



**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ**  
**DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO**  
**ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**



Lilian Biazotto

**A BRINCADEIRA E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO  
INFANTIL**

**MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO**

**MEDIANEIRA**

**2014**



LILIAN BIAZOTTO

## A BRINCADEIRA E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo UAB do Município de Nova Londrina, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

Orientador(a): Prof. Dr Ricardo dos Santos

MEDIANEIRA

2014



---

## TERMO DE APROVAÇÃO

### A Brincadeira e o Desenvolvimento da Criança na Educação Infantil

Por

Lilian Biazotto

Esta monografia foi apresentada às 19h20min. do dia 27 **de março de 2014** como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo de Nova Londrina, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

---

Prof<sup>a</sup>. Dr. Ricardo dos Santos  
UTFPR – Câmpus Medianeira  
(orientador)

---

Prof Dr. Lucas Schenoveber dos Santos Junior  
UTFPR – Câmpus Medianeira  
(Membro)

---

Prof<sup>o</sup> Lairton Moacir Winter  
UTFPR – Câmpus Medianeira  
(Membro)

Dedico a execução deste trabalho à Deus,  
fonte de fé, força e inspiração em minha  
vida.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus pelo dom da vida, pela fé e perseverança para vencer os obstáculos.

Aos meu pais Antonio Nilson e Iraci, por todo o apoio em minha existência.

Ao meu marido Tiago, pelo incentivo nessa fase do curso de pós-graduação e durante toda minha vida.

Ao meu orientador professor Dr. Ricardo dos Santos pelas orientações ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

Agradeço aos professores do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, professores da UTFPR, Câmpus Medianeira.

Agradeço aos tutores presenciais e a distância que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

“Determinação coragem e autoconfiança são fatores decisivos para o sucesso. Se estamos possuídos por uma inabalável determinação conseguiremos superá-los. Independentemente das circunstâncias, devemos ser sempre humildes, recatados e despidos de orgulho”.

DALAI LAMA.

## RESUMO

BLAZOTTO, Lilian. A brincadeira e o desenvolvimento da criança na Educação Infantil. 2014. 31f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

A ludicidade auxilia o educador no desafio de ensinar, e brincar pode ensinar, pois propicia o trabalho com diferentes linguagens, o que facilita a significação de conceitos e a criança é capaz de construir seu próprio conhecimento. Durante a brincadeira a criança tem a oportunidade de aprender e se desenvolver, experimentar e interagir com seus colegas, com o professor. Sendo assim, o conteúdo do presente trabalho organizou-se através de uma pesquisa bibliográfica e teve como temática, um estudo sobre os aspectos da ludicidade no processo de ensino aprendizagem sendo o objetivo principal analisar a importância do brincar na Educação Infantil, compreender o trabalho com as atividades lúdicas através de uma análise quanto a contribuição do brincar e das brincadeiras no processo de desenvolvimento das crianças da educação infantil. O estudo fundamentou-se nas concepções teóricas de autores de grande expressão como Vigotsky, Santos, Ferreira, Kishimoto, Rojas, Wajskop e outros. A pesquisa enfoca o conceito da brincadeira, a contribuição do brincar e das brincadeiras no processo de desenvolvimento das crianças, tanto no aspecto cognitivo quanto nos aspectos da imaginação e da criatividade e busca estabelecer a importância do papel do educador neste processo, que precisa estar em permanente formação compreendendo sua prática em sala de aula.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Brincar. Aprender.

## ABSTRACT

BLAZOTTO, Lilian. The play and child development in Early Childhood Education. 2014. 31f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

The ludic assists the educator in the challenge to teach, and play can teach since it allows working with different languages, which makes the meaning of concepts and the child is able to construct their own knowledge. During the game the child has the opportunity to learn and develop, experiment and interact with their peers, with the teacher. Thus, the content of this work is organized through a literature search and had as its theme a study on aspects of playfulness in the teaching learning process with the main objective to analyze the importance of play in early childhood education, understanding work with play activities by analyzing how the contribution of play and play in children's development of early childhood education process. The study was based on the theoretical concepts of authors of great expression as Vygotsky, Santos Ferreira, Kishimoto, Rojas, Wajskop and others. The research focuses on the concept of play, the contribution of play and games in the development process of children, both in the cognitive aspect and the aspect of imagination and creativity and seeks to establish the importance of the educator's role in this process, which must be in continuing education including their practice in the classroom.

**Keywords:** Ludic. Play. Learning.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>Erro! Indicador não definido.</b>
<b>2 REVISÃO DE LITERATURA.....</b>	<b>12</b>
2.1 CONCEITUANDO A BRINCADEIRA .....	12
2.2 A CONTRIBUIÇÃO DO BRINCAR NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	17
2.3 A BRINCADEIRA E O DESENVOLVIMENTO DA IMAGINAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.....	21
2.4 O JOGO COMO UMA DAS ORIENTAÇÕES NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.....	23
<b>3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>27</b>
<b>4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>28</b>
<b>5. REFERÊNCIAS.....</b>	<b>30</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência (repouso, alimentação, etc.).

Na perspectiva da criança, brinca-se pelo prazer de brincar, sendo ela a protagonista na construção do conhecimento. As brincadeiras devem ser espontâneas, porém orientadas, permitindo à criança o exercício de sua criatividade, de seu pensamento.

Ao brincar, a criança não apenas expressa e comunica suas experiências, mas a reelabora, reconhecendo-se como sujeito pertencente a um grupo social e a um contexto cultural, aprendendo sobre si mesma e sobre os homens e suas relações no mundo, e também sobre os significados culturais do meio em que está inserida.

Sendo assim, o presente trabalho foi desenvolvido através de uma pesquisa bibliográfica realizada através de consulta em livros, dissertações, artigos e sites, e revistas, trazendo como objetivo central deste estudo, a análise sobre a importância do brincar na Educação Infantil, buscando compreender o trabalho com as atividades lúdicas como fator importante no processo de ensino e aprendizagem dos alunos da educação infantil, realizando uma análise quanto à contribuição do brincar e das brincadeiras no processo de desenvolvimento das crianças da educação infantil.

## 2 REVISÃO DE LITERATURA

### 2.1 CONCEITUANDO A BRINCADEIRA

Hoje em dia, com o ingresso da mulher no mercado de trabalho e o consequente aumento de participação efetiva das instituições na educação infantil no desenvolvimento da criança. Segundo Oliveira:

É importante que se reflita cuidadosamente sobre a necessidade de se organizar um ambiente propício, que respeite necessidades básicas neuropsicológicas da criança como indivíduo ativo e social. (OLIVEIRA, 2000, p. 94).

A organização desse espaço supõe que se tenha uma percepção positiva da criança, vendo-a como capaz de interagir espontaneamente, desde que não encontre cerceamento físico e/ou pessoal à sua liberdade de movimento, expressão e comunicação.

Segundo Santos a ludicidade é:

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

Nesse sentido, a formação do educador infantil não se deve restringir a aspectos intelectuais e cognitivos, mas também aos psicológicos, com especial atenção aos afetivo-emocionais, já que quanto menos a criança, menos consciência tem de si mesma como um ser separado e, conseqüentemente, mais vulnerável e influenciável fica a estados de tensão, frustração, ansiedade, depressão, etc., por parte de quem convivem com ela. A absorção desses estados desequilibradores,

inconscientes em sua maior parte tanto pelo educador como pela criança, cria-lhe um grande mal-estar, que pode se traduzir por condutas inibidas, ou, ao contrário, agitadas, distúrbios de sono, alimentação, etc. (FERREIRA, 2001, p. 90).

Tão importante quanto uma boa seleção (cognitiva e afetivo-emocional) dos educadores é propiciar sua constante adequação não só quanto a seus conhecimentos e estratégias de ação, mas quanto à sua saúde mental.

Da mesma forma, um contato mais sistemático, próximo, confiante e descontraído com os pais das crianças, ouvindo-os, em suas queixas e contribuições, muito pode contribuir para que a criança brinque mais, já que o brincar com envolvimento e alegria expressa um sentir-se bem, um bom relacionamento com os pais.

Zanluchi (2005) reitera que, “a demarcação dos territórios da família e da escola exigem definição, mas também comunicação”. São sistemas com suas especificidades próprias, dinâmicas e funcionais, mais que se caracterizam por sua abertura e intercâmbio constante e comum.

Vivências lúdicas tanto com educadores como com pais podem levar a um melhor conhecimento de si e do grupo como um todo.

Para Vigotsky:

O brincar é fonte de desenvolvimento e de aprendizagem, constituindo uma atividade que impulsiona o desenvolvimento, pois a criança se comporta de forma mais avançada do que na vida cotidiana, exercendo papéis e desenvolvendo ações que mobilizam novos conhecimentos, habilidades e processos de desenvolvimento e de aprendizagem (VIGOTSKY, 1998, p. 81).

O brincar é compreendido pelo autor como uma atividade construída pela criança nas interações que estabelece com outros sujeitos e com os significados culturais do seu meio.

Outro aspecto constitutivo do brincar e que tem importância fundamental na formação dos sujeitos é o processo de imaginação (VIGOTSKY, 1998, p.142).

Corsino (2009, p.79), destaca:

À medida que as crianças crescem, ampliam suas formas de brincar, interessando-se e compreendendo cada vez mais os jogos com

regras, que lhes abrem outras janelas para a experiência lúdica, as interações sociais e a construção de novos conhecimentos.

A autora enfatiza também que “as crianças aprendem as regras específicas dos jogos e também a tomar decisões, alternar turnos, controlar emoções, criar estratégias, respeitar os parceiros, comunicar-se e negociar”. (CORSINO, 2009, p. 104). Essa compreensão dos jogos também é fruto das interações sociais e da aprendizagem com os mais experientes, professores e outras crianças.

A compreensão da riqueza do processo de brincar para a formação das crianças implica concebê-la nas práticas pedagógicas cotidianas dos espaços de educação infantil como uma dimensão fundamental das interações que ali são estabelecidas entre adultos e crianças e crianças entre si, assim como do processo de construção de conhecimentos e da experiência cultural.

Segundo Oliveira:

O brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade (OLIVEIRA, 2000, p. 67).

Zanluchi (2005) reafirma que “Quando brinca, a criança prepara-se para a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.” Assim, destacamos que quando a criança brinca, parece mais madura, pois entra, mesmo que de forma simbólica, no mundo adulto que cada vez se abre para que ela lide com as diversas situações.

O ato de brincar acontece em determinados momentos do cotidiano infantil. Neste contexto, Oliveira (2000) aponta o ato de brincar, como sendo um processo de humanização, no qual a criança aprende a conciliar a brincadeira de forma efetiva, criando vínculos mais duradouros. Assim, as crianças desenvolvem sua capacidade

de raciocinar, de julgar, de argumentar, de como chegar a um consenso, reconhecendo o quanto isto é importante para dar início à atividade em si.

(...) o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo (CARVALHO, 1992, p.28).

O respeito às regras, a si mesmo e aos outros, a convivência social, se desenvolve na criança também, através da brincadeira. A criança aprende a expressar-se, a ouvir, concordando ou discordando das opiniões dos colegas, respeitando-as. Um ambiente sério e sem motivações, torna os educandos incapazes de expressarem seus sentimentos, com medo de serem reprovados diante de suas atitudes.

Zanluchi (2005) assevera ainda que “a criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica de seu dia-a-dia”, portanto, as crianças, tendo a oportunidade de brincar, estarão mais preparadas emocionalmente para controlar suas atitudes e emoções dentro do contexto social, obtendo assim melhores resultados gerais no desenrolar da sua vida.

Na visão de Vigotsky (1998) “O jogo simbólico é como uma atividade típica da infância e essencial ao desenvolvimento infantil, ocorrendo a partir da aquisição da representação simbólica, impulsionada pela imitação”. Desta maneira, o jogo pode ser considerado uma atividade muito importante, pois através dele a criança cria uma zona de desenvolvimento proximal, com funções que ainda não amadureceram, mas que se encontram em processo de maturação, ou seja, o que a criança irá alcançar em um futuro próximo. Aprendizado e desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida, é fácil concluir que o aprendizado da criança começa muito antes de ela frequentar a escola. Todas as situações de aprendizado que são interpretadas pelas crianças na escola já têm uma história prévia, isto é, a criança já se deparou com algo relacionado do qual pode tirar experiências.

Vigotsky (1998) ainda afirma que “A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais”. Essas relações irão permear

toda a atividade lúdica da criança, serão também importantes indicadores do desenvolvimento da mesma, influenciando sua forma de encarar o mundo e suas ações futuras.

Santos (2002) relata que “os jogos simbólicos, também chamados brincadeira simbólica ou faz-de-conta, são jogos através dos quais a criança expressa capacidade de representar dramaticamente.” Ao se submeter às regras de comportamento e às normas sociais enquanto brinca, a criança conhece as regras do mundo adulto real, sentindo prazer nessa experimentação.

De acordo com Vigotsky:

Ao discutir o papel do brinquedo, refere-se especificamente à brincadeira de faz-de-conta, como brincar de casinha, brincar de escolinha, brincar com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo. Faz referência a outros tipos de brinquedo, mas a brincadeira faz-de-conta é privilegiada em sua discussão sobre o papel do brinquedo no desenvolvimento. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual, o mesmo contém todas as tendências do desenvolvimento, sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento (VIGOTSKY, 1998, p. 139).

Segundo Vigotsky, Luria & Leontiev (1998, p. 125) o brinquedo “[...] surge a partir de sua necessidade de agir em relação não apenas ao mundo mais amplo dos adultos.”, entretanto, a ação passa a ser guiada pela maneira como a criança observa os outros agirem ou de como lhe disseram, e assim por diante. À medida que cresce, sustentada pelas imagens mentais que já se formou, a criança utiliza-se do jogo simbólico para criar significados para objetos e espaços.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27, v.01):

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, V.01).

Macedo (2005) destaca ainda que, “o brincar é sério, uma vez que supõe atenção e concentração. Atenção no sentido de que envolve muitos aspectos inter-relacionados, e concentração no sentido de que requer um foco, mesmo que fugidio, para motivar as brincadeiras”.

Segundo Santos a ludicidade é:

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

Assim, seguindo este estudo os processos de desenvolvimento infantil apontam que o brincar é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem. De acordo com Vigotsky (1998, p. 91):

Um dos principais representantes dessa visão, o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e/ou adultos. Tal concepção se afasta da visão predominante da brincadeira como atividade restrita à assimilação de códigos e papéis sociais e culturais, cuja função principal seria facilitar o processo de socialização da criança e a sua integração à sociedade.

O brincar busca o desenvolvimento integral da criança, sobretudo que ela seja capaz socializa-se e integrar-se à sociedade, sempre na busca de novas relações, construindo o conceito de respeito ao próximo.

## 2.2 A CONTRIBUIÇÃO DO BRINCAR E DAS BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

O lúdico como recurso pedagógico direcionado às áreas de desenvolvimento e aprendizagem pode ser muito significativo no sentido de encorajar as crianças a tomar consciência dos conhecimentos sociais que são desenvolvidos durante jogo,

os quais podem ser usados para ajudá-las no desenvolvimento de uma compreensão positiva da sociedade e na aquisição de habilidades.

Segundo Macedo (2005, p. 87):

Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente porque coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta, organiza as energias da criança, dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados

Oliveira, (2000, p. 101) aborda que:

No brincar, as crianças vão também se constituindo como agentes de sua experiência social, organizando com autonomia suas ações e interações, elaborando planos e formas de ações conjuntas, criando regras de convivência social e de participação nas brincadeiras.

Nesse processo, instituem-se coletivamente uma ordem social que rege as relações entre pares e se afirmam como autoras de suas práticas sociais e culturais.

Em relação às áreas de desenvolvimento e aprendizagem, Ferreira (2001) aponta que toda criança tem características próprias e o professor não pode esquecer que estas são as portas de entrada de seu desenvolvimento.

O mesmo autor identifica essas características nas áreas cognitiva, afetiva, social, linguística e psicomotora. Dessa forma, para um que ocorra um estímulo adequado aos alunos, o professor precisa conhecer em que ponto está o seu desenvolvimento.

Ferreira apresenta cinco características básicas do desenvolvimento que o professor precisa conhecer:

Não se dá por acaso ou automaticamente. Precisa de estímulos; 2) o desenvolvimento das áreas é simultâneo; 3) se uma área fica prejudicada em seu desenvolvimento, pode prejudicar o desenvolvimento das outras; 4) o desenvolvimento se dá na interação da criança com o meio; 5) a criança é autora do seu próprio desenvolvimento, mas precisa de mediador cuja principal figura é o professor (FERREIRA, 2001, p. 85).

O lúdico pode ser visto como um recurso facilitador da aprendizagem para as crianças e os jogos podem ser aplicados como desafios cognitivos, não bastando apenas constatar se certas habilidades foram desenvolvidas de acordo com os objetivos propostos pelo educador, mas também adequar as propostas aos interesses dos alunos.

Fernandez aponta a relação entre aprendizagem e o brincar:

Aprender é apropriar-se da linguagem, é historiar-se, recordar o passado para despertar-se ao futuro, é deixar-se surpreender pelo já conhecido. Aprender é reconhecer-se, admitir-se. Crer e criar. Arriscar-se a fazer dos sonhos textos visíveis e possíveis. Só será possível que as professoras e os professores possam gerar espaços de brincar-aprender para seus alunos quando eles simultaneamente construírem para si. (FERNANDEZ, 2001, p.37).

Assim, podemos considerar que o lúdico é um importante recurso pedagógico para a definição de ações pedagógicas adequadas e a utilização de jogos e brincadeiras em diferentes situações educacionais é um meio para estimular as aprendizagens específicas dos alunos.

Uma situação lúdica pode ser vista como um excelente meio de reconhecimento individual e grupal de características pessoais e grupais, quer sociais, morais ou intelectuais em suas múltiplas combinações. Por outro lado, de forma complementar, aponta dificuldades e pontos mal resolvidos, levando a criança a buscar melhorá-los para preservar sua imagem perante os outros (OLIVEIRA, 2000, p.23).

Ao brincar livremente, a criança é capaz de organizar sua competência de analisar e de desenvolver valores, princípios e regras. Daí a importância da valorização por parte do educador quanto ao brincar nos primeiros sete anos de vida da criança.

Por isso deve o educador ou educadora valorizar o brincar da criança, ao menos nos primeiros sete anos de vida. Atualmente, é no brincar livre que a criança vai estruturar sua capacidade de julgamento, a capacidade de fundamentar sua personalidade em importantes valores, princípios e regras.

Destarte, percebemos que o desenvolvimento infantil se encontra particularmente vinculado ao brincar, uma vez que este último se apresenta como a

linguagem própria da criança, por meio da qual é possível o acesso à cultura e à sua assimilação. Assim, o brincar se apresenta como fundamental, tanto ao desenvolvimento cognitivo e motor da criança quanto à sua socialização, importante instrumento de intervenção da estratégia de construção do conhecimento e autopercepção na infância. (ROJAS, 2009, p.85).

Rojas, afirma ainda que:

Brincar é experiência fundamental para qualquer idade, especialmente para as crianças com idade entre três e seis anos, que brincam para viver interação com o real, descobrem o mundo que as envolve, organizam-se e se socializam. Dessa forma, o brincar e o brinquedo já não são mais, na escola, aquelas atividades utilizadas pelo professor para recrear as crianças, como uma atividade em si mesma. Quanto mais rica for a experiência vivida pela criança, maior é o material disponível e acessível à sua imaginação. Destarte há necessidade de o professor ampliar, significativamente, as vivências da criança com o ambiente físico, com brinquedos, brincadeiras e com outras crianças (ROJAS, 2009, p. 56).

De acordo com Wasjskop:

A criança desenvolve-se pela experiência social nas interações que estabelece, desde cedo, com a experiência sócio-histórica dos adultos e do mundo por eles criado. Dessa forma, a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se um modo de assimilar e recriar a experiência sócio-cultural dos alunos (WASJSKOP, 2009, p. 25).

Podemos considerar diante disso que, a criança desenvolve-se interagindo com colegas e os jogos proporcionam isso, levando a trocas de experiências culturais diferentes.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) aborda que:

Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou jogos de regras e construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais. (RCNEI, 1998, p.29).

A situação de aprendizagem é aquela em que a atividade é significativa, que quem aprende a considera como um trabalho e como um jogo. Isto é, algo que se aprende com prazer. Organizar espaços para os jogos e as brincadeiras devem ser entendidos pelo educador como um percurso metodológico que ofereça situações em que se envolva a criança.

A escola, a sala de aula, o pátio, os parques abrem para a criança a capacidade de brincar, a possibilidade de decifrar os enigmas que a rodeiam. A brincadeira torna-se assim um momento de investigação, pesquisa, descoberta e construção de conhecimento sobre si mesma e sobre o mundo, dentro de um contexto de faz de conta que mostra o real.

Rojas (2009), coloca que “enquanto intermediador e organizador das ações pedagógicas, o educador precisa considerar que a atitude reflexiva é um processo que é contínuo e infinito, que pressupõe constantes transformações, correções de rota, autocrítica e auto-avaliação”.

Mesmo sem intenção de aprender, quem brinca, aprende, pois se aprende brincando. Como construção social, a brincadeira é atravessada pela aprendizagem, uma vez que os brinquedos e o ato de brincar, a um só tempo, podem contar a história da humanidade e dela participar diretamente, evidenciando algo aprendido e disposição inata do ser humano (OLIVEIRA, 2000, p.99).

Por meio de atividades lúdicas o educando explora muito mais sua criatividade. É uma linguagem que viabiliza a comunicação da criança consigo mesma, com os outros e com o mundo. O indivíduo criativo é elemento importante para o funcionamento efetivo da sociedade, pois é ele quem faz descobertas, inventa e promove mudanças.

### 2.3 A BRINCADEIRA E O DESENVOLVIMENTO DA IMAGINAÇÃO E DA CRIATIVIDADE

Por meio da brincadeira, a criança é capaz de exercitar capacidades como a de representar o mundo. A brincadeira permite a construção de novas possibilidades de ação e formas inéditas de arranjar os elementos do ambiente.

Oliveira destaca que:

Ao brincar, afeto, motricidade, linguagem, percepção, representação, memória e outras funções cognitivas estão profundamente interligados. Ao brincar a criança é favorecida com o equilíbrio afetivo contribuindo para o processo de apropriação de signos sociais. Cria condições para uma transformação significativa da consciência infantil, por exigir das crianças formas mais complexas de relacionamento com o mundo (OLIVEIRA, 2000, p. 164).

Oliveira (2000) enfatiza ainda que “a imaginação desenvolve-se por toda vida”. Ela é livre, embora ainda pobre na criança, ao passo que o adulto, por ter uma experiência mais diversificada, pode experimentar uma função imaginativa extremamente rica e madura.

Nas brincadeiras de faz-de-conta, a realidade é assumida e, muitas vezes, ocorre a expressão de regras implícitas. Por exemplo, ao brincar de casinha, a criança pode materializar o papel de mãe como reguladora, como dona de casa.

O brincar como símbolo que a criança utiliza no seu mundo imaginário traz na intensidade os significados e os sentidos de ser e de estar, de vivenciar o mundo. O brincar, então, ao ser reduzido à linguagem simbólica, possibilita ao mesmo tempo ser fundado e desvelado, ocultado e trazido à luz, explorado como ausência e reencontrado como presença. Permite mostrar a metáfora, favorecendo o lúdico. Sendo ato poético, a metáfora comporta um escutar que transcende o compreender. A metáfora é gesto não visível e não representável na fala. (RICOEUR, 1983).

O jogo, as brincadeiras, as invenções infantis buscam transformar o mundo, dominar seus efeitos de sentido. Abrem a possibilidade do princípio do prazer e da realização do criar, logo do aprender e de viver o não-real, dentro do mundo real. A realidade recriada corresponde ao sono com sonhos, em que não se corta o fio constituído de imagens que se transpõem, de um lado para outro. Assim, é possível ao pensamento atravessar os limites do mundo imaginário, para acolher qualquer cena. O brincar é o espaço com poder de transformação.

Ainda de acordo com Oliveira (2000) “na situação imaginária, a criança tem a oportunidade de se fazer autônoma, ante as situações e restrições impostas pelo

mundo que a cerca”. O brinquedo auxilia nesse processo em que a criança, de forma espontânea e até mesmo inconsciente, aprende a seguir as regras.

Por conta da satisfação e do prazer que encontra no brincar, tem a possibilidade de, cada vez mais descobrir-se, ampliando seus limites:

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado em uma situação real. O segundo é que no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e, ao mesmo tempo, ela aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se às regras e, por conseguinte, renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia à ação impulsiva constitui o caminho para o prazer no brinquedo (VIGOTSKY, 1998.)

O brinquedo é um desafio para a criança, desenvolvendo suas potencialidades, contribuindo para sua aprendizagem, estimulando-a a vencer dificuldades e obstáculos, aprendendo a tomar decisões em situações difíceis, desenvolvendo-a.

Ao considerar o trabalho com o brinquedo Vigotsky (1998), mostra como é a transição dessa atividade. Ele diz que “no brinquedo, a criança opera com significados desligados dos objetos e ações aos quais estão habitualmente”.

## 2.4 O JOGO COMO UMA DAS ORIENTAÇÕES NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

O jogo, hoje, é apontado como um recurso pedagógico que proporciona o desenvolvimento e aprendizagens específicas em determinadas áreas. A esse respeito Vigotsky, atesta que:

Na situação de brincadeira, a criança imita papéis exercidos pelos alunos e ensaia futuros papéis e valores, levando a criança a desenvolver a motivação, as habilidades e as atitudes que serão necessárias para a sua participação social (Vigotsky, 1998, p. 143).

A ludicidade é construída histórica e socialmente, assim Kishimoto (2010), define o jogo educativo como recurso pedagógico ligado à produção do conhecimento. O brinquedo educativo data dos tempos do renascimento, mas ganha força com a expansão da educação infantil, especialmente a partir deste século. A inclusão dos jogos nas propostas pedagógicas remete-nos para a necessidade de seu estudo nos tempos atuais. Kishimoto, em seu livro, *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação* (2010, p. 42) assevera que:

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.

Em seus estudos, a autora considera que a criança aprende com as explorações e relações que faz com os objetos e o meio em que vive; ela adquire noções espontâneas em processos interativos, nas quais existe integração total entre as áreas cognitiva, afetiva, corporal e social. Kishimoto (2010, p. 41) reforça que:

Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

Segundo Piaget:

Quando brinca, a criança assimila o mundo a sua maneira, em compromisso com a realidade, pois sua maneira de interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que criança lhe atribui (PIAGET, 1978, p.123).

Kishimoto (2010, p.17) afirma: “o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui”. Assim sendo, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações diferentes.

Para Huizinga, o jogo é:

Atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (HUIZINGA, J., 1971, p. 125).

Ainda, segundo Huizinga, "Os jogos infantis possuem a qualidade lúdica em sua própria essência". Como descrito, podemos então destacar alguns pontos importantes para o nosso trabalho com jogos, conforme se explicita abaixo.

Os jogos proporcionam a nós, educadores, uma ferramenta de interação e participação de crianças muito boa, pois podemos fazê-las interagir em todo processo de construção do jogo.

A criança em contato com jogos e brinquedos sente-se em seu mundo, estimulando seu interesse e atenção de forma prazerosa. Utilizar o jogo na Educação Infantil significa levá-la ao processo de ensino-aprendizagem dando condições para potencializar a construção do conhecimento, introduzindo, o lúdico, o prazer, a capacidade de iniciação e ação ativa.

O jogo pode ser trabalhado individualmente, em duplas ou grupos, mas deve ser algo em que crie um espaço de confiança e criatividade para se desenvolvido de maneira agradável e espontânea. Os jogos trazem situações de problemas onde cada indivíduo deve encontrar um caminho correto para chegar ao final, com isso, a criança aprende a desenvolver diferentes estratégias a partir de cada desafio criado nos jogos. (CARVALHO, 1992, p. 56).

Kishimoto (2010) aponta o surgimento de novas concepções de aprendizagem e o papel do jogo como outras formas de ensino.

Estas concepções consideram o jogo carregado de conteúdos culturais, e que os conhecimentos são adquiridos socialmente. Sendo assim, os sujeitos aprendem os conteúdos a partir das práticas sociais.

Neste sentido, o jogo promove o desenvolvimento, porque está impregnado de aprendizagem sendo fundamental que o professor tenha a sensibilidade de enxergar seu aluno como realmente ele é: uma criança. Portanto, é preciso se

envolver no seu mundo, abusar da imaginação e fantasias e desenvolver atividades lúdicas tornando o aprendizado natural como o brincar.

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Esta pesquisa caracteriza-se como bibliográfica descritiva, objetivando mostrar que a brincadeira leva à aprendizagem da criança na etapa pré-escolar sendo assim, torna-se necessário um estudo amplo em busca desse conhecimento e diante disso, foi realizada uma consulta através de livros, dissertações, artigos e sites, e revistas.

Certa de que é necessário construir um embasamento teórico e que isso só é possível com o respaldo de autores que fundamentam sobre a questão do brincar no processo de desenvolvimento da criança, foram utilizados autores como: Vygotsky, Macedo, Fernández, Rojas, Santos, Rau e outros. Esses autores defendem a teoria de que o brincar na educação infantil leva os alunos ao desenvolvimento crítico, à formação de pessoas capazes de tomarem decisões, competentes e confiantes.

Quanto à pesquisa Cervo e Bervian esclarecem:

A pesquisa bibliográfica procura explicar um problema a partir de referências teóricas publicadas em documentos, buscando conhecer e analisar as contribuições culturais ou científicas do passado existentes sobre um determinado assunto, tema ou problema (CERVO, BERVIAN, 2002 p.65).

Ainda conforme Cervo e Bervian (2007), a pesquisa descritiva ocorre quando 'se registra, analisa e correlaciona fatos fenomenos sem manipulá-los'.

A partir de uma pesquisa bibliográfica eficiente e segura é possível garantir um trabalho competente buscando atingir o objetivo de finalizar os estudos e refletir sobre as dificuldades.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Se o brincar é instrumento importante para desenvolver a criança, é também instrumento para a construção do conhecimento infantil. Pelo brincar, Vigotsky (1998) diz que “a criança reorganiza suas experiências. Oferecer oportunidades para a criança brincar é criar espaço para a reconstrução do conhecimento”.

O brincar permite ainda, aprender a lidar com as emoções. Pelo brincar, a criança equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal, sua personalidade.

Refletir a prática pedagógica sobre o brincar no desenvolvimento e na aprendizagem do ser humano é uma das principais funções do educador infantil de hoje. A ludicidade envolve as habilidades de memória, atenção e concentração, além do prazer da criança em participar de atividades pedagógicas de maneira diferente e divertida, e um dos aspectos que justifica a ludicidade na educação seria justamente a possibilidade de utilização de recursos pedagógicos que venham ao encontro dos diferentes estilos de aprendizagem encontrados em sala de aula, o que atualmente é um grande desafio para o professor da educação infantil.

A construção do saber com base no lúdico leva a criança, enquanto participa do jogo, a elaborar metas, a perceber e explorar diferentes estímulos, a antecipar resultados, a levantar diferentes hipóteses e a formular estratégias. Concluindo este trabalho, é possível dizer que os jogos, brinquedos e brincadeiras utilizados como recursos pedagógicos, não são elementos que trazem o saber pronto e acabado, ao contrário, esse saber precisa ser ativado pelos alunos. Assim, o jogo na ação pedagógica é um objeto dinâmico e que se modifica a partir das intenções dos alunos.

A aplicação de brincadeiras e jogos em diferentes situações educacionais é um meio de estimular, analisar e avaliar aprendizagens específicas dos alunos. Além disso, o lúdico envolve motivação, interesse, e satisfação, ativando aspectos referentes às emoções e à afetividade, componentes importantes no processo de construção do conhecimento.

Portanto, podemos salientar que a ludicidade é uma dimensão que deve ser explorada pelo professor atuante na etapa da educação infantil, trabalhando com os aspectos físico, cognitivo, emocional e motor, trabalhando com jogos e brincadeiras

significativas possibilitando avaliar os alunos em uma gama de relações no processo de ensino e aprendizagem.

Diante disso, há a necessidade de se continuar o estudo sobre a ludicidade, buscando o desenvolvimento e a atuação crítica na sociedade, como sujeito da história, pois a criança é o corpo vivido, descoberto e conquistado com sua própria vivência e a ludicidade pode levar o aluno à reflexão acerca de problemas sociopolíticos atuais, como ecologia, saúde, relações sociais, preconceitos sociais, discriminação e outros. Cabe assim, à escola promover a apreensão da prática social, com base na qual os conteúdos podem ser definidos.

## 6. REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura:viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. **Metodologia Científica**. 5ª ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

CORSINO, Patrícia. **Educação Infantil: cotidiano e políticas**. Campinas, Autores Associados, 2009.

FERREIRA, M. **Ação psicopedagógica na sala de aula: uma questão de inclusão**. São Paulo: Paulus, 2001.

FERNÁNDEZ, A. **O saber em jogo: a psicopedagogia propiciando autorias de pensamento**. Porto Alegre: ares Médicas, 2001.

HUIZINGA, J. **O jogo como elemento da cultura**. Trad. de João Paulo Monteiro. São Paulo, Perspectiva, 1971.

KISHIMOTO, T. M. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2010.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicoli; PASSOS, Norimar Christie. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.

RICOEUR, Paul. **A metáfora viva**. Porto - Portugal: Rés, 1983.

ROJAS, Jucimara. **Educação lúdica:a linguagem do brincar, do jogo e da brincadeira no aprender da criança**. Campo Grande, MS: Ed.UFMS, 2009.

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

VIGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

VYGOTSKY, L.S; LURIA, A.R. & LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

WAJSKOP, Barry J. **Inteligência e afetividade da criança na teoria de Vigotsky.** 5. Ed. São Paulo. Pioneira, 2009.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação.** Londrina: O autor, 2005.