

# JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO<sup>1</sup>

Ottopaulo Böhm<sup>2</sup>

## RESUMO

Os jogos, brinquedo e brincadeiras surgiram há vários anos, tendo primeiramente um aspecto de preparação para a vida tanto para meninos quanto para meninas e posteriormente, como uma marca da infância. Desde os primeiros anos de vida, somos estimulados e apresentados aos jogos, brinquedos e brincadeiras, estimulando assim a interação com o mundo ao seu redor. Os jogos, brinquedos e brincadeiras são ferramentas presentes e usadas de forma ativa pelos profissionais da educação para estimular, repassar conceitos e conhecimentos e proporcionar a aprendizagem sobre regras e convívio em grupo. Este artigo foi desenvolvido através da revisão bibliográfica de livros, artigos, monografias, entre outros. O objetivo geral é: revisar os referenciais teóricos a cerca do tema brinquedo, brincadeiras e jogos na educação. E os objetivos específicos são: verificar os referenciais teóricos existentes em relação ao jogo, brinquedo e brincadeiras na educação; Conceituar jogo, brinquedo e brincadeiras, e por fim, elencar a importância de ambos a cerca da educação.

**Palavras-chave:** Jogos. Brinquedo. Brincadeiras. Educação.

## INTRODUÇÃO

As crianças e os adultos estão sempre em busca do novo, de aprender coisas novas e de descobrir algo ainda desconhecido por si mesmo. O ser humano, segundo Dallabona (s/a. p. 1) “[...] nasceu para aprender, para descobrir e apropriar-se dos conhecimentos, desde os mais simples até os mais complexos, e é isso que lhe garante a sobrevivência e a integração na sociedade como ser participativo, crítico e criativo”.

Esse interesse pelo novo, pela descoberta identifica-se nas crianças das escolas estaduais, municipais e particulares, os professores os quais sentem a necessidade de buscar atualização constante para conseguir interagir e transmitir o conhecimento necessário para seus alunos.

---

<sup>1</sup> Artigo produzido na Pós-Graduação Lato Sensu em Educação e a Interface com a Rede de Proteção Social da Universidade Comunitária da Região de Chapecó – Unochapecó, como requisito para a obtenção do título de especialista. Sob a orientação da professora Simoni Aparecida Fortes de Jesus., mestre em Filosofia pela Universidade Federal de Santa Maria - UFSM.

<sup>2</sup> Formado em Educação Física pela Universidade do Oeste de Santa Catarina – UNOESC. Pós graduando do curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Educação e a Interface com a Rede de Proteção Social da Universidade Comunitária da Região de Chapecó – Unochapecó. Turma 2014 a 2015.

Atualmente existem várias pesquisas que demonstram que os professores de forma geral das escolas públicas e privadas encontram muitas dificuldades para transmitir os conteúdos básicos para seus alunos, e isto incluem os profissionais de educação física, sendo que os mesmos são cobrados em relação as atividades e técnicas usadas para repassar os conhecimentos para seus alunos.

Segundo Canário (2006, p. 59-60) “Nas últimas décadas e em todo o mundo, face os problemas enfrentados pelos contextos escolares, a mudança e a inovação educativa ganharam um papel central nas preocupações daqueles que ensinam ou gerem tais sistemas [...]”.

O jogo, o brinquedo e as brincadeiras são utilizados principalmente pela educação infantil e nos últimos anos a concepção de jogo, brinquedo e brincadeira sofreram várias mudanças, no passado as brincadeiras eram mais voltadas para socialização e para estreitar os laços coletivos. Nesta época os pais participavam mais ativamente da vida de seus filhos, seja em suas brincadeiras, festas ou no próprio lazer delas, mas esta participação ao longo do tempo foi sofrendo grandes perdas, pois o trabalho ou a vida profissional dos adultos ganhou uma propensão maior no dia a dia do ser humano o que modificou a sua participação e envolvimento nos jogos e nas brincadeiras dos seus filhos.

Os meios de comunicação como, por exemplo: a televisão, os celulares e a internet ganharam uma propensão muito grande dentro do ambiente familiar, fazendo com que desde pequenos fossem interagindo e usando essa tecnologia como a principal fonte de lazer. Com a inclusão da tecnologia, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras comuns do tempo dos nossos pais ou ainda de nossos avós, como por exemplo: a amarelinha, o pega-pega, entre outros, foram deixados de lado, trocados por vídeo game, brinquedos eletrônicos, jogos em computadores, celulares, entre tantos outros que fazem parte atualmente das brincadeiras e do dia a dia das crianças. Como afirma Chaves (2014, p. 5) “observa-se que cada vez mais o contato das crianças com jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais vem perdendo espaço para equipamentos de alta tecnologia, tais como: videogames, computadores, tablets, televisores e brinquedos eletrônicos”.

Um fator que contribuiu para isto acontecer é certamente a ausência dos pais, onde os mesmos estão focados no trabalho, no crescimento pessoal e profissional para que assim possam oferecer melhores condições de vida para a sua família. Comportamento visto pela sociedade em geral como sendo algo normal e necessário, pois atualmente as condições de vida são mais caras e as necessidades de uma criança hoje não são as mesmas do que há a 10 ou 20 anos atrás.

Contudo, a escola também deve participar e procurar interagir com as famílias de seus alunos mostrando que a presença, o incentivo e a participação dos pais são de grande importância para o desenvolvimento intelectual de seus filhos, além da educação dos mesmos como um todo. E é claro que a escola também tem a sua função, o seu objetivo e os profissionais que nela atuam devem segundo Dill (s/a, p. 8) “[...] fazer da escola um local onde se possa desenvolver e estimular o gosto pelo ato intelectual de aprender”. Desta forma, a escola se coloca no processo como sendo um agente de grande relevância na educação e nos conceitos criados e desenvolvidos pelas crianças no decorrer do seu processo de formação.

Desde muito cedo as crianças são apresentadas a jogos, brinquedos e brincadeiras e esta interação é de suma importância, propicia um maior desenvolvimento delas. Desta forma, este artigo propõe a verificação dos referenciais teóricos a cerca do tema jogo, brinquedo e brincadeiras na educação, além de pesquisar a relevância destes temas na educação. O tema deste trabalho é Jogo, Brinquedo e brincadeiras e a problemática teórica do brincar no contexto educacional.

Esta pesquisa demonstrará a importância do ato de brincar, fundamentada na revisão bibliográfica dos referenciais teóricos acerca do tema, de forma crítica e reflexiva sobre as teorias que apontam a importância do jogo, brinquedo e brincadeira na educação.

A escolha do tema brincar e suas concepções “jogo, brinquedo e brincadeiras da educação”, dá-se principalmente a partir da minha experiência profissional em Educação Física, a temática, jogo, brinquedo e brincadeiras é a forma mais utilizada pelos profissionais da educação física, tanto em escolas públicas, como em escolas privadas.

O objetivo geral deste estudo é: revisar os referenciais teóricos a cerca do tema brincar: brinquedo, brincadeiras e jogos na educação. Especificando os referenciais teóricos existentes em relação ao jogo, brinquedo e brincadeiras na educação; Conceituar as formas de brincar: jogo, brinquedo e brincadeiras, e por fim, elencar a importância destes na educação.

No decorrer desta pesquisa serão abordados assuntos como: jogo, brinquedo e brincadeiras na educação, história do brinquedo, conceito de brinquedo, conceito de jogo, conceito de brincadeiras, e a importância do jogo, brinquedo e brincadeiras.

## **1 JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO**

O jogo, o brinquedo e as brincadeiras fazem parte do universo infantil, através deles é possível à criança se desenvolver, conhecer e interagir com o mundo ao seu redor. Desde os primeiros anos de vida somos apresentados a esse mundo de imaginação e interação, o que faz

com que criamos e recriamos atitudes e comportamentos vivenciados em nosso dia a dia. “As brincadeiras e jogos infantis exercem um papel muito além da simples diversão, possibilitam aprendizagem de diversas habilidades e são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual da criança (PIAGET 1976 apud DAMASCENO et al, s/d).”

O brincar faz parte da infância de qualquer criança, é frequentemente lembrada pelos adultos, compreendido como um período de grande aprendizado, interação, descontração, imaginação e descoberta, o que com certeza influencia nas atitudes e comportamentos ao longo da vida. “Brincar não significa perda de tempo como também não é uma forma de preenchimento de tempo, mas uma maneira de se colocar a criança de frente com o objeto, muito embora nem sempre a brincadeira envolva um objeto.” (Bueno, 2010, p. 21).

A infância, o jogo, o brinquedo e as brincadeiras estão inteiramente ligados, sendo que desde muito cedo somos orientados a brincar com jogos e objetos, seja para aprendermos ou simplesmente para nos distrairmos, mas estas palavras fazem parte e sentido do universo infantil.

De acordo com Vygotsky (1989, p. 130):

[...] a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é a outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de um problema, sob a orientação de um adulto ou um companheiro mais capaz.

O brincar torna-se muito importante para o desenvolvimento e para a interação da criança com o mundo ao seu redor, desde os primeiros meses de vida somos estimulados a sorrir, falar, ouvir, gritar, imaginar coisas ou objetos ao nosso redor, ou seja, interagir com as pessoas e com o meio. Desde os primeiros dias, os pais, tios, tias, avós, entre outros, interagem com a criança, estimulando assim a interação e a descoberta com o mundo exterior.

É através das brincadeiras que as crianças realizam suas primeiras escolhas e aprofundam temas e assuntos vivenciados pelos adultos, os quais no decorrer do tempo as mesmas necessitam compreender. De acordo com a autora Bueno (2010, p. 21) “[...] o brinquedo possibilita o desenvolvimento total da criança, já que ela se envolve afetivamente no seu convívio social. A brincadeira faz parte do mundo da criança.” Ou seja, a brincadeira é peça fundamental para o desenvolvimento intelectual da criança.

Todos nós nos recordamos de jogos, brinquedos e brincadeiras que fizeram parte da nossa infância, eram nestes momentos que experimentávamos, organizávamos, interagíamos e criávamos regras, tanto individuais quanto coletivas, memórias que fazem parte das narrativas lembradas e repassadas para nossos filhos, sobrinhos e afilhados.

O jogo, o brinquedo e as brincadeiras ao longo do tempo estão sendo interpretados de forma diferente, passaram a ser compreendidos como “objetos” de grande aprendizado e importância para as crianças, deixando de serem apenas um passatempo e foram ganhando espaço nas escolas e nos processos pedagógicos, além de chamarem a atenção de estudiosos e de empresários.

Os empresários passaram a investir na fabricação de brinquedos diferentes, sofisticados e que atendam as necessidades e interesses das crianças, além de propiciarem e cultivarem um comércio cada vez maior. Já os estudiosos aprofundaram os estudos em relação à importância e a relação do jogo, do brinquedo e das brincadeiras para as crianças de forma geral.

Atualmente existe uma grande variedade de jogos, brinquedos, brincadeiras e materiais pedagógicos que podem ser usados pelos profissionais que atuam na educação infantil e na educação como um todo. Alguns deles são mais usados pelos profissionais de educação física, principalmente no que refere-se a jogos e brincadeiras que exigem maior locomoção, equilíbrio, agilidade e raciocínio.

Existem brincadeiras ligadas à música, utilizadas por crianças de todas as idades e para as mais diversas funções, além de apresentações artísticas e encenações.

Os brinquedos devem ser usados de acordo com a faixa etária da criança. Os bebês podem interagir e serem estimulados através da música, da contagem de histórias, entre outros, já as crianças a partir dos primeiros anos de vida, com o uso de jogos coletivos e/ou individuais que os coloque em contato com os colegas ou pessoas de forma geral e com as regras existentes do jogo ou da brincadeira, adquirindo assim conhecimento e compreensão sobre as mesmas.

O brincar em alguns momentos pode ser confundido com um passatempo e concluído como uma falta de seriedade pelos profissionais que deles usam para interagir e passar conhecimento para seus alunos. Mas é necessário que os profissionais da educação, segundo Bueno (2010, p. 21) “[...] tenham em mente que é através das ações, do fazer, pensar e brincar, que o ser humano vai construir seu conhecimento e desenvolver suas estruturas psíquicas para se relacionar com o mundo concreto.” Ou seja, é através do jogo, do brinquedo e das brincadeiras que a criança consegue criar, imaginar, fazer de conta, experimentar, medir, aprender, entre outros. Desta forma, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são extremamente importantes para o desenvolvimento da criança e a sua compreensão sobre o mundo que a cerca.

É através do jogo, do brincar e das brincadeiras que a criança se desenvolve, pois é estimulada a ter curiosidade, autoconfiança e autonomia, além de instigar a linguagem, a concentração e atenção. As crianças, durante os jogos e/ou brincadeiras são expostas a pensar, refletir, analisar, experimentar, criar, dominar a angústia e ansiedade, além de conhecer o próprio corpo.

Muitos professores e profissionais da área da educação relatam que as crianças aprendem mais e de forma mais rápida quando envolve jogos ou brincadeiras no processo educativo, sendo este um fator bastante relevante para a atuação e planejamento das atividades educacionais e que devem ser aderido pela educação de forma geral. Mas é necessário que o professor esteja atento para as competições nos jogos ou nas brincadeiras observando o comportamento dos alunos para evitar o individualismo, neste momento é necessária uma intervenção por parte do educador, demonstrando que todos têm condições de vencer e que os jogos e as brincadeiras são coletivos e democráticos.

É fundamental que os pais, familiares, educadores e a sociedade de forma geral tenham o conhecimento de que as crianças aprendem baseadas em suas referências, ou seja, as pessoas que fazem parte do convívio da criança devem agir de acordo com os ensinamentos repassados e cobrados para com ela.

### 1.1 História do jogo

A história do jogo é bastante antiga não encontramos uma data exata para o seu início, segundo Nallin (2005, p. 03) “o jogo advém do século XVI, e os primeiros estudos foram realizados em Roma e na Grécia, destinados ao aprendizado das letras. Esse interesse decresceu com o advento do cristianismo, que visava uma educação disciplinadora, com memorização e obediência.” A partir deste momento histórico, os jogos foram vistos como sendo delituosos, ou seja, que levam à prostituição e à embriaguez. (NALLIN, 2005)

Mas, a partir do Renascimento que o jogo ganha uma nova visão, deixa de ser algo vinculado à reprovação para ser visto como algo que envolve diversão, entrando assim no cotidiano dos jovens.

A palavra jogo vem do latim “*incus*” que significa diversão ou brincadeira. As definições mais encontradas para conceituar jogo são: divertimento, distração ou passatempo, desta forma, ele pode ser tanto individual, como coletivo e não está inteiramente ligado somente para as crianças, sendo que conseguimos visualizar adultos jogando futebol, vôlei, basquete, entre outros.

De acordo com Nallin (2005, p. 03):

A introdução à brincadeira em seu contexto infantil, inicia-se, timidamente, com a criação de jardins de infância, fruto da proposta de Froebel (1782-1852 – primeiro filósofo a ver o uso de jogos para educar crianças pré-escolares) que considera que a criança desperta suas faculdades próprias mediante estímulos. Esta proposta influenciou a educação infantil de todos os países.

Foi após o surgimento da Companhia de Jesus, uma organização religiosa que utilizava o processo educacional como sua principal arma, que os jogos educativos passaram a serem vistos como um recurso para o ensino, possibilitando sua expansão no mundo como um todo. (NALLIN, 2005).

A proposta de Froebel referente à criação de jardins de infância e ao uso de jogos foi ganhando espaço em vários países, principalmente na Ásia e nos Estados Unidos. (KISHIMOTO apud NALLIN, 2005)

Segundo Bloch e Choe (1990) apud Nallin (2005, p. 04) nos Estados Unidos “os programas froebelianos buscavam enfatizar o brincar supervisionado, encorajando a uniformidade e o controle nos estabelecimentos destinados a imigrantes pobres, e o brincar livre pôde prevalecer nas escolas particulares de elite”. Desta forma, com o aumento da sociedade norte-americana, causados pela industrialização, urbanização e imigração, o brincar supervisionado nas creches fez parte do século XIX durante a Guerra Civil.

De acordo com Nallin (2005, p. 04) “predominaram crenças a cerca da diferença de necessidades de crianças pobres e de elite, de que as crianças aprendem melhor por meio do brincar, mas rejeita-se a noção do brincar não supervisionado como educação”.

Portanto, foi a partir deste movimento ou momento histórico que os jogos foram entendidos como algo importante e fundamental para o processo de ensino-aprendizagem das crianças, fortalecendo a imagem do jogo educativo como algo importante para a aquisição dos conteúdos escolares.

A partir deste momento, foram surgindo estudos sobre a importância do jogo no processo de ensino-aprendizagem das crianças e aos poucos os mesmos foram sendo inseridos na formação de professores e discutidos com pais, estudiosos, entre outros.

### 1.1.1 Conceito de Jogo

Vários autores abordam sobre o tema jogo, alguns trazem a definição sobre jogo, mas para Huizinga apud BUENO (2010, p. 24) “o jogo para a criança não é igual ao jogo dos adultos, pois é preciso pensar que para a criança trata-se de um momento em que, em geral ocorre aprendizagem e, em geral, para o adulto, é recreação.”

Segundo o dicionário Aurélio, jogo é definido como: 1) atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho, ex: jogo de damas; jogo de futebol. 2. Brinquedo, passatempo, divertimento: jogo de armar; jogos de salão. 3. Passatempo ou loteria sujeito a regras e no qual, às vezes se arrisca dinheiro: jogo de cartas: jogo de bicho [...].

O jogo para as crianças tem uma importância muito grande, pois é através dele que a mesma pode aprender sobre diversos aspectos que se tornam importantes para o desenvolvimento do ser humano.

De acordo com Kishimoto (1998) apud BUENO (2010) o jogo, o brinquedo e as brincadeiras acabam sendo termos que se misturam e por alguns momentos se confundem. “O jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como também na execução. Os jogos são importantes, pois envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar.” (BUENO, 2010, p. 25) É uma atividade mais estruturada, com regras explícitas e determinadas previamente e podem ser utilizadas tanto por crianças como por adultos. São exemplos de jogos: o jogo de cartas, botão, dominó, tabuleiro, futebol, voleibol, basquete, mímica, entre outros.

Segundo Kishimoto (1993, p. 15)

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

Para Nallin o significado traz consigo vários simbolismos, “reforça a motivação e possibilita a criação de novas ações e o sistema de regras, que definem a perda ou o ganho.” (NALLIN, 2005, p. 13)

Mas, segundo Nallin (2005, p. 13) “nem todos os jogos e brincadeiras são sinônimos de divertimento, pois a perda muitas vezes pode ocasionar sentimentos de frustração, insegurança, rebeldia e angústia”. Sendo assim, devem ser bastante trabalhados pelas escolas e entendidos pelas crianças.

Atualmente existem vários tipos de jogos, são eles: jogos de mesa, de caneta e papel, de cartas, de dados, de tabuleiro, musicais e jogos interativos. Os jogos de mesa são jogos que estão confinados a uma área pequena, geralmente em mesas e que exigem pouco esforço físico, pois basicamente os movimentos são para pegar e mover peças, como por exemplo: o jogo de damas, o tamgram, entre outros.

Os jogos de caneta e papel são aqueles que não exigem nenhum equipamento específico a não ser os materiais de escrita, podemos citar alguns exemplos como: caça-palavras, sudoku, entre outros. Já os jogos de cartas têm como equipamento principal as cartas, como: pôquer, truco, canastra, buraco, uno, entre outros, alguns exemplos desta modalidade.

Os jogos de dados utilizam os dados como ferramenta central, geralmente estão ligados aos jogos de tabuleiro. Os jogos de tabuleiro usam como ferramenta central um tabuleiro, onde os jogadores tem controle usando um objetivo físico e envolvem na grande maioria dados e/ou cartas. Estes jogos são em sua grande maioria e não em sua totalidade fabricados industrialmente.

Os jogos musicais são atividades que envolvem um som ou ruído, sendo que o coordenar ou educador deverá coordenar e estipular as regras do jogo. E por fim, atualmente existem os jogos interativos, ou seja, aqueles jogos que utilizam de recursos tecnológicos para serem jogados, como é o caso de jogos de paciência, copas, futebol, entre outros.

## 1.2 História do brinquedo

O brinquedo tem uma história muito antiga sendo impossível delimitar data e ano para a sua fundação, mas sabe-se que desde antigamente os homens já utilizavam objetos que serviam para a brincadeira. O pião, o balanço e a bola são brinquedos muito antigos e fáceis de serem produzidos, a bola pode ser feita de papel ou até mesmo de meias. (LIRA, 2009)

Para Caetano (2004, p. 18) “a história do brinquedo é vasta e multiforme, estando sempre associada à criança, contrapondo com o adulto onde prevalece a lógica do trabalho. Podemos considerar o brinquedo como um importante transmissor de crenças, valores e atitudes [...]”.

Antigamente, o brinquedo era entendido como uma preparação para a vida, ou seja, os pais ensinavam e preparavam seus filhos homens para as dificuldades da vida, eles aprendiam a caçar, montar, atirar, pescar, entre outros. Já as meninas ficavam aos cuidados das mães, onde aprendiam a cuidar da casa e dos irmãos menores. Sendo estas, atividades e afazeres que ainda verificamos nos dias atuais.

Nesta época, os esportes eram mais voltados à disputa, as brincadeiras eram de corridas, caçadas, entre outros.

Com o passar dos anos e sofrendo a influência de outros países, os brinquedos foram sendo transformados e melhorados, surgiram assim os jogos de mesa e de montar, como por

exemplo: o lego, brinquedo este que encanta e cativa todas as crianças, estimulando a criatividade com o seu uso. Mas é claro que ainda alguns brinquedos antigos ainda são encontrados e vistos entre as crianças, como por exemplo: as pipas. (LIRA, 2009)

Foi a partir do século XIX e XX que surgiram as primeiras pesquisas em torno do brinquedo e a sua importância para o desenvolvimento e aprendizagem da criança. Sendo que, aos poucos foram surgindo autores discutindo e elencando a sua importância perante o crescimento e o estímulo para com as crianças.

Os brinquedos podem ser divididos em três grandes grupos: os brinquedos artesanais, os brinquedos industrializados e por fim, os brinquedos pedagógicos.

### 1.2.1 Brinquedos artesanais

Os brinquedos artesanais são aqueles feitos à mão, por exemplo: as bruxinhas de pano, o papagaio (pina), o bilboquê, os animaizinhos feitos de lã, enfeites para o berço, o arco, amarelinha, os carrinhos de carretel, entre outros.

Geralmente estes brinquedos são feitos pelas avós, babás, pais ou ainda são encontrados para comprar em lojas de artesanatos feito por outras pessoas. Os mesmos são fabricados por matéria-prima doméstica, em que um retalho, um copo de iogurte, entre outros, podem virar uma roupinha de boneca, uma flor, um vaso, um carrinho, entre tantos outros brinquedos. Os brinquedos artesanais são capazes de estimular a criatividade das crianças e a dar sentido aos objetos do dia a dia que são descartados, como caixinhas de creme dental, copo descartável, rolo do papel higiênico, retalho de roupa, copo do iogurte, entre outros.

### 1.2.2 Brinquedos industrializados

Os brinquedos industrializados são aqueles encontrados em lojas de brinquedos feitos em série para comprar, geralmente os mesmos são feitos de plástico e metal. Atualmente a indústria se desenvolveu muito na elaboração, criação e fabricação destes brinquedos, sendo que os mesmos são mais elaborados do que aqueles feitos em casa, mas com certeza encanta muito mais as crianças e os adultos do que os brinquedos artesanais. O seu conserto é mais complicado, pois muitas vezes depende da fábrica onde foi fabricado, principal motivo para o seu descarte.

### 1.2.3 Brinquedos pedagógicos

Os brinquedos pedagógicos são aqueles feitos de madeira, plástico ou tecido e que contribuem para o desenvolvimento da criança de forma lúdica e recreativa.

Na educação infantil são usados os brinquedos reversíveis, que segundo Kishimoto (1994, p. 34), ou seja:

[...] placas de madeira podem formar um castelo, uma bicicleta, um carro, sendo que em instantes, tudo pode ser desmanchado e reconstituído, levando a criança a compreender que o mais importante não é uma bonita produção artística e, sim, o envolvimento durante o trabalho, porque o conhecimento está na ação e não nos objetos.

Desta forma, segundo o autor, o que se deve tornar importante é que a criança compreenda que o seu envolvimento e a sua interação com os colegas no momento da criação e da brincadeira é o que realmente interessa, e não a qualidade artística do que ela fez, pois segundo ele o que mais vale é a experiência, ou seja, a criança realizar a atividade e se divertir com a sua produção.

Esses brinquedos pedagógicos contribuem muito para o aprendizado da criança, não importa a disciplina ou o enfoque que é dado, mas com certeza eles são fundamentais para a compreensão, o conhecimento e o aprendizado das mesmas. E certamente facilita a atuação dos professores, pois através deles podem facilitar o repasse de conhecimento, conceitos e aprendizagem necessários para seus alunos.

### 1.3 Conceito de Brinquedo

O brinquedo está vinculado a fatores sociais, sendo ele um objeto ou atividade lúdica voltada mais especificamente para o lazer, o mesmo pode ser basicamente uma representação social quando optamos por um determinado gênero, ou seja, feminino ou masculino.

De acordo com o dicionário Aurélio brinquedo é: “1. Objeto que serve para as crianças brincarem: brinquedo mecânico; loja de brinquedos. 2. Jogo de crianças; brincadeira: brinquedo de amarelinha; brinquedo de pegas. 3. Divertimento, passatempo, brincadeira: [...]”.

Para Bueno (2010, p. 25)

Qualquer tipo de brinquedo traz consigo uma relação de aprendizagem, bem como educativa. Quando uma criança confecciona seu próprio brinquedo, aprende com o seu trabalho transformar matérias-primas oriundas da natureza em objetos novos, que vão se constituir em um novo objeto, ou seja, novo brinquedo.

Segundo Oliveira (1984) apud Bueno (2010, p. 25) “o brinquedo educativo se auto define como agente de transmissão metódica de conhecimentos e habilidades que, antes de

seu surgimento, não eram veiculadas às crianças pelos brinquedos.” O que simboliza uma atividade voltada para o lazer infantil ou o entretenimento da criança.

O brinquedo chama a atenção de qualquer criança independentemente da sua idade, seja por ele ser pequeno ou grande, colorido ou não, mas por todo o simbolismo que o mesmo tem durante a infância de qualquer sujeito.

O brinquedo “[...] é sempre suporte de brincadeira, e a brincadeira nada mais é do que ação que a criança desenvolve ao realizar as regras do jogo, ou seja, mergulhar na ação lúdica.” (BUENO, 2010, p. 26)

Para Kishimoto (1994, p. 7) o “brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira com a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogos infantis para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança (brinquedo e brincadeiras)”.

Segundo Carneiro (2012, p. 19) “O brinquedo será entendido como objeto, suporte de brincadeira, seja ela qual for. O brinquedo tem sempre como referencial à criança e sua história está ligada com a história da criança.” Os piões, as bonecas, os carrinhos, entre outros, são exemplos de brinquedos, podendo ser estruturados ou não estruturados. Brinquedos estruturados são aqueles brinquedos oriundos de fabricação industrial, como por exemplo: carrinhos, bonecas, entre outros, já os brinquedos não estruturados são objetos simples, como por exemplo: paus, pedras, entre outros, que usando a criatividade podem ser utilizados ganhando um novo significado e transformando-se em um brinquedo.

Kishimoto 1999 apud Bueno (2010, p. 26)

[...] ressalta que o brinquedo é outro termo indispensável para compreender este 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 regra que organiza sua utilização.

O brinquedo torna-se fundamental, através dele a criança se comunica com o seu mundo, pelo brincar ela expõe seus sentimentos, pensamentos e descobre um mundo diferente ao seu redor.

Kishimoto (2003) comenta que o uso do brinquedo/ jogo educativo com fins pedagógicos remete para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. 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.

#### 1.4 Conceito de Brincadeiras

Para Nallin (2005, p. 13) a brincadeira “[...] é a atividade mais típica da vida humana, por proporcionar alegria, liberdade e contentamento. É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo e ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação.”

De acordo com o dicionário Aurélio, brincadeira é definida como sendo: “1. Ato ou efeito de brincar; brinco. 2. Divertimento, sobretudo entre crianças; brinquedo, jogo. 3. Passatempo, entretenimento, entretenimento, divertimento: [...]”

Vygotsky 1998 apud Campos (2009, p. 18) define a brincadeira como:

[...] uma ‘situação imaginária’, na qual a criança cria relações com o pensamento e a realidade, podendo ser considerada como um recurso de construção do seu conhecimento, pois ao agir sobre os objetos, a criança vai estruturando seu tempo e espaço, desenvolvendo noções de causalidade, passando pela representação e, finalmente, à lógica.

Desta forma, é através da brincadeira que a criança poderá desenvolver sua própria liberdade em pensar, refletir e representar pela sua imaginação e expressão.

Para Oliveira (2002, p. 160) “por meio da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo e de distinguir entre pessoas, possibilitadas especialmente pelos jogos de faz-de-conta e os de alternância respectivamente.”

Ainda, segundo Oliveira (2002, p. 160)

Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferenças perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característicos de seu pensamento verbal.

Sendo assim, a brincadeira tem uma função específica na vida das crianças, torna-se imprescindível para a interação e construção dos conhecimentos da realidade das crianças, ou na realidade compreendida por elas.

Para Bueno (2010, p. 27) “As brincadeiras se constituem como lazer e ensinamento para a própria criança, porque é justamente por meio delas que as crianças podem discernir situações, resolvê-las e aprender ao mesmo tempo”. Ou seja, é através da brincadeira que a criança irá reproduzir a forma que compreende o mundo em que vive, a forma que convive em grupo, sua autonomia, entre outros.

Algumas brincadeiras são mais populares como, por exemplo: brincar de casinha, ladrão e polícia, brincar de carrinho, entre outras, elas podem ser tanto coletivas quanto

individuais. Durante a brincadeira a criança poderá modificar regras com maior facilidade do que em jogos, por exemplo, inventar novas regras ou modifica-las, incluir novos membros, ou seja, terá mais autonomia durante a brincadeira.

## **2. IMPORTÂNCIA DO JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO**

Toda criança desde seu nascimento passa por um intenso processo de desenvolvimento, seja ele físico ou mental. Durante este desenvolvimento a criança demonstra suas emoções, habilidades, dúvidas, dificuldades, facilidades, pensamentos, entre outros, e é principalmente através do brincar que a mesma expressa esses sentimentos, ou seja, ela se comunica com o mundo ao seu redor. “Brincar não significa apenas recrear, é muito mais, pois é uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo.” (NALLIN, 2005, p. 10).

O ato de brincar, segundo Campos (2009, p. 20-21) “é um processo complexo e significativo na construção do universo infantil, pois é por meio destas atividades que a criança recria e inventa novas realidades, construindo e reconstruindo-se em uma incansável estruturação e reestruturação da sua dimensão cognitiva”.

Para Teles (1997, p. 49) “a criança brinca para descarregar sua energia, para se preparar para a vida, para dar expansão às suas tendências reprimidas, para afirmar - se, para realizar suas aspirações, para aprender a lidar com a realidade”.

É pelo ato de brincar que a criança começa a aceitar a existência de outras pessoas (colegas ou adversários), organiza suas relações emocionais (perdas e ganhos) e sociais (adaptação ao ambiente), entre outros. (CAMPOS, 2009).

Os adultos são os responsáveis pela iniciação ao lúdico da criança, pois eles estimulam os bebês através de cantorias e embalos ao som de cantigas infantis, fazendo cócegas no corpo dos recém-nascidos, acionando jogos com cores, luzes, formatos diferenciados, sons, entre outros, e com seus próprios brinquedos infantis. (NALLIN, 2005).

A criança começa brincando dentro do ambiente familiar com seus familiares estimulados pelos mesmos e com o passar do tempo também com seus amigos e colegas dentro do ambiente escolar, estimulados principalmente por seus professores.

Ao ser inserida no ambiente escolar, a criança poderá passar por muitas dificuldades e/ou facilidades para se adaptar a este novo ambiente, dependendo certamente de suas características pessoais e estímulos recebidos por familiares. A escola pode ser ou não um ambiente desconhecido para a criança, pois caso a mesma já tenha irmãos que frequentem este

lugar está adaptação poderá ser mais fácil, pois a mesma já visualizou e/ou frequentou este recinto.

A escola é um ambiente de suma importância para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, sendo que segundo Mattos (1999, p. 50) “a escola assume um caráter fundamental na construção do conhecimento por ser a entidade especializada em desequilibrar a criança e criar condições para o real aprendizado”.

A brincadeira faz parte do universo infantil, sendo assim faz parte do ambiente escolar também e ela é de suma importância para o desenvolvimento da criança, desde seus primeiros dias de vida até a fase adulta. “O brincar já nasce com a criança, é algo espontâneo, e é por meio desse ato que ela desenvolve suas habilidades e acumula conhecimentos. Por isso, se faz necessária no contexto escolar.” (SANTOS, 2008, p. 16).

Toda criança tem uma forma e/ou tempo diferente para aprender, de acordo com Santos (2008, p. 16) “cada criança aprende do seu jeito e aprende algo diferente”. Ou seja, cada criança é única na sua forma de aprender, agir, pensar, refletir, demonstrar, entre outros. Cada ser humano é único em todos os aspectos sejam eles psicológicos e/ou comportamentais.

Para Santos (2008, p. 16):

Cada criança tem um nível maturacional diferente, tem uma bagagem de experiências diferente, tem uma forma de interagir com o meio que lhe é própria, possui maneiras distintas de desequilibra-se conseqüentemente o estímulo que possibilita a construção do conhecimento é absolutamente individual.

Desta forma, conseguimos perceber que cada criança tem sua forma única de aprender e de se sentir estimulada por um determinado objeto, assunto, jogo, brinquedo, brincadeira, entre outros. Sendo assim, cabe a nós adultos aprendermos a identificar quais aspectos ou objetos às crianças sentem-se estimuladas a interagirem com nós.

Um ótimo estímulo para a socialização da criança no ambiente escolar são os jogos e brincadeiras para os meninos e meninas, “os jogos e as brincadeiras são como um convite para a interação, eles são capazes de seduzir e introduzir bons hábitos às crianças, podendo e devendo, assim, serem utilizados como ótimos recursos pedagógicos”. (CAMPOS, 2009, p. 21).

Segundo a pesquisa de Kishimoto, 2001, os brinquedos e materiais pedagógicos educativos, materiais gráficos, de comunicação nas salas e os de educação física para espaço externo são os considerados mais significativos para o uso dentro do ambiente escolar. (DAMASCENO et al, s/d).

Atualmente as industriais investem muito na criação e fabricação de jogos e brinquedos que favorecem as habilidades motríciais e sensoriais, além de estimular o

raciocínio, com jogos de construção e encaixe. Algumas empresas investem na confecção de brinquedos de espuma como fantoches e outras em brinquedos de madeiras, como carrinhos, serpentes, entre outros, sendo estes considerados como objetos mais antigos, utilizados principalmente pelos nossos pais e avós.

Alguns jogos, brinquedos e brincadeiras variam de uma região para outra, pois em um país com várias culturas, crenças e tradições como o Brasil é muito difícil termos um conceito único sobre qualquer assunto e sobre este não seria diferente. Existem alguns jogos, brinquedos e brincadeiras conhecidos e praticados no Sul do país e totalmente desconhecidos e/ou adaptados na região Norte, e vice e versa, sendo este um fator totalmente natural em virtude às várias culturas existentes.

Com toda esta variedade de cultura, crença e tradição presente em nosso país, as escolas estão inseridas e nelas os profissionais da educação. De acordo com Mattos (1999, p. 51) “o professor tem que ser um especialista em interagir com o aluno sua preocupação deve ser o como fazer para possibilitar uma aprendizagem mais eficiente e menos trabalhosa para a criança”. Ou seja, o professor é a pessoa mais recomendada para estimular as crianças a aprenderem, a se desenvolverem intelectualmente e a interagirem com seus amigos, colegas, familiares, entre outros.

O professor possui várias habilidades, muitas delas adquiridas durante a formação universitária, mas a grande maioria é contraída principalmente no dia a dia com cada criança, sendo esta convivência um aprendizado único e encantador.

Para Mattos (1999, p. 51) “[...] o professor é orientador, guia, facilitador da aprendizagem e não o dono da verdade, possuidor do saber com uma aula totalmente centrada na sua capacidade de abordar o tema falando sobre ele”. O professor ao longo dos anos foi se adaptando a realidade ao qual foi sendo modificada, principalmente em virtude do grande avanço tecnológico e a educação como um todo também não foi diferente, a mesma teve que ser modificada e adaptada a esta nova criança e ao mundo que a cerca, sendo que este processo é contínuo e ao mesmo tempo bastante lento.

As escolas sendo elas públicas ou particulares buscam atualmente se adaptarem a uma nova forma de transmitir o conhecimento, onde a tecnologia se faz mais presente e necessária do que em anos anteriores, o que causam em alguns momentos várias dificuldades, sejam elas financeiras ou de pessoal.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras são muito utilizados na da Educação Física, da mesma forma que podem estar presentes em praticamente todas as disciplinas da matriz curricular, dependendo apenas da criatividade, adaptação e uso de cada professor. “A todo

momento, o professor deverá tomar consciência da timidez, liderança, criatividade, inteligência dos alunos. Assim sendo, os jogos deverão trabalhar estas características para atingir o objetivo da Educação Física Escolar.” (SILVA, 2005, p. 19)

O professor deve, segundo Ribeiro (2011, p. 36) “possuir característica básica de observação, ter olhos e ouvidos bem atentos e sensibilidade para perceber as necessidades de seus alunos”. Desta forma, o professor deve procurar estar se atualizando constantemente e inovando a sua forma de ensinar, algo totalmente essencial para os dias de hoje.

Para o mesmo autor (2011, p. 35) “o papel do educador é de propor regras, sem impô-las para que a criança tenha possibilidade de elaborá-las, proporcionando a ela o direito de tomar decisões para ser trabalhar o desenvolvimento social e político”. O professor deverá orientar, propor, estimular, trocar ideias, entre outros, mas jamais impor as regras do “jogo” ou as que ele considera como certas e adequadas a uma determinada realidade escolar.

É através do respeito, da troca de ideias, sugestões, empatia, entre outros, que se cria uma relação professor-aluno prazerosa e de grande aprendizagem para ambas as partes, estimulando que cada sujeito acrescente e aprenda dentro no âmbito escolar.

A socialização na escola é algo fundamental tanto para a escola como para os alunos, de acordo com Silva (2005, p. 25). “a socialização na escola poderá ser melhor exercitada nas aulas de recreação, pois as atividades são desenvolvidas em ambiente de cooperação, respeito mútuo, levando a criança a ter autoconfiança e autocontrole.” Em Santos (2008, p.17) através do jogo, “ a criança organiza as informações, compreende situações, por isso se torna uma necessidade”, ainda o jogo também “[...] dispõe ao professor a possibilidade de conhecer as limitações, sentimentos, emoções, conhecimentos e necessidades de cada aluno. Assim, o educador poderá trabalhar cada um desses aspectos”.

Mas a utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras também pode despertar um lado negativo, um ponto pode ser considerado quando o professor não possui o entendimento de que “[...] com o lúdico, a criança aprende tão bem ou até melhor do que qualquer atividade tradicional limitada a livros e cadernos. O fato de estar numa brincadeira não representa um momento de lazer, e sim uma forma alternativa de aprender”. (SANTOS, 2008, p. 18).

Desta forma, podemos concluir que os jogos, brinquedos e brincadeiras “[...] não devem ser utilizados ao acaso, mas sim como meios para se alcançar determinados objetivos didáticos”. (SANTOS, 2008, p.18). Ou seja, para fazer uso dos jogos, brinquedos e brincadeiras é necessário que o educador tenha um planejamento e objetivos claros para que assim os resultados sejam positivos e prazerosos para todos.

Atualmente os jogos, brinquedos e brincadeiras são fundamentais no processo ensino-aprendizagem tanto que fazem parte diariamente no âmbito escolar. Ao utilizar o lúdico dentro da sala de aula, o professor provavelmente chamará a atenção de seus alunos, o que despertará o interesse, a participação e cooperação dos mesmos para com os educadores.

## **Metodologia**

A metodologia deste estudo constituiu-se de uma revisão bibliográfica, onde foram primeiramente pesquisados e analisados e posteriormente selecionados livros, artigos e monografias que abordassem o tema Jogo, brinquedo e brincadeira.

De acordo com Amaral (2007, p. 01) “a pesquisa bibliográfica é uma etapa fundamental em todo trabalho científico que influenciará todas as etapas de uma pesquisa, na medida em que der o embasamento teórico em que se baseará o trabalho.”

Tal pesquisa foi iniciada durante a realização dos encontros presenciais da especialização Lato Sensu, ou seja, durante o ano de 2014, mas principalmente entre os meses de dezembro de 2014 a maio de 2015. Os livros selecionados foram consultados presencialmente na Biblioteca da Universidade Comunitária da Região de Chapecó – Unochapecó, já os artigos e monografias foram encontrados através de pesquisas realizadas em banco de dados na internet.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O jogo, brinquedo e brincadeiras na educação são “instrumentos” que podem ser utilizados por todos os profissionais da área da educação, independentemente da sua área de conhecimento e atuação.

Vários são os jogos, brinquedos e brincadeiras que podem ser usadas durante as aulas e em diversas disciplinas, o que necessita de forma geral é um cuidado e atenção por parte do professor no momento de escolher e de explicar as regras para seus alunos, mas nada que comprometa a sua utilização em sala de aula.

Através deste estudo podemos confirmar a importância do jogo, brinquedo e das brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem, pois vários estudos demonstraram que a atitude de brincar é fundamental para a criança, através dela é possível demonstrar sentimentos, emoções, adquirir conhecimentos, entre outros.

Atualmente com o desenvolvimento das indústrias e da tecnologia como um todo, várias fábricas passaram a criar e produzir brinquedos que auxiliam na transmissão do conhecimento, o que torna-se fundamental tanto para os professores como para os alunos, pois os mesmos são estimulados ao conhecimento e a transmissão dele.

Por fim, considero que este trabalho foi fundamental, pois através dele conseguimos realizar algumas leituras e criar/desenvolver um tema para a elaboração do artigo científico, sendo este um requisito obrigatório para o término desta especialização e para a reflexão e conhecimento pessoal a cerca do tema.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, João J. F. **COMO FAZER UMA PESQUISA BIBLIOGRÁFICA**. 2007. Disponível em: <<http://200.17.137.109:8081/xiscanoe/courses-1/mentoring/tutoring/Como%20fazer%20pesquisa%20bibliografica.pdf>> Acesso em: 12/01/2015.

BUENO, Elizangela. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil**: ensinando de forma lúdica. Londrina – PR, 2010.

CAETANO, Ricardo Jorge Bastos. **Jogos, Brinquedos E Brincadeiras Dos Nossos Avôs: Um Estudo Do Género**. Coimbra, 2004. Disponível em: <<https://estudogeral.sib.uc.pt/bitstream/10316/17563/1/Monografia%20final.pdf>>. Acesso em: 09/12/2014.

CAMPOS, Nara Fernanda De Campos. **O Lugar dos Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Capivari – SP, 2009.

CANÁRIO, Rui. **A escola tem futuro?** Das promessas às incertezas. Porto Alegre: Artmed, 2006.

CARNEIRO, Claudinéia Velozo Matias. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação Infantil**. Capivari - SP: CNEC, 2012. 36p.

CHAVES, Isabelle Cristine Gutierrez. **Tecnologia e Infância**: um olhar sobre as brincadeiras das crianças. Maringá – PR, 2014.

DALLABONA, Sandra Regina. **O lúdico na educação infantil**. Disponível em: <<http://www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev04-16.pdf>>. Acesso em: 01/02/2014.

DAMASCENO, Igor Zumba; MILARÉ Tathiane; OLIVEIRA, Luiz Antonio Andrade de. Et al. **O uso de jogos e brincadeiras no desenvolvimento da lateralidade e estímulo de sentidos**. Disponível em: <[file:///C:/Users/Carla/Downloads/BoletimEF.org Jogos-e-brincadeiras-no-desenvolvimento-da-lateralidade.pdf](file:///C:/Users/Carla/Downloads/BoletimEF.org%20Jogos-e-brincadeiras-no-desenvolvimento-da-lateralidade.pdf)>. Acesso em: 14/04/2015.

DILL, Teresa Machado da Silva. **Educação! Por que educação? Por que escola?** Chapecó - SC, s/a.

LIRA, Aliandra Cristina Mesomo. **Brinquedo: História, Cultura, Indústria e Educação.** PPGE/ME FURB ISSN 1809- 0354 v. 4, nº 3, p. 507-525, set./dez. 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1993.

\_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortês, 1994.

\_\_\_\_\_. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 7ª Ed. São Paulo: Cortez, 2003.

MATTOS, Mauro Gomes de. **Educação física infantil: construindo o movimento na escola.** Guarulhos, SP: Phorte, Editora, 1999.

NALLIN, Claudia Góes Franco. **Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil.** Campinas, SP : [s.n.], 2005.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação infantil: fundamentos e métodos.** São Paulo:Cortez, 2002.

RIBEIRO, Katiuce Lucio. **Jogos na Educação Infantil.** / Katiuce Lucio Ribeiro, Selma Pereira de Souza. Serra: Escola Superior de Ensino Anísio Teixeira, 2011.

SANTOS, Luciana Alves Dos. **As Brincadeiras no Âmbito Escolar: um estudo sobre o papel do brincar no desenvolvimento cognitivo de crianças da educação infantil de uma escola privada do Paraná.** Brasília: 2008

SILVA, Junior Afonso Gomes da. **Aprendizagem por meio da ludicidade.** Rio de Janeiro, Sprint, 2005.

TELES, Maria Luiza Silveira. **Socorro! é proibido brincar!** 1ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1997.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.