

## A Importância do Brincar na Educação Infantil

*Natali Alves Barros Lira<sup>1</sup>  
Juliana de Alcântara Silveira Rubio<sup>2</sup>*

### **Resumo**

Este artigo visa estabelecer as relações da criança com o brincar; verificar os fatores que através do ato de brincar levam ao desenvolvimento social, cognitivo e afetivo da criança; mostrar que a brincadeira na Educação Infantil é um estímulo e desenvolve aspectos cognitivos, afetivos e sociais.

**Palavras Chave:** Brincar ,Educação Infantil; importância do brincar.

### **1. INTRODUÇÃO**

Brincadeira é coisa séria, pois brincando, a criança se expressa, interage, aprende a lidar com o mundo que a cerca e forma sua personalidade, recria situações do cotidiano se expressa; desta maneira percebe-se a importância do brincar como forma da criança expressar-se e desenvolver suas habilidades de criação, de relacionar-se e de interagir.

A maneira lúdica de aprender na educação infantil é de extrema importância, pois leva o aluno a sensações e emoções fundamentais para o seu desenvolvimento. Afinal, brincando a criança forma sua personalidade e aprende a lidar com o mundo. Assim, pelo fato da brincadeira estar intrinsecamente ligada ao desenvolvimento infantil, também deve estar inserida no contexto escolar com o objetivo de auxiliar o processo de aprendizagem.

O presente artigo tratará da questão de como o brincar na educação infantil, muitas vezes tem sido sublaborado a um segundo plano, ou usado apenas como forma de entretenimento ou para ocupar o tempo ocioso das crianças.

A brincadeira é uma maneira surpreendente de aprendizagem, além de promover a integração entre as crianças. Nesta fase, a criança está sempre descobrindo e aprendendo novas coisas, é um ser em criação, o brincar nessa fase é fundamental para

---

<sup>1</sup> Aluna do curso de pós-graduação em Psicopedagogia Clínica e Institucional da FAC-São Roque.

<sup>2</sup> Mestre em Educação pela UNESP. Professora Orientadora.  
Revista Eletrônica Saberes da Educação – Volume 5 – nº 1 - 2014

seu desenvolvimento social e cognitivo.

A maioria dos adultos, incluindo pais e professores, está preocupada apenas com o aspecto pedagógico. Para estes, a escola representa um lugar sistemático de aprendizado, enquanto consideram jogo, brinquedo ou brincadeira simplesmente um lazer.

Dentro desta perspectiva, este artigo pretende levar pais e educadores a uma reflexão, fazendo com que os mesmos adotem uma postura que transforme sua visão em relação ao lúdico como forma de aprendizagem.

Uma vez, que os temas deste estudo foram apresentados, é necessário explicitar o problema a ser investigado/questionado: A escola de educação infantil é um lugar para se brincar, aprender; ou para se aprender brincando?

Frente a este questionamento, o artigo buscará verificar qual a contribuição do lúdico, enquanto método de ensino aprendizado, no desenvolvimento infantil.

Este artigo pode ser de grande valia para escola, pais e educadores, uma vez que o mesmo visa estabelecer as relações da criança com o brincar; verificar os fatores que através do ato de brincar levam ao desenvolvimento social, cognitivo e afetivo da criança.

## **2. O brincar na sociedade**

É com carinho e uma dose de saudosismo que lembramos do nosso tempo de criança, momentos prazerosos de alegria e amizade que se solidificavam com o brincar e com o acompanhamento dos pais, que aproveitavam a nossa brincadeira para se reunir no portão com os vizinhos.

O brincar é tão importante à criança quanto se alimentar e descansar, por meio do brincar a criança estabelece relações de conhecimento consigo, com os outros e com o mundo.

De acordo com Kishimoto (2004, p. 15), consideramos que o jogo tradicional faz parte da cultura de um determinado povo, que transmite características próprias por meio das gerações que se sucedem e com isso tornam o jogo tradicional uma manifestação cultural sempre presente no cotidiano das crianças.

Considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a

produção espiritual de um povo em certo período histórico. Essa cultura não oficial, desenvolvida, sobretudo pela oralidade, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo.

A cultura é algo que pertence a todos e compreende objetivos comuns, brincar é a primeira forma de cultura, uma linguagem pela qual nos expressamos e nos apossamos gradativamente.

Desde a antiguidade os seres humanos jogam e brincam entre si, o jogo acompanhou a evolução histórica e esteve presente em todas as civilizações.

É certo que ao longo do tempo, esses jogos vão agregando novas características e mudanças, pois é resultado das interações que os indivíduos fazem durante o uso de tais práticas.

A compreensão das brincadeiras e recuperação do sentido lúdico de cada povo depende do modo de vida de cada agrupamento humano, em seu tempo e seu espaço. (Kishimoto, 2004, p. 63)

Kishimoto (2004) também descreve as influências que os portugueses, negros e índios inseriram na cultura infantil brasileira: os portugueses trouxeram os versos, adivinhas, parlendas, lendas, alguns jogos e brinquedos como os jogos de saquinho, amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião e outros; a influência negra contribuiu com os jogos simbólicos e os índios instituíram as brincadeiras junto à natureza e aos animais.

Essas influências são resultados do contato que existiu entre esses diferentes povos quando se encontraram em nosso país. Com essa interação, podemos visualizar uma grande variedade de jogos, brinquedos e brincadeiras que fazem parte não só da cultura infantil popular do Brasil, mas que também aparecem e permanecem no contexto social de outros povos.

O jogo e a brincadeira têm uma função sócio-cultural e educacional, segundo Huizinga apud Darido e Rangel (2003):

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”.

Ariés apud Marcellino (2006) argumenta que para os adultos, o brincar não era importante para a formação das crianças, a criança que brincava e jogava não produzia, pois seu prazer estava no brincar e este não interessava para sociedade. O autor ainda nos mostra como os jogos e as brincadeiras eram praticados sem distinção de idade ou classe social. Porém, a partir dos surgimentos dos sentimentos da infância, “a escola e a família retiraram juntas a criança da sociedade dos adultos”.

Com o surgimento da modernidade, a sociedade passou a estimular a convivência das crianças com outras crianças, principalmente por meio da escola, tirando-as das atividades de trabalho.

No passado as crianças tinham maior liberdade para brincar, mais espaço e mais tempo, nas ruas e praças as pessoas se encontravam para brincar, correr, jogar e aprender uns com os outros.

Os jogos tradicionais infantis aparecem de forma mais abundante no cotidiano dos agrupamentos infantis de tempos passados, marcados por um ritmo de vida mais lento. (Kishimoto 2004, p. 81)

Atualmente, por falta de espaço e segurança nas ruas, os jogos e brincadeiras na vida das crianças tem se limitado ao espaço da escola, pois até mesmo em casa as crianças têm sofrido influência da mídia e dos brinquedos eletrônicos e quando não é isso, é a falta de tempo da criança que tem atividades programadas para o dia todo (natação, inglês, judô, etc.) que não lhe sobra tempo para brincar, restando apenas o espaço da escola.

Preenchido por obrigações e deveres, o tempo e o espaço para a criança brincar e criar estão cada vez menores, impedindo-as de se tornarem autônomas e de fazerem suas descobertas.

A preferência por brincadeiras de rua, presente na memória desses antigos moradores de São Paulo, mostra o poder dos jogos tradicionais infantis, perpetuados pela oralidade e pela apropriação do espaço coletivo. (Kishimoto 2004, p. 82)

Percebemos que o ritmo de vida mudou, refletindo mudanças no modo de brincar da criança, as brincadeiras de rua quase não acontecem mais, a urbanização e a violência trouxeram uma nova caracterização das ruas, que já não são adequadas para a permanência das crianças.

Essa mudança no contexto social influi diretamente na forma de brincar de nossas crianças, as próprias limitações de espaço físico fizeram com que as crianças passassem a brincar em seus quintais (quando este espaço existe), dentro de casa, com brinquedos industrializados, jogos eletrônicos e o computador.

Influenciados pela mídia, as crianças desejam possuir vários brinquedos, as novidades surgem dia após dia e os brinquedos rapidamente vão perdendo sua especialidade, sendo necessária a substituição destes por outros mais arrojados, com várias funções e atrativos.

Kishimoto (2004) aponta para a questão social que influencia no poder de aquisição de brinquedos:

As condições sociais das crianças ricas estão associadas à utilização de brinquedos industrializados ou artesanais e das crianças pobres, a brinquedos construídos a partir de materiais facilmente disponíveis na natureza, como o barro (Kishimoto, 2004, p.87).

As crianças de nível social mais elevado têm maior acesso a diferentes tipos de brinquedos e atualmente vêm adquirindo diversos jogos eletrônicos, vídeos-game, jogos para o computador, brinquedos que permitam a atividade em grupos ou sozinho.

Entretanto, podemos observar que houve o aumento da variedade de brinquedos industrializados disponíveis no mercado, tornando acessível a aquisição de diversos brinquedos às diferentes camadas sociais, onde não somente os ricos possuem essa possibilidade, mas também as crianças menos favorecidas.

Segundo Almeida (2003, p. 37), ainda vale lembrar que, considerando a realidade em que a criança vive não se pode esquecer que o brinquedo tem se tornado objeto de consumo, a brincadeira tem perdido seu objetivo lúdico por conta dos brinquedos contemporâneos, a criança não brinca mais, não explora, não cria, nem representa concretamente seus pensamentos, valores, pois tudo já vem pronto, a criança torna-se espectadora do “objeto brinquedo” e não interage com o mesmo.

Neste sentido, Wamser (2005, p. 11) também afirma:

A contemporaneidade nos tem revelado uma infância cada vez mais tecnológica. As crianças desde a mais tenra idade dominam o uso de computadores, aparelhos eletrônicos e celulares. Como consequência disso, para muitos de nossos educandos, o ato de brincar ocorre quase que exclusivamente de modo eletrônico e virtual. Quando essa não é sua

realidade é com o que sonham.

Com o avanço da tecnologia e a introdução do computador no ambiente social, esse recurso tem entrado cada vez mais cedo ao acesso das crianças, seja nas casas ou na escola.

Um produto inovador, transmissor de informações e influente nas relações sociais, o computador apresenta uma nova face da realidade.

Por mais atrativo que seja o brinquedo eletrônico ou virtual, se a criança não tiver prazer nele, este não terá valor algum, pois sua validade depende do interesse da criança.

Muitas vezes a criança se vê obrigada a brincar sozinha, ou porque mora longe de outras crianças, ou mora em apartamentos que não dispõem de espaços, em lugares movimentados, que não permitem brincadeiras ao ar livre ou em grupos.

Diante dessa realidade, a criança também é estimulada a assistir desenhos na televisão, filmes infantis, como forma de brincar, resultado da transformação da sociedade, como ela não pode brincar na rua ou com outras crianças, esta é uma alternativa assertiva na opinião de muitos pais, preocupados com a segurança de seus filhos.

A televisão ajuda na construção da identidade, das relações sociais entre as crianças, os adultos e o mundo. Quando a criança assiste aos desenhos, ela relaciona o real com o imaginário, misturando a fantasia e a imaginação com o mundo real. O problema é que o fio condutor dos desenhos é na maioria das vezes a violência e o consumo, e a criança precisa de outras alternativas para lidar com seus conflitos.

É preciso estimular a reflexão de pais e educadores, atentando para as mudanças que vêm ocorrendo na sociedade e a influência que esta tem sobre a educação dos alunos. Se por um lado todo este avanço tecnológico tem oferecido conforto, praticidade à população, o mesmo é responsável por um estilo de vida mais sedentário e menos ativo.

Sendo assim, a criança não tem oportunidade para desenvolver seu pensamento, sua criatividade, pois todas as informações já vêm prontas, a criança não precisa pensar, não interage com brinquedo.

Uma boa alternativa é incentivar a criança a realizar em casa as brincadeiras e jogos, estimulando-as a compreender e vivenciar o brincar como forma de aproveitar o

tempo.

### **3. Jogo, brinquedo e brincadeira**

#### **3.1 Jogo**

De acordo com alguns autores, dentre eles: Kishimoto (2003), Negrine (2002), Froebel e Huizinga apud Kishimoto (2003), o jogo possui várias definições teóricas e questionamentos a respeito de sua origem.

O que é pertinente ao nosso trabalho é que o jogo pode variar desde atividades mais simples até aquelas que exigem maior concentração, onde existam regras complexas, por exemplo. Podemos acrescentar ainda que nos jogos a criança poderá ter uma criação e situação imaginária ou simbólica.

Negrine (2002, p. 46) diz que o simbolismo está relacionado aos fatores biológicos da mente humana e à evolução desses processos, ou seja, com a capacidade de memória, atenção, percepção e pensamento que no processo evolutivo vão se transformando em processos mentais superiores e que apesar de serem oriundos dos aparelhos biológicos do homem, somente evoluem porque o homem interage com o meio.

O autor ainda complementa que no processo de aprendizagem e de desenvolvimento, o exercício é importante para reafirmar a imagem de si próprio que a criança tem.

Kishimoto (2003) descreve que no início do século XIX, o jogo surge como inovação pedagógica por meio de Froebel, e passa a fazer parte da Educação Infantil, ele enfatiza a importância do jogo livre para o desenvolvimento infantil, mas também traz a idéia de jogo como material educativo no auxílio à prática pedagógica do educador.

Huizinga apud Kishimoto (2003) aponta as características relacionadas aos aspectos sociais do jogo: o prazer demonstrado pelo jogador, o caráter “não-sério” da ação, a liberdade do jogo e sua separação dos fenômenos do cotidiano, a existência de regras, o caráter fictício ou representativo e a limitação do jogo, no tempo e no espaço.

O jogo promove a integração da criança no grupo social, e também serve como suporte para obtenção de regras.

Kishimoto (2003, p. 40), fala sobre os jogos de construção:

Os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança.

Fromberg apud Kishimoto (2003, p. 6), inclui as seguintes características ao jogo infantil: simbolismo - que representa a realidade e atitudes; significação - que permite relacionar ou expressar experiências; atividade - permite que a criança faça coisas; voluntário ou intrinsecamente motivado - incorpora seus motivos e interesses; regrado - de modo implícito ou explícito e episódico-caracterizado por metas desenvolvidas espontaneamente.

Por ter diversas manifestações e variedades, torna-se difícil uma compreensão e definição clara para o jogo, uma vez que diversos significados são conferidos para um mesmo termo, o que é essencial é que o jogo pode ser utilizado como meio para educar, mas para isso, precisam ser respeitadas as características da atividade lúdica.

### **3.2 Brinquedo**

O brinquedo faz parte da vida da criança e está atrelado ao brincar, é considerado como objeto lúdico no suporte para brincadeira.

Segundo Silva (2004, p. 25), pode-se dizer também que o brinquedo é uma produção cultural da criança: no momento da brincadeira, a criança faz de qualquer objeto seu brinquedo, ela o cria e recria de acordo com sua imaginação, com sua brincadeira e contexto. Um exemplo disso é uma vassoura que se torna um cavalo para criança enquanto brinca, ou mesmo com o brinquedo industrializado que normalmente supõe uma brincadeira, ainda assim a criança o converte e lhe dá novo significado, ela o reproduz, ou recria: uma boneca pode se tornar um microfone, ou um tecladinho virar um computador, depende do que a criança deseja representar ou expressar, depende da sua imaginação.

Tudo aquilo do mundo real que for usado pela criança para fazer suas experiências e descobertas, para expressar-se e lidar com seu mundo interno e subjetivo diante da realidade desses objetos, das coisas concretas e objetivas, podem ser considerado brinquedo. Machado (2003, p. 35)

Segundo Wajskop (2007), brinquedo é o objeto de uso próprio da infância, cuja ação lúdica é pura decorrência, e o brinquedo propicia a imaginação de situações e

Revista Eletrônica Saberes da Educação – Volume 5 – nº 1 - 2014

histórias diferentes e isso é que faz deles objetos especiais, ou seja, brinquedos. Os brinquedos trazem em si um conjunto de imagens que convida as crianças a brincar e que estão associados a um contexto cultural específico.

A criança pode fazer qualquer objeto se transformar num brinquedo, por meio da imaginação ela muda seu significado.

Mesmo os brinquedos industrializados organizados nas prateleiras de uma grande loja são apenas um potencial de brinquedos, não os são ainda. Esses objetos se transformarão em brinquedos apenas quando forem usados pelas crianças em uma situação de brincadeira, utilizados livremente para dar vida aos enredos por elas inventados. (Wajskop 2007, p. 40)

Compreendemos então que brinquedo é qualquer objeto que se transforma a partir da atuação da criança, tornando-se assim um suporte para a brincadeira e não um objeto determinante na brincadeira. Com isso entendemos que não é o brinquedo que delimita a brincadeira da criança, mas a brincadeira é que diz o significado do brinquedo.

Neste momento lúdico, o brinquedo auxilia a criança na reconstrução de elementos da realidade, o que faz com que ela os compreenda segundo sua maneira de pensar.

O brinquedo estimula a representação, é um objeto pelo qual as crianças estabelecem relações com o mundo que as cerca.

Ao assumir a função lúdica e educativa, o brinquedo educativo merece algumas considerações: função lúdica: quando propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente e função educativa: o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo (Kishimoto, 2003, p. 37).

O brinquedo assume formas e significados de acordo com a necessidade das crianças, é um objeto que pode ser transformado quando ligado à sua realidade ou a manipulação desta. Por meio do brinquedo a criança reorganiza, constrói e reconstrói relações entre situações no pensamento e situações reais.

Machado (2003, p. 34) nos diz com relação à ação do brincar da criança, que o sucesso das experiências culturais adultas dependerá da confiança construída e adquirida a partir de experiências boas na infância.

A criança deve ser permitida se apropriar do brinquedo, sem interferências nem exigências, ficando livre para buscar soluções, arriscar, desenvolver a autoconfiança e a criatividade.

Exigir que a criança brinque com um brinquedo e forma de brincar específicos, anulam a liberdade e a espontaneidade da brincadeira, causando reflexos nas atitudes e escolhas que a criança tomará ao longo da vida.

A criança quando elege uma atividade, o faz de forma seletiva e, ao selecioná-la, explicita uma preferência que determina o início de uma relação com determinado objeto material. Na realidade, a tendência da criança, num primeiro momento é de repetir o que já se sabe fazer, ou até mesmo explorar o espaço e, num segundo momento, imitar a outro e, finalmente, vivenciar novas experiências. (Negrine, 2002, p. 49)

O brinquedo industrializado é idealizado e produzido pelo adulto e sem nenhuma interferência da criança, demonstra status social e muitas vezes, perde seu caráter lúdico

De acordo com Machado (2003), os brinquedos-sucata são neutros e por isso permitem muitos significados, a criança brinca, cria e recria de um jeito único e pessoal, a criança pode usar seu corpo, seus movimentos e seus sentidos para que seja livre para criar.

Concluimos então que brinquedo é qualquer objeto utilizado para fins de brincadeira, seja ele, industrializado ou “criado” pela criança, quem determina o significado do termo é a própria criança, em seu momento de brincadeira.

### **3.3 Brincadeira**

Brincadeira é o lúdico em ação, é a ação expressa por meio do jogo ou do brinquedo, entretanto, este fato não é via de regra, não são fatores determinantes para tal ação. O ato de brincar pode ser conduzido independentemente de tempo, espaço, ou de objetos, fato que na brincadeira a criança cria, recria, inventa e usa sua imaginação.

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é “não-brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a 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 a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada. (RCNEI, v.1, p.27).

É por meio da brincadeira que a criança constrói suas aprendizagens e conhecimentos, é nesse momento que sua imaginação se intensifica, e representa o mundo social que a cerca, bem como as formas de comportamento que lhes são referentes.

A brincadeira é um universo simbólico, onde a criança reconstrói e representa sua realidade e aprende a dividir regras, é a partir daí que a criança, constrói riquíssimas relações com seus pares e juntos fazem descobertas e adquirem novos conhecimentos. Na brincadeira a criança pode modificar as regras, ela inventa e reinventa situações, enfim, na brincadeira a criança tem liberdade para agir.

Nós educadores, devemos estar atentos ao brincar da criança, pois muitas vezes, estamos preocupados com os resultados do jogo, com as habilidades e competências que a criança deve desenvolver, ou até mesmo com aquilo que nós consideramos importante para o seu desenvolvimento, e não observamos na riqueza deste momento, que a criança por si só e na relação com seu par, alcançou ou superou seus limites considerados essenciais para sua aprendizagem.

As dinâmicas de recreação propiciam a espontaneidade, a desinibição, a liberdade, a integração, a coordenação, a participação em grupo, favorecem as relações interpessoais, auxiliam no desenvolvimento da comunicação verbal e não-verbal e no resgate de valores.

As cantigas e brincadeiras de roda, músicas, parlendas, mímicas permitem a expansão da criatividade, desenvolve a atenção, a aproximação entre as pessoas, o conhecimento e a valorização da cultura, a expressão oral e a audição.

O jogo simbólico deve ser utilizado de modo elaborado e com enfoque na função que desempenha no desenvolvimento da criança, quando brinca de faz-de-conta, a criança expõe suas angústias e medos, por meio da ação do brincar ela consegue resolver seus conflitos.

Quando elas estão brincando frequentemente tornam o modelo adulto mais complexo expandindo-o e transformando-o para dar-lhe um senso de controle

e de poder. Na verdade, o faz-de-conta seria uma apropriação do mundo adulto que é transformada pela maneira criativa como as crianças lidam com esse conhecimento. (Corsaro 2007, p. 19)

Ao brincar de faz-de-conta, a criança procura reorganizar suas situações psicológicas, por meio da representação ela resolve seus conflitos internos, desenvolve confiança e se tornam mais independentes dos pais e adultos.

A dramatização livre auxilia no desenvolvimento afetivo social da criança, ela experimenta papéis e descobre como resolver problemas e conflitos de ordem psicológica, ajudando-a a se ajustar a si mesma e ao meio ambiente social à sua volta. (Rizzo, 1991, p. 193)

Segundo Santos(2001) os jogos simbólicos, também chamados de faz-de-conta, são jogos através do qual a criança expressa capacidade de representar dramaticamente e a imitação é a base da expressão dramática. Os jogos de exercício propiciam inúmeras aquisições para o desenvolvimento motor e intelectual do indivíduo, pois a criança coloca em ação sua inteligência prática através de ordenações sobre os objetos.

Na brincadeira o mais importante é a vivência afetiva, a expressão, a descoberta, a realização e os novos significados que surgem.

Brincar é meio de expressão, é forma de integrar-se ao ambiente que o cerca. Através das atividades lúdicas a criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas de conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras. No convívio com outras crianças aprende a dar e receber ordens, a esperar sua vez de brincar, a emprestar e tomar como empréstimo o seu brinquedo, a compartilhar momentos bons e ruins, a fazer amigos, a ter tolerância e respeito, enfim, a criança desenvolve a sociabilidade. (Ribeiro, 2002, p. 56)

Durante as brincadeiras de faz-de-conta as crianças podem reverter a situação em que elas vivem, a partir daí elas entendem a natureza do poder e do status, elas podem experimentar diferentes tipos de papéis e fazer combinações que não existem no mundo real, é um tipo de poder de transformação que as crianças têm.

Brincadeira é coisa séria, pois brincando, a criança se expressa, interage, aprende a lidar com o mundo que a cerca e forma sua personalidade, recria situações do

cotidiano e expressa sentimentos básicos como o amor, o medo, raiva, ansiedade.

Brincar e recrear-se é o momento espontâneo da criança, processo em que esta se expressa, experimenta, representa e adquire novos conhecimentos. Durante o desenvolvimento dessas novas experiências e descobertas, neste momento lúdico, o professor tem um papel de facilitador, pois este, em determinados momentos orienta e dirige o processo e em outros, as crianças são responsáveis por suas próprias brincadeiras.

### **3.4 Brinquedotecas**

De acordo com Cunha (2002, p.13) as brinquedotecas surgiram no Brasil nos anos 80 e foram criadas com objetivos de proporcionar estímulos para que a criança possa brincar livremente.

A autora ainda enumera vários objetivos que podem ser alcançados durante um trabalho na brinquedoteca como: estimular o desenvolvimento, a concentração, a atenção, favorecer o equilíbrio emocional, desenvolver a inteligência a criatividade e a sociabilidade, oportunidade para aprender a jogar, e a participar, e incentivar a valorização do brincar como atividade geradora do desenvolvimento intelectual, emocional e social, enriquecimento do relacionamento entre a criança e a família e valorizar os sentimentos afetivos e cultivar a sensibilidade.

A principal finalidade da brinquedoteca é a valorização da atividade lúdica.

A escola pode ensinar a, a psicopedagogia pode cuidar dos problemas de aprendizagem, a psicologia pode resolver problemas emocionais, a família pode educar, mas a brinquedoteca precisa preservar um espaço para a criatividade, para a vida afetiva para o cultivo da sensibilidade; um espaço para a nutrição da alma deste ser humano criança, que preserve sua integridade, através do exercício do respeito à sua condição de ser em formação. (Cunha 2002, p.21)

De acordo com Cunha (2002, p. 13), as pessoas que trabalham na brinquedoteca, os brinquedistas, são educadores preocupados com a felicidade e com o desenvolvimento emocional, social e intelectual das crianças.

Cely (2002) diz que o objetivo da brinquedoteca é propiciar tempo e espaços para que as crianças brinquem livres da obrigação de cumprirem metas determinadas pelos adultos em determinados trabalhos, que se sintam alegres e felizes. É um espaço

para a socialização, a construção e a representação.

A criança deve brincar por vontade própria, sem a obrigação de fazê-lo. A brinquedoteca pode oferecer a possibilidade de a criança brincar com brinquedos que desejaria ter e não possuem condições, pode auxiliar no desenvolvimento do respeito, de cooperação, compartilhamento dos brinquedos, neste espaço a criança conhece novas pessoas e estabelece novas relações, onde pode comunicar-se, conviver e interagir livremente.

Brinquedoteca é o espaço para brincar. Não é preciso acrescentar mais objetivos, é preciso valorizar a ação da criança que brinca.

#### **4. O brincar e o jogo na escola**

As crianças aprendem através da relação com outras pessoas, além do contato com os objetos e com o meio ambiente, explorando e vivenciando, esses materiais.

Segundo Felipe (2001, p. 28), Piaget, Vigotsky e Wallon tentaram mostrar em suas obras a capacidade de conhecer, aprender e construir que ocorre por meio das trocas e interações entre sujeito e o meio. Sobretudo, o autor destaca as contribuições dessa relação no sentido de desenvolver a capacidade afetiva, a sensibilidade e a auto-estima, o raciocínio, o pensamento e a linguagem no desenvolvimento da criança, quando interage consigo, com os objetos e com os outros.

A propagação dos jogos na área educacional se deu no século XVI como apoio à prática pedagógica, e tinha como objetivo, a aquisição de conhecimentos diversos e a partir daí, conquista seu espaço definitivo na educação infantil.

Entretanto, nos processo de expansão, a pré-escola acabou cerceando o jogo livre proposto inicialmente por Froebel e criou condições para o aparecimento dos jogos didáticos e educativos, com finalidades definidas. O processo gradual de escolarização acabou dando uma nova forma ao jogo pré-escolar; um jogo aliado ao trabalho escolar, um jogo que visa à aquisição de aprendizagens específicas, definidas a priori, tais como forma, cor, números, além de comportamentos mais amplos e complexos como cooperação, socialização, autonomia entre outros. (Kishimoto 2002, p. 27 e 28)

Kishimoto (2002) ressalta a contribuição de Froebel quando instituiu nos jardins de infância a utilização de brincadeiras e brinquedos, atividades livres e orientadas, intercaladas por movimentos e músicas, todos estes aparecendo como suporte da ação

docente destinados à apropriação de habilidades e conhecimentos.

Baseados em seus estudos, observamos a aplicação da teoria Froebeliana sobre o brincar livre e promovedor do desenvolvimento era destinado apenas a classes privilegiadas, em instituições específicas como os jardins de infância e em tempo curto de curso. Já para os menos favorecidos eram destinadas as escolas maternas de caráter assistencialista, por período integral, onde se acreditava que essa classe necessitava de constante controle e disciplina.

Em Kishimoto (2002) podemos observar o aparecimento do brinquedo nas escolas:

Os brinquedos ficam expostos como decoração e não servem de suporte ao desenvolvimento motor da criança. Móviles são pendurados no alto, nas paredes, distantes do olhar e da mão da criança. Enfim o uso do brinquedo destina-se a decoração da sala, e não como suporte de brincadeira ou de estímulo para a exploração do ambiente. A falta de hábito em observar os efeitos do uso de brinquedos e brincadeiras impede profissionais de creches de compreenderem a necessidade de selecioná-los e adequá-los com interesses e nível de desenvolvimento das crianças (Kishimoto, 2002, p. 34).

Dessa forma o brinquedo passa a assumir a condição de simples objeto desprovido de valor lúdico, perdendo seu real significado que é favorecer a interação, a representação e a criação da criança. O papel do educador é propiciar oportunidades para as crianças brincarem, propiciar um ambiente de atividades ricas, prazerosas, lúdicas, educativas e sociais diversas.

Fortuna (2003) diz:

(...) a escolinha e a creche são lugares de brincar, enquanto a escola (as demais séries do ensino) é lugar de estudar.

Podemos afirmar que esta é a visão que se tem da escola de educação infantil, apesar de certas instituições explorarem em suas propagandas várias vantagens, como aulas de língua estrangeira, computação, escolinhas de esportes, o brincar é uma forma das crianças adquirirem conhecimento, sendo considerado uma importante ferramenta no processo pedagógico.

O problema é que, apesar de muitos educadores deixarem seus alunos brincar, a efetiva brincadeira está ausente na maior parte das classes de educação infantil. E o que é pior: à medida que as crianças crescem, menos

brinquedos, espaço e horário para brincar existem. Quando aparece, é no pátio, no recreio, no dia do brinquedo, não sendo considerada uma atividade legitimamente escolar (Fortuna, 2003).

Considerado como essencial, o brincar na escola muitas vezes perde seu espaço dando lugar a outras ações pedagógicas.

O jogo passou a ter um valor educativo a partir do século XIX, com as contribuições de Froebel apud Kishimoto (2003, p. 16), em sua teoria ele enfatiza o valor do jogo livre como forma do desenvolvimento infantil, mas não descarta o jogo como o material educativo para auxiliar na aquisição do conhecimento.

Surgem então, debates a esse respeito, alguns estudiosos defendem que o jogo deve ser livre, enquanto outros acreditam que deveria ser direcionado.

A partir dessa relação, da necessidade de brincar (livre) e a tarefa de educar (direcionado) surge então o jogo educativo: mistura de jogo e de ensino, um meio de instrução, um recurso de ensino para o professor e ao mesmo tempo um fim em si mesmo para criança que só quer brincar. (Girard apud Kishimoto 2003, p.18).

O desequilíbrio dessas funções causa ou a falta do ensino (só o jogo), ou a falta do jogo (só ensino).

Segundo Campagne apud Kishimoto (2003, p. 19 e 20), o jogo utilizado como suporte pedagógico deve ser pensado e bem elaborado, pois se não for, perde sua função lúdica quando empregado inadequadamente, para isso sugere critérios para escolha de brinquedos para a prática pedagógica: o brinquedo deve ter valor experimental, que permita a exploração e manipulação; valor da estruturação, que dá suporte à construção da personalidade infantil; valor de relação, onde a criança entra em contato com seus pares e adultos, com objetos, e com o ambiente em geral para propiciar o estabelecimento de relações; e o valor lúdico, avaliar se os objetos possuem as qualidades que estimulam o aparecimento da ação.

Utilizando-se destes critérios na escolha do jogo para uma situação de aprendizagem o professor consegue obter bons resultados de acordo com as metas pedagógicas traçadas.

Quando brinca, a criança pensa e se organiza para aprender aquilo que está no momento de aprender, na brincadeira espontânea a criança cria, escolhe e organiza seus brinquedos, lidando com o mundo à sua maneira e aprendendo o que ela quer aprender.

Neste sentido, vale ressaltar nas palavras de Almeida (2003, p.37 e 38):

“O brinquedo faz parte da vida da criança, simboliza a relação pensamento-ação e torna possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação. O mundo do brinquedo é um mundo composto, que representa o apego, a imitação, a representação e faz parte da vontade de crescer e desenvolver-se. Ao brincar com as bonecas a criança descarrega seus sentimentos, exprime suas necessidades de afeto. Faz do brinquedo a representação, constituindo uma autêntica atividade do pensamento.”

Com este apontamento percebe-se a importância do brincar como forma da criança expressar-se e desenvolver suas habilidades de criação, de relacionar-se e de interagir.

A criança aprende melhor brincando e muitos conteúdos podem ser ensinados por meio das brincadeiras, as atividades com jogos ou brinquedos podem ter objetivos didático-pedagógicos que visem proporcionar o desenvolvimento integral do educando.

O ideal, de acordo com nossa vivência, é que as escolas de educação infantil devem ter espaços e recursos que promovam a hora da brincadeira livre e dirigida. Livre: onde a criança se expressa e desenvolve sua criatividade, o professor não interfere, apenas observa e nesse brincar espontâneo, podemos diagnosticar as ações da criança. Dirigida: a criança tem uma meta a alcançar, estabelecida pelo professor, o professor é o orientador, mediador e deve ser parceiro nesse processo.

De acordo com Macedo (2003), a escola pode e deve ser um lugar de brincadeiras e jogos (livres ou dirigidos) de atividades que significativas para a criança, que estimulem seu pensamento e sua criatividade.

Chateau apud Kishimoto (2003, p. 21), considera que a escola tem uma natureza própria distinta do jogo e do trabalho. Entretanto, ao incorporar algumas características tanto do trabalho como do jogo, a escola cria a modalidade do jogo educativo, destinada a estimular a moralidade, o interesse, a descoberta, e a reflexão.

As brincadeiras livres ou espontâneas permitem à criança chegar às suas próprias conclusões sobre o mundo que a cerca, pois ela transforma e recria objetos dando a eles novas formas.

Ramos apud Fortuna (2003), diz que a brincadeira não deve ser uma atividade tão “largada” que dispense o educador, nem tão dirigida que deixe de ser brincadeira. Entendemos que a ação do educador é fundamental no processo denominado brincadeira, pois a sua intermediação poderá ser requisitada a qualquer momento, seja

Revista Eletrônica Saberes da Educação – Volume 5 – nº 1 - 2014

para incentivar ou para moderar as atividades.

“Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica do jogo subsidia o desenvolvimento integral da criança” (Kishimoto, 2003).

Dessa forma, deixar a criança brincando sem um objetivo específico pode não promover efetivamente a capacidade de interação, a busca e a troca de aprendizagens.

Todavia condicioná-los rotineiramente a atividades exclusivamente dirigidas, inibe o processo de criação, curiosidade e espontaneidade da criança, fazendo com que ela não consiga expressar seus desejos e recusas, limitando o desenvolvimento da autonomia.

Os materiais devem estar dispostos nas salas em mesas ou prateleiras, de forma que a criança possa escolher apanhar e usar qualquer um, à sua vontade. O trabalho livre e criador, realizado de forma diversificada (oferecimento múltiplo e simultâneo de atividades) é o elemento propulsor essencial do desenvolvimento de atitudes de ordem afetiva, intelectual e social e, como tal, não pode ser substituído, em nenhuma hipótese, por outro qualquer tipo de trabalho dirigido, onde o educador determina o que a criança deve fazer e como. (Rizzo, 1991, p.219).

Portanto, se na escola, proporcionamos o espaço, disponibilizamos materiais e até mesmo nos envolvemos na brincadeira da criança, para que ela livremente se expresse e desenvolva sua criatividade, estamos assim tornando esse momento educativo, promovendo o desenvolvimento da criança, estamos assim respeitando o caráter lúdico do jogo.

Os brinquedos constituem-se hoje em objetos privilegiados da educação das crianças, desde que inseridos numa proposta educativa que se baseia na atividade e na interação delas, tendo significado quando utilizados pelas crianças para brincar. (Wajskop, 2007, p. 41)

Os brinquedos são objetos mediadores das brincadeiras, trazem consigo informações que podem ser inseridos nas escolas considerando-se a seleção de acordo com a faixa etária da criança e a necessidade de cada projeto ou propósito de trabalho.

O brinquedo deve apresentar desafios para a criança e deve estar adequado ao seu interesse e suas necessidades criativas, ele deve ser um convite ao brincar, desde que a criança tenha vontade de interagir com o mesmo; com isso, o brinquedo torna-se

recurso didático de grande aplicação e valor no processo ensino aprendizagem. E é nesse sentido que o professor pode e deve utilizar-se do brinquedo como recurso no processo de ensino-aprendizagem.

Nesse sentido, qualquer jogo empregado pela escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta o caráter educativo e pode receber também a denominação geral do jogo educativo. (Kishimoto, 2003).

Para Kishimoto (2003) a discussão em torno da utilização do jogo com função pedagógica deixa de existir quando se respeita a natureza do mesmo. Todo jogo, por si só é educativo, seja ele direcionado ou livre, pois de uma forma, ou de outra, a criança sempre adquire conhecimento por meio deste.

Contudo, no brincar livre, por meio da observação e registro do professor, é possível diagnosticar as idéias, os valores e as fases do desenvolvimento da criança podendo assim observar o momento adequado de intervir para aquisição de conhecimento; no brincar direcionado, podemos propor brincadeiras ou jogos com objetivos específicos a serem alcançados.

“O brincar livre deve ocorrer nas escolas? Talvez não, se a visão do “professor” for à de um instrutor ou doador de conhecimentos. Entretanto, dentro da noção do professor como um mediador e iniciador da aprendizagem, o brincar livre e o dirigido são aspectos essenciais da interação professor/criança, porque o professor tanto permite quanto proporciona os recursos necessários e apropriados”. (Moyley, 2002, p.29)

De acordo com Moyley (2002), é preciso haver o equilíbrio entre o brincar livre e o dirigido, pois ambos são necessários para o desenvolvimento da criança. Uma vez que o brincar livre promove a descoberta, a criatividade e a autonomia da criança, o brincar adequadamente dirigido pelo professor possibilita que a criança aprenda a partir do conhecimento que ela ainda não possui; o professor pode sugerir um jogo, mostrar como se joga, pode interagir na brincadeira, organizar materiais e espaço, assim sendo o brincar está sendo orientado, mas, não perde sua função lúdica se a criança tem liberdade em suas escolhas.

Propor atividades em que as crianças possam participar dando sugestões sobre o que será feito, estimula a autonomia e o raciocínio, a atividade se torna atrativa, o interesse e a concentração são maiores.

O educador infantil que realiza seu trabalho pedagógico na perspectiva lúdica

observa as crianças brincando e faz disso ocasião para reelaborar suas hipóteses e definir novas propostas de trabalho (Fortuna, 2003).

O momento de brincar das crianças é uma oportunidade para o educador observar e refletir sua prática, analisando particularmente os avanços e necessidades de cada criança, buscando reorganizar e replanejar sua proposta de trabalho, inserindo novas estratégias que contemplem efetivamente a evolução da criança.

## **5. Considerações finais**

Com a elaboração do tema proposto por este artigo pode-se notar a importância do lúdico para a promoção do desenvolvimento da criança na Educação Infantil.

De acordo com a revisão bibliográfica e outras referências consultadas, pode-se organizar e selecionar as principais contribuições que fundamentaram teoricamente o presente artigo.

Considerando que o brincar enquanto primeira forma de cultura, enquanto atividade biológica essencial e espontânea da criança, sempre esteve presente em seu cotidiano, com o passar do tempo se transformou e agregou características específicas de cada povo em seu espaço e tempo, todavia sendo perpetuado pela transmissão de geração à geração.

Pode-se constatar que o jogo, o brinquedo e a brincadeira são instrumentos mediadores no processo didático-pedagógico, são importantes ferramentas, auxiliares no desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo, psicológico e social da criança em formação. Peças-chave neste processo, estimulam a relação da criança consigo mesmo, com os outros e com o mundo.

Pode-se visualizar a transformação do contexto social, modificado e marcado por um estilo de vida acelerado, abarrotado de compromissos e atividades, espaços e tempos limitados, a introdução da tecnologia e do ambiente virtual, a violência e a insegurança causadas pelo crescimento acelerado das cidades e do consumo, todos esses são fatores contribuintes para a mudança no conceito de brincar na vida de nossas crianças.

De acordo com toda essa constatação, concluí-se que o educador ocupa um papel principal nesta situação, pois é na escola, e talvez somente na escola, que ocorram

oportunidades para as crianças brincarem.

Portanto, o educador necessita refletir sobre a questão do brincar, criar espaços e tempos que permitam a realização de jogos, brincadeiras, instituindo estratégias que permitam a promoção e evolução integral da criança.

### **Referências Bibliográficas**

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica. Técnicas e jogos pedagógicos**. 11ª edição. São Paulo: Loyola, 2003.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998. V.1

CELY, E. B. Brinquedoteca: Espaço Lúdico de Educação e Lazer. In: SANTOS. Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 7ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

CORSARO, William. **Cultura se constrói brincando**. Revista Pátio Educação Infantil, Porto Alegre – RS, Ano V, n. 15, p. 18-21- Nov. 2007/ Fev. 2008.

CUNHA, N. H. S. A Brinquedoteca Brasileira. In: SANTOS. Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 7ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

FELIPE, J. O desenvolvimento infantil na perspectiva sociointeracionista: Piaget, Vygotsky, Wallon. In: CRAIDY, C. e KAERCHER, G. E. (orgs.) **Educação infantil pra que te quero?** Porto Alegre, RS: Artmed, 2001 .

FORTUNA, Tânia Ramos. **O brincar na educação infantil**. Revista Pátio – Educação Infantil. Ano I - Nº 03, Dez. 2003 – Mar. 2004.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. Brinquedo e Brincadeira – usos e significações dentro de contextos culturais. In: SANTOS. Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 7ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

\_\_\_\_\_. (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª edição. São Paulo, SP: Cortez, 2003.

\_\_\_\_\_. **Jogos Infantis – O jogo, a criança e a educação**. 12ª edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

MACEDO, Lino de. **Faz-de-conta na escola – a importância do brincar**. Revista Pátio – Educação Infantil. Ano I - Nº 03, Dez. 2003 – Mar. 2004.

MARCELLINO, Nelson Carvalho (org.). **Lazer e recreação: Repertório de atividades por fases da vida**. 1ª edição. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

MACHADO, Marina Marcondes. **O brinquedo-sucata e a criança - A importância** Revista Eletrônica Saberes da Educação – Volume 5 – nº 1 - 2014

**do brincar, atividades e materiais.** 5ª edição. São Paulo, SP: Loyola, 2003.

MOYLES, Janete R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil.** Porto Alegre: Artmed, 2002.

NEGRINE, Airton. Simbolismo e Jogo. In: SANTOS. Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** 7ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

RANGEL, Irene C. A. DARIDO, Suraya C. Jogos e Brincadeiras. In: **Educação física na escola: questões e reflexões.** Rio de Janeiro, RJ: Guanabara Koogan, 2003.

RIBEIRO, Paula Simon. Jogos e brinquedos tradicionais. In: SANTOS. Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** 7ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

RIZZO, Gilda. **Creche, organização, montagem e funcionamento.** 3ª Edição. Rio de Janeiro, RJ: Francisco Alves, 1991.

SANTOS, V. L. B. Promovendo o desenvolvimento do faz-de-conta na educação infantil. In: CRAIDY, C. e KAERCHER, G. E. (orgs.) **Educação infantil pra que te quero?** Porto Alegre, RS: Artmed, 2001. p. 89 -100.

SILVA, R.C. Brinquedo. In: GOMES, C. L. (org) **Dicionário crítico do lazer.** Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2004. p. 25 – 29.

WAJSKOP, Gisela. **O brinquedo como objeto cultural.** Revista Pátio Educação Infantil, Porto Alegre – RS, Ano V, n. 15, p. 39-41 - Nov. 2007/ Fev. 2008.

WAMSER, Angelita de Cássia F. **Reaproveitamento de materiais na construção de brinquedos pedagógicos.** Revista do Professor, Rio Pardo, RS: CPOEC. Ano XXI, nº. 84. p11.out./dez 2005.