



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB**  
**CENTRAL DE INTEGRAÇÃO ACADÊMICA**  
**DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO**  
**CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

**POLLIANA KÉSSIA BENTO DE ARAÚJO**

**CRIANÇA QUE BRINCA MAIS APRENDE MAIS:**  
**CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Campina Grande-PB  
2015

**POLLIANA KÉSSIA BENTO DE ARAÚJO**

**CRIANÇA QUE BRINCA MAIS APRENDE MAIS:  
CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de conclusão de curso, de natureza artigo, apresentado ao Departamento de Educação (CEDUC) da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de licenciado do curso de Licenciatura plena em Pedagogia.

Orientador: **Prof. Dr. Álvaro Luís Pessoa de Farias**

Campina Grande-PB  
2015

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

A883c Araújo, Poliana Kessia Bento de  
Criança que brinca mais aprende mais [manuscrito] :  
contribuições do lúdico na educação infantil / Poliana Kessia  
Bento de Araújo. - 2015.  
17 p.

Digitado.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) -  
Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2015.  
"Orientação: Prof. Dr. Álvaro Luis Pessoa de Farias,  
Departamento de Educação".

1. Educação Infantil 2. Lúdico 3. Desenvolvimento Infantil  
4. Aprendizagem I. Título.

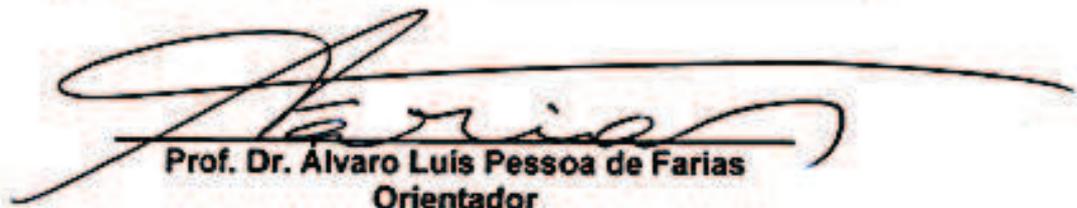
21. ed. CDD 372

POLLIANA KÉSSIA BENTO DE ARAÚJO

**CRIANÇA QUE BRINCA MAIS APRENDE MAIS:  
CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

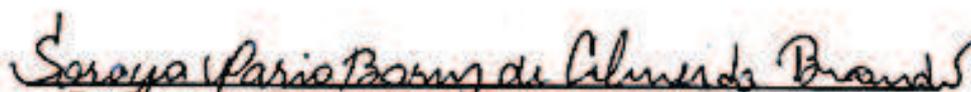
Artigo aprovado em 16 / 06 / 2015.

Nota: \_\_\_\_\_

  
Prof. Dr. Alvaro Luis Pessoa de Farias  
Orientador

**Examinadores:**

  
Profª Mestre Gloria Maria Leitão de Souza Melo

  
Profª mestre Soraya Maria Barros de Almeida Brandão

## RESUMO

Este estudo partiu da necessidade de compreendermos e refletirmos as contribuições do lúdico na Educação Infantil. Buscando embasamento teórico no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil-RCNEI e em outros teóricos que abordam o tema, como Pozas (2011), Oliveira (2000), Vygotsky (1998), dentre outros, enfatizamos as possibilidades de se obter êxito no fazer pedagógico em que se privilegiam os momentos de ludicidade. Ao longo dos discursos mostramos a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Destacamos que a criança, enquanto brinca, aprende e se desenvolve, aguça a imaginação, se socializa...Com essas contribuições e tantas outras a serem elencadas ao longo deste estudo podemos justificar o fato do ato de brincar exercer um papel tão fundamental na escola, em especial na educação infantil. Os jogos, os brinquedos, as brincadeiras e as dinâmicas, são ferramentas indispensáveis para a criação de um ambiente criativo, diferente, inovador e significativo.

**Palavras - Chave:** Brincar.Educação Infantil. Desenvolvimento e Aprendizagem

### 1. INTRODUÇÃO

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998) afirma que, compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo é o grande desafio da Educação Infantil e de seus profissionais. Nessa particularidade destacamos o universo lúdico, que é uma das “marcas registradas” do mundo infantil.

A sala de aula deve ser um lugar privilegiado onde a brincadeira está presente não só como forma de prazer e divertimento, mas principalmente como forma de aprendizado. Não esquecendo o papel primordial do professor, pois ele mesmo deve criar espaços onde as crianças sintam-se a vontade, deve também proporcionar materiais e participar dos momentos de ludicidade.

O presente estudo surge da necessidade de compreendermos as contribuições do lúdico, tendo o brincar como um prática auxiliadora do processo de ensino-aprendizagem. A nossa intenção é abordar as principais questões norteadoras do processo educacional quando a temática esta voltada ao campo da ludicidade.

Criança que brinca mais aprende mais. Essa afirmação, que é também a discussão central do nosso tema, foi inspirada nos escritos de Pozas (2011), onde a autora discorre sobre a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento cognitivo infantil.

Por meio de um suporte teórico nos propomos lançar reflexões para estudantes e profissionais atuantes na Educação Infantil, mostrando a importância

do lúdico de modo a motiva-los como mediador nas novas aprendizagens que as crianças irão adquirir no ato de brincar. Santos (2011, p.07), afirma que:

O profissional da educação, na sua grande maioria, tem a intenção de fazer um trabalho pedagógico mais eficiente; por isso, nesse meio, a discussão sobre a melhoria do ensino tem-se voltado para a busca de alternativas que proporcionem uma aprendizagem significativa pela via do prazer, do feto, do amor e do despertar das emoções, pois a falta de concentração dos alunos, o desinteresse pelas aulas, a indisciplina, a ansiedade, a falta de capacidade de memorização, de lógica e de apropriação dos conteúdos tem sido a tônica das discussões escolares. Os educadores já perceberam também que a atividade lúdica é uma das mais educativas atividades humanas e não serve somente para aprender os conteúdos escolares, mas também para afiar as habilidades e educar as pessoas a serem mais humanas.

Com essas contribuições e tantas outras a serem elencadas ao longo deste estudo podemos justificar o fato do ato de brincar exercer um papel tão fundamental na escola, em especial na Educação Infantil. Os jogos, os brinquedos, as brincadeiras e as dinâmicas, são ferramentas indispensáveis para a criação de um ambiente criativo, diferente, inovador e significativo.

Não existem formulas magicas para atingirmos um ensino de melhor qualidade, mas o que se propõe é que os educadores possam utilizar recursos que ativem a capacidade dos alunos para que eles possam descobrir de um modo simples e eficiente de aprender.

O brincar não pode ser visto somente pelo aspecto de movimento corporal, como momento de diversão em oposição ao trabalho escolar. Essa perspectiva põe de lado as contribuições do brinquedo no desenvolvimento infantil, sabendo que os momentos de brincadeira ajudam na socialização das crianças, aguça a imaginação, a criatividade, etc.

Saber ensinar e mediar conhecimentos de forma dinâmica é entender que o lúdico pode contribuir de forma eficiente para o pleno desenvolvimento intelectual, cognitivo e afetivo do ser.

Ao ingressar na escola a criança se depara com um ambiente social diferenciado, com pessoas desconhecidas, e é através da utilização dos brinquedos que o professor poderá ter um primeiro contato com a criança, tornando aquele ambiente a principio desagradável em um ambiente agradável e acolhedor.

## 2. O Lúdico

Lúdico é um adjetivo masculino com origem no latim *ludos* que remete para jogos e divertimento<sup>1</sup>. Uma atividade lúdica é uma atividade de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas. O conceito envolve as brincadeiras, os jogos e as dinâmicas.

O brincar e o jogar são manifestações humanas carregadas de magia, encantamento, satisfação pessoal, prazer, e em certos casos, desprazer. Desprazer porque a ludicidade trabalha com as emoções e por vezes o andamento do jogo ou brincadeira pode não ser agradável para os participantes.

Negrine (1994) diz que jogar não é apenas uma atividade e sim uma atitude que emana uma vivência de sentimentos e sensações que nos fazem desvendar significados e tomar decisões. A função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

Segundo Feijó (1992) “O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana”. Portanto é importante que o professor descubra e trabalhe a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

O uso do lúdico na educação prevê principalmente a utilização de metodologias agradáveis e adequadas às crianças que façam com que o aprendizado aconteça dentro do “seu mundo”, das coisas que lhes são importantes e “naturais” de se fazer, que respeitam as características próprias das crianças, seus interesses e esquemas de raciocínio próprio.

A utilização de jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica trata-se de um assunto que tem conquistado espaço no cenário nacional, principalmente na Educação Infantil, e seu uso permite construir um trabalho pedagógico que enseja a produção de conhecimentos, de linguagens e de desenvolvimento. Santos, expõe que:

Ao formular um conceito referente às atividades lúdicas, alguns teóricos acreditam que o brincar não se define com palavras por se tratar de atividades que têm origem na emoção. Outros definem o brincar como uma atividade espontânea, natural e descomprometida de resultados. Ainda há

---

<sup>1</sup><http://www.significados.com.br/ludico/>

aqueles que diferenciam o brincar do jogar, colocando que o brincar é uma atividade espontânea e sem regras e o jogar se caracteriza pelo cumprimento das regras (SANTOS, 2011, p.11).

Os conceitos podem apresentar concepções diferentes, segundo a ótica de cada autor, mas independente do sentido que cada um atribui ao brincar, todos colocam a sua importância no desenvolvimento humano e é por isso que necessitam invadir os espaços da educação. Criança que desenvolve a ludicidade entra em contato com uma forma mais ampla de linguagem, passa a ser sujeito ativo de suas ações.

É necessário lembrar que qualquer criação do homem até mesmo as brincadeiras e jogos estão relacionados ao contexto social, histórico e cultural do momento, dessa forma assume as características da época. Brincar é a primeira forma de participar e de produzir cultura. Nas brincadeiras, a criança se expressa, vive sua cultura e a reproduz. Ao brincar, ela dialoga com a sociedade e com o outro, representando as funções dos diferentes papéis sociais do mundo adulto. Ela vai se apropriando de sua cultura e das relações sociais de forma ativa, transformando, recriando, experimentando.

## **2.2 Considerações do RCNEI**

O Referencial curricular nacional para a educação infantil-RCNEI, que é um documento que se constitui em um conjunto de orientações pedagógicas oficiais para o desenvolvimento de práticas educativas de qualidade na Educação Infantil, em seus três volumes trazem conceitos e propostas significativas sobre o brincar, discutindo que quando a criança brinca, apropria-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhe novos significados.

As brincadeiras ocorrem por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada. Isso significa que:

Uma criança que, por exemplo, bate ritmicamente com os pés no chão e imagina-se cavalgando um cavalo, está orientando sua ação pelo significado da situação e por uma atitude mental e não somente pela percepção imediata dos objetos e situações. No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando. (BRASIL 1998,p.27.v. 1)

Utilizando a criatividade, enquanto brincam, as crianças veem inúmeras possibilidades de utilização para um mesmo objeto. No brincar a criança aguça sua criatividade e percepção sobre a realidade que a cerca. Para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características. Dessa forma a brincadeira surge de um conhecimento prévio e no percurso esses conhecimentos são ampliados.

O brincar apresenta-se por meio de várias categorias de experiências que são diferenciadas pelo uso do material ou dos recursos predominantemente implicados. Estas categorias de experiências podem ser agrupadas em três modalidades básicas: brincar de faz-de-conta ou com papéis, considerada como atividade fundamental da qual se originam todas as outras; brincar com materiais de construção e brincar com regras.

A brincadeira contribui com o trabalho do professor, pois “por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular” (BRASIL, p.28).

Brincar livremente é algo imprescindível para a criança, mas no contexto escolar devem ser bem orientadas pelo educador. A intervenção do educador é necessária para que as crianças interajam bem com as outras. 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. O RCNEI ainda destaca que:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (Brasil 1998,p.22.v.2)

Desenvolvendo diferentes papéis, as crianças fantasiam, imitam e recriam. Nesse processo de imitação e faz de conta, a criança aprende muito sobre as pessoas com quem convive, sobre suas relações e sobre seu próprio eu, enriquecendo assim a sua identidade.

Brincando as crianças evocam seus conhecimentos prévios e ativam sua memória. As próprias crianças têm consciência de que brincando transforma a realidade. Verdade essa que muitas vezes enquanto brincam dizem "que é de mentirinha", mostrando assim que é um ato consciente."A motivação da brincadeira é sempre individual e depende dos recursos emocionais de cada criança que são compartilhados em situações de interação social." (BRASIL 1998, p.24.v.2). Assim sendo, o professor deve motivar as crianças a se envolverem nas atividades e brincadeiras propostas, mas respeitando seu tempo de disposição emocional.

Outro ponto comum no ato de brincar, segundo o mencionado Referencial, são as disputas que ocorrem por causa dos brinquedos ou por causa das ideias e sugestões diferenciadas. Esses conflitos são importantes na diferenciação e afirmação do eu, como também para aprenderem a argumentar e ouvir o ponto de vista do outro.

Há uma diversidade de jogos e brincadeiras e sua relevância varia de acordo com a faixa etária das crianças. Por exemplo, desde pequenos, os bebês já manifestam suas preferências num jogo de esconder e aparecer. O que os ajuda a elaborar a construção mental da imagem de um objeto ou de uma pessoa ausente. Há vários tipos de brincadeiras e jogos que:

Possam interessar à criança pequena, constituem-se rico contexto em que ideias matemáticas podem ser evidenciadas pelo adulto por meio de perguntas, observações e formulação de propostas. São exemplos disso cantigas, brincadeiras como a dança das cadeiras, quebra-cabeças, labirintos, dominós, dados de diferentes tipos, jogos de encaixe, jogos de cartas etc. Os jogos numéricos permitem às crianças utilizarem números e suas representações, ampliarem a contagem, estabelecerem correspondências, operarem. Cartões, dados, dominós, baralhos permitem às crianças se familiarizarem com pequenos números, com a contagem, comparação e adição. Os jogos com pistas ou tabuleiros numerados, em que se faz deslocamento de um objeto, permitem fazer correspondências, contar de um em um, de dois em dois etc. (Brasil 1998,p.235.v.3)

O trecho destacado acima enfoca algumas contribuições dos jogos e brincadeiras no que diz respeito à educação matemática, mas as suas contribuições perpassam outras áreas de conhecimento, oferecendo suporte para uma educação na interdisciplinaridade.

### 2.3 Brincadeiras tradicionais e aprendizagem

Entenderemos aqui como brincadeiras tradicionais, as brincadeiras que nossos avós e nossos pais brincavam, e que foram passadas de geração para geração.

Muitos não conseguem entender, ou ignoram, mas as brincadeiras de infância são o reflexo dos desafios da vida adulta. Grande parte das brincadeiras tradicionais que encantam e fazem parte do cotidiano de várias gerações de crianças estão desaparecendo na atualidade devido às transformações do ambiente urbano, da influência da televisão e dos jogos eletrônicos.

Pesquisas atuais mostram a importância de resgatar as brincadeiras tradicionais na educação e socialização da infância, pois brincando a criança estabelece vínculos sociais, ajusta-se ao grupo e aceita a participação de outras crianças com os mesmos direitos. Obedece às regras traçadas pelo grupo, como também propõe suas modificações.

Para Velasco (1996), com o progresso das grandes cidades e a mudança de hábitos que a evolução da civilização nos impôs, as brincadeiras tradicionais sofreram várias mudanças no decorrer dos séculos. As crianças estão deixando de sonhar com fadas, galopar em fantasiosos cavalinhos de pau, embalar bonecas aconchegantes de pano, competir em fabulosos campeonatos de bolinha de gude ou pião, para ficarem horas pressionando uma tecla de computador que faz um carrinho imaginário andar em uma estrada que não se pode sentir.

Numa sociedade cada vez mais industrializada os jogos de computadores e brinquedos eletrônicos passaram a ser mais constante na vida das crianças, o que torna o brincar mais individualizado.

As brincadeiras, mesmo as aparentemente mais simples, são suportes para significativas aprendizagens. Oferecendo um exemplo desenhável, Cavallari e Zacharias (1994) comentam que as rodas e brincadeiras cantadas são atividades em que as pessoas podem cantar e brincar ao mesmo tempo, coordenando sempre as brincadeiras com as músicas entoadas. São compostas por letras simples e acopladas, gestos e movimentação divertida. As rodas e brincadeiras podem ainda ajudar no desenvolvimento da sociabilização e aprendizagem motora (ritmo, coordenação, e desenvolvimento de percepção, observação e atenção).

A interação e a socialização entre as crianças é especialmente estimulada nas situações de uso dos brinquedos, nas negociações para a construção dos brinquedos, na troca de ideias entre as crianças e com os adultos e na própria fabricação dos brinquedos pelas crianças.

O conhecimento desses brinquedos tradicionais, como pião, pipa, carrinho de rolimã, vai-vem, bilboquê e outros tantos, além de trazer elementos de cultura, permite um amplo trabalho de aquisição de vocabulário verbal e corporal, na medida em que o contato com estes brinquedos e brincadeiras, a compreensão de suas características, a aquisição das regras e a habilidade de ensinar seu uso permitem às crianças inúmeras oportunidades de se expressarem.

As brincadeiras tradicionais além de possibilitarem aprendizagens contribuem com satisfação pessoal e deixam sentimentos agradáveis que perduram por muito tempo. Vejamos a letra de uma música que retrata várias brincadeiras ainda gravadas na mente do adulto:

"Tem sempre uma criança  
brincando dentro da gente.  
Sua lembrança aliança  
entre passado e presente.

Par ou ímpar, estátua, totó,  
pipa, aviãozinho de papel.  
Corrida de saco, dominó,  
amarelinha e passa-anel.

Adivinhas, jogo de botão,  
cabra-cega e queimada.  
Palitinhos, dama, pião,  
morto vivo e charada.

Quem um dia não brincou  
não sabe o que perdeu.  
Pela infância da vida passou,  
só passou mas não viveu.

Danças, cantigas, patinete,  
boca de forno, bilboquê.  
Caça palavras, detetive e bete,  
barra-manteiga, bambolê.

Peteleco, mímica, carrinho  
e chicotinho-queimado.  
Bolinha de gude, corda, trenzinho,  
rolimã e marcha-soldado.

Quem um dia não brincou  
não sabe o que perdeu.  
Pela infância da vida passou,  
só passou mas não viveu.

Quebra-cabeça, parlendas, peteca,  
pelada de rua, escolinha.  
Trava-língua, memória, boneca,  
ioiô, salva-latinha.

Caça-tesouro, forca, casinha,  
gol a gol, fincas no rio.  
Caiu no poço, cozinhadinha  
e telefone sem fio.

Quem um dia não brincou  
não sabe o que perdeu.  
Pela infância da vida passou,  
só passou mas não viveu.

Faz-de-conta, polícia e ladrão,  
perna de pau, rei e rainha.  
Médico, visita, assombração,  
prenda e ciranda-cirandinha.

Estilingue, dado, sô lobo,  
pique de pegar e de esconder,  
vaca-amarela, enganou o bobo...  
Por que é que eu fui crescer?  
Por que é que eu fui crescer?  
Por que é que eu fui crescer?  
Por que é que eu fui crescer?

Viva seu lado criança,  
a pura felicidade,  
encha a vida de esperança  
e o coração de saudade.  
Tem sempre uma criança

brincando dentro da gente,  
brincando dentro da gente..."<sup>2</sup>  
(Brincadeiras de Criança -Flávio Almeida Patrocínio)

A música acima menciona varias brincadeiras tradicionais e nessas brincadeiras há inúmeras aprendizagens. O trava- língua, por exemplo, ajuda a criança a desenvolver a linguagem, a dicção. O faz de conta estimula a criatividade. A amarelinha e a brincadeiras de roda e de corrida ajudam no desenvolvimento motor... E todas elas ajudam na socialização e melhor convivência das crianças.

Moura (2008) acredita que não apenas a cultura implícita nos brinquedos e brincadeiras tradicionais, para não se perderem, terá que ser resgatados pela escola e pela família, como a capacidade imaginativa e criadora de crianças cujos únicos brinquedos são os industrializados pode ficar aquém de suas reais potencialidades. O resgate de brinquedos e brincadeiras tradicionais, sua produção e as possibilidades de exploração por eles oferecidas devem ser de interesse de toda escola, pois além de fazerem parte da cultura da infância, podem estimular a criatividade, a coordenação motora, a imaginação, a percepção visual, auditiva e tátil e a concentração.

#### **2.4 Brincadeiras e jogos como fonte de aprendizagem, desenvolvimento e satisfação de desejos.**

Do ponto de vista de Oliveira (2000) o brincar não significa apenas recrear, mas sim desenvolver-se integralmente. 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. Todavia, 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.

Vygotsky (1998) acentua o papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil, pois é brincando, jogando, que a criança revela seu estado

---

<sup>2</sup>Letra e vídeo disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=wqANHZZtAYI>

cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos. 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. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual, o mesmo contém todas as tendências do desenvolvimento, deforma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento.

Enquanto brincam, as crianças ampliam o seu conhecimento de mundo, aprendem conceitos, criam e recriam. Segundo Vygotsky (1998) as brincadeiras desempenham um papel fundamental no desenvolvimento da criança, desenvolvendo a ideia de que o aprendizado se dá por interações. Os momentos em que se privilegiam atividades lúdicas são favoráveis para que essas interações aconteçam. Interação dos alunos entre si e destes com o educador, envoltos no jogo ou brincadeira proposta. Para Vygotsky (Idem) a aprendizagem é a força propulsora do desenvolvimento intelectual. Se já afirmamos que enquanto brincam as crianças aprendem, nos apoiando na teoria de Vygotsky podemos dizer que elas aprendem e ao mesmo tempo se desenvolvem.

Vygotsky (Apud POZAS, 2011) propõe que a brincadeira, nos primeiros anos de vida da criança, é uma atividade predominante, a qual constitui fonte de desenvolvimento ao criar Zonas de desenvolvimento proximal, que é a distância entre os conhecimentos que a criança já possui e o que ela pode avançar mediada por um adulto ou outra criança mais experiente. Ao criar zona de desenvolvimento proximal a brincadeira é uma fonte de significativas aprendizagens. Vygotsky (1998) mostra também com suas investigações que os elementos fundamentais da brincadeira são a situação imaginária, a imitação e as regras. Regras essas que nem sempre são explícitas, mas existem.

Por meio das brincadeiras e jogos, além dos conteúdos, as crianças aprendem outras coisas que vão servir para seu processo de formação, como a superação dos seus próprios limites, paciência, tolerância com os colegas, divisão de espaços e objetos etc. Aprimoram também a sua ação motora; na brincadeira vão superando aos poucos os seus limites e realizam movimentos que antes não conseguiam.

Brincando as crianças tem sua auto-estima elevada e aprende a melhor conviver e resolver os conflitos. No jogo, os conflitos certamente vão aparecer, visto

que cada criança é diferente e seus pensamentos e interesses podem divergir. Nesses conflitos a criança aprende a argumentar, a tolerar e aceitar a opinião do outro. Nesse processo o professor é um guia orientador, enfatizando a cooperação ao invés da competitividade.

Mukhina (1995, p.155) constata que "o jogo dá origem a mudanças qualitativas na psique infantil." No jogo, a criança descobre como acontecem as relações entre os adultos, seus direitos e deveres. Através do jogo dramático as crianças satisfazem seus desejos de participarem das atividades dos adultos.

Imitando os adultos e dando novas significações ao mundo real, a criança se debruça sobre novas descobertas e novas situações; encara novas emoções e frustrações, propõe novas soluções para os problemas ou reorganiza soluções antigas.

Quanto mais ampla for a realidade que as crianças conhecem, tanto mais amplos e variados serão os argumentos dos seus jogos. Em todas as idades as crianças brincam de coisas parecidas, mas de maneira diferente. É muito frequente entre as menores crianças da pré-escola o jogo baseado unicamente nas relações humanas.

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.

Os momentos de brincadeiras auxiliam as crianças em seu processo de comunicação, de socialização, proporcionando dialogo e partilha de conhecimentos. Mukhina(Idem,1995,p.162) considera que:

Os elementos da comunicação manifestam-se muito cedo, quando as crianças brincam separadas porque ainda não sabem montar um jogo dramático. Nesse período, a criança concentra-se em seus próprios atos e presta pouca atenção ao que os outros fazem. Mas de vez em quando, cansada de seu próprio jogo, põe-se a observar o jogo de outra criança. Esse interesse pela brincadeira alheia anima-a a estabelecer contatos com o outro, aproximar-se dele, brincar com ele e a ceder-lhe parte do espaço que ocupa.

Aos poucos a criança vai sentindo a necessidade de criar ações conjuntas e percebe que brincar sozinha não é tão agradável quanto em grupo. A necessidade de a criança comunicar-se com os companheiros estimula também o

desenvolvimento da linguagem, de forma coerente e contextualizada. A linguagem incorporada á atividade prática da criança ajuda a possibilitar um salto qualitativo nas formas de funcionamento mental, no qual a criança passa a organizar melhor suas ideias e passa a operar não só no mundo imediato e concreto.

Wallom (apud GALVÃO, 1995,p.43) afirma que o desenvolvimento de cada pessoa é uma construção progressiva e "cada fase tem um colorido próprio, que é dado pelo predomínio de um tipo de atividade." Dentro desse "colorido" do universo infantil destacamos o lúdico como ferramenta pedagógica para que essa construção progressiva de aprendizagens e desenvolvimento aconteça de forma prazerosa e significativa.

Machado (2000) enfatiza que o brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento das crianças. É concebido como uma das atividades que permite que as crianças relaxem através da dispersão de energias contidas na classe. E, ainda, enfatiza que a brincadeira recupera fisicamente as crianças. Parece contraditório afirmar que a brincadeira recupera fisicamente a criança, já que para os adultos o que recupera é o repouso físico. Mas talvez essa teoria possa explicar o que muitos de nós nos perguntamos: o porquê da criança parecer nunca cansar de brincar.

Santos (2011) diz que o brincar é a primeira conduta inteligente do ser humano. Afirma que a brincadeira é tão essencial para a criança como o sono e a alimentação. Portanto, na escola, a criança precisa continuar brincando para que seu desenvolvimento e crescimento físico, intelectual, afetivo e social possam evoluir e se associar à construção do conhecimento de si mesma, do outro e do mundo.

A ludicidade esta tão arraigada que quase todos os objetos são utilizados pela criança com finalidade lúdica. Em sua mão uma caneta, por exemplo, não serve só para escrever e desenhar, mas também para fazer um batuque sobre a mesa, para voar como se fosse um avião, transforma-se em microfone, cutuca o vizinho... Usa os objetos para sua comunicação expressiva e para o exercício de sua imaginação.

Segundo Piaget (apud POZAS 2011) ao manifestar uma cultura lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimento. As repetições com caráter lúdico são a principal forma de aprendizagem no primeiro ano de vida e constituem a base para as futuras operações mentais. Os jogos de exercícios são a base para o como das coisas; os simbólicos para o porquê das

coisas; os de regra, uma coordenação entre ambos, tendo sua importância estrutural em seu valor operatório.

É necessário que nos centros de educação infantil e na pré-escola, sejam oferecidas possibilidades de brincadeira ou de jogos simbólicos que em alguns momentos são organizados e dirigidos e, em outros momentos, organizados pelo educador; porém de livre opção das crianças. De acordo com Almeida (1998), a possibilidade de participar, desde a construção dos mais diferentes materiais, como fantasias, máscaras, fantoches, marionetes, entre outros, até a sua utilização em dramatizações, teatro ou outras representações de sua opção, se constitui em um espaço de vivência onde a criança trabalha com a imitação e a representação, desenvolve sua autonomia e a estrutura de regras de convívio grupal, dentre outros.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Diante do exposto reafirmamos as contribuições do brincar para o aprendizado das crianças. As possibilidades de aprendizagens oferecidas pelos jogos e brincadeiras são quase que infindáveis. É sempre possível através do brincar "desenvolver um assunto que oferecerá a criança oportunidade de desenvolver melhor o aprendizado do que através da rotina dos livros." (KISHIMOTO,2013,p.101). A busca do sucesso na educação só obterá êxito quando for ao encontro das necessidades e interesses da criança. Interesses esses que encontram no brincar a sua plena realização.

Compreender a brincadeira como mais um eixo organizador do fazer pedagógico é de fundamental importância, pois é através dela que a criança estabelece vínculo entre o imaginário e o real. Para Almeida (1998), o educador como mediador entre a criança e o mundo sócio cultural precisa organizar a sua ação tendo como referência as finalidades da educação infantil, os conhecimentos a serem socializados e o processo de desenvolvimento das crianças.

O educador atua nos momentos de brincadeiras como um guia, um orientador, mas não precisa interferir frequentemente nas atividades. Interferir demais faz as crianças perderem o ritmo, o encanto do momento. Nos momentos de jogos é importante que enfatize a cooperação entre as crianças, visto que competitivas elas já sabem ser. A nossa sociedade é muito competitiva.

Uma criança que brinca mais tem oportunidade de se expressar mais nos seus sentimentos e desejos. Além disso, o lúdico age na formação de pessoas mais alegres e vibrantes e na sala de aula ajuda no envolvimento social das crianças umas com as outras e com o educador. Na brincadeira todas as crianças são envolvidas, quando há um bom incentivo até as mais tímidas vão participar, e as mais agressivas e de difícil convivência, pelo bem da brincadeira, uma hora vão cooperar.

Como foi posto, à luz dos teóricos, ficou evidente que o lúdico contribuiu com a aprendizagem e desenvolvimento das crianças, que o brincar deve ser incorporado à educação como algo que pode desencadear um processo permanente de educar.

## **ABSTRACT**

This study came from the necessity to understand and reflect the playful contributions in kindergarten. Seeking theoretical basis in Referential National Curriculum for Early Childhood Education - RNCECI and other theorists who address the issue, as Pozas (2011), Oliveira (2000), Vygotsky (1998), among others, we emphasize the possibilities to succeed in making teaching in which they emphasize the moments of playfulness. Over the speeches, we show the importance of games and activities for the development and learning of children. We emphasize that the child, while playing, learns and develops, captures the imagination, socializes. With these contributions and many others to be listed throughout this study, we can justify the fact that the act of playing exercises such a fundamental role in the school, especially in early childhood education. Games, toys, jokes and dynamics, are indispensable tools for the creation of a creative environment, different, innovative and meaningful.

Key - Words: Playful.ChildhoodEducation.Learning

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P.N. **Educação lúdica: Tecnologias e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Vol1,2 e 3. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- CAVALLARI, Ricardo Vinícius. ZACHARIAS, Vany. **Trabalhando com recreação**. São Paulo: Ícone, 1994.
- FEIJÓ, O.G. **Corpo e movimento**. Rio de Janeiro: Shape, 1992.
- GALVÃO, Izabel. Henri Walom: **Uma concepção dialética do desenvolvimento infantil**. Petrópolis,RJ: Vozes, 1995.
- KISHIMOTO, TizukoMorchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2013.
- MACHADO, Elaine Rose. **Método dinâmico de ensino: educação infantil**. 1.ed. São Paulo: 2000.
- MOURA, Selma. **O resgate de brinquedos tradicionais da infância**. Disponível em: <http://www.overmundo.com.br/overblog/o-resgate-de-brinquedos-tradicionais-da-infancia>. Acesso dia 18 de maio de 2015.
- MUKHINA, VALERIA. **Psicologia da idade pré-escolar**. Tradução: Claudia Berliner. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil-Simbolismo e jogo**. v.1.1ªed. Porto Alegre, RS: Prodil, 1994.
- OLIVEIRA, Vera Barros de.(org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes,2000.
- POZAS, Denize. **Criança que brinca mais aprende mais: a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento cognitivo infantil**.1.ed. Rio de Janeiro: Senac Rio,2011.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola: metodologia lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas**. 2.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.
- VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar, o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.
- VYGOTSKY, **A formação social da mente**.6.ed. São Paulo: Martins Fonte,LTDA, 1998.