

... Cadernos :: edição: 2002 - Nº 19 > Editorial > Índice > Resumo > **Artigo**

## **A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**Damiana Machado de Almeida  
Melânia de Melo Casarin**

A presente pesquisa, buscou verificar a importância do brincar para a construção do conhecimento das crianças que fazem parte da educação infantil. Em outras épocas, e durante muito tempo, o brinquedo foi visto como atitudes de lazer, que poderia ser nocivo à moral, e à formação de um adulto íntegro. A criança era vista como "miniadulto" ou "adulto em miniatura". Não havia o reconhecimento da imaginação, da criatividade e das curiosidades como elementos da infância. Hoje, o brincar é resgatado na escola como um instrumento facilitador do professor no processo de ensino-aprendizagem.

**Palavras-Chave:** Educação Infantil; Brincar; Conhecimento.

### **Como Era Percebido O Brincar?**

Na antiguidade, as crianças participavam das mesmas brincadeiras dos adultos. Toda a comunidade participava das festas e brincadeiras, com a finalidade de estreitar os laços afetivos.

Essas brincadeiras, jogos e divertimentos eram vistos sob dois prismas. Uma parte da sociedade aceitava este tipo de atitude, percebendo-as como meio de crescimento social, os outros recriminavam pois associavam aos prazeres carnavais, ao vício e ao azar.

Os humanistas do Renascimento perceberam as possibilidades educativas dos jogos e passaram a utilizá-los. Passou-se a considerar as brincadeiras e jogos como uma forma de preservar a moralidade dos "miniadultos", proibindo-se os jogos considerados "maus" e aconselhando-se aqueles considerados "bons" (WAJSKOP, 1995, p. 63).

Houve uma preocupação com a moral, a saúde e o bem comum e passou-se a elaborar propostas baseadas no jogo especializado, de acordo com a idade e o desenvolvimento da criança.

Foi com a ruptura do pensamento romântico que se deixou de ver a brincadeira apenas como um ato lúdico. Ela passou a ser valorizada no espaço educativo.

Segundo WAJSKOP (1995), pesquisadores como Comenius, Rousseau e Pestalozzi, contribuíram para a valorização da infância. Baseados numa concepção idealista e protetora da criança, propuseram uma educação dos sentidos, utilizando-se de brinquedos e centrada na recreação. Iniciou-se, assim, a elaboração de métodos próprios para a educação infantil. Com essas idéias é que se passa a ver a educação das crianças pequenas como características particulares, não mais como a educação dos "adultos em miniatura".

Os pedagogos Friedrich Fröbel, Maria Montessori e Ovide Décroly realizaram pesquisas a respeito da criança. Fröbel iniciou a educação institucional.

Estes pesquisadores iniciaram a educação sensorial, utilizando-se de jogos e materiais didáticos. WAJSKOP (1999, p. 21) afirma que:

... foram os primeiros pedagogos da educação pré-escolar a romper com a educação verbal e tradicionalista de sua época. Propuseram uma educação sensorial, baseada na utilização de jogos e materiais didáticos, que deveria traduzir por si a crença em uma educação natural dos instintos infantis. Segundo Kishimoto, citado por SANTOS (1999), Fröbel foi o primeiro educador que justificou o uso do brincar no processo educativo. Ele tinha uma visão pedagógica do ato de brincar. O brincar, pelo ato de brincar desenvolve os aspectos físico, moral e cognitivo, entre outros, mas o estudioso defende, também, a necessidade da orientação do adulto para que esse desenvolvimento ocorra.

Conseqüentemente, as escolas que adotam as teorias froebelianas permitem o brincar com atividades orientadas e também livres. Os brinquedos são vistos como suporte para a ação do brincar, proporcionando a aquisição de habilidades e conhecimentos.

No século XIX, durante a Guerra Civil, aparece nas creches da época, o brincar supervisionado. Nesse período, apenas esse brincar era considerado educativo.

Segundo Kishimoto, citado por SANTOS (1999, p. 30), no Brasil:

Os jardins de infância froebelianos penetram nas instituições particulares, como inovação pedagógica, destinadas à elite da época, como forma de mostrar a modernidade da escola, que oferece um curso semelhante ao divulgado no então modelar sistema educacional americano.

O movimento da Escola Nova, deu continuidade à concepção de criança lúdica, já implantada por Fröbel.

WAJSKOP (1995), nos diz que Dewey, discípulo da Escola Nova, concebia a brincadeira como uma ação livre e espontânea. A brincadeira era vista como a expressão dos sentimentos, necessidades e interesses da criança.

As idéias da Escola Nova ganharam força no Brasil na década de 20. Os jogos ganharam força e eram utilizados como meio de ensino.

E Agora, Como Pensamos O Brincar?

A partir das décadas de 60 e 70, a psicologia do desenvolvimento e da psicanálise contribuíram para que se visse a infância como o período principal do desenvolvimento humano, enfatizando o papel da brincadeira na educação infantil.

Hoje, vista dentro de uma visão sócio-histórica, a criança está constantemente modificando-se por estar imersa na sociedade, interagindo com os adultos. Esse desenvolvimento ocorre através da interação e da experiência sociais. Desta forma, rompe-se com as idéias relacionadas as teses biológicas e etológicas que idealizam a criança e suas possibilidades educacionais.

A criança, quando ingressa na educação infantil, começa a interagir com os ambientes, que nem sempre são condizentes com aquele que ela faz parte. Está inserida num ambiente diferente, com ritmos diferentes, com objetos, ações e relações ainda desconhecidos. Esta diversidade e heterogeneidade são elementos primordiais para o enriquecimento das crianças.

Machado, citado por OLIVEIRA (2000, p. 27) nos diz que: "... a criança é um ser social, o que significa dizer que seu desenvolvimento se dá entre outros seres humanos, em um espaço e tempo determinados."

Através da interação social, a criança se utilizará de instrumentos mediadores, a fim de transformar-se. Os problemas que lhe são apresentados, desde o nascimento, faz com que busque soluções imediatas.

A diferença entre o ser humano e os outros mamíferos é a elaboração das funções psicológicas superiores, que o homem faz desde bebê. O desenvolvimento dessas funções se dá através das atividades desenvolvidas, utilizando-se de instrumentos e signos, que farão o papel de mediadores.

Partindo da visão sociointeracionista o homem é um ser geneticamente social. Desta forma, o crescimento intelectual ocorre a partir da apropriação de conhecimentos culturais, conseqüentemente, dos processos de ensino e aprendizagem.

Nesta visão sociointeracionista, a aprendizagem, o ensino e o desenvolvimento são vistos como etapas distintas, mas relacionadas entre si, onde cada um depende da superação do outro, onde a aprendizagem desencadeia o desenvolvimento que desencadeia a aprendizagem.

Não basta estar em grupo para que ocorra a aprendizagem, o ensino ou o desenvolvimento. É necessário que ocorra interação entre os membros do grupo.

VIGOTSKY (1989) afirma que a aquisição do conhecimento se dá através das zonas de desenvolvimento, a real e a proximal. A zona de desenvolvimento real é o conhecimento já adquirido, é o que a pessoa traz consigo. Já a zona de desenvolvimento proximal, só é atingida com o auxílio de outras pessoas "mais capazes", que já tenham adquirido esse conhecimento.

O sociointeracionista não concorda com a visão da criança comparada a "um adulto em miniatura", pois a forma de pensamento da criança é diferente da do adulto. A criança não tem adquiridos os conceitos, estes são adquiridos a partir da interação com o meio, e com as pessoas desse meio. Os conceitos são resultados de movimentos intra e intersicológicos.

A aquisição desses conceitos permite que as experiências vividas pela criança sejam diferentes de meras experiências imediatas e que permaneçam e sejam utilizadas na constituição e desenvolvimento dos seres humanos.

Para isso, Machado, citado por OLIVEIRA (2000, p. 37) esclarece que:

A elaboração de conceitos pela criança irá depender da diversidade, não só quantitativa, mas, especialmente, qualitativa, das experiências interacionais que vivenciará nos espaços institucionais nos quais se encontrar.

A função do adulto perante a criança não é apenas cuidar e proteger, mas, principalmente a de torná-la gradativamente independente, com valores, crenças, hábitos, etc.

Para que isso possa ser concretizado, se faz necessário que se possibilite situações lúdicas. Machado, citado por OLIVEIRA (2000, p. 41) afirma ser necessário que:

... o fato de o jogo se manifestar sempre em uma situação de interação; do envolvimento dos parceiros se dar, necessariamente, por iniciativa dos mesmos; da orientação para o prazer, nas atividades realizadas; do esforço necessário, em contrapartida, para superar os desafios surgidos; da presença da regra, mesmo quando expressa como simples repetição de movimentos; do descompromisso com os objetivos aparentes do jogo; do caráter inédito e imprevisível de seu desenrolar; da associação imaginação/realismo nas atitudes e ações.

O adulto interfere nas atividades lúdicas para impedir situações de perigo, de risco, age também para garantir a continuidade da brincadeira, fornecendo um conhecimento que as crianças ainda não atingiram.

Dessa maneira a brincadeira é uma atividade onde as crianças assimilam e recriam as experiências dos adultos.

Numa visão sócio-histórica, defendida por Vigotsky, a brincadeira é uma atividade específica da infância, onde a criança recria a realidade utilizando sistemas simbólicos. Essa é uma atividade social, com contexto cultural e social.

Através da brincadeira, a criança pode experimentar novas situações e lhe é garantida a possibilidade de uma educação criadora, voluntária e consciente.

WAJSKOP (1999, p. 32) afirma que "Do ponto de vista do desenvolvimento da criança, a brincadeira traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas."

O brinquedo proporciona mudanças no que se refere às necessidades e à consciência da criança. A criança, com o brinquedo, pode colocar hipóteses, desafios, além de construir relações, com regras e limites impostos pelos adultos.

A valorização do brinquedo criou a brinquedoteca nos anos 60 na Europa, e no Brasil surgiu nos anos 80. A super-lotação das pré-escolas particulares e o espaço físico limitado fizeram com que aumentasse a procura pelas brinquedotecas.

CUNHA (1994, p. 13) nos esclarece que:

BRINQUEDOTECA é um espaço criado para favorecer a brincadeira.

É um espaço onde as crianças (e os adultos) vão para brincar livremente, com todo o estímulo à manifestação de suas potencialidades e necessidades lúdicas. Muitos brinquedos, jogos variados e diversos materiais que permitem a expressão da criatividade.

Embora os brinquedos sejam a atração principal de uma BRINQUEDOTECA, ela pode existir até mesmo sem brinquedos, desde que outros estímulos às atividades lúdicas sejam proporcionados.

A brincadeira faz com que a criança construa a sua realidade, e perceba a possibilidade de mudança da sociedade, na qual ela faz parte. Existe uma compreensão do mundo e das atitudes humanas.

Para Vygotsky, citado por WAJSKOP (1999, p. 35):

... a brincadeira cria para as crianças uma "zona de desenvolvimento proximal" que não é 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 resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz.

No processo da educação infantil, o papel do professor é primordial, pois é aquele que cria espaços, oferece os materiais e participa das brincadeiras, ou seja, media a construção do conhecimento. O professor é mediador, fazendo parte da brincadeira, ele terá oportunidade de transmitir valores e a cultura da sociedade. O professor estará possibilitando a aprendizagem da maneira mais criativa e social possível.

O brinquedo, visto como objeto, suporte da brincadeira, permite à criança criar, imaginar e representar a realidade e as experiências por ela adquiridas.

O Referencial Curricular Nacional Para A Educação Infantil (1998), que serve como guia para as

creches e escolas de educação infantil, apresentando objetivos, conteúdos e orientações didáticas para os profissionais que atuam diretamente com crianças de zero a seis anos, contempla a importância do brincar para a construção do conhecimento, nos dizendo que:

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brincam. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas estes encontram-se, ainda, fragmentados. É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações (p. 27).

Jogos, com regras determinadas, não permitem que a criança se expresse e repense, requer apenas a repetição de atitudes condicionadas.

Segundo Kishimoto, citado por SANTOS (1999, p. 24) "... um dos objetivos do brincar é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los." Desta forma, o brincar é visto como a representação das experiências, da realidade que a criança faz parte.

Além disso, o brincar também pode ser visto como fruto da imaginação. É através dele que a criança pode representar o mundo imaginário que ela criou.

Essa questão imaginária pode variar de acordo com a idade. Aos 3 anos a imaginação é carregada de animismo, dos 5 aos 6 anos a criança inclui nesse processo imaginativo elementos da realidade e na fase adulta passa a utilizar elementos culturais.

Independente de cultura, raça, credo ou classe social, toda a criança brinca. Todos os seus atos estão ligados à brincadeira.

As diferenças da brincadeira de criança refere-se aos conteúdos e materiais utilizados, pois serão escolhidos de acordo com a referência sociocultural da criança.

As brincadeiras que são oferecidas à criança devem estar de acordo com a zona de desenvolvimento em que ela se encontra. Existem brincadeiras que devem ser estimuladas e outras que exigem um desenvolvimento diferente. Desta forma, podemos perceber a importância de o professor conhecer a teoria de Vygotsky.

LINS (1999, p. 41) diz que:

Partimos da hipótese de que pela brincadeira a criança realiza atividades essenciais para o seu desenvolvimento e que por meio deste brincar ela alcança as formas superiores mentais ao mesmo tempo que se torna participante efetiva de seu meio sócio-cultural.

Vygotsky, citado por LINS (1999), classifica o brincar em algumas fases:

No decorrer da primeira fase, a criança começa a se distanciar do seu primeiro meio social que é representado pela mãe e começa a falar, andar e se mover em volta. Nesta fase, o ambiente a alcança por meio do adulto. Este período estende-se até os 7 anos.

A segunda fase é caracterizada pela imitação. A criança copia os modelos dos adultos.

A terceira fase é marcada pelas convenções que surgem de regras e ações associadas a estas regras. Para o desenvolvimento da criança este é um grande avanço. Esta fase exige um grau maior de socialização, para que surjam novas soluções.

A brincadeira é insubstituível, desde a primeira fase, para a aquisição de habilidades e hábitos sociais.

A criança cria uma situação imaginária no brincar. Desta forma, o brincar proporciona a criação por parte da criança, e também é fruto da sua imaginação.

Uma das características principais do brincar é a motivação que ele proporciona para a criação do mundo imaginário vital para o desenvolvimento global do ser humano. É a partir do brincar que a criança aprende a agir.

VYGOTSKY (1989) afirma que:

É enorme a influência do brincar no desenvolvimento de uma criança ... É no brincar que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos (p. 109).

Durante muito tempo, o aluno foi um agente passivo e o professor um transmissor de conteúdos. O alto índice de fracasso e evasão na educação fez com que se reavaliasse essa realidade e comprovasse que deveria ser revertido esse quadro. Não seria mais o aluno que deveria adaptar-se à escola, mas a escola que deveria se adaptar à realidade da qual este aluno faz parte, às características e cultura que ele traz para a escola.

Hoje, aprendemos que a construção do conhecimento deve partir sempre do aluno. Dessa forma, o aluno passou a ser um desafio ao professor e ao contexto escolar, de um modo geral.

Antunes, citado por SANTOS (2000, p. 37) nos diz que:

Seu interesse passou a ser a força que comanda o processo da aprendizagem, suas experiências e descobertas o motor de seu progresso e o professor um gerador de situações estimuladoras e eficazes. É nesse contexto que o jogo ganha espaço, como a ferramenta ideal de aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Conclusões - Considerações, Na Atualidade, Acerca Do Brincar

Na perspectiva sócio-histórica de construção do sujeito, os estudos vigotskyanos mostram que a criança interage, através do brincar, desde cedo, com a cultura em que está inserida.

Com a intenção de aproximar o aluno da escola e mantê-lo motivado neste ambiente, deve-se utilizar recursos que diversifiquem a prática pedagógica, buscando tomar o espaço da sala de aula acolhedora, divertido, descontraído, propiciando o aprender dentro de uma visão lúdica, criando um vínculo de aproximação/união entre o professor e o aluno.

Para isso, faz-se necessário que o professor conheça o processo de desenvolvimento da criança, assim como as etapas que ela deve conquistar. Deve conhecer, também, como ocorre o processo de aquisição de conhecimento, a partir da teoria de Vygotsky, que muito contribuiu para que se chegasse à visão que temos hoje a respeito da importância do brincar no ambiente da sala de aula.

Esta pesquisa está direcionada a importância do brincar na realidade da Educação Infantil, embora se saiba que a utilização do brincar na prática pedagógica vai além dos muros da educação infantil, podendo ser utilizada durante todos os níveis de ensino.

Não se pode esquecer do papel do professor como aquele que media as estratégias sociais, lingüísticas e cognitivas, num contexto educativo, fornecendo subsídios para a construção dos conhecimentos que serão adquiridos, servindo-se do brincar.

Percebe-se, ao longo da história, a evolução da importância do brincar, de um simples ato de lazer para uma contribuição na área cognitiva auxiliando no processo de aprendizagem e na construção de referenciais de mundo.

Não se pode deixar de mencionar a importância da brinquedoteca, um espaço destinado, especialmente, à atividade do brincar. A criação da brinquedoteca foi um marco legitimador e histórico da importância do brincar para a criança. É uma conquista para a sociedade e, em especial, para a criança que, assim, aprende de forma mais harmoniosa e lúdica.

O resultado dessa pesquisa traz a convicção de que o ato de brincar, independente do espaço em que ocorra, deve ser valorizado por se constituir num instrumento de aquisição de novos conhecimentos e de aprendizado das regras e normas adultas vigentes na sociedade, contribuindo com a formação de um cidadão crítico e atuante.

---

### Referências Bibliográficas

BRASIL. 1998. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília. vol.1.

CUNHA, Nylse Helena Silva. 1994. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 2.ed. São Paulo: Maltese.

LINS, Maria Judith Sucupira da Costa. 1999. O direito de brincar: desenvolvimento cognitivo e a imaginação da criança na perspectiva de Vygotsky. In: XIII CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL DA OMEP. Paraíba. **Anais do XIII Congresso Brasileiro de Educação Infantil da OMEP**. p. 41-47.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de (org). 2000. **Educação infantil: muitos olhares**. 4.ed. São Paulo: Cortez.

RIO GRANDE DO SUL. 1998. Secretaria da Educação. Departamento Pedagógico. Divisão de Ensino Fundamental. **Padrão referencial de currículo**: 2ª versão, educação infantil. Porto Alegre.

SANTOS, Santa Marli P. dos (org). 1999. **Brinquedoteca**: o lúdico em diferentes contextos. 4.ed. Petrópolis: Vozes.

\_\_\_\_\_ (org). 2000. **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis: Vozes.

VYGOTSKY, L. 1989. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes.

WAJSKOP, Gisela. 1995. O brincar na educação infantil. **Caderno de Pesquisa**, São Paulo, n.92, p. 62-69, fev.

\_\_\_\_\_ 1999. **Brincar na pré-escola**. 3.ed. São Paulo: Cortez.

---

[Edição anterior](#)

[Página inicial](#)

[Próxima edição](#)

Cadernos :: edição: 2002 - Nº 19 > [Editorial](#) > [Índice](#) > [Resumo](#) > **[Artigo](#)**