

## A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

### THE IMPORTANCE OF GAMES AND GAMES IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Marluce de Souza Maciel <sup>1</sup>

#### RESUMO

O presente artigo tem como tema a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil. O objetivo do mesmo refere-se à utilização para o processo de ensino-aprendizagem, visto que é de grande valia para o desenvolvimento da criança num todo. Levantando assim questionamentos sobre a importância do brincar e de que forma ele pode contribuir no desenvolvimento da criança. Objetiva-se com aplicação do mesmo, que a criança estabeleça relações com o meio, a fim de que possa evoluir afetivamente, fisicamente e socialmente, adquirindo novos conhecimentos. Para estruturação do mesmo, foram utilizadas fundamentações teóricas tratando-se do assunto de acordo com Piaget, Kishimoto, Vygotsky, onde ambos falam sobre a importância da utilização dos jogos/brincadeiras no desenvolvimento das crianças.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos. Brincadeiras. Desenvolvimento. Aprendizagem. Educação infantil.

#### ABSTRACT

This article has as its theme the importance of games and games in early childhood education. Its objective refers to its use in the teaching-learning process, since it is of great value for the development of the child as a whole. Thus raising questions about the importance of playing and how it can contribute to the development of the child. The aim of applying it is for the child to establish relationships with the environment, so that they can evolve emotionally, physically and socially acquiring new knowledge. To structure it, theoretical foundations were used, dealing with the subject according to Piaget, Kishimoto, Vygotsky, and both talk about the importance of using games/play in children development.

**KEYWORDS:** games. Pranks. Development. Learning. Education Childish.

<sup>1</sup> Concluinte do curso de Mestrado em Ciência da Educação da Universidade ACU - Absolute Christian University, ESPIRITO SANTO/VITÓRIA. **E-MAIL:** lucinha.souza.maciel@gmail.com. **CURRÍCULO LATTES:** lattes.cnpq.br/1708002283846711

## INTRODUÇÃO

É muito comum nos dias atuais, que as crianças passem horas e horas frente a computadores, vídeo-game ou tablets. A tecnologia contribui bastante para o desenvolvimento das crianças, porém, eis que levanto o seguinte questionamento: Quem brinca com as crianças? Porque as brincadeiras tradicionais ficaram para trás? Qual a importância do brincar no desenvolvimento das crianças?

Proponho desta maneira o resgate ao ensino de jogos e brincadeiras tradicionais, trazendo para as crianças aprendizagem significativa de maneira prazerosa.

Para tais aplicações, objetiva-se que a criança estabeleça relações com o meio, a fim de que se sinta um sujeito transformador proporcionando situações de ensino-aprendizagem, criando situações em que a criança possa explorar e observar o ambiente a sua volta. Permitir que a criança brinque de maneira que consiga expressar desejos, sentimentos e necessidades. Segundo Kishimoto, enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar.

## REFERENCIAL TEÓRICO

A utilização de jogos e brincadeiras contribui muito para o desenvolvimento das crianças.

A função do brincar durante a infância é muito importante e indispensável tanto quanto comer, falar, dormir. Por meio da brincadeira a criança alimenta o seu emocional, influenciando aspectos psíquicos e cognitivos.

Reconhecemos a importância do brincar na infância, onde a criança diverte-se, extravasa, comunica-se e compreende o mundo a sua volta, seja no ato de imitar, representar, fantasiar, imaginar, etc.

Com base no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, (RCNEI), Brasil, (1998):

A criança é um ser social que nasce com capacidades afetivas, emocionais e cognitivas. Tem desejo de estar próxima às pessoas e é capaz de interagir e aprender com elas de forma que possa compreender e influenciar seu ambiente. Ampliando suas relações sociais, interações e formas de comunicação, as crianças sentem-se cada vez mais seguras para se expressar (p.21).

O brincar para a criança é uma possibilidade para a criança de dominar as ações praticadas em seu espaço, ela age em função da sua iniciativa.

Mas muito se vê também, as dificuldades que a sociedade impõe sobre esse direito de brincar, onde cada vez mais, os espaços para a criança brincar vem sendo extintos.

Hoje as crianças, brincam nos quintais e parques; com a construção de prédios e moradias, levam a criança a praticar a “individualização da ação lúdica” proposta pelos jogos eletrônicos, ou ainda quando obrigam a criança a cumprir agendas superlotadas de compromissos que devolvem à criança a concepção “de vir a ser” (KRAMER, 2003, p.44).

Diversos são os motivos que contribuem para tais acontecimentos, tais como: a criança quando esta em casa passa horas e horas frente à televisão e são bombardeadas com estímulos de consumismo ou informações indevidas para sua idade. Atualmente muitas crianças realizam diversas

atividades “extracurriculares” com objetivo de desenvolver aptidões que vão garantir um “futuro promissor”, e com isso o tempo para brincar acaba sendo pouco.

Quando pensamos em jogos e brincadeiras, logo nos reportamos à infância, propriamente à criança. É quase impossível encontrar uma criança que não goste de brincar. É a partir do jogo e da brincadeira que

nós ampliamos nossas experiências para outras atividades como a dança, o teatro, o esporte etc.

Como diz WINNICOTT (1975) o jogo ou o brincar conduz naturalmente à experiência cultural, na verdade constitui seu fundamento. Portanto, a experiência cultural, surge como extensão direta da atividade lúdica das crianças. É a primeira forma de comunicação com o mundo que nos cerca.

Segundo PEREIRA (2011), existem dois princípios essenciais para se resgatar o lúdico em sala de aula. Sobre o primeiro princípio, o autor diz que o professor que se propõe a utilizar o lúdico com as crianças deve resgatar inicialmente seu lúdico interno, reconstruindo seu gosto pelo brincar, relembrando brincadeiras e brinquedos particulares de sua infância. Já o segundo princípio é que o professor ao vislumbrar a criança à sua frente não idealize seus desejos na criança, pois lidamos com criança real, que, na maioria das vezes, é bem diferente das crianças presentes em nossas fantasias.

Para o trabalho com jogos no ambiente escolar é importante que se tenha clareza em sua definição. Historicamente, a palavra jogo é habitualmente vinculada à competição, seguida por regras externas impostas ao jogo proposto.

Para KISHIMOTO (2005), fazer a definição de jogo denota uma árdua tarefa, pois devido à similaridade de suas ações, o jogo camufla de certa forma as especificidades que o compõem.

Porém, entende-se que independente de onde o jogo venha acontecer, ele não pode ser desvinculado do seu significado.

KAMII e DEVRIES afirmam que, em um jogo ou brincadeira, as crianças são mais ativas mentalmente do que em um exercício intelectual.

A utilização de jogos e brincadeiras na infância é marcante na vida das crianças; e repassados de geração para geração. Não se pode separar o jogo da aprendizagem, pois o jogo e a brincadeira por si só se caracterizam como aprendizado.

Segundo ANTUNES (2005, p.33):

[...] um verdadeiro educador não entende as regras apenas como sendo os elementos que tornam o jogo passível de ser executado, mas como uma lição ética e moral, e assim sendo, cumprir seu objetivo educacional. O jogo pode ensinar, aprimorar as relações interpessoais e promover alegria, prazer e motivação, no entanto o único que pode convertê-lo em tal é o professor lembrando-se dos ganhos cognitivos e sociais sem perder de vista seu caráter de prazer e alegria.

Sendo assim, para que de fato haja uma aprendizagem significativa, o jogo deve estar vinculado a etapas preestabelecidas, para atingir tais objetivos.

Para cada idade a uma especificidade no desenvolvimento das crianças; como por exemplo, uma criança de um ano age de forma diferenciada de uma de dois a três anos.

Muitos autores buscaram estabelecer uma classificação para os jogos, BUHLER (apud ANTUNES, 2005, p.55) sugere algumas categorias específicas:

**Jogos funcionais:** estimulam movimentos coordenados como bater palmas, dar tchau, identificar objetos ou estimular funções sensoriais, destinados principalmente para bebês.

**Jogos ficcionais:** envolvem histórias, fantasias e o faz de conta, onde há uma atribuição de papéis aos indivíduos ou objetos pela própria criança. Acontecem a partir do segundo ano de vida.

**Jogos receptivos:** envolvem a interação do adulto com a criança promovendo reflexão e as diferenças de conceitos.

**Jogos construtivos:** brincadeiras com blocos, desenhos e materiais naturais como argila, areia. Acontecem por volta dos três ou quatro anos, fase de intensa sensibilidade que pode ser explorada intensamente.

**Jogos com regras:** vão desde brincadeiras em grupo até o uso de alguns brinquedos através dos quais se podem explorar princípios éticos e valores morais.

Com base no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, (RCNEI), Brasil, (1998):

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica.

Os estudos de Piaget, Vygotsky apresentam contribuições importantes que marcam as propostas de ensino, referenciando o uso do jogo e da brincadeira como elemento incorporador de sentido e de prazer no ato de aprender do sujeito. Para tanto, é preciso que haja coerência em sua utilização ao aplicá-lo as ações educativas para que não fique apenas um jogar por jogar, mas sim que haja a exploração de possibilidades de aprendizagem.

Entender a brincadeira e a importância que ela exerce no desenvolvimento social, cognitivo da criança é fundamental.

Entende-se que a brincadeira é a materialização do pensamento lúdico.

De acordo com RCNEI, Brasil, (1998), brincar funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de transformá-la

Vygotsky acredita que ser a atividade lúdica crucial para o desenvolvimento cognitivo, pois o processo de criar situações imaginárias leva ao desenvolvimento do pensamento abstrato. Isso acontece porque novos relacionamentos entre significados, objetos e ações são criados durante o brincar.

Durante as atividades lúdicas, o educador pode observar tanto o comportamento do grupo, como individual; de forma a contribuir na socialização do grupo.

Freud (1968) nos diz que a ocupação preferida e mais intensa da criança é o brincar. Elas entregam-se às suas brincadeiras, aos seus jogos, às suas histórias, com vigorosa seriedade.

A brincadeira não deve ser vista apenas como atividade natural da criança.

O fato de dizer que é importante brincar, não é suficiente, temos que promover o brincar. Quanto mais explorarmos, mais elas aprenderão, e mais elas se desenvolverão num todo.

Não se deve esquecer que o brincar é uma necessidade física e um direito de todos. O brincar é uma experiência humana, rica e complexa.

Sendo que:

Brincar constitui-se, dessa forma, em uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Também tornam-se autoras de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em práticas suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata (BRASIL, 1998, p.23).

A curiosidade, o desejo da descoberta e a superação, estão presentes tanto na criança como no adulto. Dolto (1998) aponta que as crianças precisam brincar tanto quanto precisam de contatos afetivos, de fazer, de falar, de ouvir respostas às suas perguntas.

Impedindo-as de mexer em tudo, o adulto priva-as de tornarem-se inteligentes, de adquirirem um vocabulário.

Reconhecer a importância dos jogos para a infância nos permite pensar em um ensino e numa aprendizagem mais abrangente, envolvente e inserida

na realidade, possibilitando a construção da ponte entre o real e o imaginário, sem perder de vista o vínculo entre o pensar, o agir e o sentir.

Nesta direção, Bacha (2003, p.191) diz: “os conhecimentos também podem ser dados à criança (e também ao adulto) para que ela costure ou abotoe a sua história e com eles faça senão uma bela, pelo menos uma roupa mais confortável do que uma camisa-de-força adaptativa”.

É preciso explorar nossa dimensão imaginária para aprender a conhecer e a nos conhecer, nos possibilitando a descoberta e elaboração do conflito que as angústias suscitadas pela situação educativa instauram. E, com isso, provocar uma mudança de postura do professor frente ao processo educativo de maneira que ele busque, em parceria com a criança, um saber com sabor construído com os fios da fantasia e da razão (BACHA, 2002).

Sendo o professor um adulto afetivamente importante para a criança, quando acolhe suas vivências lúdicas abre espaço para a criação.

Incluir a Ludicidade no planejamento semanal mostra que o professor reconhece a importância do seu papel em relação ao ensino-aprendizagem das crianças. É importante levar em consideração principalmente quais objetivos se pretendem atingir com tais brincadeiras.

## DESENVOLVIMENTO

Nesta fase a criança se utiliza de uma representação e de um símbolo para construir a realidade. É nesta fase que as crianças utilizam o símbolo e a imitação como elementos fundamentais que auxiliaram na apropriação de mundo. De forma que qualquer brinquedo se transforma no que a criança quiser.

Em período posterior surgem os jogos de regras, que são transmitidos socialmente de criança para criança e por consequência vão aumentando de

importância de acordo com o progresso de seu desenvolvimento social. Compreende-se de acordo com PIAGET:

Assim como o jogo simbólico inclui, freqüentemente, um conjunto de elementos sensórios motores, também o jogo com regras pode ter o mesmo conteúdo dos jogos precedentes: exercício sensório-motor como o jogo das bolas de gude ou imaginação simbólica, como nas adivinhações e charadas. Mas apresentam a mais um elemento novo, a regra, tão diferente do símbolo quanto este pode ser do simples exercício e que resulta da organização coletiva das atividades lúdicas (PIAGET, 1971, p.148).

Através dos jogos e brincadeiras a criança ao mesmo tempo em que se expressa, ela também se desenvolve, seja através de uma simples brincadeira onde o simbolismo toma conta, e a criança se transforma em diversos papéis ou em um jogo de regras, onde ela aprende a conviver e socializar-se melhor com os indivíduos, respeitando uns aos outros. Assim cria-se a referência da construção do ser humano que está se formando.

## PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Os procedimentos metodológicos seguidos neste artigo são direcionados ao relacionamento bibliográfico com o intuito de basear a sustentação teórica nos autores como PIAGET, BACHA e Dolto, refletindo sobre a utilização de brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Pensando nos dias atuais, e levando em consideração o avanço tecnológico. Visto que hoje em dia as crianças brincam individualmente, muitas vezes frente a computadores, tabletes; ou muitas vezes passam horas do seu dia frente à televisão; eis que

levanto o seguinte questionamento: Qual a importância do brincar para o desenvolvimento das crianças? Quem as ensina a brincar, dedicando determinado tempo a tal atitude? Por que as brincadeiras tradicionais ficaram para trás, visto que muitas crianças não sabem brincar?

Proponho o resgate às brincadeiras tradicionais, o incentivo a utilização de jogos e brincadeiras no processo de desenvolvimento da criança, criando situações onde a criança sinta prazer em participar, seja ela sujeito ativo no seu processo de desenvolvimento. Com isso objetiva-se que a criança estabeleça entre si e com os demais uma relação prazerosa de aprendizagem.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluiu-se que a utilização dos jogos e brincadeiras na educação infantil contribui de maneira significativa na aprendizagem das crianças.

O contato com outras crianças, onde há socialização em atividades que elas se sintam bem e tenham prazer em realizá-las contribui tanto na aprendizagem, como nas relações afetivas.

Durante as brincadeiras é possível explorar diversas habilidades, trabalhando desde o ensino da matemática, como artes visuais na confecção de brinquedos, o desenvolvimento da linguagem oral, na execução de brincadeiras de roda, proporcionando as crianças momentos ricos e prazerosos.

Brincando, a criança aprende e modifica hábitos diários, socializa-se melhor e encontra maneiras de solucionar os conflitos.

### REFERÊNCIA

FRIEDMANN, Adriana- **O brincar na Educação Infantil – Observação, adequação e inclusão**. 1ª edição. São Paulo, Editora Moderna, 2012.

FRIEDMANN, Adriana- **A arte de brincar**. 10ª edição. Petrópolis- RJ, Editora Vozes, 2014.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida – **JOGO, BRINQUEDO, BRINCADEIRA E A EDUCAÇÃO (Org)** - 14ª edição – São Paulo : Editora Cortez, 2011.

**REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA EDUCAÇÃO INFANTIL.** Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei\\_vol1.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf)

SOMMERHALDER, Aline; ALVES, Fernando Donizete - **Jogo e a Educação da Infância**. 1ª edição. Curitiba Editora CRV, 2011.

SUZUKI, Juliana Telles Faria – **Ludicidade e educação**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012.