

O BRINCAR NA APRENDIZAGEM DA PRIMEIRA INFÂNCIA



GISELE LOPES XAVIER

Graduação em Pedagogia pela Universidade Unisantanna (2010); Pos Latu Sensu em Psicopedagogia pela faculdade conectada Faconnet (2019); Pos Latu Sensu em Cultura e Organização e Educação pela Faculdade conectada Faconnet (2021); Pos Latu Sensu em Psicologia Educacional pela faculdade conectada Faconnet (2023); Pos Latu Sensu em Educação Especial pela Faculdade conectada Faconnet;. Professora de Ensino Fundamental I e Educação Infantil na Emei Parada de Taipas e professora de Educação Infantil e no Cei Jardim Rincão. .

RESUMO

O presente estudo é de cunho bibliográfico e tem com título “O Brincar na Aprendizagem da Primeira Infância” cujo objetivo é compreender como se concretiza o direito que a criança tem de concretizar esse ato em seu processo de ensino-aprendizagem. Foi utilizada uma abordagem qualitativa com autores e pesquisadores que dialogam com a temática proposta. O brincar, o jogo ou mesmo a brincadeira se constitui uma características primordiais em que a criança experiencia de forma que contribui para seu aprendizado e para as descobertas que faz. O brincar possibilita o desenvolvimento global da criança com indivíduo proporcionando as habilidades sociais, cognitivas e físicas. O ato do brincar encanta, seduz, surpreende, ensina, desafia e contribui para a resolução de conflitos que são mediados pelo profissional da educação em sua prática docente para que a criança faça as descobertas em seu aprendizado de forma lúdica.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico; Ensino; Aprendizagem; Prática Docente.

INTRODUÇÃO

As brincadeiras são excelentes oportunidades para auxiliar para que a linguagem verbal se torne mais fluente e haja maior interesse pelo conhecimento de palavras novas. A variedade de situações que o brinquedo possibilita favorece o desenvolvimento integral da criança. O contato com a criança com o brinquedo torna objeto na brincadeira desenvolvendo a imaginação, a confiança, o controle, a criatividade, a cidadania, a cooperação e o relacionamento interpessoal.

Segundo Kishimoto (2000), a criança expressa no brinquedo o mundo real, com seus valores, modos de pensar e agir e o imaginário da criança que concretiza na atividade livre ou dirigida a capacidade de desenvolver habilidades de forma natural, ou seja, “para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia” (KISHIMOTO, 2010, p. 1) . O lúdico gerar interesse nas crianças

no seu raciocínio, no desafio que é posto para que possa construir um percurso de pensamento, de estratégias para chegar a um determinado resultado, a uma meta a ser alcançada. Por meio do lúdico a criança tem a oportunidade de o professor oferecer atividades que sejam interessantes, significativas e que desafiam os alunos a participarem e raciocinarem, construindo estratégias e pensamentos para resolução de problemas.

Segundo Friedman (1996), o jogo estimula o desenvolvimento de determinadas áreas promovendo aprendizagens específicas. Nas situações de jogo o aluno se esforça para construir uma estratégia e atingir a meta proposta. A criança elabora estratégias para o alcance dos resultados propostos e para essa elaboração desenvolve o raciocínio, usa de estratégias diante dos colegas que estão no jogo.

A criança interage, observa as regras, elabora hipóteses para se chegar ao objetivo proposto que é e se de forma alegre, prazerosa e assim vai fazendo suas descobertas pelo ato do brincar em que é possível identificar, propor ações, recuar, pensar e assim vai ampliando o seu repertório e assimilando os desafios que as atividades lhes propõem.

O LÚDICO NA APRENDIZAGEM DA PRIMEIRA INFÂNCIA

Os jogos e as brincadeiras devem ser vistos como recursos que auxiliam na construção do conhecimento em que a criança utiliza seu aparelho sensório-motor, o movimento corporal e o pensamento incentivando o desenvolvimento de suas habilidades operatórias, ao mesmo tempo em que envolve a identificação, observação, comparação, análise, síntese e generalização e desenvolve suas possibilidades e sua autoconfiança.

Kishimoto (2001) fala que o jogo pode ser visto como um objeto, uma atividade que possui um sistema de regras a ser obedecido pelos participantes em que é possível compreendê-lo por meio de regras ou pela situação imaginária que possibilita a delimitação das ações em função das regras e pelos objetos que o caracterizam.

Para Friedman (1996), a aprendizagem depende da motivação, das necessidades e os interesses da criança são mais importantes que qualquer outra razão para que esperta, independente, curiosa, desenvolva iniciativa e confiança na capacidade de construir ideia própria sobre si e sobre as coisas que fazem parte da personalidade integral da criança.

A aprendizagem está contida no brincar e o brincar pode estar contigo na aprendizagem, o brincar além de ser uma expressão cultural contém em si uma troca de saberes que pressupõe uma construção que estimulará o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social na criança.

O brincar possibilita a crianças lidar melhor com limites, regras, frustrações e com conflitos. O brincar proporciona tudo isso, seja o brincar ao ar livre, o brincar com outras crianças ou o brincar em sala de aula.

As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que por meio destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente.

Por muito tempo, o lugar do jogo será limitado à recreação e ainda hoje o jogo pode se encontrar preso a esse espaço essencial à medida que influenciou muito, por suas limitações, a cultura lúdica da criança, a representação da oposição entre o tempo de aula e o jogo. A oposição entre recreação e ensino esconde exatamente a oposição entre jogo e seriedade (CORREIA, 2011, p. 3).

A atividade de brincar direcionada ao lúdico, mas acima de tudo, direcionada ao processo de aprendizagem gera o desenvolvimento integral da criança, ou seja, desenvolve a criança no sentido cognitivo, social, afetivo e psicomotor. É por meio da brincadeira que a criança se desenvolve integralmente fazendo com que se transforme e passe pelas fases de desenvolvimentos preconizadas por Piaget (1970), sensório motor, pré-operatório, operações concretas e operações formais.

O brinquedo que dá sustentação a brincadeira, ou seja, ao ato de brincar, dá sustentação ao jogo que estão integradas. O brinquedo e o jogo são produtos culturais e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade.

Essa maneira doce de transmitir as informações às crianças fará com que se assemelhem a um jogo e não a um trabalho, pois, nessa idade, é necessário enganá-las com chamarizes sedutores, já que ainda não podem compreender todo o fruto, todo o prestígio, todo o prazer que os estudos devem lhe proporcionar no futuro (BROUGÈRE, 1998 a, p. 55).

A cultura gera para os seus membros o brinquedo e o jogo, isso significa dizer que é na cultura que se criam brinquedos que vão sustentar a cultura e brinquedos que vão sustentar o jogo. Portanto, a cultura cria a brincadeira, a cultura cria o brinquedo e a cultura cria os jogos.

O brinquedo exerce uma poderosa influência sobre o comportamento da criança e a formação do adulto. É justamente a seleção dos brinquedos que serão utilizados pelas crianças quer seja no ambiente doméstico ou no ambiente escolar que ajudarão a fomentar, a delinear a personalidade das crianças.

Não se tem no dia-a-dia a real noção da profundidade desse processo, na verdade, muitos nem pensam sobre essas possibilidades no seu cotidiano que a seleção dos brinquedos forma e molda a criança. Por mais que tenhamos as condições para o diálogo em casa, ou ainda, vários elementos educativos dentro de casa a simples escolha dos brinquedos exerce um poder e uma influência na formação do caráter do indivíduo que, somente quando se para analisar, pensar sobre o assunto é que se percebe a profundidade de tais escolhas e seleções.

O brinquedo dá significado a brincadeira, dá vida, anima a brincadeira é por meio dele que se desenvolvem as atividades lúdicas e aí se dá a aprendizagem e a moldagem da personalidade humana. Por exemplo, quando se escolhe o brinquedo de jardinagem se está propondo um brinquedo de natureza pacífica na brincadeira, por outro lado, quando se escolhe um game para a criança brincar se fomenta o comportamento beligerante na criança, um comportamento muitas vezes agressivo, violento em que a criança se torna lutadora por força da influência de um game.

O mundo globalizado traz novas relações entre o brinquedo e a cultura infantil contemporânea, que está amplamente relacionada à mídia e ao capitalismo mundial. O autor utiliza a expressão “cultura comum internacional”. É fato que as crianças não brincam exclusivamente com os brinquedos industrializados, porém é difícil que escapem totalmente deles. Mais do que criticá-los, é importante compreender os usos que as crianças fazem destes brinquedos ao brincarem. Os brinquedos, que estão ligados às transformações do mundo, participam da construção da infância, que é vivida diferentemente conforme a época, cultura e classe social. O lugar que o brinquedo ocupa depende do lugar que a criança ocupa na sociedade. Observa-se que esse lugar da criança vem tendo destaque pelo mercado consumidor, que

a considera uma consumidora em potencial. Sendo a criança o destinatário legítimo do brinquedo, este vem ocupando um lugar de destaque, muitas vezes sendo mais valorizado que a própria brincadeira da criança (ARAÚJO, 2008, p. 5).

Por outro lado se dá para a criança um stiling se está fomentando um comportamento insensível porque a criança que brinca com stiling e se não for ensinada ela não acertará só a lata, acertará o gato, o passarinho, o cachorro se demonstra total falta de sensibilidade se tornando um comportamento insensível.

Através do brinquedo, a criança constrói suas relações com o objeto, relações de posse, de utilização, de abandono, de perda, de desestruturação, que constituem na mesma proporção os esquemas que ela reproduzirá com outros objetos na sua vida futura (ÁLVARES, 2011, p. 37).

Com o brinquedo e a instrução escolar a criança organiza habilidades e conhecimentos socialmente disponíveis, que passará a introduzir. Durante as brincadeiras, todos os aspectos da vida da criança se convertem em temas de jogos, portanto na escola, o conteúdo a ser lecionado como papel do adulto especialmente treinado para ensinar, deve ser cuidadosamente planejado para atender as reais necessidades da criança.

As atividades lúdicas podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança. Vários estudos a esse respeito vêm provar que o jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança [...] (DANTE, 1998, p. 49).

No universo infantil a importância do jogo para a criança proporciona o seu desenvolvimento por meio da brincadeira, de jogos que vão se constituindo recursos eficazes para que a criança possa fazer a experiência de ler o mundo a partir de sua ótica, do contexto em que vive e convive com os outros e nele estabelece suas relações e concretiza suas descobertas.

Pode se dar a criança brinquedos construtivos, brinquedos que vão criar na criança a mentalidade de construir, de edificar, de pegar onde nada existe e construir alguma coisa e fazer com que algo que parece nada se torne tudo ou se pode dar para a criança brinquedos que fomentem um sentimento, uma consciência destrutiva, por exemplo, brinquedos de guerra, tanques de guerra, navios de guerra que fomenta a semente de um comportamento destrutivo, guerra não cria, destrói, sacrifica, elimina, são máquinas para destruição e mais nada.

Portanto, existem brinquedos que fomentam comportamento destrutivo e há outros que fomentam comportamento construtivo que mostram que se levam dias, semanas para se construir algo pode ser destruído em segundos, logo, o brinquedo influencia na formação da personalidade humana.

Trata-se de um repertório rico do ponto de vista linguístico, e por isso ganha em organização, direção e abre novos horizontes. Brincando, a criança busca saídas para situações reais difíceis, fazendo da atividade um espaço de flexibilidade, inovação e criação. Por ser um espaço social, a brincadeira confere um caráter formador da subjetividade do sujeito (FLORES, 2012, p. 8).

Outro exemplo clássico na seleção de brinquedos é a bola de futebol pode fomentar um comportamento colaborativo, coordenado, brincadeira feita em equipe em que todos participam e no jogo de futebol – paixão nacional – a bola não fomenta um comportamento competitivo, no entanto, é importante aprender a competir, mas na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental há que se fomentar não o comportamento competitivo e sim um comportamento colaborativo.

Diante das dinâmicas atuais do mundo àquele que sabe trabalhar em equipe consegue se projetar mais e melhor no mercado de trabalho do que àquele que é extremamente competitivo e não trabalha em equipe. Existem brinquedos que vão fomentar o trabalho em equipe e brinquedos que fomentam um trabalho individualizado e competitivo, ou seja, o mesmo brinquedo dependendo da forma que é utilizada fomenta a colaboração e a competição.

[...] 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).

Cabe ao Educador na Educação Infantil priorizar, escolher, selecionar brinquedos que vão de encontro a colaboração de todos em função da escolha do brinquedo e a observação é de extrema importância para as ações que as crianças desenvolvem no ato de brincar.

Existem brinquedos que vão desenvolver na criança o embrião, a semente da solidariedade que por meio da intervenção pedagógica proporciona para a criança ações solidárias, inclusivas, isso é possível ao ensinar o valor do brinquedo mesmo que não esteja nas condições que desejamos é possível ensinar o valor que se atribui ao brinquedo. Existem brinquedos que fomentam a prática do egoísmo quando se opta por Nintendo, Smartphone que isola a criança diante da tela e a brincadeira passa a ser individualizada, personalizada sem perceber o que acontece à sua volta fechando a criança em seu mundo estabelecendo uma relação única com o objeto manipulado.

Brinquedo é outro termo indispensável para compreender esse campo. Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização (KISHIMOTO, 2008, p. 18).

Se fechar no universo que está à sua volta, sem querer saber o que está acontecendo num casulo, a criança estará desenvolvendo um comportamento egoísta ou se está plantando uma semente de um comportamento egoísta, então há brinquedos que fomentam um comportamento solidário e brinquedos que fomentam um comportamento egoísta.

Existem brinquedos que proporcionam um comportamento de compartilhamento que só tem sentido quando utilizado juntamente com outras crianças, isso se dá nos brinquedos nos parques que a diversão está no fato de brincar e compartilhar, dividir, dar a energia infantil com outras crianças. Ao contrário, existem outros brinquedos que proporcionam comportamentos de acumulação, você só se diverte quando se vence e acumula mais e mais, esse exemplo serve para o jogo da bolinha de gude em que você só se torna feliz quando ganha e quando acumula as bolinhas de gude do seu “adversário”, do seu “opositor”.

[...] que a brincadeira é a melhor maneira da criança comunicar-se, ou seja, um instrumento que ela possui para relacionar-se com outras crianças. 34 Brincando, a criança aprende sobre o mundo que a cerca e tem a oportunidade de procurar a melhor forma de integrar-se a esse mundo que já encontra pronto ao nascer (WINNICOTT, 1975, p. 78).

Há brinquedos que criam estereótipos e definem papéis sociais, por exemplo dar uma cozinha de brinquedo para a menina liga a criança a um papel social em uma sociedade patriarcal como a que vivemos ainda possui. Esse mesmo brinquedo poderá romper paradigmas e dar a mesma cozinha de brinquedo para o menino que irá aprender a ter o gosto pela cozinha, a se virar, a ser independente, outro exemplo está no Programa veiculado nos meios de Comunicação – Master

Chef que mostra meninos e crianças preparando pratos maravilhosos e que muitos adultos não conseguiriam jamais prepara-los. O brinquedo serve para quebrar paradigmas e que hoje são do homem moderno, mas que muitos homens antigos e toscos ainda não conseguem enxergar.

[...] desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante (CARVALHO, 1992, p. 14).

A escolha do brinquedo molda a personalidade da criança ao mesmo tempo em que deixa claro o tipo de indivíduo, cidadão estamos criando, temos de um lado o cidadão beligerante, especialista, violento, insensível, destrutivo, competitivo, egoísta e acumulador, por outro lado temos o cidadão pacífico, consciente, tranquilo, sensível, solidário, construtivo, colaborador, compartilhador e que está no mundo para fazer o rompimento e a quebra de paradigmas.

Se considerarmos que a criança aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la (KISHIMOTO, 1999, p. 36).

É possível a indagação que precisamos responder: que tipo de cidadão estamos criando para viver em sociedade? Que tipo de alunos estamos formando? Que tipo de alunos se quer educar? Que tipo de aluno estamos escolarizando? Estamos direcionando as crianças na Educação para onde? São perguntas fáceis, mas muito difíceis de serem respondidas sem uma mudança de atitude frente a processo educativo em que o processo de ensino-aprendizagem pode libertar, transformar ou reproduzir, excluir, marginalizar tornando os seres humanos invisíveis.

As crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras e das brincadeiras feitas por outras crianças e adultos. Nesse processo, ampliam gradualmente sua capacidade de visualizar a riqueza do mundo externamente real, e, no plano simbólico procuram entender o mundo dos adultos. Deste modo, elas desenvolvem a linguagem e a narrativa e nesse processo vão adquirindo uma melhor compreensão de si próprias e do outro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atividade lúdica proporciona a retirada do foco de determinado brinquedo e a criança volta sua atenção para o outro brinquedo, isso é possível a partir de atividades pensadas e construídas para situações em que haja conflito que necessariamente é parte do processo e que precisa ser superado.

É preciso estar atento para a que o egoísta não surja e que o derrotado não se faça presente. É assim que se faz em determinadas situações em que o brinquedo está sendo motivo de disputa. A brincadeira só tem sentido quando é compartilhada com outra criança, outra pessoa.

As crianças precisam serem ensinadas a brincarem juntas. O brinquedo exerce um grande poder, uma grande influência na personalidade das crianças. Essa é uma temática que merece ser pensada e estudada. Criar é fácil, educar é difícil.

Educar pressupõe se comunicar com outras pessoas para saber onde se está errando e que tipo de prática se tem que incida tanto no ambiente doméstico quanto no ambiente escolar para poder acertar e ter o êxito esperado no processo de aprendizagem. Educar implica aprimorar-se porque ninguém dá aquilo que não tem, educar implica o desenvolvimento constante do educador para melhores práticas com seus educandos.

Os jogos lúdicos oferecem condições do educando vivenciar situações-problemas, a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres que permitam à criança uma vivência no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio e permitindo atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulando as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas.

Escola que se tem e a escola que se quer dependem do compromisso e da responsabilidade da docência neste grande quebra-cabeça chamado educação. Existe a necessidade de organização, liderança no resgate da linguagem lúdica, onde a escola passa a ter condições para animar, despertar e alegrar os alunos, percebendo os contextos de interação da criança e a riqueza dos outros momentos possibilitadores da aprendizagem a partir do reconhecimento do lúdico como possibilidade na prática pedagógica no aprendizado.

O brincar é atividade própria da criança, sua forma de estar diante do mundo social e físico e interagir com ele, a porta pela qual entra o contato com outras pessoas, o instrumento para a construção coletiva do conhecimento. Existe a necessidade de possibilitar a brincadeira, pois a criança necessita brincar para ela mesma, para desenvolver-se, para construir conhecimentos, expressar emoções, entender o mundo que chega até ela.

A criança tem o direito de brincar, sendo lembrando no artigo e desenvolvido as benfeitorias da atividade de brincar, sendo praticamente seu meio condutor de informação do mundo até seu segundo momento de vida onde sistematizara seu conhecimento absorvido.

REFERÊNCIAS

ÁLVARES, L. O. **O Brinquedo em Instituições Públicas de Educação Infantil: Os Significados Atribuídos por Pais e Professoras**. 146 folhas. Dissertação. Pontifícia Universidade Católica de Goiás. Goiânia, 2011. Disponível em: http://tede.biblioteca.ucg.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=1026 Acesso 20 maio 2025.

ARAÚJO, V. C. de. **Reflexões sobre o Brincar Infantil**. Educação em Destaque, Colégio Militar de Juiz de Fora, V. 1, Nº 1 - Jan/Jun., 2008. Disponível em: <http://www.cmjf.com.br/revista/materiais/1215525080.pdf> Acesso em 20 maio 2025.

BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CARVALHO, A. M. A. et al. (Org.). **Brincadeira e Cultura: Viajando pelo Brasil que Brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CORREIA, M. S. A. **A brincadeira infantil na perspectiva de Gilles Brougère: recurso didático ou fim em si mesmo?** In: Semana de Pedagogia 2011, 2011. Maceió. Anais. Disponível em: <http://pedagogia.dem2.webfactional.com/media/230.doc> Acesso 20 maio 2025.

DANTE, Luiz Roberto. **Didática da Matemática na Pré-Escola: Por que, o que e como Trabalhar as Primeiras ideias Matemáticas**. São Paulo: Ática, 1998.

FLORES, V. L. **Reflexões sobre o Brinquedo e a Brincadeira na Formação Histórica e Cultural Humana**. Cenários, Porto Alegre, V. 1, N° 5, 1° semestre 2012.

FRIEDMAN, Adriana. **Brincar, Crescer e Aprender: O Resgate do Jogo Infantil**. São Paulo: Editora Moderna, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedo e brincadeira**. In SANTOS, Santa Marli Pires dos Santos (Org.). 4. Ed. Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: Vozes, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 11. Ed. São Paulo: Cortez, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento. Perspectivas Atuais. Belo Horizonte, novembro. 2010. Disponível em: <file:///C:/Users/User/Downloads/Brinquedos%20e%20Brincadeiras%20na%20EI-Tizuko-Morchida-Kishimoto-FE-USP.pdf> Acesso 20 maio 2025.

PIAGET, Jean. Epistemologia Genética. **Tradução de Os Pensadores**. São Paulo: Abril Cultural, 1970.

SANTOS, S. M. P. dos. **O Lúdico na Formação do Educador**. 5. Ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

WINNICOTT, Donald Woods. **O Brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.