldade em registrar sua atua o no campo irrestrito, n o finalizadas, livres de brincadeiras, s o uma prioridade no campo da a o educativa.   por isso que podemos falar em "brinquedo educativo", "pedagogia do jogo" ou "educa o l dica": tudo acontece como se brinquedos e jogos, ferramentas de explora o do mundo, forem pensados para contribuir com o desenvolvimento da crian a e sua apropria o individual da cultura. O conhecimento psicol gico, psicomotricista, psicopedag gico, etc.   mobilizado para inventar jogos educativos eficazes que queremos adaptar  s diferentes habilidades requeridas socialmente. Al m das preocupa es educacionais, h  tamb m autonomia pessoal e sociabilidade.

Os jogos podem ser considerados como atividades em que as crian as s o constru das pessoalmente atrav s do desenvolvimento de suas capacidades e habilidades (VYGOTSKY, 1994) enquanto experimenta o mundo social, sistemas de valores, normas, regras (reciprocidade, justi a, coopera o, competi o, etc.) e

relações sociais (idade, sexo, classe, papel, etc.).

Esta visão da infância e do jogo envolve uma atenção especial ao processo de socialização. Nesta perspectiva, a criança não precisa apenas internalizar as normas e valores de sua sociedade e seu ambiente: ela não é considerada uma massa macia amassada pelas estruturas sociais; ela também adquire fortemente, experimenta e implementa várias habilidades sociais e de inteligência que a tornam um ator social relativamente autônomo, senhor de si mesmo e sua relação com os outros, sabendo construir projetos e suscetíveis de mobilizar estrategicamente seus recursos de acordo com os jogos sociais e suas participações (dinheiro, poder, prestígio, etc.). Socializar uma criança é, ao mesmo tempo, integrá-la nos diferentes círculos sociais aos quais ela pertence e, ao mesmo tempo, ensinar-lhe autonomia pessoal. A socialização é ao mesmo tempo uma inserção na vida social e cultural.

Nos estudos de Carvalho, Beraldo, Santos e Ortega (1993), as diferenças de gênero como fruto das relações sociais predominantes, inerentes à transmissão de papéis sexuais oferecem uma importante ajuda no desenvolvimento infantil com suporte das brincadeiras diferenciadas para meninos e meninas.

Winnicott (1975) defende a brincadeira como realização de desejos que não podem ser satisfeitos naquele momento. Tais elementos da imaginação formarão parte da atmosfera emocional do próprio brinquedo. Deste modo, a brincadeira representa a zona proximal e, em consequência, promove o desenvolvimento infantil. (VYGOTSKY, 1998).

A brincadeira permite à criança descobrir-se, apropriar-se da realidade, tornando-se capaz de se desenvolver criativamente. É um direito, uma forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação entre as crianças.

O professor não é proibido de brincar com as crianças, principalmente se for convidado a participar ou intervir. Entretanto, deve respeitar o ritmo e as regras estabelecidas pelas crianças. O professor poderá, igualmente, organizar atividades que ajudem a criança a descobrir as possibilidades que certos materiais possuem; os jogos de grupo para crianças mais velhas, ou os de construção para as mais novas, desenvolvendo outros níveis de competência, além de permitir verificar o interesse da criança (BRANCO; MACIEL; QUEIROZ, 2006).

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O presente texto discutiu o papel do brinquedo e da brinquedoteca no desenvolvimento infantil. Já está consolidado que a infância possui características de desenvolvimento próprias que devem ser respeitadas e que o aprendizado por meio da experimentação é eficiente nessa fase, tendo em vista as suas dificuldades de abstração de conceitos.

Também já está consolidada na literatura a importância da brincadeira e dos jogos para a educação infantil. No entanto, o que parece ainda não ser um tema pacífico é a crescente adultização das crianças por meio de projetos de infância que as concebem apenas como uma preparação para a vida adulta. Busca-se desenvolver nas crianças competências e habilidades que as instrumentalize para a vida adulta, com foco no mercado de trabalho e no sucesso acadêmico. O brincar é essencial para o desenvolvimento saudável das crianças, independentemente da idade.

As crianças aprendem sobre o mundo brincando. Eles descobrem como resolver problemas e interagir com os outros. Eles aprendem a expressar seus pensamentos e sentimentos, bem como resolver conflitos. As crianças desenvolvem a linguagem e a alfabetização através da brincadeira. Eles também entendem e adotam regras e expectativas sociais.

O jogo livre incentiva as crianças a usarem a imaginação e todos os seus sentidos - visão, olfato, audição, tato e paladar. Eles experimentam diferentes situações e consequências na segurança de suas brincadeiras. A capacidade de descobrir o mundo em um ambiente tão protegido beneficia o desenvolvimento das crianças em todos os níveis.

As crianças podem aprender e obter muito mais em um tempo consideravelmente menor, quando têm intervalos adequados. Assim, as crianças precisam de mais tempo para brincar para alcançar um melhor sucesso na escola.

Reduzir a quantidade de recreio na escola primária tem um impacto negativo no envolvimento das crianças. Além disso, ameaça agravar o problema da obesidade infantil.

É essencial que as escolas e os pais reconheçam a importância do brincar no desenvolvimento infantil. A infância não tem sido entendida como um fim em si mesmo, mas como uma etapa na qual o indivíduo terá desenvolvidas habilidades que definirão o seu sucesso ou fracasso quando adulto. Tem-se vivido, então, um processo de colonização da infância, no qual estimulamos as crianças a se

adequarem aos nossos projetos de adulto de sucesso sem sequer considerar que as especificidades dessa fase devem ser respeitadas, dentre as quais está a brincadeira.

Nesse contexto, é possível ver poucas escolas de ensino fundamental com brinquedotecas, na medida em que o desempenho acadêmico tem sido o principal foco do ensino fundamental, a brinquedoteca se torna uma distração para esse projeto. Frustrando as crianças, na tentativa de não frustrar os projetos para elas.

## REFERÊNCIAS

ARIÈS, P. **História Social da Infância e da Família**. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

AUSUBEL, D. P. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**; Trad. De Lígia Teopisto. 1.<sup>a</sup> ed. Lisboa, Portugal: Plátano, 2003.

BERALDO, K. E. A. **Gênero de Brincar na percepção de crianças de 5 a 10 anos**. Dissertação de Mestrado. Instituição de Psicologia da Universidade de São Paulo, São Paulo, 1993.

BRANCO, A. U.; MACIEL, D. A.; QUEIROZ, N. L. M. **Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista**. Paidéia v.16 n.34, Ribeirão Preto, maio/ago. 2006.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: língua portuguesa**. Brasília: Ministério da Educação, 1997.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez. 1995.

CAMPOS, C. C. G.de; SOUZA, S. J. Mídia, cultura do consumo e constituição da subjetividade na infância. **Psicologia: ciência e profissão**, v. 23, n. 1, p. 12-21, 2003.

CARVALHO, A; BERALDO, K; SANTOS, F. et al. Brincadeiras de menino, brincadeiras de menina. **Psicol. cienc. prof.**, 1993, vol.13, no.1-4, p.30-33. ISSN 1414-9893.

CONTI, L. de; SPERB, T. M. O brinquedo de pré-escolares: um espaço de ressignificação cultural. **Psic.: Teor. e Pesq.** vol.17, n.1, 2001.

CORDAZZO, S. T. D; VIEIRA, M. L. Caracterização de brincadeiras de crianças em idade escolar. **Psicol. Reflex. Crit.** [online]. 2008, vol.21, n.3, pp. 365-373.

DANTAS, H. Brincar e trabalhar. In: T. M. Kishimoto (Org.). **O brincar e suas teorias** (pp.111-121). São Paulo: Pioneira-Thomson Learning, 2002, p. 111-121.

FERRONATO, R. F.; BIANCHINI, L. G. B.; PROSCÊNCIO, P. A. A infância e o direito de brincar: da didatização do lúdico à expressão livre das crianças. **Rev. Zero**

a **Seis**, v. 19, n. 36, p. 445-463, jul-dez. 2017.

GUERMANDI, M. **Interação no ensino de língua espanhola**: análise das orientações do manual do professor e das atividades do livro *cercania joven*. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal de São Carlos. 2016

HANSEN, J. et al. O brincar e suas implicações para o desenvolvimento infantil a partir da Psicologia Evolucionista. **Revista Brasileira de Crescimento e Desenvolvimento Humano**, v. 17, p. 2, 2007.

KATZ, P. A; BOLSWELL S. Flexibility and traditionality in children's gender roles. **Genetic, Social and General Psychology Monographs**. v.112 n.1, pp. 103-147, 1986.

KISHIMOTO, T. M. (Org.); OLIVEIRA, J. F. D. B. (Org.). **Em busca da Pedagogia da Infância. Pertencer e Participar**. Porto Alegre: Penso 2013.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora, 2017.

KRAMER, S. **Alfabetização, leitura e escrita**: formação de professores em curso. São Paulo: Ática, 2010.

LEALDINO FILHO, P. **Jogo digital educativo para o ensino de matemática**. Dissertação de Mestrado. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Paraná. 2014.

MACEDO, L; PASSOS, N. C; PETTY, A. L. S. **Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MINAYO, M. C. de S. (Org.). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 1998.

MORETTI, V. D; DE SOUZA, N. M. M. **Educação Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental: princípios e práticas pedagógicas**. Cortez Editora, 2015.

NEGRINE, A. **Educação psicomotora: a lateralidade e a orientação espacial**. Porto Alegre: Palloti, 1986.

NETO, J. F. B; DA FONSECA, F. de S. Jogos educativos em dispositivos móveis como auxílio ao ensino da matemática. **RENOTE**, v. 11, n. 1, 2013.

NÓVOA, A. **A formação em foco**: caminhos para você ensinar melhor. São Paulo: Cortez, 1991.

OLIVEIRA & SILVA. **Profissionais na Educação Infantil**: Formação e Construção da Identidade. Belo Horizonte: Cortez, 2001.

OLIVEIRA, W. et al. Avaliação de jogos educativos: Uma abordagem no ensino de

matemática. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education, (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2015. p. 657.

OLIVEIRA, Z. M. **Educação infantil**: muitos olhares. São Paulo: Cortez, 1996.

OLIVEIRA, Z. de M. **Creches**: Crianças, faz-de-conta & cia. Rio de Janeiro: Vozes, 1992.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PRÓ-LETRAMENTO. **Programa de Formação Continuada de Professores das Séries Iniciais de Ensino Fundamental**: alfabetização e linguagem. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2008.

QUEIROZ, T. D. **Dicionário prático de pedagogia**. São Paulo: Rideel, 2003.

SANTANA, W. J. de et al. **O jogo no processo de ensino-aprendizagem da matemática: um estudo das estratégias metodológicas em ludicidade no Projeto Travessia**. Dissertação de Mestrado. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. Lisboa. 2014.

SANTOS, S. M. P. dos. (Org). **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e o Lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

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

SARLO, B; ALCIDES, S. **Cenas da vida pós-moderna**: intelectuais, arte e vídeo-cultura na Argentina. Rio de Janeiro: ufrj, 1997.

SILVA, B. C. et al. Jogos digitais educacionais como instrumento didático no processo de ensino-aprendizagem das operações básicas de matemática. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education, (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2014. p. 682.

SILVA, M. S. da. **Clube de matemática**: jogos educativos. Papirus Editora, 2005.

VECTORE, C.; KISHIMOTO, T. M. Por trás do imaginário infantil: explorando a brinquedoteca. **Psicol. Esc. Educ. (Impr.)**. Campinas, v. 5, n. 2, p. 59-65, Dec. 2001.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

VYGOTSKY, L., L. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo, Icone, 2001.

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