**A IMPORTÂNCIA DO APRENDER BRINCANDO**

Andreza Hellen de Freitas ¹

Janaina Domingos Isidoro Francisco ¹

Larissa Taiana das Neves ¹

Lucilene Aparecida de Almeida ¹

Marilaine Aparecida Gomes ¹

Renata Cristina Silva ¹

Wanderson Luís da Silva ¹

ProfªDrª Ana Paula Barbosa ²

**Resumo**

Neste artigo pesquisamos sobre a ludicidade na educação infantil, com base em pressupostos teóricos. Nosso objetivo foi de mostrar a importância do brincar na produção de conhecimento, na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças. Desde bebês nós já brincamos, e isso é prazeroso e traz muitas descobertas. É por meio da brincadeira que a criança envolve-se com o jogo e partilha com o outro. Brincar faz despertar a imaginação, a fantasia e através do jogo a criança vai desenvolver o interesse por áreas que talvez ela não se identifique muito. O jogo faz parte da infância de qualquer criança. Diante de várias definições podemos perceber que quando as crianças brincam, elas dão significado as suas vidas. Através da Metodologia utilizada, que foi a de Pesquisa Bibliográfica, chegamos à conclusão que através das brincadeiras a criança aprende regras, aprende dividir, aprimorar suas habilidades físicas, como correr, pular, aprende a ganhar e principalmente perder.

**Palavras-chave:** Lúdico, brincar, aprendizagem, brinquedos, brincadeiras.

In this paper, we have searched about “the ludic” in childhood education, taking in account theoric assumptions. Our aim is to show the relevance of playing in the knowledge production, in the learning process and in the children development. Since we are babies, we play. It is pleasurable and it brings a lot of discoveries. Through the game, the child get involved with the play and he/she shares with other. Playing revives the imagination and the fantasy. By the game, the child will develop the interest in areas that he/ she doesn’t identify (herself/ himself) much. The game is a part of everyone’s childhood. After many definitions, we can note that when children play, they make their lives meaningful. Through the metodolody used (wich is a bibliographical research) we got to the conclusion that by games, children learn rules, sharing, they improve their physical abilities, they learn how to run, to jump, to win and they learn how to lose, mainly.

**Key words**: Ludic, play, learning, toys, jokes.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

­­­­­­­­­­\* 1 Alunos do 5° semestre N do Curso de Psicologia da Universidade de Franca.

\*2 Professora Drª Orientadora do artigo, Doutora em Serviço Social pela UNESP, mestre em Educação pela UFSCAR, Especialista em Didática, Psicóloga.

1. **INTRODUÇÃO**

 Atividades lúdicas são aquelas que promovem a imaginação e, principalmente, as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem. (HAETINGER, Max; HAETINGER, Daniela 2008, p.5).

A ludicidade é assunto que tem conquistado espaço universal, principalmente na educação infantil, por ser o brinquedo a essência da infância, e seu uso permitirem um trabalho pedagógico e terapêutico que possibilita despertar o gosto pela vida, levando as crianças a enfrentarem os desafios que lhe surgirem e a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento.

A brincadeira assume características peculiares no contexto social, histórico e cultural e independentemente da época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem em um mundo de fantasia, encantamento, alegria e sonhos, onde a criança representa, cria e usa o faz de conta para entender a realidade que o cerca e vive o momento.

O brinquedo faz com que a criança use sua imaginação, sua memória, sua criatividade, ajudando-os no seu desenvolvimento.

 O campo científico vem explorando esse meio, com o intuito de caracterizar as suas peculiaridades, identificar as suas relações com o desenvolvimento, com a saúde, atitudes de convívio social, entre outros objetivos, intervir nos processos de educação e de aprendizagem das crianças.

Este artigo tem por finalidade, com base em pressupostos teóricos, apresentar evidências sobre as contribuições que o lúdico oferece ao desenvolvimento infantil, aprendizagem, desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento.

Nosso objetivo foi fazer um levantamento bibliográfico sobre a importância do aprender brincando. Esse trabalho se justifica por trazer conhecimentos que obteremos através das pesquisas bibliográficas sobre o aprender brincando.

1. **REFERENCIAL TEÓRICO**
2. **O Lúdico: Jogos no processo da aprendizagem**

Sabemos que o jogo faz parte da infância de qualquer criança, e é através do brincar com o jogo que a criança aprende, pensando na importância do jogar e aprender. Aufauvre (1987, p. 85) entende o jogar como: “Jogar é aprender..., mas, às vezes, é preciso aprender a jogar, aprender antes de poder jogar, antes de aprender jogando. Pode ser necessária uma longa aprendizagem antes que o jogo se transforme em possibilidade de desenvolvimento ativo nos domínios sensório-motor, intelectual, afetivo e social”.

A criança deve ser estimulada nas suas atividades com os jogos, mas de uma maneira que ela se sinta confortável e não pressionada para jogar tal jogo. “O jogo da criança é livremente escolhido, desejado e aceito. Um jogo, que não pode ser escolhido por ela, interessa-a muito menos.” (BRENELLI, 1996, p. 17).

De acordo com Brenelli (1996, p. 27), “Jogar é estar interessado, não pode ser uma imposição; é um desejo. O sujeito quer participar do desafio, da tarefa. Perder ou ganhar é mais importante para ele do que como membro de um grupo”. As atividades lúdicas têm uma grande contribuição, não somente na infância, mas ao longo de todo desenvolvimento humano, nos adultos essas atividades lúdicas são interpretadas de outra forma. Segundo Aufauvre (1987, p. 31), “As atividades lúdicas constituem um setor de atividade essencial para o ótimo e harmonioso desenvolvimento da criança durante sua infância e para seu deslocamento ulterior. Elas evoluem consideravelmente em suas formas e em seus impactos à medida que a própria criança descobre a vida”. Sobre o objetivo do lúdico na vida de uma criança,

Aufauvre (1987, p. 276.) diz que:

O objetivo de tal material lúdico não é, de modo algum, fazer da criança um “lógico de calças curtas”, mais fornecer a toda criança os meios de realizar as operações concretas através dos quais o pensamento se desenvolve. Isto vai muito além das operações de triagem: a criança combina, deduz a partir de suas manipulações espontâneas, que lhe oferecem problemas concretos.

A importância de preparar a criança por meio dos jogos e inserir isto como um complemento pedagógico vem sendo cada vez mais comum, portando:

A inclusão do jogo nas propostas pedagógica remete-nos para a necessidade de seu estudo nos tempos atuais. A importância dessa modalidade de brincadeira justifica-se pela aquisição do símbolo. É alterando o significado de objetos, de situações, é criando novos significados que se desenvolve a função simbólica, o elemento que garante a racionalidade ao ser humano. Ao brincar de faz de conta a criança está aprendendo a criar símbolos. KISHIMOTO (2011, p. 69).

“A atividade lúdica destaca-se cada vez mais das atividades de conhecimento, de aprendizagem. Existem poucos jogos que desenvolvem especificamente a vida intelectual e cognitiva, mas muitos podem ajudar a criança a desenvolver ou conservar seus conhecimentos”. (AUFAUVRE, 1987, p. 32).

“A inclusão do jogo nas propostas pedagógica remete-nos para a necessidade de seu estudo nos tempos atuais. A importância dessa modalidade de brincadeira justifica-se pela aquisição do símbolo. É alterando o significado de objetos, de situações, é criando novos significados que se desenvolve a função simbólica, o elemento que garante a racionalidade ao ser humano. Ao brincar de faz de conta a criança está aprendendo a criar símbolos”. JACQUIN (1960, PG. 44).

Podemos perceber que o lúdico de alguma forma ajuda no processo de aprendizagem, e traz benefícios durante seu desenvolvimento. Através do jogo a criança vai desenvolver o interesse por áreas que talvez ela não se identifique muito. Jacquin (1960, p. 79) mostra que: “Portanto nunca será demais insistir: a criança, através das diversas graduações do jogo, faz o aprendizado dos diferentes graus da lei moral entre a obediência-constrangimento e a disciplina aceita e amada. Porque a criança ama naturalmente a ordem e a disciplina... Quando alguém não a fez perder esse gosto”.

“O interesse que a criança tem pelos jogos faz com que prazerosamente ela aplique sua inteligência e seu raciocínio no sentido de obter o êxito. Assim sendo, jogar, o sujeito realiza uma tarefa, produz resultados, aprende a pensar num contexto em que enfrentar os desafios e tentar resolve-los são imposições que ela faz a si próprias”. (BRENELLI, 1973, p. 173). O autor deixa claro que a criança quando joga ganha aprendizagem não só no âmbito pedagógico, mas também para sua vida pessoal.

Podemos ressaltar também outras funções que o jogo é capaz de desenvolver na criança. Jacquin (1960, p. 73) nos mostra esse outro lado do que o jogo é capaz.

 “O jogo põe em função de maneira extremamente variada todas as possibilidades físicas da criança: força muscular, flexibilidade das articulações, resistência ao cansaço, respiração, precisão de gesto, rapidez de execução, agilidade, prontidão de resposta, reflexos, espairecimento, equilíbrio, etc.”

Há várias dificuldades que o educador encontra para trabalhar com a criança através do jogo, mostrando a importância que o jogo tem em sua formação.

Segundo Kishimoto (2011, p. 86),

O raciocínio decorrente do fato de que os sujeitos aprendem através do jogo é de este possa ser utilizado pelo professor em sala de aula. As primeiras ações de professores apoiados em teorias construtivas foram no sentido de tornar os ambientes de ensino bastante ricos em quantidade e variedades de jogos, para que os alunos pudessem descobrir conceitos inerentes ás estruturas dos jogos por meio de sua manipulação. Esta concepção tem levado a práticas espontaneístas da utilização dos jogos nas escolas.

Assim, o jogo ajuda a criança de várias formas, mas não podemos esquecer o papel do educador, que se esforça para poder ensinar o seu conteúdo de uma forma mais prazerosa, harmoniosa tanto para ele, quanto para a criança. Desta forma dois autores relatam a experiência entre o educador e a criança. (KISHIMOTO, 2011, p. 32) “O jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdo de histórias, geografia e outros, a partir do renascimento, o período de “compulsão lúdica”. Já o autor Jacquin (1960, p. 85) relata que, “Acrescentemos enfim que o jogo é um meio eficaz para o educador conquistar a confiança da criança, recíproca daquela que depositamos nela”.

“Na vida cotidiana, a criança é esmagada pelo poder do adulto. O jogo, pelo contrário, lhe dá o ensejo de desabrochar, porque nele os pais ou educadores não são mais os mestres onipotentes, diante dos quais não se ousa, ou não se pode fazer nada: no jogo, o adulto obedece às mesmas regras que a criança”. (BRENELLI, 1973, p.10), ou seja, o adulto volta a ser criança através dos jogos, se recordando de uma fase de sua vida, onde não precisava se preocupar com responsabilidades, que hoje é papel fundamental na vida do adulto. Contudo, “O jogo é a mais importante das atividades da infância. O jogo é para a criança o que o trabalho é para o adulto. Para educar a criança, precisamos absolutamente compreender o que o jogo representa na sua vida, para que pode servi-lhe, que forças a impelem ao jogo mesmo quando está doente”. (BREELLI, 1973, p. 15). Assim como os adultos se dedica ao seu trabalho para poder se manter, é de extrema importância o brincar para a criança se desenvolver em muitos aspectos.

Baseando-se em tudo que foi citado, podemos perceber com bastante clareza como o jogo ajuda no processo de aprendizagem da criança e também a importância de aprender brincando.

1. **A Importância do aprender através das brincadeiras**

O momento da brincadeira é uma grande oportunidade de desenvolvimento para a criança, pois através do brincar além dela se divertir ela aprende, experimenta o mundo, possibilidades e interage nas relações sociais. Através do jogo, a criança aprende regras, dividir, aprimora suas habilidades físicas, como correr, pular, aprende a ganhar e principalmente perder. “Ao brincar, a criança desloca para o exterior seus medos, angustias e problemas internos, dominando-os por meio da ação”. (Aberastury, 1992, p. 15). Com isso podemos perceber que além da criança se desenvolver e divertir ela também expressa seus sentimentos.

 “No convívio com outras crianças trava contato com a sociabilidade espontânea, ensaia movimentos do corpo, experimenta novas sensações”. (OLIVEIRA, 2002, p.43). A criança estabelece com os jogos e brincadeiras uma relação natural e social onde ela consegue extravasar fazer amizades e interagir.

 Para Aberastury (1992, p. 27) aos quatro meses a criança brinca com seu corpo e com os objetos, desaparece atrás do lençol e torna a aparecer, dessa maneira, o mundo momentaneamente se oculta e ela volta a recuperá-lo quando seus olhos se libertam do objeto atrás do qual estava escondida. Brinca também com os olhos: fechá-los e abri-los é perder o mundo ou possuí-lo.

  De acordo com (KISHIMOTO, 2002, p. 139). “A brincadeira é uma atividade que a criança começa desde seu nascimento no âmbito familiar”. E se aprimora no decorrer do seu desenvolvimento através da escola.

 A infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração. Para Kishimoto (2011, p. 42) a brincadeira tradicional infantil, filiada ao folclore, incorpora a mentalidade popular, expressando-se, sobretudo, pela oralidade. Considerada como parte da cultura popular, essa modalidade de brincadeira guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico.

 “No Brasil, termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo”. (Kishimoto, 2011, p. 19). Temos poucas conceituações, mas podemos perceber o quanto o jogo, brinquedo e brincadeira são importantes e o quanto facilita a aprendizagem.

“O brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações veiculadas pela memória e imaginação. O vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido a pluralidade de sentidos de jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. E a brincadeira? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo.” (Kishimoto 2011, p. 24).

É por meio da brincadeira que a criança envolve-se com o jogo e partilha com o outro. Diante de várias definições podemos perceber que quando as crianças brincam elas dão significado as suas vidas. A partir da brincadeira a criança está aprendendo sobre o mundo, ela constrói sua experiência de se relacionar com o mundo de maneira ativa, vivencia várias experiências. A introdução das brincadeiras no cotidiano escolar facilita a aprendizagem e o desenvolvimento da criança em vários aspectos. Desenvolve capacidades físicas, verbais e intelectuais, tornando-a capaz de se comunicar e aprender.

1. **Brincando com os Brinquedos**

O brinquedo faz parte do desenvolvimento da criança, desde os primeiros meses de vida a criança brinca com os mais variados brinquedos. Ainda quando bebê o simples fato de encaixar pecinhas sobre pecinhas, ou colocar um brinquedo em cima do outro é uma atividade prazerosa e cheia de descoberta para o bebê, menino e menina escolhem seus brinquedos como forma de identificação, por exemplo: as meninas quando brincam de bonecas elas imaginam como suas mães e a importância e cuidar de alguém, não muito diferente os meninos quando brincam com carrinhos havendo assim uma identificação com os pais. Com a chegada da adolescência esses brinquedos muitas das vezes deixam de estar junto com eles, pois sua importância dará somente na infância, e nesta fase os brinquedos já são outros, e nesta época em pleno século XXI, os brinquedos são mais modernos e o uso da rede social e da internet muitas das vezes impossibilita o contato com brinquedo de épocas diferentes dessa.

Para Kishimoto (2001, p.12) “...o brinquedo supõe uma relação intima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso...” O ato do brincar faz com que as crianças usem suas fantasias e imaginações, cria um mundo faz de conta, um pedaço de madeira pode virar uma injeção, assim como folhas das arvores pode virar dinheiro, nesta situação à criança desenvolve a criação ajudando na construção de sua personalidade e uma possível visão de mundo.

 Os brinquedos e o brincar são bem cultural uns passam de geração para geração e auxiliam no processo educativo, assim como afirma (Oliveira 1984, p. 48) “...em cada brinquedo sempre se esconde uma relação educativa. Ao fazer seu próprio brinquedo, a criança aprende trabalhar e transformar elementos fornecidos pela natureza ou materiais já elaborados, constituindo um novo objeto, seu instrumento para brincar.”

 Como podemos observar os brinquedos, o brincar, e a brincadeira, proporciona transformação e desenvolvimento na criança, assim como o prazer de ser criança e de viver sendo o brinquedo importante para a construção do sujeito, assim como afirma (Velasco 1996, p.53), “tudo aquilo que estimula a criança a descobrir, inventar, analisar, comparar, diferenciar, classificar etc, é sem dúvida muito importante na sua formação geral e no conhecimento infantil- e isso o brinquedo é capaz de fazer.”, e podemos notar que o brinquedo é um convite para a brincadeira, segundo (Velasco 1996, p.49): “brinquedo é tudo o a criança utiliza como passaporte para o reino da brincadeira.”

1. **METODOLOGIA**

 “A Metodologia é entendida como uma disciplina que se relaciona com a epistemologia. Consiste em estudar e avaliar os vários métodos disponíveis, identificando suas limitações ou não no que diz respeito às implicações de suas utilizações. A metodologia, quando aplicada, examina e avalia os métodos e as técnicas de pesquisa, bem como a geração ou verificação de novos métodos que conduzam a captação e ao processamento de informações com vista à resolução de problemas de investigação” (BARROS; LEHFELD, 2007, p. 16-17).

Dessa forma, entende-se que a metodologia é que vale a um conjunto de procedimentos cujo objetivo é a obtenção do conhecimento.

Este trabalho desenvolveu-se com o objetivo de aprendizagem dos alunos do quinto semestre da turma N do curso de Psicologia, da Universidade de Franca. Foi utilizada como método a pesquisa bibliográfica, a qual nos possibilitou um conhecimento prévio acerca do tema do presente artigo, “A importância do aprender brincando”. O estudo foi desenvolvido para apresentar o quão saudável e necessário é o brincar, no desenvolvimento, na aprendizagem e socialização da criança.

Segundo Cervo; Bervian; Da Silva (2007, p. 60) a pesquisa bibliográfica procura explicar um problema a partir de referências teóricas publicadas em artigos, livros dissertações e teses. Pode ser realizada independentemente ou como parte de uma pesquisa descritiva ou experimental. Para a realização deste artigo, foram utilizados livros da biblioteca da Universidade e E-books pesquisados no catálogo online da biblioteca virtual da mesma. Foram também pesquisados, além do tema proposto, material referente a metodologia científica, para direcionar a execução do presente artigo.

Conforme MASCARENHAS (2012, p.43) utilizamos o método dedutivo, pois, o mesmo parte de um conhecimento geral para entender algo específico. Nesse caso, a verdade da premissa (conhecimento geral) é suficiente para garantir a verdade da conclusão (conhecimento específico).

1. **CONCLUSÃO**

Portanto, conclui-se que a ludicidade é importante para as crianças, pois ela proporciona a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento. Através do brinquedo a criança faz descobertas, invenções, comparações etc., e tais aspectos são essenciais na formação do conhecimento infantil. O jogo, por sua vez, estimula que a criança raciocine e aplique sua inteligência, de forma que ela consiga o resultado. As brincadeiras permitem o convívio com outras crianças, estabelecendo assim a sociabilidade que é de extrema importância para o desenvolvimento.

1. **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ABERASTURY, Arminda. *A criança e seus jogos*. 2ª ed. Porto Alegre: Artmed, 1992.

AUFAUVRE, M. R. *Aprender a brincar aprender a viver*. São Paulo: Manole, 1987.

BARROS, Aidil J. S.; LEHFELD, Neide A. S. *Fundamentos de metodologia científica*. 3ª ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

BRENELLI, R. P. *O jogo como espaço para pensar*. A construção de noções lógicas e aritméticas. Campinas, São Paulo: Papirus, 1996.

CERVO, Amado L. BERVIAN, Pedro A.; Da Silva, Roberto. *Metodologia Científica.* 6ª ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

HAETINGER, Max Gunther; HAETINGER, Daniela */ Jogos, recreação e lazer* 2ª ed. Curitiba: IESDE Brasil S.A 2008.

JACQUIN, G. *A educação pelo jogo*. São Paulo: Famboyante, 1960.

KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14ªed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, T. M. *O jogo e a Educação Infantil. In: Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação* – São Paulo. Cortez, 5° ed, 2001.

KISHIMOTO, T. M. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira-Thomson Learning, 2002.

MASCARENHAS, Sidnei A., *Metodologia Científica*. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012.

OLIVEIRA, P. S. *O que é brinquedo*. São Paulo, Brasiliense, 1984.

OLIVEIRA, Z. R. de. *Educação Infantil: fundamentos e métodos*, São Paulo: Cortez, 2002.

VELASCO, C.G. *Brincar, o despertar psicomotor*. Rio de Janeiro, Sprint, 1996.