

A importância das brincadeiras infantis na construção do conhecimento no ato educativo para crianças de 4 a 7 anos

Fabrcia Maciel¹

Flaviane Horta¹

Kamaia Taluana Reis Ferreira¹

Sarah Gonçaves Elias¹

Orientadora: Dr^a Vera Lucia Lins Sant'Anna²

Resumo

As brincadeiras infantis têm papel fundamental no desenvolvimento da criança. Sabemos que o brincar é um ato natural da criança. Através das brincadeiras, a criança modifica seu mundo, imaginando, criando e atribuindo significados diversos a ações e objetos; se desenvolvem física, intelectual, afetiva e socialmente; é através delas que a criança amplia seu mundo, ressignifica, forma novos conceitos e constrói o seu próprio conhecimento. Utilizar das brincadeiras como parte do processo educativo torna os conteúdos mais atrativos e menos maçantes, trazendo melhor resultado tanto para a criança quanto para o professor. Verificamos alguns procedimentos utilizados pelo professor na aprendizagem com as brincadeiras e no desenvolvimento das mesmas. Diante desses aspectos, relacionamos alguns tipos de brincadeiras que contribuem para a aprendizagem da criança e identificamos algumas competências e capacidades que devem contribuir de maneira significativa para o desenvolvimento da criança no ato educativo. Para a criança, brincar é fundamental para acrescentar na sua educação, pois as brincadeiras são recursos pedagógicos e se tornam importantíssimas para o desenvolvimento na construção do conhecimento e não sendo vistas tão somente como diversão.

Palavras-chave: Brincadeira. Criança. Aprendizagem. Desenvolvimento.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo tem como objetivo discutir a importância das brincadeiras no processo de desenvolvimento da criança, visando identificar as influências das mesmas na sua formação. As brincadeiras são atividades fundamentais para o desenvolvimento das crianças e nunca devem estar ausentes do contexto escolar, por estarem associadas ao prazer e à liberdade.

As brincadeiras, os jogos e o lúdico têm um papel fundamental na interação da criança com o meio, são ingredientes importantíssimos para uma infância sadia e para um aprendizado significativo, uma vez que contribuem na educação e formação geral do educando.

As brincadeiras são atividades que permitem o ingresso da criança no mundo da imaginação e no mundo das regras. É através das mesmas que a criança

¹ Alunas do Curso de Pedagogia da PUC Minas. flavianehorta@bol.com.br sarahgelias@hotmail.com

² Doutora em Ciências da Religião (UMESP), Mestre em Educação (Mackenzie-SP), Professora do Curso de Pedagogia e pesquisadora da PUC Minas. (verasantanna@hotmail.com)

transforma seu mundo de necessidades e se desenvolve, criando uma nova realidade a sua própria personalidade. Brincando, a criança se torna espontânea, desperta sua criatividade e interage com o seu mundo, permitindo também que perceba o que é pessoal (interior) e o que é do grupo (realidade externa). Deve ser uma atividade privilegiada no ato educativo.

2 AS BRINCADEIRAS COMO CONTRIBUIÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.

O brincar é um ato de grande importância no desenvolvimento motor, físico, afetivo, intelectual e social da criança, além de proporcionar à criança desenvolvimento de diversas competências como: nomeação, associação, classificação, comparação, conceituação, cálculo, criação, análise e medida.

Através das brincadeiras, a criança se socializa, interage uma com as outras, experimenta e ressignifica o mundo, integrando valores e costumes, desenvolvendo também habilidades por meio de atividades espontâneas por meio das quais passa a formar novos conceitos, relacionar suas idéias, desenvolvendo expressão corporal e oral, construindo, assim, por meio do lúdico seu próprio conhecimento e traduzindo o mundo para sua realidade.

O brincar para a criança é importante porque é bom, é gostoso e dá felicidade, e ser feliz é estar mais predisposto a ser bondoso, a amar o próximo e a partilhar fraternalmente, porque é brincando que a criança se desenvolve, exercitando suas potencialidades, porque, brincando, a criança aprende com toda riqueza do aprender fazendo, espontaneamente, sem pressão ou medo de errar, mas com prazer pela aquisição do conhecimento, porque, brincando, a criança desenvolve a sociabilidade, faz amigos e aprende a conviver respeitando o direito dos outros e as normas estabelecidas pelo grupo, porque, brincando, aprende a participar das atividades, gratuitamente, pelo prazer de brincar, sem visar recompensa ou temer castigo, mas adquirindo o hábito de estar ocupada, fazendo alguma coisa inteligente e criativa, porque, brincando, prepara-se para o futuro, experimentando o mundo ao seu redor dentro dos limites que a sua condição atual permite, porque, brincando, a criança está nutrindo sua vida interior, descobrindo sua vocação e buscando um sentido para sua vida. (CUNHA, 1994, p. 11).

Então, podemos dizer que, para a criança, brincar é fundamental para implementar sua educação, construção e desenvolvimento de competências e não somente uma questão de diversão.

Adriana Friedmann (1996) diz que brincadeira refere-se à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada, porém Scheila Tatiana Duarte Cordazzo e Mauro Luiz Vieira definem a brincadeira como uma atividade livre, que não pode ser delimitada e que, ao gerar prazer, possui um fim em si mesmo, já para Vygotsky, brincar é um ato muito importante para o desenvolvimento integral da criança, pois nas brincadeiras as crianças ressignificam o que vivem e sentem.

O brincar é uma necessidade e é direito da criança; é no brincar que a criança se socializa, tomando consciência dos papéis que assume durante as brincadeiras tendo a oportunidade de se desenvolver. É através do jogo e da brincadeira que a criança entende melhor o mundo em que ela vive e que frequenta.

Trazendo a brincadeira para o contexto escolar, Negrine (1994) afirma que, em estudos realizados sobre aprendizagem e desenvolvimento infantil, quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica.

Vendo a importância de se introduzir a brincadeira no contexto escolar, podemos dizer que percebemos em variadas situações e nas mais diversas formas, a necessidade da brincadeira estar presente na escola, e através delas fazer com que a criança fique mais interessada nos conteúdos, tornando-os mais atrativos e agradáveis, pois assim o ensino fica algo mais divertido e, com isso, o educador pode conseguir melhor resultado ao conteúdo transmitido. Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar, ter prazer e alegria para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio entre ela e o mundo. “Jogo simbólico não é um esforço de submissão do sujeito ao real, mas, ao contrário, uma assimilação deformada da realidade do eu.” (PIAGET, 1971, p. 29).

Através disso, podemos perceber que o jogo é processual, quando a criança evolui, os jogos também evoluem. No entanto, é necessário que o espaço e contexto em que a criança se encontra, a permita estar em contato com objetos, brinquedos que ela possa modificar, criar e fantasiar conforme seus pensamentos e interesses.

3 CARACTERIZAÇÃO DOS PROCEDIMENTOS USADOS PELO PROFESSOR NA APRENDIZAGEM COM AS BRINCADEIRAS INFANTIS

O professor tem um papel de suma importância no desenvolvimento lúdico da criança, sendo assim, o mesmo tem a responsabilidade de incentivar, transmitir confiança e afetividade impondo limites, intervindo nas ações da criança quando necessário. Cabe ao professor propiciar os objetivos de cada atividade e organizar tempo e espaços adequados para que a atividade a ser realizada tenha o melhor desempenho possível. Esses procedimentos são essenciais, pois vão refletir diretamente na aprendizagem da criança tornando-a mais eficaz, agradável e prazerosa.

No campo educacional as brincadeiras e os jogos podem ser transformados em instrumentos pedagógicos que facilitem o ensino e aprendizagem. Através do jogo, é possível propor e não impor, fazendo com que a criança encontre prazer no ato de aprender. (MARCELLINO, 2002, p. 14).

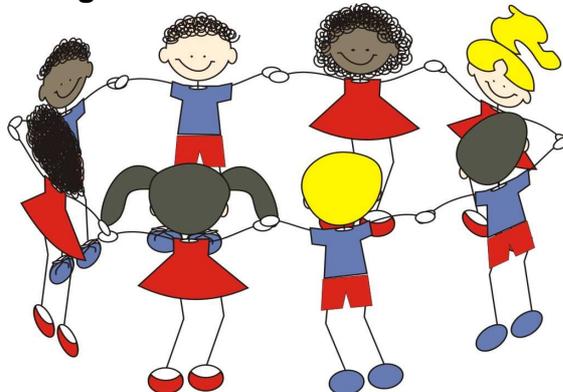
As brincadeiras, em geral, possuem um papel significativo na aprendizagem da criança, fazendo com que ela desenvolva diversas competências e capacidades.

Elegemos alguns tipos de músicas infantis para exemplificar essa prática no cotidiano dessas brincadeiras na escola.

3.1. Brincadeira de roda

a) Cantiga de Roda:

Figura 1 - Brincadeiras de roda



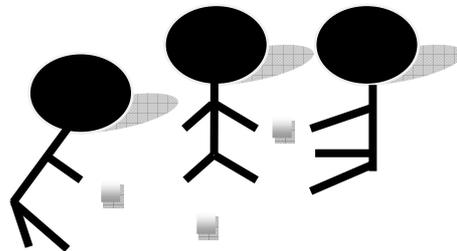
Fonte: Sampaio, 2009

A Cantiga de Roda é uma brincadeira que tem grande importância para o desenvolvimento infantil, no entanto, a mesma tem sido pouco utilizada pelos profissionais da educação e substituída, devido à tecnologia e às variedades de brinquedos encontrados no mercado.

Percebe-se assim, que a música folclórica é aquela que se transmite e se preserva oralmente, expandindo-se por isso com toda a naturalidade, e possuindo uma aceitação coletiva. Ela diferencia-se da música chamada erudita por nela não ser procurado o rebuscamento ou o aperfeiçoamento de forma intencional, e, da música chamada popular, por não ser produzida em série ou ter destinação comercial. Em sua simplicidade, a música folclórica torna-se mais autêntica e espontânea, e assume um poder de comunicação e uma ressonância imediata no espírito do povo que a pratica. (Lamas, 1992, pp.15, 16)

b) Escravos de Jó:

Figura 2 - Escravos de Jó



Fonte: Elaborada pelas autoras, 2010

Os escravos de Jó
jogavam Caxangá
tira, põe, deixa o Zé Ferreira ficar (BIS)
guerreiros com guerreiros
fazem zigue, zigue, zá

- Material: Uma tampinha de garrafa pet para cada criança ou qualquer outro objeto pequeno.
- Participantes: No mínimo três.
- Organização: Em círculo, sentados no chão, ou sentados à mesa.
- Como brincar: Cada um coloca uma tampa de garrafas pet à sua frente. Enquanto canta, a criança pega a sua tampa e coloca na frente do colega, sentado à sua direita. Nos versos “Tira, põe / Deixa o Zé Ferreira ficar!”, todas tiram a tampinha da frente do colega, colocam na sua frente e a deixam ali por alguns segundos. Quando cantam “Guerreiros com guerreiros”, as crianças retomam os movimentos até o verso “Fazem zigue, zigue, zá!” Nesse momento, os participantes seguram a tampinha movimentando-a de lá para cá e deixando-a, por fim, na frente do colega. (MONTANHA, 2007)

c) Cachorrinho Está Latindo:

Figura 3 - Cachorrinho



Fonte: BARBOSA; BARBOSA, 2010

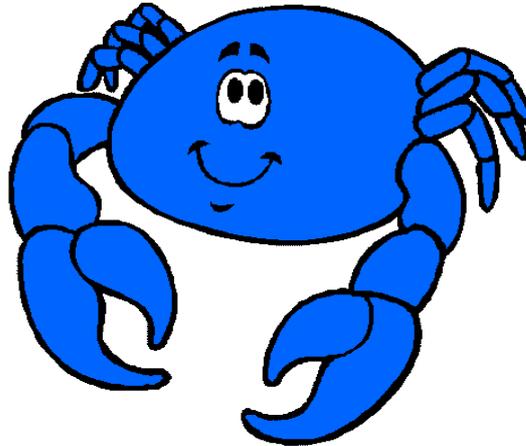
Cachorrinho está latindo
Lá no fundo do quintal.
Cala a boca, cachorrinho,
Deixa o meu benzinho entrar.

Ô esquindô lê, lê!
Ô esquindô lê, lê, lá, lá!
Ô esquindô lê, lê!
Não sou eu que caio lá!
Cachorrinho está latindo
Lá no fundo do quintal.
Cala a boca, cachorrinho,
Deixa o meu benzinho entrar.

- Brincadeira: Quem está no centro da roda pula num pé só. O resto bate palmas, desenvolvendo o ritmo.
- Participantes: No mínimo três.
- Organização: Em roda com uma criança no centro.
- Como brincar: A turma gira e canta. No verso “Ô esquindô lê, lê!”, as crianças batem palmas. A do centro escolhe um colega. Os dois cantam essa parte pulando ora com um pé, ora com outro. A criança do centro cede o seu lugar para a escolhida da roda e todos recomeçam. (MONTANHA, 2007).

d) Caranguejo:

Figura 4 - Caranguejo



Fonte: HENRIQUE, 2010

Bate a Palma, palma, palma
 Bate o Pé, pé, pé
 Faz a Roda, roda, roda,
 Caranguejo, peixe é

Caranguejo não é peixe
 Caranguejo, peixe é
 Caranguejo só é peixe
 Na enchente da maré

Ora palma, palma, palma
 Ora, pé, pé, pé
 Ora roda, roda, roda
 Caranguejo, peixe é!

- Participantes: No mínimo dois.
- Organização: Em roda.
- Como brincar: As crianças giram e, no verso "Ora, palma, palma, palma!", todas batem palmas; em "Ora, pé, pé, pé!", batem os pés no chão; e ao cantar "Ora, roda, roda, roda", giram de mãos dadas até o fim da música. No último verso, "Caranguejo peixe é!", elas agacham. (MONTANHA, 2007)

Segundo Câmara Cascudo (1998), as brincadeiras de roda referem-se a brincadeiras do folclore dançadas ou cantadas, apresentando melodias e coreografias simples. Grande parte delas se apresentam com os participantes colocando-se em roda e de mãos dadas, mas existem também variações, como os brinquedos de roda assentada, de fileira, de marcha, de palmas, de pegar, de esconder, incluindo também as chamadas para brinquedos e as cantigas para selecionar jogadores.

As Cantigas de Roda são brincadeiras com um rico desenvolvimento para as crianças. Além de ser uma lembrança na sua vida, ao realizá-las as crianças vão repetir as ordens que a música emite, socializando, vivenciando ritmos e sons e preservando o aspecto cultural.

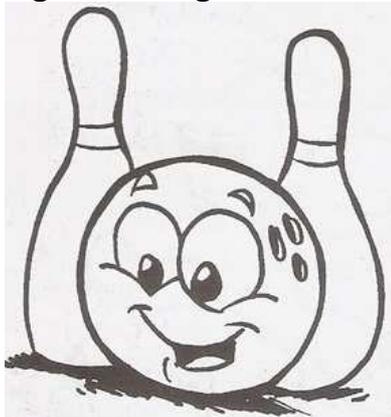
As cantigas de roda, mesmo sendo deixadas de lado, são de suma importância no desenvolvimento da criança, tanto quanto os outros tipos de brincadeiras, pois proporcionam a elas se socializar, ser alfabetizadas, desenvolver sua inteligência e expressão oral/corporal, coordenação motora, percepção sonora, percepção espacial, raciocínio lógico e matemático. As crianças são modificadas continuamente e adaptadas de acordo com o grupo de pessoas, sendo também criadas em qualquer grupo social. Através das cantigas de roda, podemos conhecer as crenças, os costumes, as brincadeiras, o cotidiano das pessoas dentre muitas outras coisas. Não só com as cantigas de roda, mas com lendas e histórias populares entre outras, vai se construindo o folclore de uma sociedade. E é com esse folclore construído que a criança se desenvolve cada vez mais.

3.2 Brincadeiras com regras

O boliche e o jogo da memória são jogos esportivos e poderosos aliados no processo de ensino aprendizagem da criança, contribuem para aspectos importantes no desenvolvimento da criança como: noções de sequência numérica, quantidade, coordenação motora, aceitação de regras, atenção, memorização, observação, raciocínio, comparação e reconhecimento.

a) Boliche:

Figura 5 - Jogo de boliche

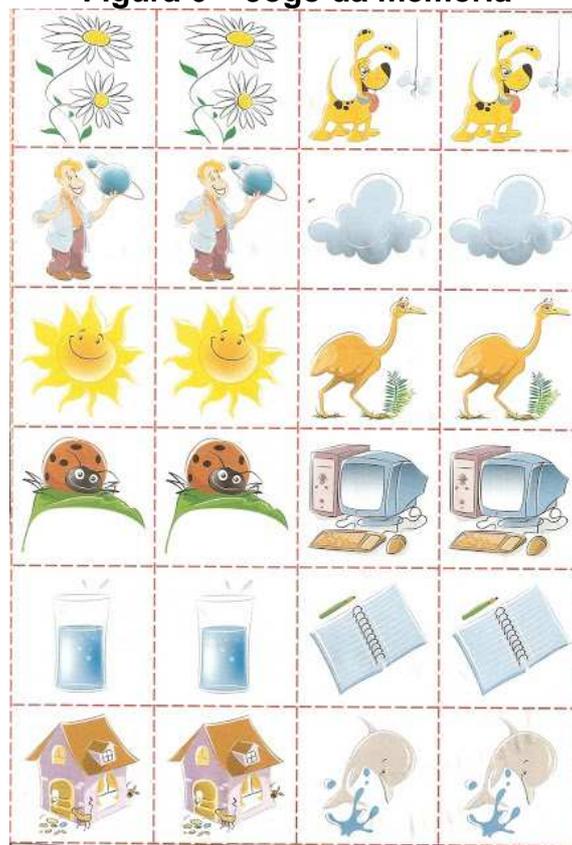


Fonte: SANTOS, 2008

- Objetivos: Desenvolver noções de sequência numérica quantidade e/ou identificar os números derrubados, contribuindo assim para o bom desenvolvimento da noção espacial e da lateralidade enquanto jogam bola.
- Material: garrafas plásticas sem rótulos, números escritos em papel ou cartolina, areia e bola.
- Como brincar: Primeiro passo é registrar os números desejados no papel e colar um em cada garrafa plástica. Dentro delas coloca-se um pouco de areia para que se mantenham firmes. Depois disso, é só organizar as garrafas a certa distância das crianças, as quais estarão em posse de uma bola. Deverão jogar em direção às garrafas tentando derrubá-las. Cada criança deverá somar os números derrubados para verificar a quantidade de pontos. Em uma turma de crianças menores, o jogo poderá ser desenvolvido da mesma forma, sendo que estas deverão apenas identificar os números derrubados. Incentivar a contagem do número de garrafas que foram derrubadas. (PATENTE, 2010).

b) Jogo da Memória:

Figura 6 - Jogo da memória



Fonte: Livaneide Guedes(2011)

OBJETIVO: Ao formar os pares com as figuras a criança desenvolve:

- o raciocínio lógico
- a observação

- a memorização
- a atenção
- a concentração

Procedimento:

1. Recorte as figuras e embaralhe-as
2. Coloque sobre uma mesa ou superfície plana com a parte das figuras viradas para baixo, uma ao lado da outra
3. Pegue a primeira carta, observe a figura e tente achar a figura igual tirando uma segunda carta
4. Se acertar joga novamente e se errar passa a vez ao colega
5. Ganha quem encontrar mais pares iguais.(Fonte: Livaneide Guedes-2011)

“O mais simples jogo com regras transforma-se imediatamente numa situação imaginária, no sentido de que, assim que o jogo é regulamentado por certas regras, várias possibilidades de ação são eliminadas.” (VYGOTSKY, 1984, p. 125).

Nas brincadeiras em que as regras devem ser seguidas, as crianças comparam os resultados e começam a coordenar as intenções do outro. Isso ocorre quando a criança abandona a fase egocêntrica. As regras que as brincadeiras proporcionam fazem com que as crianças aprendam a respeitar o espaço do outro, esperar sua vez de brincar e aprendem a lidar com a perda. Essas brincadeiras também despertam nas crianças a atenção, a autonomia, o senso crítico, a curiosidade, a confiança e a socialização.

3.3 Brincadeiras de Rua

Ao contrário do ambiente escolar que, na maior parte do tempo, reúne crianças da mesma idade, em uma brincadeira de rua a criança pode interagir com crianças de idades variadas, permitindo assim que crianças mais velhas ajudem e protejam as menores, incrementando o senso de responsabilidade e sociabilidade. Afinal, a cabra-cega treina equilíbrio corporal e o pega-pega, agilidade e velocidade. Tizuko Kishimoto, professora da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, enumera outras vantagens: A criança toma iniciativas, já que essas brincadeiras não têm regras rígidas. A invenção de mudanças estimula a criatividade.

a) Jogo da Amarelinha:

Figura 7 - Jogo da amarelinha



Fonte: Rita Trevisan(2010)

Com giz, faça no chão o desenho acima. A Amarelinha, também conhecida como "Pular amarelinha", é uma brincadeira que estimula a criança a conhecer os números, trabalhando a ordem das casas numéricas do número um ao dez, além de estimular à habilidade do equilíbrio, pois quando estiverem pisando nos quadrados, em que existe só um, elas tem que pisar com um pé, e nos quadrados que existe dois, um ao lado do outro, elas podem apoiar os dois pés.

Trevisan (2010) especifica de forma detalhada essa brincadeira:

Origem

Gravuras mostram crianças brincando de amarelinha nos pavilhões de mármore nas vias da Roma antiga. Na época, o percurso carregava o simbolismo da passagem do homem pela vida. Por isso, em uma das pontas se escrevia céu e, na outra, inferno.

Por que propor

Para o grupo vivenciar diferentes formas de equilíbrio.

Como enriquecer o brincar

- Ajude os menores a desenhar a amarelinha.
- Planeje e apresente diferentes trajetos e jeitos de percorrê-los.
- Peça que os pais ensinem os tipos de amarelinha comuns de sua infância.
- Adapte as regras para os menores pularem com os dois pés para facilitar.

Os erros mais comuns

- **Ter um traçado fixo no chão do pátio.** Desenhar os variados percursos faz parte da brincadeira.
- **Exigir que a turma siga as regras à risca e pule sem tocar as linhas do trajeto.** Para os menores, já é um grande desafio coordenar os movimentos para saltar. (Rita Trevisan(2010)

b) Corda:

Figura 9 - Pula corda



Fonte: MANGARAVITTI, 2007

As crianças não param com os pés no chão com brincadeiras que desenvolvem o ritmo e a coordenação motora.

- Local: Pátio.
- Material: Corda de náilon ou elástico com aproximadamente 4 metros de comprimento.
- Participantes: No mínimo dois (se uma ponta da corda ficar amarrada).
- Como brincar:
- Alturinha: Duas crianças seguram a corda pelas pontas bem próxima ao chão e as outras pulam. A altura da corda vai aumentando aos poucos. A brincadeira termina quando resta apenas um participante capaz de pular a corda àquela altura.
- Chicotinho queimado: O grupo se organiza em um círculo e uma criança fica no centro segurando a corda por uma das pontas. Ela gira a corda rente ao chão e as outras pulam. Vence quem nunca for tocado pela corda.
- Zerinho: Duas crianças batem a corda. O objetivo dos outros participantes é passar pela corda sem esbarrar nela calculando a altura e a velocidade ideal.
- Foguinho: Duas crianças começam batendo corda em um ritmo e, aos poucos, aumentam a velocidade. Termina quando a criança esbarrar na corda.
- Pular corda: Se a criança não sabe começar a pular com a corda já em movimento, peça para ela se posicionar ao lado da corda, rente ao chão, e só então os colegas começam a bater. Para entrar na brincadeira com a corda em movimento, é preciso esperar que ela fique no alto. A brincadeira fica mais divertida se a garotada marcar o ritmo e o tempo com ladainhas como essas: "Salada, saladinha / Bem temperadinha / com sal, pimenta, salsa e cebolinha / É um, é dois, é três"; "Abacaxi-xi-xi / Quem não entra / É um saci / Beterraba-raba-raba / Quem não sai é uma diaba"; "Um homem bateu à minha porta / E eu abri / Senhoras e senhores / Dá uma voltinha (e a criança, dentro da corda, dá uma volta) / Senhoras e senhores / Pule num pé só (e a criança, dentro da corda, pula com um pé só) / Senhoras e senhores / Põe a mão no chão (e a criança, dentro da corda, põe a mão no chão) / E vai para o olho da rua"

(e a criança tem de “sair” da corda). Fonte: (Cristiane Marangon, Nova Escola, 2007).

Segundo Kishimoto (2005), a brincadeira infantil, enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar dentro do ambiente escolar.

As brincadeiras de rua favorecem para as crianças um contato com a cultura da sua comunidade e contribui no seu desenvolvimento motor, criativo, na sua imaginação e socialização, pois nesses tipos de brincadeiras as regras são feitas pelas próprias crianças e são flexíveis, as mesmas pode criar e modificar de acordo com sua vontade e não é preciso utilizar de muitos equipamentos para que a brincadeira possa ser realizada.

4 UMA REFLEXÃO PEDAGÓGICA SOBRE A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO INFANTIL (4 -7 ANOS)

Apresentamos uma reflexão pedagógica baseada em teóricos que valorizam a importância das brincadeiras na construção do conhecimento infantil para aumentar a complexidade das brincadeiras na construção do conhecimento infantil, buscando aumentar a complexidade em questão e um significado para esses questionamentos. As brincadeiras são recursos mediadores no trabalho pedagógico, que coloca em prática a criatividade da criança e desenvolve a sua identidade e autonomia.

Do ponto de vista da construção do conhecimento da criança, a brincadeira contribui para o desenvolvimento da mesma uma vez que a brincadeira amplia o conhecimento cognitivo, social e afetivo, desenvolvendo algumas capacidades como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação entre outras. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio de interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais. A criança aprende enquanto brinca e brinca enquanto aprende.

A criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário: no brinquedo é como ela fosse maior do que é na realidade. O brinquedo fornece estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência. A ação na esfera

imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos de vida real e motivações volitivas, tudo aparece no brinquedo, que se constitui no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar (VYGOTSKY, 1984 p. 117).

Fica claro quando, em um determinado local como escolas e praças, avistamos uma criança brincando de boneca, a boneca é brinquedo para uma criança que brinca de “filhinha” numa perspectiva maior de a criança ser a mãe e a boneca ser sua filha.

Friedmann (1996) afirma que a brincadeira infantil constitui-se numa atividade em que as crianças sozinhas ou em grupo brincam e se comunicam, atribuindo significados diversos a ações e objetos procurando conhecer o mundo e as ações humanas cotidianas, construindo relações entre elas, que interagem fantasiando, imaginando e representando papéis como se fossem adultas. As crianças podem atribuir significados diferentes daqueles usuais, transformando um brinquedo e podem também imitar e representar no brinquedo as situações em que vive, sendo que toda brincadeira possui regras que são definidas e respeitadas por aqueles que brincam, elas decidem sobre o que brincar e com quem brincar, decidem também mudanças nos papéis, no uso de objetos e nas ações imaginárias.

Portanto, a brincadeira é um momento que privilegia a aprendizagem infantil. Ao brincar, a criança pode se desenvolver alcançando vários níveis de desenvolvimento, um mais evoluído que o outro por causa das possibilidades de interagir com o imaginário e regras adversas. A experiência na brincadeira permite às crianças decidir incessantemente a assumir papéis a serem representados, de atribuir significados diferentes aos objetos, transformando-os em brinquedos e levantando hipóteses, resolver problemas e pensar/sentir sobre seu mundo e o mundo mais amplo ao qual, sem ele, não teria acesso ao cotidiano infantil.

Segundo Kishimoto (2005), o uso do brinquedo com fins pedagógicos pode e deve se usado para o processo de ensino aprendizagem e do desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pequena aprende de modo intuitivo e adquire noções espontâneas em processos interativos, envolvendo suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande poder para desenvolver. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com o objetivo a estimular certos tipos de aprendizagem surge a dimensão educativa.

Desde que mantida a brincadeira, a ação intencional da criança para brincar, o educador será potencializado às situações de aprendizagem.

Kishimoto (2005), ao assumir a função lúdica e educativa, o brinquedo educativo merece algumas considerações:

- a) função lúdica: O brinquedo traz diversão, prazer e também desprazer, quando escolhido voluntariamente;
- b) função educativa: O brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Ainda, segundo Kishimoto, o brincar dotado de natureza livre parece incompatibilizar-se com a busca de resultados típica de processos educativos. A importância das brincadeiras na construção do conhecimento requer também estímulos e a sistematização de conceitos em outras situações, tendo em vista que as brincadeiras estão presentes na educação infantil e nos anos iniciais.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Procuramos, neste artigo, analisar a importância das brincadeiras infantis na construção do conhecimento no ato educativo (4-7 anos), tendo em vista que a brincadeira é uma atividade da infância e se desenvolve de forma individual ou coletiva.

Constatamos que as brincadeiras possibilitam crescimento pessoal da criança e contribuem para sua socialização. Através delas, a criança vai liberar necessidades e interesses espontâneos. A partir das brincadeiras, o professor pode facilitar a aprendizagem dos conteúdos a serem trabalhados, mas é necessário utilizar os procedimentos certos e atrair as crianças de forma prazerosa.

De quatro a sete anos, as brincadeiras e os jogos mais apropriados são os de imitação (faz-de-conta), regras (obedecer a regras básicas), fixação e construção (objeto).

Acreditamos que utilizar o lúdico como recurso metodológico na aprendizagem da criança faz com que a mesma desenvolva seu psicomotor, cognitivo e afetivo, pois as brincadeiras e os jogos são meios que a criança tem para

liberar fonte de prazer, descontração, alegria, tensões e convivência agradável, dentre outras.

Acreditamos que as brincadeiras no ato educativo são fundamentais no desenvolvimento das potencialidades criativas e integrativas das crianças, desde que as brincadeiras sejam realizadas com os devidos procedimentos, pois, desse modo, acarretarão melhores resultados para a criança e o educador.

Portanto, dessa maneira, a brincadeira terá um valor significativo na vida da criança.

Abstract

The importance of children's play has a crucial role in child development. We know that playing is a natural act of the child, through play the child changes your world, imagining, creating, assigning different meanings to objects and actions, develop physically, intellectually, emotionally and socially, it is through them that the child expands their world, reframes, form new concepts and constructs his own knowledge. Using the games as part of the educational process, makes the content more attractive and less boring bringings the best result for both the child and the teacher. We observed some procedures used by the teacher, learning with their games and their development. Considering these aspects, we list some types of games that contribute to children's learning and identify some skills and abilities that should contribute significantly to the development of the child in the educational act. For children play is essential to add to their education, because the games are teaching resources and become important for the development in knowledge construction and not being seen only as entertainment.

Keywords: Fun. Kid. Learning. Development.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Davi; BARBOSA, Gi. **Música infantil: cachorrinho**. Idéia Criativa. Disponível em: <<http://gibarbosa1.blogspot.com/2010/05/musica-infantil-cachorrinho.html>> Acesso em: 28 out. 2010.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional par a educação infantil**. Brasília, 1998. V. 2.

CARVALHO, Bárbara Vasconcelos de. **A literatura infantil**. São Paulo: Global, 1984.

CARVALHO, Bárbara Vasconcelos de. **Compêndio de literatura infantil**: para o 3º ano normal. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1959.

CASCUDO, Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1988.

COELHO, Nelly Novaes. **Literatura infantil**: teoria, análise, didática. São Paulo: Moderna, 2000.

CRAIDY, Carmem M.; KAERCHER, Gládis E. P. S. **Educação infantil**: pra que te quero? Porto Alegre: Artmed, 2001.

CUNHA, Nylse H. S. **Brinquedoteca**: um mergulho no brincar. São Paulo. Maltese, 1994.

FIGURA 5. Disponível em: http://nilssantos.blogspot.com/2008_02_01_archive.html. Acesso em: 28 out. 2010. Fazer referência completa – ver exemplo de Barbosa, Davi

FIGURA 6. Disponível em: <http://jogoseducacaoinfantil.wordpress.com/2008/08/05/jogo-da-memoria-animais/>. Acesso em: 28 out. 2010. Fazer referência completa – ver exemplo de Barbosa, Davi

FIGURA 7. Disponível em: <http://arteconkreta.blogspot.com/2009/03/jogo-amarelinha.html>. Acesso em: 28 Out. 2010. Fazer referência completa – ver exemplo de Barbosa, Davi

<http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/4-a-6-anos/diversao-antigamente-ainda-hoje-encanta-422969.shtml>

<http://lili-domdeeducar.blogspot.com.br/2011/03/jogo-da-memoria.html> (Livaneide Guedes(2011)

<http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/4-a-6-anos/garotada-entra-ritmo-dancas-roda-422968.shtml?page=8#>

<http://revistaescola.abril.com.br/creche-pre-escola/coletanea-cantigas-roda-634352.shtml?page=4#>

GURA 9. Disponível em: <http://alinemangaraviti.wordpress.com/> Acesso em: 28 Out. 2010. Fazer referência completa – ver exemplo de Barbosa, Davi

<http://elidebemcomavida.blogspot.com.br/2013/09/que-tal-tirar-as-criancas-so-um.html>

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

GARCIA, Rose Maria Reis Garcia e Lilian Argentina Marques. Editora Kuarup, 1988 **Brincadeiras Cantadas: Música na Educação Infantil - Propostas para a formação integral da criança**. Teca Alencar de Brito. Editora Fundação Petrópolis, 2003.

HENRIQUE. **Caranguejo contente**. Colorir.com. Disponível em: <<http://galeria.colorir.com/animais/o-mar/caranguejo-contente-pintado-por-henrique-12684.html>> Acesso em: 28 out. 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2005.

LAMAS, Dulce M. - A Música de tradição oral (folclórica) no Brasil. Publicação CBAG. Rio de Janeiro, RJ 1992.

MARANGON, Cristiane. Diversão de antigamente ainda hoje encanta. **Revista Nova Escola**, Rio de Janeiro, nov. 2007. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/4-a-6-anos/diversao-antigamente-ainda-hoje-encanta-422969.shtml>>. Acesso em: 29 out. 2010.

MARCELLINO, N. C. **Estudos do lazer: uma introdução**. Campinas: Autores Associados, 2002.

MONTANHA, Silvia. **Educação Infantil: músicas com gestos**. Crescendo e Aprendendo, 06 jan. 2007. Disponível em: <<http://crescendoeaprendendo.blogspot.com/2007/01/msicas-com-gestos.html>>. Acesso em: 11 nov. 2010.

MORETO, Simone; QUEIROGA, Fátima. **As crianças e as brincadeiras de rua: eles adoram...** Salvem as Nossas Crianças, 29 ago. 2010. Disponível em: <<http://salvemasnossascriancas.blogspot.com/2010/08/as-criancas-e-as-brincadeiras-de.html>> Acesso em: 28 out. 2010.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem & desenvolvimento infantil, simbolismo e jogos**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

PATENTE, Ana Paula. **A casinha da vovó?** sugestão de jogos e atividades complementares. Aprende Minas, 2011. Disponível em: <<http://www.aprendeminas.com/2010/11/casinha-da-vovo-sugestao-de-jogos-e.html>>. Acesso em: 28 out. 2010.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo**: São Paulo: Zahar, 1971.

REGO, Teresa Cristina. **Brincar é coisa séria**. São Paulo: Fundação Samuel, 1992.

SAMPAIO, Alícia. **A música e a criança: jogos de interação**. Artes e Melodias, 20 nov. 2009. Disponível em: <<http://arteseemelodias.blogspot.com/2009/11/jogos-de-interacao.html>>. Acesso em: 28 out. 2010.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. Tradução: José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. São Paulo: Martins Fontes. 1984.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. Trad. M. Resende. Lisboa: Antídoto, 1979.