

## A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS NO CONTEXTO DA APRENDIZAGEM ESCOLAR ENVOLVENDO A EDUCAÇÃO INFANTIL

Reginaldo José BARBOZA<sup>1</sup>  
Laene Iara Eugênio CORREA<sup>2</sup>

1

**RESUMO:** Este artigo científico de cunho bibliográfico tem como objetivo primordial abordar a importância dos jogos e das brincadeiras lúdicas para o desenvolvimento da aprendizagem escolar. Pretendemos conhecer as estratégias usadas pelos docentes para integrar esse processo de interação e a participação da criança situada na educação infantil e a sua relação com os jogos e as brincadeiras.

**Palavras-chave:** Educação. Jogos. Brincadeiras. Aprendizagem.

**ABSTRACT:** This bibliographical article has as main objective to address the importance of games and playful games in the aid of school learning. We intend to know the strategies used by the teachers to integrate this process of interaction and the participation of children in early childhood education and their relationship with games and plays.

**Keywords:** Education. Games. Plays. Learning.

### 1. INTRODUÇÃO

De acordo com Kishimoto (1994), definir o que é o jogo não é uma tarefa fácil de ser definida. Pois ao ouvir a palavra “jogo” cada um pode entendê-la de modo diferente, podendo estar se referindo a jogos de crianças, jogos de animais, adultos ou até cantiga de roda, de xadrez e vários outros jogos.

Assumir que cada contexto cria sua concepção de jogo não pode ser visto de modo simplista, como mera ação de nomear. Empregar um termo não é um ato solitário, mas subentende todo um grupo social que o compreende, fala e pensa da mesma forma. Considerar que o jogo tem um sentido dentro de um contexto significa a emissão de uma hipótese, a aplicação de uma experiência ou de uma categoria fornecida pela sociedade, veiculada pela língua enquanto instrumento de cultura da sociedade. (KISHIMOTO, 1994, p.107).

Segundo Gouvêa (1967), os jogos funcionam como imãs, atraindo todos aqueles que se encontra em determinado campos. Crianças, adolescentes ou mesmo adultos em suas manifestações espontâneas da vida coletiva passam a constituir a atividade recreativa que os reúne em grupo mais rapidamente.

Portanto, percebemos que a autora mencionada acima (1967) quis dizer é que o jogo é uma excelente ferramenta em aproximação, participação entre os membros da

<sup>1</sup> Docente do curso de Pedagogia e Psicologia da Faculdade de Ensino Superior e Formação Integral – FAEF/ACEG – Garça – São Paulo – Brasil, e-mail: reginaldoj3@hotmail.com

<sup>2</sup> Discente do curso de Pedagogia da Faculdade de Ensino Superior e Formação Integral – FAEF/ACEG – Garça – São Paulo – Brasil, e-mail: laenne.c@outlook.com



comunidade social e também constitui sempre uma forma de atividades do ser humano, tanto no sentido de recrear e de educar ao mesmo tempo.

## 2. O JOGO E A EDUCAÇÃO INFANTIL

2

Segundo Kishimoto (1994), muitas dúvidas persistem entre os educadores que tentam associar o jogo e a educação, pois os mesmos discutem se há diferença entre o jogo e o material pedagógico ou se o jogo educativo em sala de aula é realmente apenas jogo ou se o jogo tem um fim em si mesmo utilizado para alcançar objetivos.

As divergências que envolvem o jogo educativo sempre estão relacionadas à presença simultânea de duas funções:

- Função Lúdica: propicia a diversão, o prazer e até o desprazer quando escolhido voluntariamente;
- Função Educativa: ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo (CAMPAGNE, 1998, p.19, Apud, KISHIMOTO 1994, p.112).

Kishimoto (1994) acredita que o equilíbrio dessas funções seja o objetivo dos jogos educativos, já o desequilíbrio é dado pela provocação de duas situações: não há mais ensino, apenas jogo, e quando a função lúdica predomina ou quando a função educativa elimina todo hedonismo<sup>3</sup>, restando apenas o ensino.

Entende-se então que sempre vai haver essas duas concepções equilíbrio e desequilíbrio, tudo dependerá do momento que o jogo será exercitado e como será conduzido, pois no espaço escolar, o jogo pode ser uma excelente ferramenta para o desenvolvimento social, emocional e intelectual dos alunos.

Kishimoto (2011, Apud, SILVA, 2015), considera que os jogos, na educação infantil, desenvolvem nas crianças astúcia, as estratégias, a inteligência e além de tudo o prazer na busca de novos conhecimentos através dos estímulos proporcionado pelo jogo nas atividades lúdicas.

<sup>3</sup> *Grosso modo*, o hedonismo consiste em uma **doutrina moral** em que a **busca pelo prazer** é o **único propósito** da vida.



Percebe-se então que o jogo nada mais é que um relato da vida real, partindo de um sistema de regras e um objetivo a ser alcançado, envolve também a linguagem, pois depende de determinado contexto social em que a criança vivencia.

Os que acompanham a marcha natural do crescimento e têm sobre o processo de desenvolvimento certa responsabilidade devem conhecer as diferenças de atitudes e as razões que as determinam. Já dissemos que a recreação na infância corresponde à necessidade de crescer. São, portanto as diferentes condições de processo total de desenvolvimento de cada criança que explicam as atividades escolhidas e o modo de agir em cada momento (GOUVÊA, 1967, p. 91).

3

Conforme Vygotsky (1998), a arte de brincar pode ajudar a criança a desenvolver-se, a comunicar-se com os outros que o cercam e consigo mesmo.

Entende-se então que por meio do brincar a criança desenvolve a capacidade de criar, ter autoestima, imaginar e vários outros aspectos que contribui para o seu desenvolvimento como pessoa plena, pois o jogo sendo utilizado com uma estratégia de ensino em ambiente escolar deve proporcionar à criança a construção do conhecimento científico, favorecendo a vivência de situações reais ou imaginárias e, além disso, fazer com que a criança possa buscar soluções para os desafios que possam surgir durante o jogo, levando a criança a raciocinar tomar decisões e tomar suas próprias decisões.

### **3. BRINCAR, BRINCADEIRA E BRINQUEDO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.**

O início das crianças na Educação Infantil representa uma das oportunidades dela adquirir e enriquecer seus conhecimentos durante de sua fase de vida, ela vivência aprendizagens que antes já mais tinha vivenciado que passa a compor o mundo em sua volta, aprendizagem que envolve uma variação de relações e de atitudes, maneiras comunicativas entre as pessoas que o cercam, regras e limites e por fim um conjunto de valores culturais e morais que são passados a ela.

#### **3.1. O ATO DE BRINCAR**

No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetivos e os ambientes podem significar outra coisa daquilo que parece ser. Ao brincar as crianças recriam, imaginam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão apenas brincando (BRASIL, 1998, p.27).



O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

De acordo com o RCNEI (BRASIL, 1998), as crianças necessitam de brincar independentemente das suas condições físicas, mentais ou sociais. O brincar alegre e trás uma motivação juntando-as e oportunizando-as de ficarem alegres, felizes, proporcionando assim a troca de experiências mutuas: isso ocorre entre as que não enxergam e as que enxergam as que escutam e as que não escutam as correm e as que não correm.

De acordo com Friedmann (1996), o brincar é constituído por vários elementos que constitui a sua estrutura como, por exemplo, todo modo de brincar é preciso ter começo, meio e fim, de conteúdo, de espaço, do tempo, das regras, dos brinquedos, dos amigos e o comportamento dos mesmos ao brincar.

Podemos dizer então que brincar é de suma importância para a criança, pois, o brincar auxilia no desenvolvimento dessa criança e permite a sua interação com a cultura.

### **3.2. BRINCADEIRA COMO UMA FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM**

De acordo com Brasil (1998), observamos que no RCNEI a autoestima das crianças se eleva quando brincam, propiciando superar de forma criativa suas obtenções. Entre tanto o brincar nada mais é que uma contribuição de manifestação dos adultos, em variados grupos sociais.

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas estes encontram-se, ainda, fragmentados (BRASIL, 1998, p.27).

No entanto, nota-se que é brincando que a criança vai aprender a respeitar as regras, a ampliar e respeitar o seu relacionamento social com o próximo. O lúdico



possibilita a criança que se demonstrar-se com maior facilidade desenvolvendo os aspectos de ouvir, respeitar e opinar, podendo demonstrar sua liderança, contudo compartilhando sua alegria através da brincadeira.

É preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento em sua atividade espontânea e imaginativa (BRASIL, 1998, p.29).

5

Ao se tratar de brincadeira em sala de aula é preciso, portanto que o educador tenha conhecimento de que seus alunos não estão apenas em uma atividade de lazer, mais sim atingindo objetivos pedagógicos propostos a ele.

### 3.3. O BRINQUEDO

Segundo Almeida (1987), o primeiro brinquedo da criança passa a ser o seu próprio corpo, onde o mesmo começa a explora-lo nos primeiros meses de vida e em seguida passa a explorar os objetos do meio que produzem estimulações visuais, auditivas. A partir disso podemos dizer o brinquedo passara a sempre estar presente na vida criança passando pela fase da adolescência até a fase adulta.

O mundo do brinquedo é um mundo composto, que representa o apego, a imitação, a representação e não aparece simplesmente como uma exigência indevida, mas faz parte da vontade de crescer e se desenvolver (ALMEIDA, 1987, p.38).

Vygotsky (1998) define que o brinquedo como uma atividade que leva prazer à criança é incorreto por duas razões: primeiro, várias atividades oferecem muito mais prazer às crianças do que o próprio brinquedo e, a segunda razão, há jogos nos quais a própria atividade não é agradável. Para esse autor, a origem do brinquedo é a geração de uma nova vinculação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações imaginárias e situações reais.

Ao brincar com bonecas ou utensílios domésticos em miniatura, uma criança exercita a manipulação dos objetos, compondo-os e recompondo-os, designando-lhes um espaço e uma função, dramatizando suas próprias relações e eventualmente seus conflitos. Grita com as bonecas, usando as mesmas palavras da mãe, para descarregar sentimentos de culpa; acarícia e afaga-as para exprimir suas necessidades de afeto. Pode escolher uma delas para amar ou odiar de modo especial, caso a boneca lembre o irmãozinho amado, ou do qual tem ciúmes. Faz do brinquedo a representação, constituindo uma autêntica atividade do pensamento (ALMEIDA, 1987, p.26).



Almeida (1987) diz que os brinquedos só terão sentido se vierem representados pelo de ato brincar. Por esse motivo que a criança não cansa de pedir aos pais, aos adultos que brinquem com elas. Pois isso, quando brincam com o brinquedo, acaba tendo a vantagem de dispor de um experimento amplo, rico, podendo criar, recriar e imaginar.

Por fim, podemos dizer que às vezes em casa a criança não tem possibilidade de desenvolver suas habilidades por meio da brincadeira, onde que por ventura tera a escola como papel fundamental ao se tratando de desenvolvimeto através da brincadeira, portanto cabe ao professor trabalhar de variadas formas para que a criança possa se desenvolver em todos os aspectos através do brinquedo.

#### **4. O EDUCADOR E O LÚDICO DE ACORDO COM PAULO NUNES DE ALMEIDA**

Segundo Almeida (1987), a formação de professores para uma plena introdução do lúdico na escola é uma tarefa das mais difícil, pois o verdadeiro sentido da educação lúdica estará garantindo se o educador estiver realmente preparado para realizar-lo. Caso ao contrário nada será feito se ele não tiver esse preparo, conhecimentos sobre os fundamentos da educação lúdica, é preciso também condições suficientes para passar o conhecimento e habilidade para levar isso adiante.

Todos nós sabemos que os alunos de hoje estão na situação de só acreditar nos professores que ainda sabem participar, sabem transforma suas aulas em trabalho-jogo (seriedade e prazer), sabem manter um relacionamento de irmãos mais velhos. Sabemos também que quando os alunos gostam do professor, acabam gostando daquilo que ele ensina e se esforçam cada vez mais para aprender e não decepcionar. Quando uma criança sente que é amada, respeitada pelo professor e pela escola, sua permanência na escola se fortalece, e só uma coisa muito forte a faz abandonar a escola (ALMEIDA, 1987, p. 42, 43).

É muito importante que o educador não se impulsione a uma realização de atividades com insegurança ou desconhecimento. É necessario que invista na sua própria formação, lendo, pesquisando, buscando alternativas variadas, recriando (ALMEIDA, 1987).



De acordo com o autor, quanto mais conhecimento o educador tiver sobre determinado assunto, mais preparado e com segurança ele vai estar quando for aplicar e executar seu trabalho.

Almeida (1987) descreve alguns aspectos básicos e muito importantes para a formação do educador como: conhecer a natureza do lúdico, para não se deixar enganar pelo falso e pelo modismo; conhecer profundamente as causas e efeitos para possíveis respostas e encaminhamentos e por fim conhecer as formas adequadas de realização, por exemplo, a adaptação na escola, à organização, o planejamento e a execução.

De modo geral, é preciso recuperar o verdadeiro sentido da palavra “escola”: lugar de alegria, prazer intelectual, satisfação; é preciso também repensar a formação do professor, para que reflitam cada vez mais sobre sua função (consciência histórica) e adquiram cada vez mais competência, não só em busca do conhecimento teórico, mas numa prática que se alimentará do desejo de aprender cada vez mais para poder transformar (ALMEIDA, 1987, p.48).

Portanto, ao se trabalhar com o lúdico o educador deve proporcionar às crianças atividades de forma recreativa, fazendo com que os mesmos possam vencer suas dificuldades, pois são nesses momentos prazerosos dos jogos que as crianças irão se desenvolver em todos os aspectos de conhecimento.

## **5. DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL ATRAVÉS DAS ATIVIDADES LÚDICAS**

Segundo Piaget (1971), a escola representa um grande papel para o desenvolvimento da criança, tendo em vista as trocas que o ambiente escolar proporciona permitindo o desenvolvimento da mesma, a fim de cooperar com esse desenvolvimento, a escola deve proporcionar um ambiente agradável em que a criança atue e troque conhecimento a partir de sua própria realidade.

A atividade lúdica é essencial na educação infantil, pois é através da mesma que a criança irá desenvolver habilidades para contribuir sua aprendizagem. Podemos ver então que a educação lúdica sempre foi evidente em todas as épocas, tendo um grande papel na importância do desenvolvimento do ser humano juntamente na educação infantil.



## 5.1. PRIMEIROS ANOS DE VIDA: 0 A 2 ANOS DE IDADE

Segundo Gouvêa (1967), no primeiro ano de vida a criança está em fase de crescimento. Aqui a atenção é toda voltada à coordenação motora, pois a mesma irá desenvolver gradativamente outros aspectos como o paladar, olfato, entre outros.

É chamado período dos interesses perceptivos. Ao nascer, pode-se observar que somente aos cheiros muito ativos, gosto amargo e doce e sons muito fortes reage a criança. A proporção em que vão amadurecendo seus centros nervosos, ela pouco a pouco evidencia reação a novos estímulos. Os sons que atingem seu ouvido, paulatinamente, são discriminados. Costuma-se contradizer também que a criança é psiquicamente cega, pois só na quinta semana fixa objeto luminoso. O reflexo pupilar que se verifica com a aproximação intensa da luz e o estremecimento ocasionado por um barulho muito forte não podem ser considerados propriamente sensações (GOUVÊA, 1967, p.43).

Gouvêa (1967) afirma que é nos quatro meses que a criança começa a emitir os sons, começa a dançar e como a música transmite grande alegria ao mesmo. Nesta fase o brinquedo que mais chama atenção é o chocalho que produz sons e tem a sensação de produzir alguma coisa, aos seis meses a criança já está sentando e brincando com o próprio corpo.

(...) É importante para o próprio bebe a liberdade de movimentos; pelo exercício estimula seu próprio crescimento e realiza coordenação sensorial-motora. É de grande vantagem também à mudança de ambiente (...) (GOUVÊA, 1967, p.45).

Dos setes aos nove meses a criança já manipula os objetos com mais intensidade, começa a engatinhar e começa a ser estimulada cada vez mais com brinquedos (GOUVÊA, 1967).

Para a autora a fase dos primeiros anos é marcada pelos brinquedos que satisfazem a coordenação sonora.

(...) A bola, os brinquedos de empurrar e, posteriormente, os de puxar representam interesse máximo nesta idade. Além de marcha em que se exercita, a atividade da criança é toda ela ainda em função de suas coordenações sensório-motoras em desenvolvimento: senta, levanta, empurra um objeto, carrega um balde, coloca coisas dentro de uma caixa, leva brinquedo de um lado para o outro, enfim tem necessidade de estar sempre em movimento (GOUVÊA, 1967, p.53).

Portanto, a atividade lúdica nos primeiros anos de vida nada mais é do que propiciar os estímulos e permitir naturalidade.





## 5.2. PRIMEIROS ANOS DE VIDA: 2 A 4 ANOS DE IDADE

Nesta fase, entre os dois e quatro anos de vida, Gouvêa (1967) ressalta que a atividade de brincar da criança tem como essencial característica o movimento, a coordenação motora não se processa separada da coordenação sensorial, pois é onde algumas já começam a progredir através da observação que fazem do adulto ao brincar com elas nas atividades. Nesta fase começam as perguntas onde é propício em que incentive a criança a procurar às respostas das suas perguntas utilizando o diálogo, a criança também começa adquirir um novo vocabulário através das cantigas de rodas, das histórias, a imaginação começa fluir cada vez mais, entre outros aspectos.

Sendo assim é preciso haver uma orientação e uma preocupação em atender aos muitos aspectos naturais das atividades intensas.

## 5.3. PRIMEIROS ANOS DE VIDA: 4 A 6 ANOS DE IDADE

Gouvêa (1967) considera que a criança, entre os quatro e seis anos de idade, já está em um crescimento mais rápido em que as suas coordenações intensas já estão progredindo; a sua imaginação já é frequentemente utilizada havendo assim uma confusão de fantasia e realidade; a sua linguagem começa a se desenvolver cada vez mais através de contar e ouvir histórias tanto da professora como dos colegas de sala de aula.

No jardim de infância, aonde vai para aprender a brincar com outras crianças, deve a professora estar bem esclarecida sobre o processo gradativo que o ser humano atravessa para viver em sociedade. Antes dessa idade começam dar afeições aos adultos que lhe dedicam cuidados e afeto. Nem sempre essas primeiras experiências da criança com os pais são muito felizes; da incompreensão relativa aos problemas da rotina diária resulta muitas vezes desequilíbrio nas manifestações de afeto dos adultos. A criança cria comportamentos de defesa, tem reações de insegurança, reveladas na rebeldia ou timidez, que mais tarde vão dificultar ligação com crianças de sua idade (GOUVÊA, 1967, p.81).

Por fim, Gouvêa (1967) sugere algumas atividades lúdicas que ajuda no desenvolvimento físico como: andar, correr, pular, virar cambalhota; fazer atividades em ar livre. Já para o desenvolvimento mental sugere que o educador que trabalhe com a imaginação, com músicas, roda de conversa, contação de história, etc. Para o



desenvolvimento social nada mais é que introduzir entre ele os jogos fazendo com que entenda as regras, a coletividade dos brinquedos e por fim hábitos sociais para a compreensão de sua cultura.

Portanto ao analisar todo pensamento da autora podemos dizer que o educador deve ser amável com seus alunos, bastante alegre, ser bem humorado e ter liberdade suficiente para conquistar confiança e respeito.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O resultado obtido a partir da descrição desse artigo é de que os jogos e as brincadeiras lúdicas são de suma importância para vida da criança principalmente se estiverem presentes desde a sua infância.

Podemos afirmar pedagogicamente que a utilização dos jogos e das atividades lúdicas, como ferramentas de trabalho, é essencial para o desenvolvimento afetivo, cognitivo, psicomotor e cognitivo da criança, pois essa é uma forma prazerosa de se “aprender fazendo” e isso reflete sobre o mundo que a cerca. Nesse sentido, é preciso que o educador fique atento às necessidades individuais de seus alunos para que assim possa utilizar os jogos e as brincadeiras como forma de auxílio à compreensão do conteúdo e a obtenção de novos conhecimentos.

Desta maneira, constatamos que o educador tem uma função muito importante nesse processo de aprendizagem envolvendo os jogos e as brincadeiras, pois além de “transmitir” ou fazer a medição de conhecimentos faz também com que as crianças tracem seus caminhos em busca de seus próprios resultados. Em outras palavras, os jogos e as brincadeiras possibilitam à criança uma aprendizagem prazerosa e ajudam no desenvolvimento de sua autonomia.

## 7. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1987.

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



BRASIL. **LDBN- Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional**. 1996. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm). Acesso em: 10 set. 2016.

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

GOUVÊA, Ruth. **Recreação**. São Paulo: Agir, 1967.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

PIAGET, Jean William Fritz. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo**. São Paulo: Zanhar, 1971.

SILVA, Jaqueline Aparecida da. A importância dos jogos e brincadeiras como estratégias pedagógicas para melhoria dos processos de ensino e aprendizagem na educação infantil: estudo de caso na EMEI DINALVA PERON SARAIVA no Município de Garça/SP. **Trabalho de Conclusão de Curso**. Garça/SP: FAEF/ACEG, 2015.

VYGOSTKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

