

## Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras: recursos necessários na prática educacional cotidiana

Los juegos y los juguetes: recursos necesarios en la práctica educativa cotidiana  
Games, toys and play: educational resources needed in everyday practice

\*Doutora em Educação  
Profª da Universidade de Cruz Alta, UNICRUZ, RS

\*\*Pedagoga. Cruz Alta, RS

\*\*\*Doutoranda em Filosofia na UNISINOS  
Prof. da Universidade Cruz Alta  
(Brasil)

Vaneza Cauduro Peranzoni\*

[vaneza.cauduro@terra.com.br](mailto:vaneza.cauduro@terra.com.br)

Adriane Zanetti\*\*

[adriane.zanetti@hotmail.com](mailto:adriane.zanetti@hotmail.com)

Vanessa Steigleder Neubauer\*\*\*

[borbova@gmail.com](mailto:borbova@gmail.com)

### Resumo

Este trabalho se constitui de uma reflexão bibliográfica sobre a importância da ludicidade no processo ensino-aprendizagem das crianças. Através dos jogos, brinquedos e brincadeiras as crianças desenvolvem a imaginação, criatividade e a fantasia. O lúdico vem ser um recurso indispensável no processo de aprendizagem, auxiliando o educador e proporcionando estratégias para que a criança se desenvolva frente as suas diferentes necessidades e interesses.

**Unitermos:** Jogo. Brinquedo. Brincadeira. Prática educacional.

### Abstract

This work is a reflection of the literature on the importance of playfulness in the learning process of children. Through games, toys and children develop imagination, creativity and fantasy. The play comes to be an indispensable resource in the learning process, assisting the teacher and providing strategies for the child to develop forward their different needs and interests.

**Keywords:** Game. Toy. Learning process.

EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires - Año 18 - Nº 182 - Julio de  
2013. <http://www.efdeportes.com/>

Através dos jogos as crianças se comunicam com o mundo expressando-se, descarregando suas energias, interagindo com o meio onde vivem e com sua e cultura. É brincando que a criança exercita suas potencialidades, provoca o funcionamento do pensamento e adquire conhecimento social e emocional.

Para Queiroz e Martins (2002, p.7):

Brincar implica numa proposta criativa e recreativa de caráter físico ou mental, desenvolvida espontaneamente, cuja evolução é definida e o final nem sempre previsto. Quando sujeito a regras estas são simples e flexíveis e o seu maior objetivo a pratica da atividade em si. Jogar é uma forma de comportamento organizado, nem sempre espontâneo, com regras que determinam duração intensidade e final da atividade. É importante lembrar que o jogo tem sempre como resultado a vitória, o empate ou a derrota.

O jogo, o brinquedo e a brincadeira possuem um determinado sentido. São elementos que desenvolvem a coordenação motora, o raciocínio, as relações sociais, o envolvimento, bem como fortalecem laços coletivos. As crianças ao jogar ou brincar atribuem as suas brincadeiras sentidas ligadas à realidade. Sendo assim, o jogo representa um fator relevante no desenvolvimento do ser humano.

O objetivo do presente trabalho é apresentar uma revisão bibliográfica apontando as definições de alguns autores sobre jogos, brinquedos e brincadeiras e discutir suas implicações no processo de aprendizagem das crianças, tendo como princípio norteador que a ludicidade é fator indispensável no desenvolvimento humano e deve estar agregada às atividades no campo educacional.

Todo o embasamento teórico sobre o jogo, o brinquedo e brincadeira, enfim sobre a ludicidade para este artigo vem de autores e livros brasileiros, pois tomamos como base que estes autores estão mais próximos da nossa realidade e assim contextualizados com nossas praticas lúdicas.

As brincadeiras e os jogos envolvem e mobilizam o ser humano e o faz realizar atividades com maior espontaneidade, imaginação, criatividade, percepção, emoção, tornando-as significativas.

Vários autores apontam diferenças entre o jogo, o brinquedo e a brincadeira, tendo cada um deles uma definição específica. Conforme Bertoldo (2000, p. 10):

- **Jogo:** ação de jogar, folguedo, brinco, divertimento. Seguem-se alguns exemplos: jogo de azar, jogo de empurra.
- **Brinquedo:** objeto destinado a divertir uma criança.
- **Brincadeira:** ação de brincar, divertimento, gracejo, zombaria, festinha entre os amigos e parentes. A ambiguidade entre os termos se consolida com o uso que as pessoas fazem deles.

O jogo, o brinquedo e a brincadeira podem ser considerados como ferramentas para ler o mundo infantil, pois é através deles que a criança constrói seu mundo e, muitas vezes, expressa situações familiares, educacionais ou ainda situações temidas como fantasmas, monstros que acabam criando no imaginário.

Para Miranda (2001, p. 30):

O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é um objeto manipulável e a brincadeira, nada mais que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo... [...]. Percebe-se, pois que o jogo, brinquedo e a brincadeira têm conceitos distintos, todavia estão imbricados ao passo que o lúdico abarca todos eles.

Com base nessas palavras fica claro que existem diferenças entre os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, mas que os três proporcionam divertimento e prazer às crianças.

De acordo com Pereira (2001, p. 90):

Para existir o brincar precisa haver quem brinca um objeto, um tempo, um espaço e um conjunto de mecanismos que regulam uma determinada ação [...]. Brincando, busca-se alguma coisa em si mesma e na relação com o outro dando-se um sentido e uma intencionalidade aquilo que se faz.

Através da ação lúdica a criança tem diversos benefícios. Além de ser o meio mais fácil de se expressar, faz com que desenvolva naturalmente suas habilidades motora, cognitiva e afetiva. Através do jogo e da brincadeira, a criança satisfaz algumas de suas necessidades mais básicas, tanto no campo físico como no psíquico e social.

A brincadeira faz parte da natureza das crianças e é o jeito mais simples de compreenderem o mundo e a si mesmas. Por intermédio da brincadeira a criança desenvolve os sentidos, aprende a falar e expor suas ideias e também a compartilhá-las, liberar a criatividade, soltar a imaginação, expressar sentimentos e conhecer o mundo.

Através dos jogos, brinquedos e brincadeiras, enfim do ato de brincar, é possível introduzir uma série de conhecimentos, atitudes e comportamentos.

Benjamim (1984, p. 75) nos revela que:

Pois é o jogo e nada mais, que dá a luz todo hábito. Comer, dormir, vestir-se, lavar-se, deve ser inculcado no pequeno irrequieto através de brincadeiras, que são acompanhadas pelo ritmo de versinhos. Todo hábito entra na vida como brincadeira, e mesmo em suas formas enrijecidas sobre vive um restinho de jogo até o final.

A criança constrói seu próprio universo, ou melhor, vai construindo e reconstruindo em si o universo em que vive e necessita de nova colaboração nesse processo.

O jogo e a brincadeira estão presentes no decorrer da vida dos seres humanos. De alguma forma, o lúdico se faz presente e é um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas possibilitando que a criatividade seja explorada.

A criança aprende enquanto brinca e aprende a viver socialmente enquanto brinca com os outros, aprende a respeitar as regras, cumprir normas, a esperar, e interagir, a ser organizada. Cada criança tem seu próprio ritmo para aprender, para jogar e para se socializar, pois o brincar é uma atividade livre espontânea.

Segundo Kishimoto (1996, p. 12):

O brinquedo supõe uma relação íntima como o sujeito, uma indeterminação quanto a uso, ausência de regras. O jogo pode ser visto como sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social: um sistema de regras, um objeto.

Todas as crianças têm necessidade de alegria e espontaneidade e devem ser compreendidas conforme seus desejos. Isso é muito importante para o processo de aprendizagem e o jogo desempenha esse papel muito bem por ser uma espécie de elo entre a realidade externa e interna do ser humano.

Para Miranda (1980, p.98):

O jogo, não é somente um aperfeiçoamento físico, intelectual e moral. É também um valioso elemento para observação e conhecimento metódico da psicologia da criança, suas tendências, qualidades, aptidões, lacunas e defeitos.

Nos jogos as crianças se expressam, tem suas emoções, criam regras, fantasias e, de certa forma, buscam suas necessidades de crescimento. Ainda nos tempos atuais existem crianças que não tem possibilidade de se expressar com liberdade e espontaneidade em família ou até mesmo na escola. Quanto maior liberdade de expressão a criança tiver mais ela se desenvolverá psicologicamente de forma sadia. No momento em que a criança brinca, ela sente-se feliz e não se preocupa com o que está ao seu redor, é ela mesma.

As crianças brincam para descarregar energia, porque é uma atividade prazerosa, e também, ao brincar, elas estão inventando seu próprio mundo através da imaginação. Existem várias maneiras das crianças brincarem: sozinhas, de faz de conta, com outras pessoas ou em grupo. Todas essas formas são de relevante importância para o processo de crescimento da criança, pois desenvolvem a capacidade individual como também possibilitam a convivência com as demais pessoas de seu grupo social e ensina a importância de aprender a respeitar as limitações das outras pessoas e a planejar as brincadeiras em conjunto.

Segundo Kishimoto (1993, p. 45):

Brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Desde muito cedo as crianças se comunicam por gestos, sons e mais tarde a imaginação. Podemos dizer que brincar é uma atividade natural, espontânea e necessária para sua formação.

Ao brincar de faz de conta, as crianças buscam imitar, imaginar, representar de uma forma específica que uma coisa pode ser outra, que um personagem pode ser um objeto. Ao brincar as crianças estão construindo a sua personalidade, pois é por meio das brincadeiras que a criança percebe e interage com o mundo que a cerca. Para brincar é só deixar a imaginação fluir. É se expressando de modo natural que a criança constrói sua personalidade e seu aprendizado.

Jogo se origina do vocabulário latino “iocus” e significa diversão, brincadeira. Segundo Negrine (1994, p.9):

Utilizamos a palavra jogo para nos referir ao brincar, aquela predominante na língua portuguesa quando se trata da atividade lúdica infantil. Uma vez que pode significar desde os movimentos que a criança realiza nos primeiros anos de vida agitando os objetos que estão ao seu alcance, até as atividades mais ou menos complexas, como certos jogos tradicionais e/ou o desporto institucionalizado.

O jogo é uma atividade espontânea, livre desinibida e gratuita, pela qual a criança se manifesta, sem barreiras e inibições. O jogo é a atividade, o “trabalho” próprio da criança. O jogo também tem função de dar prazer à criança, liberar a imaginação e a criatividade, ritmo, raciocínio, memória. Cada criança, através dos jogos, cria seu próprio êxito.

O brincar faz parte da vida do ser humano desde o momento em que ele nasce. Os movimentos que os bebês fazem com qualquer coisa que está em seu alcance já são considerados como brincadeira, assim a cada faixa etária eles vão aprimorando novas brincadeiras.

Como ser humano dotado de peculiaridades, a criança tem em seu modo peculiar de ser e deve crescer livre da ideia de que jogos, brinquedos e brincadeiras são apenas “passa tempo” que não levam a nada, pois assim estariam indo contra a natureza e o direito que elas têm de manifestar-se e agir conforme são. No conceito de respeito pelo “ser criança” deve ser incluído o respeito pelo direito de brincar e jogar.

Segundo Claparède (1958, p. 49):

Criança é, antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo, eis aí um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Coloquemos o ensino ao nível da criança fazendo, de seus instintos naturais, aliados e não inimigos.

O ensino do jogo deve favorecer uma participação ativa da criança no crescimento e no processo educativo e estar relacionado ao aprendizado fundamental, ou seja, o conhecimento do mundo através de suas próprias emoções. Por meio de jogos, cada criança cria uma série de indagações a respeito da vida. As mesmas que mais tarde, já adulta, voltará a descobrir e ordenar, fazendo uso do raciocínio. Por isso, o lúdico não só merece como deve ser ensinado e proporcionado em todas as fases de desenvolvimento da criança, pois é uma das mais importantes atividades da infância e é um excelente meio para o desenvolvimento das capacidades do ser humano, tais como: saúde física, força, coordenação, ritmo, resistência, atenção e memória, raciocínio, tranquilidade e principalmente, a questão moral, que envolve o ensinamento do saber ganhar e saber perder, tudo isso intimamente ligado à realidade, honestidade, respeito, colaboração e companheirismo.

A partir dos três anos a criança necessita de um grupo, a cada etapa essa necessidade aumenta até desabrochar no convívio social do adulto. A descoberta e integração no grupo social chamam-se socialização. É um processo que se desenvolve aos poucos, gradualmente. Aos poucos a criança percebe que existem outros ao seu redor que o mundo não é só dela, que existem regras a ser respeitadas e coisas que ela deve cumprir.

Através do jogo, podemos criar todas as situações do processo de socialização e ajudar a criança na convivência com seu grupo de colegas. Deve ser um aprendizado suave, divertido e que lhe proporciona constante alegria. É no jogo que a criança aprende a colaborar, a repartir, a respeitar regras, aprende vencer e a perder.

Segundo Pereira (1981, p. 11) pode-se sintetizar alguns dos valores do jogo da seguinte maneira:

- É fonte sadia de realização e diversão;
- É maneira de desenvolver-se fisicamente;
- É estímulo ao progresso, ao desenvolvimento da personalidade;
- É aprendizado para a vida em sociedade;
- É descoberta de capacidades e limites;
- É meio de cura para traumas e complexos;
- É descoberta do valor da pessoa humana;
- É respeito pelo ser da criança.

Mas, para isso acontecer ou para que o jogo alcance esses objetivos é preciso, como condição indispensável, liberdade e participação total das crianças e que os adultos estimulem o máximo possível, nunca obrigando uma criança a brincar.

Nos tempos atuais cada vez mais os adultos estão voltando a incentivar as crianças a ter uma infância, vivenciada com bastantes jogos, brinquedos e brincadeiras, uma vez que os adultos estavam transformando as crianças em adultos em miniatura ou adultos incompletos. À medida que foi havendo uma compreensão dinâmica do papel da infância constatou-se que há, nessa fase da vida, motivos, interesses e necessidades que lhe são próprias.

Segundo Lourenço (apud SKONIESKI;TECKIO;ROSA, 2001, p. 23):

A auto-atividade e a sociedade respondem, até certo ponto, às tendências opostas. Compete à natureza pela motivação e pela cultura, por conveniente orientação da vida social, restabelecer o equilíbrio ou a justa proporção entre as duas concepções antagônicas.

O bebê está jogando quando se movimenta para alcançar algo que está perto e, ao pegar o objeto, joga incessantemente no chão para que alguém o alcance novamente.

Quando a criança que está na pré-escola derruba vários objetos (brinquedos) no chão juntando-os e prossegue sucessivamente, repetindo essas mesmas ações, considera-se que ela está jogando e com isso está desenvolvendo seu potencial.

Segundo Skonieski, Teckio e Rosa (2001, p.24) através do jogo, a criança:

- Libera e canaliza as suas energias;
- Pode transformar uma realidade difícil;
- Dá vazão a fantasia, que sempre encontra no jogo, uma abertura;
- Além disso, é uma grande fonte de prazer tanto para educadores quanto para o educando.

No jogo o desafio sempre existe porque não se sabe onde ele levará, nem como as coisas acontecerão. Há sempre algo novo e a novidade é fundamental para despertar o interesse e a curiosidade infantil. Levando isso em conta, o jogo é considerado integrador na medida em que quando a criança joga, vai se conhecendo melhor e interagindo com seus colegas e amigos e até mesmo com os adultos, permitindo a compreensão da realidade e a adaptação livre e espontânea.

Segundo Skonieski, Teckio e Rosa (2001, p.25):

Uma criança que domina o mundo que a cerca e a criança que se esforça para agir neste mundo. Esse processo é considerado como atividade principal por que ocorrem as mais importantes mudanças do desenvolvimento psíquico da criança e dentro da qual se desenvolvem processos psíquicos que preparam o caminho da transição da criança para um novo e mais elevado nível de desenvolvimento.

O brincar é natural na vida de cada criança. Basta propiciar-lhe espaço e permitir que desfrute de movimentos de fantasias e alegrias. Caillois (1990, p.26) apresenta o jogo como:

Uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento. Nele o jogador se entrega espontaneamente, de livre vontade (...). O jogo é essencialmente, uma ocupação separada do resto da existência e é realizada em geral dentro de limites precisos de tempo e lugar.



O jogo destaca a liberdade e esta, por sua vez, faz com que a ludicidade seja uma atividade prazerosa e envolvente na qual as crianças passam horas brincando e se divertindo.

Huizinga (1971, p.5) aponta nas características dos jogos fatores que determinam o comportamento dos seres humanos: “o prazer que o jogo proporciona, o caráter não sério do jogo, a liberdade, as regras, o caráter não representativo, a limitação do jogo no tempo e no espaço e a possibilidade de promover a formação de grupos sociais”.

Desde que nasce a criança é mergulhada em um contexto social e seu comportamento fica impregnado por essa imersão inevitável. O jogo é resultado de relações individuais, portanto de cultura e, assim, pressupõe uma aprendizagem social.

Quando a criança brinca, ela se distancia da vida real e entra no mundo imaginário. Todo jogo acontece em determinado tempo e espaço, com uma sequência própria da brincadeira. O jogo sempre inclui uma intenção lúdica do jogador.

Em estudos, Almeida e Duarte (apud CHRISTIE, 2004, p.14) rediscutem as características do jogo infantil:

- A não-literalidade → brincadeiras onde a realidade interna predomina sobre a externa. O sentido habitual é substituído por um novo. São exemplos de situações em que o sentido não é literal o ursinho de pelúcia servir como filhinho e a criança imitar o irmão que chora.
- Efeito Positivo → O jogo infantil é caracterizado pelos signos do prazer ou da alegria entre os quais o sorriso, que manifesta a satisfação da criança quando ela brinca livremente. Esse processo traz efeitos positivos aos aspectos corporal, moral e social da criança.
- Flexibilidade → O brincar levam a criança a tornar-se mais flexível e a buscar novas alternativas de ação.
- Prioridade do Processo Brincar → Enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos. O jogo infantil só pode receber esta designação quando o objetivo da criança é brincar. O jogo educativo, utilizando em sala de aula, muitas vezes, desvirtua esse

conceito ao dar ao produto, à aprendizagem de noções e habilidades.

- Livre Escolha → O jogo infantil só pode ser jogo quando escolhido livre e espontaneamente pela criança, caso contrário, é trabalho ou ensino.
- Controle Interno → No jogo infantil são os próprios jogadores que determinam o desenvolvimento dos acontecimentos, oportunizando aos alunos liberdade e controle interno.

Huizinga (1971, p.11) caracteriza os jogos da seguinte maneira:

O fato de ser livre, de ser ele próprio, liberdade. O jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Cria ordem e é ordem. O jogo lança em nós um feitiço é “fascinante”, “cativante”. Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas o ritmo e a harmonia.

É uma atividade livre em que a criança usa sua imaginação para transformar o real de sua vida em fantasia. No jogo existem também classificações de diferentes formas. Segundo Piaget (1975, p.64) a elaboração de uma classificação de jogos requer:

- Observação e registro dos jogos praticados pelas crianças em caso, na rua e na escola relacionando-os com o maior número possível de jogos infantis.
- Análise das classificações já existentes e aplicação das já conhecidas à relação de jogos coletados.

Piaget (1975, p.66) verificou a existência de três tipos de estrutura que classificam os jogos que são: o exercício, o símbolo e a regra. Sendo assim, distribui os jogos em três categorias que são:

- Jogo de exercício sensório- motor
- Jogo simbólico (de ficção ou imaginação e de imitação)
- Jogo de regras.

Essas três classificações dos jogos correspondem às fases do desenvolvimento mental da criança.

## **A importância dos jogos na Educação Infantil**

Os jogos sempre contribuíram para o desenvolvimento dos seres humanos, tanto no sentido de recrear quanto de educar. A relação entre o jogo e a educação já é antiga, os gregos e romanos já comentavam da importância dos jogos na educação das crianças.

As brincadeiras fazem parte da vida da criança desde quando surgiu a pré-escola, quando começaram a fazer parte dos currículos escolares da educação infantil. Não esquecendo que o brincar é um direito fundamental de todas as crianças, pois é na infância que se dá os primeiros passos, que são definitivos para a futura escolarização e sociabilidade que, conseqüentemente, definirá suas características do adulto como membro social.

Cada criança deve ter oportunidade educativa para satisfazer suas necessidades básicas de aprendizagem e a escola deve oferecer oportunidades para a construção do conhecimento através das descobertas e invenções que a criança acaba adquirindo estando em contato com os jogos infantis.

Segundo Kishimoto (1993, p.21):

O jogo vincula-se ao sonho, à imaginação, ao pensamento e ao símbolo. É uma proposta para a educação de crianças (e educadores de crianças) com base no jogo e nas linguagens artísticas. O homem como ser simbólico que se constrói coletivamente e cuja capacidade de pensar esta ligada à capacidade de sonhar, imaginar e jogar com a realidade é fundamental para propor uma nova “pedagogia da criança”.

As crianças procuram nos educadores um apoio para desenvolver suas habilidades e a confiança necessária para conhecer e ter sucesso no processo de aprendizagem e na vida em si.

Cabe à instituição escolar proporcionar aos alunos experiências diversificadas e enriquecedoras, por meio da ação lúdica, para que a criança aproveite esses momentos para fortalecer sua auto-estima e desenvolver suas capacidades.

Segundo Negrine (1994, p. 41) podemos destacar que:

- As atividades lúdicas possibilitam a “resiliência”, pois permitem a formação do auto-conceito positivo.

- As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento, integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente convive socialmente e opera mental-mente.
- O brincar e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade.
- Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habilitação e a educação.
- Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.

São inúmeros os benefícios que a ação lúdica proporciona no desenvolvimento e na aprendizagem da criança. Ela deve acontecer espontaneamente, pois se a criança for forçada, pode desencadear diagnóstico negativo. No entender de Rosamilha (1979, p. 47):

Quando a criança está feliz. E em grande parte no brincar e pelo brincar que a criança se prepara para tal estado (o estado de homem). A função dos jogos e dos brinquedos não se limita ao mundo das emoções e da sensibilidade ela aparece ativa no domínio da inteligência, assume uma função social e desperta o crescimento físico motor e cognitivo.

A criança tem o direito e o dever de viver de acordo com sua própria natureza, ser livre para usar seu poder. Toda criança precisa, desde cedo, aprender a se virar sozinha, pegar com suas próprias mãos, andar com seus próprios pés, encontrar e observar com seus próprios olhos, construir suas qualidades produtivas e criativas.

O brincar é a atividade que engloba praticamente toda a vida da criança, do acordar ao deitar e é com ele que se descobre a vida, enfrentando através da fantasia e do faz de conta o desafio do crescimento. O brincar não é para a criança um passatempo e sim um estímulo para seu espírito.

O educador tem um papel muito importante no desenvolvimento das crianças e, assim, precisa ter uma atitude ou uma visão ativa em relação ao jogo, ou seja, fazer observações enquanto as crianças brincam, construindo um conhecimento sobre a atividade que está sendo realizada. Para isso se faz necessária a criação

de um espaço e tempo adequado para desenvolver diferentes formas de jogos e oferecer materiais adequados e suficientes tanto em quantidade como em qualidade a fim de que cada criança seja respeitada dentro de suas limitações.

O educador precisa valorizar sempre as atividades desenvolvidas pelas crianças interessando-se por elas, elogiando-as pelo resultado e esforço. O maior estímulo que pode oferecer é brincando junto com elas, acompanhando suas evoluções, suas novas aquisições, as relações com as outras crianças e com os adultos.

Os jogos transformam o espaço escolar em um ambiente agradável e prazeroso, de forma que as brincadeiras permitam que o aluno alcance o sucesso dentro da sala de aula e que tenha reflexos na vida fora da instituição.

Brincar é a linguagem natural da criança e a mais importante delas. Infelizmente, ainda há instituições que interpretam o brincar como sendo um “mal” necessário e o realizam somente quando as crianças insistem em fazê-lo, ou ainda, utilizam o lúdico como “tapa buraco”, para que os professores tenham tempo de descansar ou arrumar a sala de aula.

A brincadeira é uma atividade essencial na Educação Infantil, na qual a criança pode expressar suas ideias, sentimentos e conflitos, mostrando ao educador e aos seus colegas como é o seu mundo e o seu convívio no dia-a-dia.

Nas brincadeiras as crianças aprendem compartilhar ideias, objetos e brinquedos, a superar o seu egoísmo e solucionar os conflitos que surgem. Cabe ao educador fomentar e diversificar as brincadeiras, como: pinturas de rosto, fantasia, máscaras e sucatas, brinquedos de faz-de-conta, etc. Também pode-se resgatar jogos de regra e jogos tradicionais como queimada, amarelinha, cabra-cega, futebol, pique-pega. Enfim, qualquer brincadeira ou jogo é interessante desde que seja do agrado da criança.

As crianças cada vez mais estão sendo respeitadas no seu modo peculiar de ser e as instituições precisam apostar na ação lúdica, para melhor satisfazer as necessidades de seus alunos, uma vez que está comprovado que a ludicidade faz com que as pessoas valorizem sua criatividade e a sensibilidade e sejam mais afetivas.

## **Referências**

- ALMEIDA, Adriana Rodrigues; DUARTE, Evanir Ferreira: *A importância dos jogos na educação infantil*. Cruz Alta - RS, 2004.
- BENJAMIN, Walter. *Reflexões: A criança, o brinquedo, a Educação*. 4 ed. São Paulo: Summus Editorial, 1984.
- BERTOLDO, Janice Vidal. Jogar e brincar. *Revista do professor*, Porto Alegre, v.6, p. 10-13, jan/mar, 2000.
- CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CLAPARÉDE. *A educação Funcional*. 5 ed. São Paulo: Companhia Editorial Nacional, 1958.
- HUIZINGA, Jahan Luds Homo. *O jogo como elemento da Cultura*. São Paulo: VSP, 1971.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogos Infantis: O jogo, a Criança e a Educação*. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.
- \_\_\_\_\_ . *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação*. São Paulo: Cortez, 1996.
- MIRANDA, Nicanor. *Jogos Infantis*: Belo Horizonte: Editorial Itaiiaia Ltda. 1980.
- MIRANDA, Simão De. *Do fascínio do jogo à alegria do aprender*. Campinas, SP: Papiros, 2001.
- NEGRINE, Airton. *Aprendizagem e desenvolvimento infantil 1. Simbolismo e Jogo*. Porto Alegre: Prodil, 1994.
- PIAGET, Jean. *A construção do real na criança*. 2 ed. Álvaro Cabral (trad.) Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1975.
- PEREIRA, Maria Salete. *Jogos na Escola, nos Grupos, na Catequese*. 6 ed. São Paulo: Edições Paulinas, 1981.
- PEREIRA, Tadeu Eugênio. Brincar, Brinquedo, Brincadeira, Jogo, Lúdico. *Presença Pedagógica*, v. 7, n. 38, 2001.
- QUEIROZ, Tânia Dias; MARTINS, João Luiz. *Pedagogia Lúdica: Jogos e Brincadeiras de A a Z*. São Paulo: Reideel, 2002.
- ROSAMILHA, Nelson. *Psicologia dos jogos e aprendizagem infantil*. São Paulo: Pioneira, 1979.
- SKONIESKI, Luciani Carini; TECKIO, Patrícia Figueira; ROSA, Nera Lúcia da. *Jogos Infantis: Alternativa pedagógica de desenvolvimento e aprendizagem*. Cruz Alta, RS, 2001.