

# JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: EDUCAR BRINCANDO

*Data de aceite: 03/07/2023*

**Jeniffer Suany Moraes da Silva**

**Ezequiel Martins Ferreira**

considerando pouco aconselhável investir muito tempo ou esforço em um "pobre animal suspirante", que tinha tantas probabilidades de morrer com pouca idade. (HEYWOOD, 2004, p.87).

## 1 | INTRODUÇÃO

A educação como se vê hoje, passou por inúmeras transformações. Sua análise histórica nos leva a pensar o quanto o tempo contribuiu para evolução do processo educacional, com significativas mudanças. Com o passar do tempo, a infância e a educação, ganhou destaque e importância no processo de desenvolvimento da criança.

Pode-se apresentar um argumento contundente para demonstrar que a suposta indiferença com relação à infância nos períodos medieval e moderno resultou em uma postura insensível com relação à criação de filhos. Os bebês abaixo de dois anos, em particular, sofriam de descaso assustador, com os pais

A partir do exposto por Heywood (2004), pode-se ter uma ideia do que foram esses conceitos sobre educação e infância nos períodos medievais, e assim, comparar às mudanças e transformações históricas vividas até hoje, onde diferentes pontos, atitudes e valores sinalizam a mudança destes padrões entre a Idade Média e a Moderna.

Hoje ao se analisar a infância, vimos sua fundamentação baseada no desenvolvimento e descobertas que a criança faz do mundo, com possibilidade de se expressar, ver, ouvir, sentir e tocar. São processos históricos que levou a criança de um ser "adulto em miniatura", para hoje, um indivíduo dotado de capacidade e valores.

Assim, nesse recorte do mundo

na educação para o desenvolvimento infantil, buscamos realizar uma análise quanto à utilização de jogos e brincadeiras no processo educacional, promovendo assim a interação, participação e socialização da criança na instituição escolar, sendo este um período de mudança e transformações na vida das crianças.

O brincar é uma livre, pode se adaptar a qualquer situação, e geralmente é algo que envolve e dá prazer, além de ensinar regras, linguagens e desenvolver habilidades da criança, além de despertar-lhe para a construção de sua própria identidade.

Quando a criança brinca ela tem a oportunidade de explorar o mundo, objetos, pessoas, compreendê-los e expressá-los por meio das diferentes linguagens, dando-lhes significado. Assim, a brincadeira acaba tornando-se uma ferramenta para o desenvolvimento e aprendizado.

A descoberta da criança e seu aprendizado através do brincar se dá através da interação com outras crianças e também com os adultos, ela precisa através destes contatos aprenderem a brincar, a se expressar. Por isto, através dos objetos, brinquedos, jogos ou brincadeiras, cada qual adequado à idade específica da criança, elas conseguem se expressar. Desta forma ela vai conquistando seu espaço.

No entanto, esta experiência só será expressiva quando o educador for capaz de planejar e direcionar o trabalho compreendendo a unidade na diversidade dos indivíduos, visto que, cada criança tem suas peculiaridades, suas singularidades. Elas avançam em ritmos diferentes, onde exige um olhar que respeite esse espaço e tempo.

A inserção neste mundo é um desafio à imaginação da criança, por isso o lúdico começa a fazer parte do seu cotidiano, por isto, surge a necessidade de incorporar à sua realidade de aprendizado, brinquedos e brincadeiras lúdico-pedagógicos, que possam auxiliar neste processo.

No entanto, veremos também que para o sucesso destas, é preciso que haja um planejamento e avaliações que compreendam estas ações educativas, de maneira a avaliar e potencializar sua utilização no processo educativo da criança. Logo, para que seja um processo eficaz, necessita também de capacitar os educadores, possibilitando que estes atuem de forma qualitativa no desenvolvimento do saber para crianças na educação infantil.

## **2 | FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **2.1 A educação Infantil**

O processo de formação da educação infantil se deu ao longo da história, visto que, o conceito que se tem de infância, como hoje é conhecido, está muito além do que já se foi. Antes as crianças eram apenas miniatura de adultos, o que reforçava a falta de

um tratamento diferenciado aos pequenos. Foi a partir do século XVII, que surgiu um olhar diferente às crianças, fator que se deu a partir das transformações sociais, culturais e econômicas.

A infância é aquilo que, sempre além de qualquer tentativa de captura, inquieta a segurança de nossos saberes, questiona o poder de nossas práticas e abre um vazio em que se abisma o edifício bem construído de nossas instituições de acolhimento. (LARROSA, 1999, p. 23).

Estas transformações sociais também contribuíram para as mudanças quanto às disciplinas, que antigamente eram baseadas em delações e castigos, se tornassem relacionadas com a construção da dignidade e responsabilidade, e hoje, o que se vê é que a disciplina tornou-se a principal diferença entre as escolas da Idade Média e as da Idade Moderna.

A expansão comercial e o desenvolvimento científico trouxeram uma necessidade de repensar a educação das crianças, que sempre foi entendida como parte das tarefas familiares. Hoje, ela faz parte do desenvolvimento da criança, e é fundamentação para a formação social. (ARIÈS, 1978, p. 143).

Com o processo de transição da sociedade nos países europeus, iniciou-se uma organização mais formal, que pudesse cuidar dessas crianças, no entanto ainda era um processo tanto quanto assistencialista, com visão de contribuir com as famílias de baixa renda, que não tinham onde deixar suas crianças para trabalhar.

Para amenizar a situação de pobreza, abandono e maus-tratos de crianças pequenas, cujos pais tinham que trabalhar nas fábricas implantadas pela Revolução Industrial no século XVIII, surgiu às instituições escolares. (OLIVEIRA, 2002, p. 119).

Exatamente por isto, surge à necessidade de sistematizar a educação, para Oliveira (2002, p. 58), tal discussão se intensificou entre os séculos XVIII e XIX, na Europa, e “ênfatisou a importância da educação para o desenvolvimento social.” Logo, o início da concretização da creche como instituição se deu a partir da discussão sobre a obrigatoriedade da escolaridade, e assim, surgem também alguns movimentos que defendiam escolas novas, capazes de promover o pensar e ter mais senso crítico, o contrário do processo passivo que se era praticado.

No Brasil, até o século XIX, as instituições de educação infantil eram escassas. Foi a partir da segunda metade do século XIX, com a abolição da escravatura, quando a população se tornou mais urbana e a solução foi à criação destas instituições educacionais, foi onde surgiram os jardins da infância, gerando a polêmica de ser apenas um ambiente de “guardar” crianças, ou importante para o desenvolvimento infantil.

Somente no momento em que a classe média buscou atendimento em creche para os filhos foi que houve o fortalecimento dessas instituições e foi assim que esta instituição “recebeu força de pressão suficiente para aprofundar a discussão de uma proposta verdadeiramente pedagógica”. (OLIVEIRA, 2002,

Assim, teve início um grande movimento de luta pela democratização das creches e escolas públicas, que foram somadas a pressões de movimentos feministas, possibilitando assim a conquista na Constituição de 1988, do reconhecimento da educação em creches e pré-escolas como um direito da criança e um dever do estado.

Na década de 1970, a educação infantil deveria desenvolver nos alunos habilidades cognitivas, a fim de que o fracasso escolar da população mais pobre e marginalizada diminuísse. Já no final da década de 70, houve um aumento das reivindicações das mães que trabalhavam, para que tivessem creches suficientes para seus filhos. (ANGOTTI, 2010, p. 77).

Conforme a Constituição Brasileira (1988), é dever do Estado garantir a educação a todas às crianças de zero a seis anos de idade. A partir da obrigatoriedade da garantia da educação infantil. Desta forma, surge a necessidade de intervenções que compensassem e aprimorasse a aprendizagem para as crianças.

Dessa forma, muitos programas de televisão e a sociedade começaram a debater sobre a importância da educação para a formação de cidadãos conscientes e críticos. Por isto, pontua-se o quanto a Constituição de 1988 representou um grande avanço na educação infantil, mudando a perspectiva de simples caridade para algo de direito da criança e dever do Estado.

## 2.2 Contextualizando a Educação Infantil no Brasil

Com a Constituição brasileira de 1988, a criança passou a ser colocada no lugar de sujeito de direitos e a educação infantil foi incluída no sistema educacional. No entanto, tudo começou mesmo quando as Câmaras Municipais do Brasil, por volta de 1874, iniciou os primeiros movimentos voltados para o cuidado da criança.

No Brasil, a educação pública só teve início no século XX. Durante várias décadas, houve diversas transformações: a pré-escola não tinha caráter formal, não havia professores qualificados e a mão de obra era muita das vezes formada por voluntários, que rapidamente desistiam desse trabalho (MENDONÇA, 2012, p. 197).

Em 1930, no governo de Getúlio Vargas, foi criado o Ministério da Educação (MEC), órgão do governo federal do Brasil fundado no decreto nº 19.402. Nos anos 70, o Brasil assimilou as teorias desenvolvidas nos Estados Unidos e Europa, enraizando uma visão assistencialista e compensatória, adotando algumas iniciativas sem que uma reflexão crítica fosse estabelecida.

Neste contexto é possível observar um pouco mais das raízes estruturais dos problemas sociais, principalmente no que se diz sobre uma educação fragmentada, voltada para suprir possíveis carências.

Já na década de 80, houve uma pressão do povo para ampliar o acesso à escola,

e, logo a educação infantil passa a ser reivindicada como um dever do Estado. Assim, em 1988, a constituição passa a reconhecer a educação em creches e pré-escolas como um direito da criança e um dever do Estado.

Art.205. A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será provida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e a sua qualificação para o trabalho (BRASIL, 1988, p. 1).

Nos meados de 90, esta concepção de criança se ampliou ainda mais. Agora a preocupação é entender a criança como um ser social, histórico, capaz de interagir e produzir conhecimento ao se interagir. Oliveira (2002, p.97), destaca a visão sociointeracionista de Vigotsky que enfatiza “a criança é sujeito social, que faz parte de uma cultura concreta”.

Surgem então, importantes conquistas garantidas em lei, como o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA, 1990) e a incorporação nova Lei nº9394/96, na Lei e Diretrizes de Base (LDB, 1996), para definir e regularizar o sistema de educação brasileira com bases na Constituição, fortalecendo assim a concepção de infância, além de formalizar municipalização dessa etapa de ensino.

Afim, de buscar uma melhor reestruturação, propondo a integração do cuidar e educar, um dos maiores desafios da Educação Infantil, cria-se em 1998, o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil, (RCNEI), que irá nortear o trabalho com crianças de zero a seis anos de idade.

Art. 29. A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (LDB, 1996).

Desta forma, chegamos ao que hoje é hoje o processo de desenvolvimento integral da criança, em um meio mais humanizado, permitindo a troca de experiências sociais na formação plena de sua identidade, onde ela vai evoluir de forma cognitiva, em contato com diferentes pessoas, objetos, culturas, dando espaço à sua cri, desenvolvendo sua capacidade e construindo sua própria história.

### **3 | O QUE É BRINCAR PARA A CRIANÇA?**

O brincar é sinônimo de diversão para as crianças. Por isto, vê-se o fato de divertir, uma ferramenta primordial para o aprender, para o desenvolvimento e aprendizagem delas. Durante a brincadeira é possível promover um espaço para construção do conhecimento dela mesmo e do mundo ao qual esta inserida. Para Vigotski (2007, p. 145), a criança ao nascer já está imersa em um contexto social, e a brincadeira se torna importante para ela justamente na apropriação do mundo, na internalização dos conceitos desse ambiente externo a ela.

É brincando que as crianças descobrem o mundo, se comunicam e se inserem em

um contexto social, sem falar que é um direito da criança, além de ser de suma importância para seu desenvolvimento, e, por isso as escolas de ensino infantil devem dar a devida atenção a essa atividade.

Brincadeira é coisa séria: brincar não é apenas diversão. Na hora da brincadeira, as crianças desenvolvem-se física e intelectualmente, destacam-se como indivíduos, ao mesmo tempo em que estabelecem o convívio social, tomam iniciativas próprias e estimulam a criatividade. (MARTINS, 2005, p. 18).

Quando a criança brinca, ela exercita sua imaginação, e assim consegue se relacionar e interagir, é uma linguagem própria, onde ela consegue expressar seus interesses e necessidades, e assim, tem a oportunidade de refletir, se organizar, construir e reconstruir o seu mundo, as suas ideias.

Assim, podemos dizer que através da brincadeira, as crianças desenvolvem habilidades como a atenção, a memorização, imaginação, criatividade e ainda a interação e socialização, condições de extrema importância para seu desenvolvimento social, físico e cognitivo, contribuindo diretamente na construção e promoção do conhecimento.

### **3.1 A importância do brincar na formação da criança**

Como vimos, quando a criança brinca, ela se desenvolve e consegue mais facilmente se interagir e socializar, desenvolvendo múltiplas habilidades, faz amigos, aprende a conviver e respeitar o outro, enfim, se depara com normas, regras e situações da vida real, porém, em um reflexo do imaginário.

A brincadeira é tão importante para o desenvolvimento humano que até mesmo quando ocorrem brigas ela contribui para o crescimento e a aprendizagem, pois haverá ali a necessidade de negociar perspectivas, convencer o opositor, conquistar adesões para uma causa, ceder, abrir mão, lutar por um ponto de vista – tudo isso ensina a viver. (FORTUNA, 2011, p. 9).

O brincar em grupo acaba sendo algo enriquecedor para a formação da criança, pois ela aprende inúmeros valores para a vida, saber a esperar, cumprir normas e regras, ser organizada, a dividir, a ganhar ou perder. Esta interação constrói amizades, vínculos, ou seja, uma socialização que compreende uma formação para a vida.

A criança ganha experiência brincando, pois a brincadeira proporciona uma organização para o começo de relações emocionais e, assim, possibilita o desenvolvimento de contatos sociais. É um meio pelo qual as crianças precisam aprender a dominar as angústias e controlar ideias. (WINNICOTT, 1985, p. 32).

Podemos assim pontuar Brincadeiras e jogos como um grande laboratório, onde as crianças tem a oportunidade de experimentar novas formas de agir, de sentir e de pensar. Pois nesse processo ela precisa se adaptar à realidade em que vive, mas também, conseguir emitir juízo de valores e ideias.

A brincadeira é um momento de aprendizagem em que a criança age além do seu comportamento cotidiano. No ato de brincar, a criança simboliza o que mais tarde poderá realizar na vida real, por isto a importância e o cuidado com o planejamento do brincar no processo educacional. (SOUZA; MARTINS, 2005, p. 163).

O brincar vem do berço, da emissão de sons, identificação, quando o bebê descobre o corpo, os movimentos e, à medida que a criança cresce as brincadeiras vão ganhando um aspecto mais socializador, com o qual as crianças aprendem a lidar com o outro, interagir, compartilhar, dividir e assim, formar opiniões. Por isto, o incentivo ao brincar é primordial para a formação da criança.

## 4 | OS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Vimos no início do trabalho sobre a história da educação infantil e suas mudanças durante longo período histórico, logo que antes era compreendida como algo assistencialista, voltado para atender mães pobres, enfim, vimos, porém, a reconstrução dessa ideologia, por fim, vivemos uma educação de direitos, onde a criança ao nascer, esta inserida em processo didático e pedagógico.

O jogo, por exemplo, sempre esteve presente na cultura de diferentes civilizações, pois era uma forma pelo qual os indivíduos davam sentido aos seus atos, sua religiosidade, passavam seu tempo, cultivavam tradições as relações sociais. Com o tempo, ele pôde ir sendo adaptado ou “readaptado” às necessidades e objetivos do ser humano.

Enfim, podemos dizer que o Brincar, brincadeiras e jogos, acabaram por se tornar também parte do processo educacional, sendo compreendidas como importantes ferramentas para o desenvolvimento educacional infantil. O jogo por sua vez, a partir do Renascimento passou a ser visto como um meio útil para a transmissão e aprendizagem dos conteúdos escolares.

A criança ao encontrar prazer no recreio da escola e descontentamento no estudo, correrá atrás das atividades lúdicas, podendo assim a escola usar métodos com base nas virtualidades do jogo, tornando a aprendizagem motivadora e enriquecedora. (FÉNELON apud MANSON, 2002, p. 159).

Desta forma, podemos constatar que o uso do jogo nas atividades educativas, pode de alguma forma auxiliar a criança a desenvolver o conhecimento, interagir, socializar-se e por fim, aprender. Um exemplo prático desse aprendizado, segundo Kishimoto (1997, p. 41) é a utilização do jogo na escola no ensino da matemática, que pode ser aplicado desde a educação infantil aos demais níveis escolares, simplesmente fazendo a adaptação do jogo ao planejamento e a necessidade didática.

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que englobe uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a

inteligência, contribui para adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade (RAU, 2007, p.36).

Contudo, no contexto escolar, como foi citado, é preciso que haja a “readaptação” do jogo de forma a estabelecer um conteúdo pedagógico, utilizando as potencialidades de cada um deles para atingir os objetivos almejados à educação.

Para Piaget (1983), o corpo era/é alvo de poder e conhecimento, tomando uma criança a conhecer psicomotores, autorizados a conhecer e tomar consciência de seu corpo e a trabalhar as possibilidades de expressão corporal, conseguindo localizar e ter uma sensação de espaço e tempo. O ato de falar, andar e escrever pode ser considerado como um aprendizado natural, devido aos estímulos e processo de maturação física, psicológica e social em si. Na maioria dos casos, a aprendizagem ocorre no ambiente social e no tempo em que o indivíduo vive; seu comportamento é modificado, geralmente por esses fatores e predisposições genéticas.

Gromowski e Silva (2016) relatam que, durante a infância, que é a faixa etária de 6 a 10 anos, as crianças têm preferência de mão e mecanismos visuais perceptivos firmemente estabelecidos. No início deste estágio de crescimento, o tempo de reação ainda é lento, o que causa dificuldades com a coordenação visuo-manual não sendo adequado por longos períodos de trabalho. Para Piaget (1983), as crianças nessa idade estão no estágio de operações concretas, onde associações, identidade, razão dedutiva, relacionamentos e classificações já estão bem desenvolvidos. No entanto, de acordo com os autores nessa idade, as habilidades motoras mais fundamentais têm o potencial de serem bem definidas, mas as atividades envolvendo os olhos e membros se desenvolvem lentamente.

De acordo com Ahmad e Silva (2015), este período marca a transição do aprimoramento das habilidades motoras fundamentais para os refinados, que fornecem a liderança no estabelecimento de jogos e o desenvolvimento de habilidades atléticas. Aprender como o estabelecimento de novas relações entre o ser e o meio ambiente tem sido objeto de muitos estudos empíricos em humanos.

#### **4.1 Jogos como instrumentos educativos**

O jogar possibilita à criança desenvolver habilidades cognitivas que lhe permitirão internalizar conceitos e relacioná-los as atividades do seu dia-a-dia. Assim, para Macedo (2005, p.24) “o trabalho com jogos, no que se refere ao aspecto cognitivo, visa a contribuir para que as crianças possam adquirir conhecimento e desenvolver suas habilidades e competências.”.

Utilizar os jogos é buscar possibilidades metodológicas para aprimorar o processo ensino-aprendizagem mais atrativos e, o trabalho educacional mais dinâmico e prazeroso. Com isto, é possível trabalhar a ansiedade das crianças, seus medos, anseios, limites, assim como estimular a autonomia, melhorar a atenção, concentração, trabalhar estratégias, o



raciocínio lógico, criatividade, entre muitos outros aspectos que compreendem condições do próprio ser humano.

Quando se usa o lúdico, seja por meio dos jogos ou brincadeiras, possibilita o sujeito à consciência daquilo que o norteia, assim como aprimora as relações sociais. Segundo Luckesi (2000, p.2) “o que a ludicidade traz de novo é o fato de que quando o ser humano age de forma lúdica vivencia uma experiência plena”, desta forma, podemos considerar a ludicidade um trabalho que promove um interesse maior do indivíduo pelas atividades propostas.

O lúdico é um recurso pedagógico que pode ser mais utilizado, pois possui componentes do cotidiano e desperta o interesse do educando, que se torna sujeito ativo do processo de construção do conhecimento. Logo, através do lúdico, o professor tem a chance de tornar sua prática pedagógica inovadora, pois além de desenvolver atividades divertidas, o professor pode proporcionar situações de interação entre os alunos melhorando a forma de relacionamentos entre os mesmos. (RAU, 2007, p.51).

Vale ressaltar também que a utilização de jogos e atividades lúdicas, como ferramenta de ensino pode contribuir para melhorar a prática pedagógica do professor, pois de certa forma irá contribuir para despertar o interesse dos alunos para as atividades propostas, ampliando a possibilidade de desenvolver o conhecimento, favorecendo a aprendizagem. A seguir, veremos de acordo com Lopes (2011, p. 36), alguns benefícios e respectivas atividades que podem ser aplicadas a partir dos jogos, de forma a contribuírem para melhorar diversas situações que possam vir a compreender o aluno.

## **5 | QUANTO ÀS BRINCADEIRAS E A EDUCAÇÃO INFANTIL**

Embora possa ser considerada uma simples prática, algo comum e rotineiro, a brincadeira é uma atividade que compreende a fase mais importante da infância, pois é através da brincadeira que a criança começa a realizar suas descobertas, vivenciada em um espaço lúdico, onde possa aprender, se desenvolver e expressar, ou seja, é um momento onde tem a oportunidade de trabalhar sua identidade.

A brincadeira é ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo. (KISHIMOTO, 2011, p.26).

A brincadeira ainda é, ou pelo menos deveria ser encarada como algo espontâneo, divertido, que dê prazer, no entanto, que exija de alguma forma, o empenho de quem se propõe a brincar, é onde acontece o momento de socialização e aprendizado.

Assim, a brincadeira que precisa ser interessante e motivadora, se torna a melhor forma de comunicar e expressar da criança, e, uma vez brincando ela consegue adquirir experiência, desenvolver-se naturalmente, favorecendo ao desenvolvimento físico e cognitivo, primordial para sua aprendizagem.

## 5.1 A importância da brincadeira na educação infantil

Pode-se dizer que a brincadeira é um caminho que estabelece relações, permitindo a socialização das crianças, assim como dos adultos. Para Volpato (2002, p. 53) “*as relações sociais são reproduzidas nas relações das crianças entre si*”, o que normalmente condiciona a troca de experiências, conhecimento, cultura, enfim, é um espaço e tempo onde à brincadeira se transforma num faz de conta refletindo os fatos reais, onde ela pode criar e inventar.

As brincadeiras ou faz-de-conta são atividades através das quais a criança expressa capacidade de representar dramaticamente. Assim, a criança experimenta diferentes papéis e funções sociais generalizadas a partir da observação do mundo dos adultos. Neste brincar a criança age em um mundo imaginário, regido por regras semelhantes ao mundo adulto real, sendo a submissão às regras de comportamento e normas sociais a razão do prazer que ela experimenta no brincar. (SANTOS, 2002, p. 90).

Quando uma criança está brincando, ela através da atividade lúdica se prepara para a vida, pois consegue representar o mundo físico e social, compreendendo como funcionam as coisas. Entrando assim, mesmo que de forma simbólica, no mundo adulto, onde ela tem a oportunidade de entender, interagir e se relacionar. De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (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. (BRASIL, 1998, p. 27).

É fato que a criança aprende brincando e, brincando ela é feliz. E esta simplicidade e liberdade é que traz a riqueza do processo, permitindo-lhe que seja criativo, que expresse suas ideias e valores, potencializando assim o fator aprender, assumindo uma função lúdica, e atuando no complemento do conhecimento da criança.

## 5.2 Resgatando Jogos e brincadeiras

Quanto ao papel das brincadeiras no processo educativo, vale aqui abrir um destaque para jogos e brincadeiras tradicionais, que o passar tempo, estão ficando no esquecimento, embora tenha trazido e compreendem atividades de grande relevância na formação de valores, sentimentos, além de condicionamento e aptidões às crianças, ao contrário do que se vê hoje, crianças acomodadas no interior de suas casas, no uso frenético da tecnologia.

Por ser uma atividade essencial às crianças, além de importante recurso para o alcance dos objetivos educacionais, é interessante que o brincar constitua um dos enfoques básicos para o desenvolvimento dos programas de educação infantil e ensino fundamental. (FRIEDMAN, 2006. p. 85)

Como vimos, a brincadeira contribui para o desenvolvimento do intelecto, educacional e cognitivo, além de colaborar para que o indivíduo, através dos valores adquiridos, consiga formar-se um ser humano melhor. Por isto, o resgate destas brincadeiras é uma grande contribuição social nos dias atuais.

Mas, para que isto aconteça, é preciso que haja interesse por parte dos educadores e também da escola, tanto no planejamento quanto no espaço e estrutura, embora, os jogos e brincadeiras tradicionais, em sua maioria, é o que há de mais simples em propostas de atividades, algo que se pode aplicar e adaptar a qualquer realidade.

Sem falar que, não se pode permitir que as brincadeiras tradicionais se perdessem, todas elas compreendem inúmeros conhecimentos culturais, que podem de alguma forma ser aproveitadas para a construção do conhecimento formal, preservação da cultura e desenvolvimento físico, social, psíquico e cognitivo das crianças.

No resgate das brincadeiras tradicionais as crianças começam a vivenciar conteúdos culturais os quais ela irá reproduzir e transformar, apropriando-se deles e lhe dando uma significação. Assim a brincadeira tradicional é à entrada da criança nesta cultura, tal como ela existe em determinado momento, mas também com todo um peso histórico pertencente a aquela sociedade. (BROUGÈRE, 1995, p. 55).

Esse processo contribui também para melhorar o relacionamento social no dia-a-dia, inclusive em família, quando se faz esse resgate da cultura, logo que pelo conhecimento da história é possível trabalhar os valores com respeito e compromisso, além de fornecer elementos capaz de estimular a criatividade, aumento de vocabulário, socialização, bem estar e a mobilidade corporal.

## **6 | O EDUCADOR E AS PRÁTICAS LÚDICO-PEDAGÓGICAS**

O acelerado processo de industrialização e tecnologia tem mudado o perfil da sociedade, o que leva também a mudança de hábitos e, as crianças acabam nesse meio, sendo inseridas cada vez mais cedo no ambiente escolar. Por esta situação, cabe ao educador, em caráter pedagógico compreender a realidade destas crianças e direcioná-lhes em um espaço e ambiente capaz de proporcionar-lhes momentos de descontração e aprendizado.

Desta forma, cabe ao educador, como agente de desenvolvimento educacional, ensinar, mediar e auxiliar na construção de conhecimento, cada vez mais, um grande desafio social.

O lúdico não está nas coisas, nos brinquedos ou as técnicas, mas nas crianças, ou melhor dizendo, no homem que as imagina, organiza e constrói, possibilitando o uso do imaginário, de organizar e construir suas ações lúdicas, a qual ocorre de forma prioritária nos primeiros anos de vida, mas se estende por toda a vida humana. (OLIVEIRA, 2002, p.10).

É preciso creditar no brincar o desenvolvimento de forma prazerosa, onde ocorra uma interação social. Por isto, a importância do educador compreender e direcionar o processo lúdico no trabalho com a educação infantil.

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas. (BRASIL, 1998, p. 30).

Segundo Kishimoto (1997, p. 87) o educador deve ter segurança no uso do jogo ou da brincadeira usando esse processo com objetividade no cotidiano da educação infantil.

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetivos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo. (KISHIMOTO 1997, p. 90)

É preciso que estas atividades façam parte do planejamento do educador, logo, as crianças irão brincar, obedecendo a regras, normas, sempre mediadas pelo educador, que irá direcionando os impulsos conscientes e inconscientes, logo, transformando-os em algo significativo ao aprendizado e de interesse da criança.

Brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca a vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso (VELASCO, 1996, p. 78).

Essas ferramentas lúdicas ao serem adotadas pelos educadores, favorecem ao desenvolvimento de habilidades motoras e sensoriais, estimulando o raciocínio, por fim, pode-se dizer que estes contribuem para a construção do aprendizado e na formação da criança, pois tem a capacidade de enriquecer cada vez mais a experiência sensorial, estimula a criação e habilidades das crianças.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da pesquisa, com visão de diferentes autores sobre o tema, foi possível compreendermos significativamente sobre a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil, contribuindo indiscutivelmente para o desenvolvimento físico e cognitivo da criança.

Vale ressaltar também neste processo, a importância do papel do educador, sendo fundamental para o desenvolvimento da ludicidade, onde ele tem o compromisso de mediar, planejar e direcionar as situações, de forma que faça bom uso das ferramentas lúdicas para exercer a prática do conteúdo proposto.

Logo, o professor que se conscientizar das vantagens do trabalho lúdico, com certeza se adequará a determinadas situações de ensino, propondo às crianças experiências igualmente enriquecedoras e significativas, utilizando-as de acordo com as crianças e suas necessidades as atividades corretas para cada situação, buscando sempre ações eficazes para o aprendizado.

Enfim, o trabalho lúdico facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo, pois além da interação, a brincadeira, e o jogo proporcionam diferentes mecanismos para desenvolver a memória, a linguagem, a atenção, a percepção, a criatividade e habilidade para melhor desenvolver a aprendizagem.

A partir da análise e discussão do tema, pontuamos ser um assunto que ainda oferece muitas possibilidades para aprofundamento e discussões que propiciem a efetivação da prática dos jogos e brincadeiras nas instituições educativas de modo a fazer desses elementos verdadeiros facilitadores do processo de aprendizagem e do desenvolvimento integral da criança na educação infantil.

## REFERÊNCIAS

ANGOTTI, Maristela (Org). **Educação infantil: para que, para quem e por quê**. 3. ed. Campinas/ SP: Alínea, 2010.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**, 1988. Disponível em: < [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Constituicao/Constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm)>. Acesso em: 29 de setembro de 2018.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente, Câmara dos Deputados, Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990**. DOU de 16/07/1990 – ECA. Brasília, DF. Disponível em: < <http://www2.camara.leg.br/atividade-legislativa/plenario/discursos/escrevendohistoria/25-anos-do-estatuto-da-crianca-edo-adolescente>>. Acesso em: 29 de setembro de 2018.

BRASIL. **LDB: Lei nº 9.394 - Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, de 20 de dezembro de 1996. Presidência da República. Brasília, DF. Disponível em: < [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm)>. Acesso em: 02 de outubro de 2018.

BRASIL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: < <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume3.pdf>>. Acesso em: 03 de outubro de 2018.

BROUGÈRE, G. **A criança e a cultura lúdica**. São Paulo: Pioneira, 1995.

CUNHA, Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Maltese, 1994.

FORTUNA, Tânia Ramos. **O lugar do brincar na educação infantil**. Revista Pátio Educação Infantil, ano IX, n. 27, 2011.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo**. São Paulo: Moderna, 2006.

HEYWOOD, Colin. **Uma história da infância: da Idade Média á época contemporânea no Ocidente**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

KHISHIMOTO, Tizuco. Morchida. **Jogo, brinquedos, brincadeiras e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1997.

\_\_\_\_\_. **Brinquedo e brincadeira: usos e significações dentro de contextos culturais**. Petrópolis: Vozes, 2011.

LARROSA, Jorge. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**. Revista Brasileira de Educação. Campinas – SP: Autores Associados; ANPED, 1999.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 6. Ed. São Paulo, Cortez, 2011.

LUCKESI, C. C. **Avaliação da aprendizagem escolar**. São Paulo: Cortez, 2002.

MACEDO, Lino de; **Os jogos e o lúdico na aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MANSON, M. **História do brinquedo e dos jogos: brincar através dos tempos**. CADÊ O BRINCAR? Lisboa: Teorema, 2002.

MARTINS, A. P. **Dificuldade de Aprendizagem: Que são? Como entendê-las?**. Rio de Janeiro: Porto, 2005.

MENDONÇA, Fernando Wolff. **Teoria e Prática na Educação Infantil**. Maringá, PR: UNICESUMAR, 2012.

OLIVEIRA, Vera Barros. **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2002.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A Ludicidade na Educação: uma atitude pedagógica** – Curitiba: Ibpex, 2007.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

VELASCO, C. G. **Brincar: o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

WINNICOTT. D. W. **A criança e o seu mundo**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.