

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Kezia Ribeiro Marques Siqueira¹

RESUMO: O presente artigo tem como objetivo mostrar a importância dos jogos e das brincadeiras na Educação Infantil, levando em consideração que o brincar pode ajudar no desenvolvimento das crianças em seus aspectos físico, psicológicos, intelectual e social. Esse tema é importante pois as crianças aprendem através dos jogos, brincadeiras e brinquedos, e ainda se socializam com outras crianças. A brincadeira e o jogo são instrumentos de grande importância para aprendizagem no desenvolvimento infantil, pois se a criança aprende de maneira espontânea, o brinquedo passa a ter significado crucial na formação e na aprendizagem. O brincar na escola é diferente do brincar em outro lugar, a brincadeira na escola tem como finalidade o aprendizado da criança envolvendo assim toda a equipe pedagógica. É fundamental acreditarmos no jogo como elemento importante no que diz respeito ao aprendizado e que é essencial obter conhecimentos sobre as atividades lúdicas no que se refere à educação infantil, pois através dessas atividades a criança auto-expressa.

Palavras-chave: jogos, brincadeiras, educação infantil.

1 INTRODUÇÃO

A brincadeira infantil é muito importante no desenvolvimento da criança. Tão importante que o brincar é reconhecido como um direito pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). A medida que a criança vai se desenvolvendo ela já começa a brincar, algo natural, quase intuitivo, e evolui na proporção que o desenvolvimento cognitivo dos pequenos acontece. A linguagem da brincadeira permite que a criança aprenda muitas coisas e adquira habilidades essenciais para o seu completo desenvolvimento (PETROBRAS, 2023).

Os jogos e brincadeiras contribuem na construção do conhecimento a partir de sua utilização no processo de ensino-aprendizagem. Nas séries iniciais, as brincadeiras são fundamentais e de extrema importância no aprendizado da criança e a incentiva a descobrir novas habilidades que acabam contribuindo para o avanço do conhecimento, pois elas aprendem brincando.

¹ Pós-graduanda em Educação Especial e Inclusiva - Graduada em Pedagogia Pela Faculdade UNOPAR – E-mail: keziaribeiroms@gmail.com

O principal objetivo apresentado neste artigo científico foi a apresentação de algumas teorias importantes no processo de aprendizagem usando os jogos e brincadeiras. O universo das crianças é incrível. Nesse sentido, o tema foi escolhido com o objetivo de abordar a importância dos Jogos e brincadeiras na educação infantil.

O artigo científico abordará as teorias de Friedmann, Kishimoto, Piaget, Vygotsky e Henri Wallon. Será relatada as características principais de cada uma relacionando-as com o processo de aprendizagem em sala de aula. Será uma viagem ao tema escolhido, e com certeza uma grande aventura.

2 METODOLOGIA

A metodologia empregada foi a pesquisa bibliográfica. Foram utilizados uma diversidade de autores renomeados sobre o tema escolhido, com o intuito de argumentar sobre a importancia dos jogos e brincadeiras na educação infantil.

O presente artigo científico será um artigo de revisão, ou seja, resultado de pesquisas bibliográficas, na qual se caracteriza por analisar e discutir informações já publicadas. O assunto discorrido será a importância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil. O brincar é muito importante no desenvolvimento da criança, principalmente quando a brincadeira coopera para o crescimento educacional.

3 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O plano de aula da Educação Infantil é a primeira etapa do aprendizado da criança, onde começará a ter uma vida fora do convívio familiar, além de ser instruída para o seu desenvolvimento social, de linguagem e coordenação motora.

Em geral, a Educação Infantil compreende o período de estudo que vai dos 0 aos 5 anos de idade, entretanto, a inserção em uma escola só é obrigatória a partir de 4 e 5 anos.

Atualmente a Educação Infantil é dividida em creche (crianças de 0 a 03 anos) e pré-escola (crianças de 04 a 05 anos), nesse sentido o cuidar, educar e brincar na Educação Infantil é de fundamental importância e pode contribuir significativamente para a construção de conhecimentos e desenvolvimento das potencialidades e capacidades da criança, preparando-a para fases/segmentos posteriores da Educação Básica que são o Ensino Fundamental I, Ensino Fundamental II e o Ensino Médio.

Os jogos educacionais são aqueles que cooperam para a formação e educação infantil (RIBEIRO; SOUZA, 2011).

Os jogos educacionais podem ser classificados em jogos de enredo e jogos de regras. Os jogos de enredo são imaginativos, como por exemplo as fábulas. Esse tipo de jogo ajuda no desenvolvimento cognitivo e efetivo-social da criança. Os jogos de regras a imaginação são limitadas, pois são as regras que direcionam o jogo, ou seja, exigem mais atenção para o seu desenvolvimento, por exemplo: jogo de dominó

(RIBEIRO; SOUZA, 2011).

Como em todas as áreas do conhecimento, na educação temos diversas teorias que ajudam a guiar o processo de ensino-aprendizagem conduzido nas escolas. A seguir será apresentado algumas teorias:

A teoria de Vygotsky

Vygotsky foi um dos pioneiros na teoria da inclusão dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem na educação inicial. Segundo Vygotsky, o comportamento da criança ao brincar é diferente, ela se comporta como se tivesse idade além do normal. O brinquedo pode proporcionar uma realidade irreal ou fantasia que é reproduzida através da vida do adulto, a qual ela ainda não pode participar ativamente. Deste modo, quanto mais rica for a experiência, maior será o material disponível para imaginação (VYGOSTSKY; 1989).

Segundo Vygotsky para uma criança com menos de 3 anos, o brinquedo é coisa muito séria, pois ela não separa a situação imaginária da real. Já na idade escolar, o brincar torna-se uma forma de atividade mais limitada que preenche um papel específico em seu desenvolvimento, tendo um significado diferente do que tem para uma criança em idade pré-escolar (VYGOSTSKY; 1997).

De acordo com o autor a criança com menos de três anos ela não tem a capacidade de separar a realidade da imaginação, onde toda brincadeira se torna séria. Mas na idade escolar o desenvolvimento se torna significativo, pois ela cria uma relação entre o significado e a percepção visual, ou seja, entre o pensamento e a situação real.

Vygotsky relata que quando uma criança brinca, ela assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade (VYGOSTSKY; 1997).

A teoria de Piaget

Para Piaget a ludicidade é a manifestação do desenvolvimento da inteligência que está ligada aos estágios do desenvolvimento cognitivos. Cada etapa está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos (PIAGET, 1998).

Piaget destacou que a fase de zero a dois (0 a 2) anos, a criança conquista o mundo através da percepção e dos movimentos, enquanto o recém-nascidos reduz-se ao exercício dos reflexos. O seu desenvolvimento é acelerado dando suporte para as suas novas 18 habilidades motoras como, por exemplo: pegar, andar, olhar, apontar entre outros. Ao decorrer desse estágio, os reflexos podem ser progressivamente substituídos pelos esquemas e somados aos símbolos lúdicos (PIAGET, 1973).

Segundo Piaget o período sensório motor é relacionado ao desenvolvimento mental que é iniciado a partir da capacidade de reflexo da criança e vai até quando a criança inicia a sua própria linguagem ou outros meios simbólicos para representar o mundo pela primeira vez. Em alguns momentos ela revive uma cena e imita com gesto como levantando os braços, pondo as mãos em posição de reza ou mesmo balançando a cabeça quando não quer algo oferecido por um adulto (PIAGET, 1973).

No plano da consciência corporal, a criança começa a reconhecer, ou seja, a conhecer a imagem do seu próprio corpo. Geralmente isso acontece com a criança por meio das interações sociais e das brincadeiras que geralmente ocorrem diante do espelho. Nessa fase a criança aprende a reconhecer suas próprias características físicas, o que é fundamental para construção da identidade da criança. (PIAGET, 1973)

Para Piaget os jogos infantis como meio pelo qual as crianças começam a interagir consigo mesmas e com o mundo externo (PIAGET, 1978)

Do nascimento até cerca de dois anos, as crianças estão na fase sensório motora o que prevalece são os jogos de exercício que se constituem como exercícios adaptativos, onde a criança explora o mundo para conhecê-lo e para desenvolver seu próprio corpo e depois de ter aprendido ela começa a fazê-los por puro prazer (PIAGET, 1978).

Esse período se caracteriza pelo desenvolvimento e pelas ações, nele existe uma inteligência prática e um esforço de compreensão das situações através das percepções e do movimento. Quando ela refaz por prazer tem início às primeiras manifestações lúdicas, de forma que ele chega a dizer que “por outras palavras, um esquema jamais é por si mesmo lúdico, ou não-lúdico, e o seu caráter de jogo só provém do contexto ou do funcionamento atual”. (PIAGET, 1978).

Os jogos são importantes na vida da criança. De início tem-se o jogo de

exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos e logo, começará a apreciar os jogos na qual sobressaem melhor as suas habilidades e interesses (PIAGET, 1998).

A concepção de Henri Wallon

Henri Wallon era discreto em suas publicações e ao longo de toda sua jornada, se dedicou em pesquisas para conhecer a infância e os caminhos da inteligência, mostrando que a criança não é apenas cabeça, mas comprova também a existência de um corpo e emoções em sala de aula.

Para brincar existe um acordo sobre as regras ou uma construção de regras que são produzidas à medida que se desenvolve a brincadeira e sendo desfeita quando não é bem aceita pelos participantes.

Para Henri Wallon, o adulto nomeou de brincadeira todos os comportamentos de descoberta da criança. Os adultos brincam com as crianças e é ele inicialmente o brinquedo, o expectador ativo e depois o real parceiro. Ela aprende, a compreender, dominar e depois produzir uma situação específica distinta de outras situações. (WALLON, 2004).

Toda criança tem um determinado tempo para se desenvolver. Depende somente da idade e do ambiente em que ela esteja para conquista de cada fase, uns alcança essa transformação antes da idade prevista e outras no tempo determinando (WALLON, 1979). Sendo assim, é muito importante respeitar o tempo de cada criança.

A Ideia de Kishimoto

Kishimoto é uma das autoras que mais relata sobre a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil. Ela se tornou pesquisadora em educação infantil e coordenadora de laboratórios de brinquedos e materiais pedagógicos.

Para Kishimoto, o jogo, vincula se ao sonho, a imaginação, ao pensamento e ao símbolo. É uma proposta para a educação de criança (e educadores de crianças) com base no jogo e nas linguagens artísticas.

Segundo Kishimoto, o uso do brinquedo e jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Por exemplo, se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em

processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la” (KISHIMOTO, 1997).

A brincadeira e o jogo são instrumentos de grande importância para aprendizagem no desenvolvimento infantil, pois se a criança aprende de maneira espontânea, o brinquedo passa a ter significado crucial na formação e na aprendizagem.

A autora atenta para que os professores não venham ver o jogo como um mero momento de distração, pois a educação infantil oferece muito mais do que um mundo de sonhos e imaginação. É neste momento do jogo que a criança absorve o máximo de informações.

Kishimoto fala que o jogo pode ser visto como um objeto, uma atividade que possui um sistema de regras a ser obedecido pelos participantes e que distingue uma modalidade de outra, também pode ser apenas um vocábulo usado no cotidiano para designar algo dentro de um determinado contexto social. Assim, pode-se compreender o jogo: diferenciando significados atribuídos a ele por culturas diferentes, pelas regras ou pela situação imaginária que possibilita a delimitação das ações em função das regras e pelos objetos que o caracterizam (KISHIMOTO, 2001).

Ao trazer esses sentidos para o termo jogo, a autora afirma que para cada um deles e diz que no primeiro sentido o jogo assume a imagem e o sentido que cada sociedade lhe atribui. Por conta disso, o termo jogo pode possuir significados distintos, de acordo com a cultura e a época. O segundo sentido se refere ao sistema de regras característica de cada jogo, na qual é possível distingui-lo dos demais. O terceiro sentido se refere ao jogo como o objeto que o materializa, pois alguns jogos não podem acontecer sem um determinado objeto (KISHIMOTO, 2001).

A teoria de Adriana Friedmann

Friedmann fala sobre os jogos tradicional popular que não são intocáveis mais que pode ser modificado pelo homem, através da sua criatividade buscando inovar os jogos sem perder a sua essência, incorporando o velho no novo. Esse processo de modificação se tem através das transformações dos indivíduos que está relacionado com o ambiente que se vive.

É necessário dar atenção especial ao jogo, pois as crianças têm o prazer de

realizar tarefas através da ludicidade. E quando isto acontece vivencia o mundo imaginário e assim se afasta da sua vida habitual. O brincar na escola é diferente do brincar em outro lugar, a brincadeira na escola tem como finalidade o aprendizado da criança envolvendo assim toda a equipe pedagógica (FRIEDMANN,1996).

Friedmann contempla as três formas de jogo de acordo com a teoria de Piaget, tais formas são baseadas nas estruturas mentais:

A primeira forma é o jogo de Exercício Sensorimotor que se compreende a etapa que vai do nascimento até o aparecimento da linguagem, apesar de reaparecerem durante toda a infância. O jogo surge primeiro, sob a forma de exercícios simples cuja finalidade é o próprio prazer do funcionamento. Esses exercícios caracterizam-se pela repetição de gestos e de movimentos simples e têm valor exploratório. Dentro desta categoria podemos destacar os seguintes jogos: sonoro, visual, tátil, olfativo, gustativo, motor e de manipulação”.

Exemplos: jogos de exercício sensórios motores que são trabalhados na educação infantil que citarão as músicas como meio de estimular a audição, as mini bolas para o tato, as refeições para o paladar e as brincadeiras com as bolas grandes para aprimorar o desenvolvimento físico-motor.

A segunda forma é o jogo simbólico que compreende a etapa entre os dois e os seis anos, onde a tendência lúdica predominante se manifesta sob a forma de jogo simbólico. Nesta categoria o jogo pode ser de ficção ou de imitação, tanto no que diz respeito à transformação de objetos quanto ao desempenho de papéis. A função do jogo simbólico consiste em assimilar a realidade. É através do faz-de-conta que a criança realiza sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações. O jogo simbólico é também um meio de auto-expressão: ao reproduzir os diferentes papéis (de pai, mãe, professor, aluno etc.), a criança imita situações da vida real. Nele, aquele que brinca dá novos significados aos objetos, às pessoas, às ações, aos fatos etc., inspirando-se em semelhanças mais ou menos fiéis às representadas. Dentro dessa categoria destacam-se os jogos de faz-de-conta, de papéis e de representação (estas denominações variam de um autor para outro).

Exemplos: o teatro, os contos, as fabula são elementos para se trabalhar os jogos simbólicos, pois é nesta fase a criança exterioriza todos os seus sentimentos, elas imitam as situações que são vivenciadas no seu dia-a-dia. A imaginação é

fundamental para a realização destes jogos

A terceira forma é o jogo de Regras que começa a se manifestar entre os quatro e sete anos e se desenvolvem entre os sete e os doze anos. Aos sete anos a criança deixa o jogo egocêntrico, substituindo-o por uma atividade mais socializada onde as regras têm uma aplicação efetiva e na qual as relações de cooperação entre os jogadores são fundamentais. No adulto, o jogo de regras subsiste e se desenvolve durante toda a vida por ser a atividade lúdica do ser socializado. Há dois casos de regras: - regras transmitidas - nos jogos que se tomam institucionais, diferentes realidades sociais, se impõem por pressão de sucessivas gerações (jogo de bolinha de gude, por exemplo); - regras espontâneas - vêm da socialização dos jogos de exercício simples ou dos jogos simbólicos. São jogos de regras de natureza contratual e momentânea. Os jogos de regras são combinações sensorimotoras (corridas, jogos de bola) ou intelectuais (cartas, xadrez) com competição dos indivíduos e regulamentados por um código transmitido de geração a geração, ou por acordos momentâneos.

Neste jogo as crianças têm regras a serem cumpridas, onde precisam se interagir umas com as outras. É preciso que suceda o entendimento e o comprometimento de ambas às partes para então executar o jogo. Desta forma os exemplos para estes jogos são: futebol, xadrez e etc.

Friedmann (1995) afirma que o jogo contribui para o desenvolvimento da criança principalmente na educação infantil, onde é dada a oportunidade de manuseio com objetos em um ambiente favorável para o seu aprendizado e com isso ela retém o conhecimento. É fundamental acreditarmos no jogo como elemento importante no que diz respeito ao aprendizado e que é essencial obter conhecimentos sobre as atividades lúdicas no que se refere à educação infantil, pois através dessas atividades a criança auto-expressa.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Dentre os principais argumentos sobre a importância das brincadeiras e jogos na educação infantil está a capacidade que as atividades lúdicas desempenham no aspecto físico, motor, psicológico, social e até emocional da criança.

A figura 01 mostra algumas crianças brincando em um ambiente natural. As brincadeiras, jogos e as atividades na educação infantil promovem diversas questões

individuais como, a resolução de conflitos, a inteligência, capacidade de viver em sociedade, iniciativa em resolver conflitos, entre outras.

O brincar é fundamental para o desenvolvimento das crianças, sendo a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência, ou seja, repouso, alimentação, etc. (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005).

Figura 01 - A importância do brincar na educação infantil



Fonte: <https://mystudybay.com.br/jogos-e-brincadeiras-na-educacao-infantil-tcc/?ref=e49b1b78b89220fa>. 2023

A figura 02 mostra a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil. As teorias explanadas nesse artigo científico buscaram argumentar a importância do ato de brincar em um ambiente escolar.

Figura 02 - A importância do jogo e da brincadeira na educação infantil



Fonte: <https://blog.portaleducacao.com.br/a-importancia-do-jogo-e-da-brincadeira-na-educacao-infantil/>. 2023.

Unir a aprendizagem com a brincadeira torna o processo de ensino/aprendizagem seja mais atrativa e dinâmica. A criança precisa ser criança, e toda criança gosta de brincar. Sendo assim, os pensadores apresentados nesse artigo científico contribuíram através de estudos e pesquisas no intuito de o ato de brincar fosse realmente respeitado pelos adultos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo científico foi realizado e elaborado através de uma pesquisa bibliográfica, buscando relatar algumas teorias importantes na prática educacional com jogos e brincadeiras infantil. Através dessa pesquisa foi analisado várias teorias que comprovaram a importância das brincadeiras e jogos na aprendizagem e aquisição de conhecimento na educação infantil. A interação e socialização da criança no ambiente escolar gera um universo de conhecimento.

A criança vem ao mundo e já aprende a brincar de uma forma espontânea. O brincar vai gerando um universo de novas emoções e prazeres, contribuindo assim para o conhecimento. Sendo assim, através dessa pesquisa bibliográfica, conclui-se que o lúdico é de extrema importância no processo de ensino-aprendizagem e que o brincar, jogar e a utilização dos jogos e brinquedos são fundamentais no desenvolvimento emocional e social na educação infantil.

6 REFERÊNCIAS

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

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

N. Juliana. 2023. A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil: temas para TCC e projeto de pesquisa. Disponível em: <https://mystudybay.com.br/jogos-e-brincadeiras-na-educacao-infantil-tcc/?ref=e49b1b78b89220fa>. Acesso em: 30 jun. 2023.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortes, 2001.

PETROBRAS, 2023. MEIO AMBIENTE: A importância do brincar para o desenvolvimento infantil. Disponível em: https://nossaenergia.petrobras.com.br/sustentabilidade/a-importancia-do-brincar-para-o-desenvolvimento-infantil/?gclid=CjwKCAjws7WkBhBFEiwAli168_Ds-KnOHk_cQ2m-f6ABj3t8W3qfT76g8R9LBCNrzwgT3441A1-XTxoCh9EQAvD_BwE. Acesso em: 17 jun. 2023.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. 3ª ed. Rio de Janeiro: ed. Zahar, 1973.

PIAGET, Jean. **Fazer e Compreender**. Trad. Cristina L. de P. Leite. São Paulo: Melhoramentos; EDUSP, 1978. 186p.

PIAGET, J. **A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

RIBEIRO, Katiuce Lucio; SOUZA, Pereira de Souza. **Jogos na Educação Infantil**. Monografia. Escola Superior de Ensino Anísio Teixeira, 2011.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKI, L. S. **Fundamentos da Defctologia: Obras Escogidas V**. Madri: Visor, 1997.

THE IMPORTANCE OF GAMES AND FUN IN CHILDHOOD EDUCATION

Kezia Ribeiro Marques Siqueira²

ABSTRACT: This article aims to show the importance of games and play in Early Childhood Education, taking into account that playing can help in the development of children in their physical, psychological, intellectual and social aspects. This theme is important because children learn through games, activities and toys, and they also socialize with other children. Play and games are instruments of great importance for learning in child development, because if the child learns spontaneously, the toy becomes crucial in training and learning. Playing at school is different from playing elsewhere, playing at school aims at the child's learning, thus involving the entire pedagogical team. It is fundamental that we believe in the game as an important element with regard to learning and that it is essential to obtain knowledge about ludic activities with regard to early childhood education, because through these activities the child self-expresses.

Palavras-chave: games, pranks, child education.

² Pós-graduanda em Educação Especial e Inclusiva - Graduada em Pedagogia Pela Faculdade UNOPAR – E-mail: keziaribeiroms@gmail.com