**A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA PRIMEIRA INFÂNCIA**

Mariana Roque de Goes Castro 1[[1]](#footnote-0)

Maria Elena Mangiolardo Mariño 2

**RESUMO**

O presente artigo apresentará as atividades lúdicas como uma importante estratégia a ser utilizada no processo apropriação do conhecimento na educação infantil. De acordo com as considerações teóricas serão apresentados os benefícios que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras proporcionam ao desenvolvimento e à aprendizagem em crianças de quatro a seis anos, como conteúdo didático no contexto escolar. Os dados coletados para a elaboração dele, foram obtidos por meio de uma pesquisa bibliográfica e fichamento sobre o tema, com seleção de livros e artigos relacionados à temática do trabalho e por meio de observações durante a aplicação e desenvolvimento de atividades lúdicas realizadas dentro do espaço escolar por professores de educação infantil.

**Palavras chave:** brincar; desenvolvimento; infância.

***ABSTRACT***

This article will present playful activities as an important strategy to be used in the process of appropriating knowledge in early childhood education. According to the theoretical considerations, the benefits that games, toys and games provide to the development and learning in children from four to six years old, as didactic content in the school context, will be presented. The data collected for the elaboration of the project were obtained through a bibliographic research and file on the theme, with a selection of books and articles related to the theme of the work and through observations during the application and development of playful activities carried out within the school space by teachers of early childhood education.

**Keywords:** Play, Development, Childhood.

### INTRODUÇÃO

### O presente artigo tem como tema os jogos e brincadeiras na aprendizagem e no desenvolvimento infantil (4 a 6 anos) e foi elaborado para que se crie uma maior reflexão do quão são necessários os jogos e brincadeiras para o desenvolvimento infantil no ambiente escolar. Tendo como objetivo analisar através de leituras bibliográficas, d, registro, observações e reflexões da prática pedagógica de educadores no dia a dia de uma escola de educação infantil, ponderando a importância de introdução e a valorização do lúdico na apropriação do conhecimento. Considerando que as brincadeiras e os jogos educativos são de grande significado para a aprendizagem e desenvolvimento infantil, pois proporcionam estímulos para que a criança desenvolva sua inteligência, criatividade e sociabilidade, surgiu à necessidade de abordar o assunto “jogos e brincadeiras” não apenas como um simples entretenimento, mas como atividades que possam possibilitar a aprendizagem e o desenvolvimento de várias habilidades. Ao brincar a criança aprende diversas atividades do cotidiano. Precisa dominar as formas de manifestação dos objetos, para que assim, possa explorar as possibilidades de emprego do material, desenvolver sua iniciativa e criatividade, enfrentando desafios, para uma adequada formação de personalidade infantil. Piaget considera quatro períodos para o desenvolvimento Cognitivo: sensório-motor, caracterizado pelas atividades pelas atividades reflexas; pré-operacional, em que criança pode lidar com certos aspectos da simbolicamente com certos aspectos da realidade, mas seu pensamento ainda se caracteriza pela irreversibilidade; operações concretas, em que a criança adquire o esquema de conservação; operações formais, período caracterizado pelo pensamento proposicional e que representa o ideal de evolução cognitiva do ser humano. Para o autor, a criança da 1ª infância se encontra no período pré-operacional, pois as operações mentais nesta idade se limitam aos significados imediatos do mundo infantil; passa pela primeira fase em que demonstra pensamento egocêntrico para, na segunda fase, ampliar seu mundo cognitivo, constituindo o chamado pensamento intuitivo. Visto que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, cabe ao professor valorizar as brincadeiras infantis e não as ver apenas como um simples entretenimento. É fundamental que o professor procure compreender as necessidades das crianças, o seu nível de desenvolvimento e sua forma de organização e assim possa planejar sua ação educativa. Por meio destas experiências os jogos podem proporcionar a construção de bases sólidas para atividades concretas de aprendizagem. Sendo assim, está interligada a relação de jogos e brincadeiras, devendo ser utilizadas constantemente dentro das escolas para efetivar o direito dos pequenos em aprenderem com prazer às atividades.

**2. O SIGNIFICADO DO BRINCAR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM**

**2.1 O que é brincar**

Brincar é fundamental, é uma forma de comunicação, e através deste ato a criança consegue reproduzir o seu cotidiano. O ato de brincar contribui no processo de aprendizagem da criança, e se bem aplicada e compreendida, facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade transformando desta forma, uma relação estreita entre jogo e a aprendizagem. Pode-se afirmar que brincando a criança está se destacando, simulando só para ela, desligando-se do mundo do adulto. Essa perspectiva transforma a sua personalidade dando-lhe uma característica marcante e ao mesmo tempo oferecendo-lhe novos poderes. Ao definir a brincadeira infantil, é importante salientar o brincar para o desenvolvimento integral do ser humano no aspecto físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo. Sobre isso Ferreira (2011, pag.39) diz que:

Como a brincadeira é permeada por um processo de reinterpretação do mundo e das estruturas sociais, ela envolve a análise, a criatividade, a imaginação, o levantamento de hipóteses sobre elementos do real, a tentativa de solucionar problemas, entre muitas outras habilidades que são fundamentais para o desenvolvimento integral do indivíduo. Para que tal procedimento seja valorizado, é necessário a conscientização dos pais, educadores e sociedade em geral sobre à ludicidade que deve estar presente na infância, ou seja, de que o brincar faz parte de uma aprendizagem que causa prazer, mas na qual o foco principal é a aprendizagem significativa e emancipatória, não sendo somente lazer. Partindo desse ponto, o brincar na educação infantil proporciona a criança estabelecer regras formadas por si e em grupo, contribuindo na integração do sujeito na sociedade. Desta maneira, à criança estará solucionando conflitos e hipóteses e, ao mesmo tempo, aumentando a capacidade de alcançar pontos de vista diversos, de fazer-se compreender e de manifestar sua opinião em relação aos outros. É importante perceber e estimular a capacidade criativa das crianças, pois está se compõe numa das formas de relacionamento e recriação do mundo, no aspecto da lógica infantil.

Desta forma, a brincadeira infantil cumpre um papel importante para a análise do processo de constituição do sujeito, rompendo com a visão tradicional de que ela é uma atividade natural de satisfação de instintos infantis. Ainda que a brincadeira seja vista como uma maneira de expressão e baseada do mundo das relações, das atividades e das funções dos adultos.

A possibilidade para imaginar, fazer planos, apropriar-se de novos conhecimentos surge nas crianças através do brincar. A criança por intermédio da brincadeira, das atividades lúdicas atua mesmo que haja diversas situações vividas pelo ser humano, reconstruindo sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes. Na realidade dos fatos conclui-se que é brincando que se desenvolve e aprende com toda riqueza do aprender fazendo. Completando este aspecto o referencial curricular nacional da educação infantil (Brasil,1998, pg, 27).

citado por Ferreira, diz que:

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não brincar” Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação, isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. […] para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada. (BRASIL,1998, pág. 27).

Então se pode afirmar que o brincar não consiste só na recreação vai além disso, tendo como característica uma das maneiras mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, a transformação ocorre através de trocas recíprocas que acontece no decorrer de sua vida. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver pontos importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, e ainda contribui no desenvolvimento no sentido da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

**2.2 Os valores no universo lúdico na prática pedagógica**

Na prática pedagógica através das brincadeiras é possível perceber o valor do brincar, pois para o indivíduo é uma fase essencial na infância, e se realizada de forma direcionada, pode proporcionar uma avaliação de seu desenvolvimento e aprendizagem de maneira significativa.

Dessa forma a criança passa a adquirir autonomia, confiança e afetividade. Nesse aspecto o professor preparado consegue aliar a teoria a prática e valorizar tal ação. Tendo esse ponto de vista o objetivo do brincar vai além do divertir, recrear, entreter, distrair, folgar, oferecendo ao aluno uma aprendizagem e posteriormente um conhecimento. Além disso a brincadeira também pode-se manifestar através dos jogos infantis, ou seja, brincar são momentos únicos na nossa vida, ou pelo menos deveriam ser. Segundo os autores Dallabona Mendes (2004 p.112).

Citado por Ferreira, p. 37: 

O lúdico proporciona um desenvolvimento sadio e harmonioso, uma tendência instintiva a criança. Ao brincar a criança aumenta a independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza a cultura popular, desenvolve habilidades motoras, diminui a agressividade, exercita a imaginação e a criatividade, aprimora a inteligência emocional, aumenta a integração, promovendo, assim, o desenvolvimento sadio, o crescimento mental e a adaptação social.

Pode-se afirmar que dentro da escola o universo lúdico e suas ações podem e devem contribuir de forma a enriquecer sua qualidade na aprendizagem, e que através da atividade lúdica como o jogo, brincadeiras e brinquedos é importante mencionar alguns pilares básicos que envolvem nesta ação, que são:

A imitação: quando são transformadas em atividades lúdica como jogos simbólico sob a forma de brincadeiras de imaginação e de imitação.

O espaço: é necessário que seja em lugares adequados e elaborado de forma agradável, para que possa desenvolver cada tipo de atividade.

A fantasia: são atividades lúdicas que estimula a imaginação desenvolvendo a mente, desafiando para novas descobertas.

As regras: são relacionadas a tipos de jogos e brincadeiras que contribuem à construção de limites por parte da criança na realização das atividades.

Teoria-prática: são ações no universo lúdico que qualifica o aprendizado e a sua utilização é de grande valia na prática pedagógica.

Portanto fica claro que no universo lúdico, é justo compreender que o brincar, é conceituar e planejar as atividades que serão realizadas, porque são elas que desenvolvem a criatividade, reflexão, cognição, afetividade, etc.

Sabe-se que cada criança já nasce com seu potencial, e para que seu desenvolvimento transcorra de modo significativo, se faz necessário direcionar atividades de forma adequada, positiva e divertida. Para isso contamos com as brincadeiras, brinquedos pedagógicos e com os jogos, no entanto a partir dessa ação é relevante compreender que cada indivíduo é único, partindo desse princípio o professor deve conhecer seu aluno, suas dificuldades e ter base teórica e prática diante das fases de desenvolvimento humano, possibilitando assim um aprendizado essencial à saúde física e mental das crianças. Sobre este assunto Rau (pág. 40) define que “você, como educador, deve buscar o conhecimento sobre o que faz e sobre por que motivo o faz, visando ao domínio dos instrumentos pedagógicos para melhor adaptá-los as exigências das novas situações educativa”.

E no aprendizado que as crianças se permitem a participar das atividades lúdicas desenvolvendo sua capacidade de entender, de julgar, de argumentar, e de como chegar a um consenso, reconhecendo o quanto isto é importante para dar início à atividade em si.

Na qual a brincadeira coloca se como ferramenta essencial no ato da prática pedagógica, e se torna importante no desenvolvimento da criança de maneira que o brincar e jogar que vão surgindo gradativamente na vida da criança desde os mais funcionais até os de regras. Esses são elementos que caminham juntos no decorrer da aprendizagem entre a teoria e a prática quando o educador aplica com seriedade flexibilidade na condição de trazer experiências, e assim construindo e conquistando e formando a identidade de cada aluno, e com isso passa para a criança o prazer de aprender brincando.

Portanto quando o aluno realiza as atividades propostas pelo professor com os brinquedos e as brincadeiras, a aula se transforma em uma interação lúdica de fontes intermináveis que atrai a criança a gostar de fazê-las, mas para que ocorra essa transformação é preciso uma aprendizagem bem elaborada com que faça que a criança desenvolva suas habilidades, e assimile os conteúdos de forma prazerosa, e o jogo também contribui no aprendizado e se faz de grande valia, fazendo parte e facilitando na prática.

**2.3 O jogo na ação pedagógica**

O jogo é uma ferramenta que promove a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.Nas palavras de KISHIMOTO (2008, p.37).

Citado por Rau Maria Cristina Dorneles, p. 37 que:

O Jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico uma atividade livre, alegre, que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações socias tais como estão postos.

Para que tal afirmação aconteça é necessário que o jogo se realize num processo de construção e reconstrução, para que haja sempre uma nova descoberta e sempre se construa um novo jogo, em uma nova maneira de jogar.

Sendo assim quando o aluno age nesta prática, sem perceber fornece várias possibilidades a seu respeito permitindo assim que seja avaliado pelo professor, e desta maneira o jogo também tem como contribuição estimular seu desenvolvimento integral, tanto no ambiente familiar, quanto no ambiente escolar.

É por meio dessa ação que a criança começa a se expressar com mais facilidade a ouvir, respeitar e discordar de opiniões, liderando e sendo liderados e dividindo sua alegria de brincar para com outro. E dessa forma a criança consegue criar sua imaginação através do lúdico no seu dia a dia, pois são nas brincadeiras com o jogo, que elas têm oportunidade de mostrar seu potencial, e assim estarão mais preparadas emocionalmente para liderar com suas atitudes e emoções para conviver socialmente, assim tendo melhores resultados no decorrer de sua vida.

Nesse sentido o jogo e de grande importância para o desenvolvimento cognitivo da criança, e por meio dele que se aproxima dos fatos e compreende o mundo ao seu redor, e desta forma que o aluno assimila os estímulos e abrange os esquemas cognitivos que já existem e deixa construir o modo como se vê e compreende a realidade. E importante entender também que toda realização de manifestação lúdica da criança está ligada à maneira do desenvolvimento cognitivo em que se encontra. E dessa forma os jogos são classificados:

Jogos de exercícios-sensório-motor: na qual se desenvolve no ato em que a criança exerce as atividades motoras e que tem prazer em descobrir-se capaz de realizá-las.

Jogo simbólico: se realiza na ação de imitação de papéis e resoluções de conflito, nesse processo torna se ao ato em que a criança passa a utilizar a linguagem de forma simbólica para transformar em realidade.

Jogo de regras: são construções de limites, em que o ato da criança começa a trocar os símbolos por regras, e assim aprende a trabalhar com limites.

Jogo de construção: e a preparação da criança para as relações sociais e do trabalho, no ato que possibilita a reconstrução do real o que pode acontecer com um objeto, um fato ou acontecimento. Sobre isso afirma a visão de jogo no ensino de Rau, Maria Cristina Dorneles (p. 34) que:

Jogar também passa por esse processo. Quando você encontra na ação do jogo, elabora metas (seus objetivos), prepara estratégias (sua ação cognitiva e motora no jogo), escolhe caminhos (elabora hipóteses), brinca de “faz de conta” (vivência papéis), raciocina e enfrenta desafios (tenta superar os obstáculos), vivencia emoções e conflitos (alegria, ansiedade), organiza o pensamento (superas os problemas, percebe erros e acertos), e sintetiza (compreende resultados, vencendo ou perdendo).

A partir de tais pressupostos conclui-se que o jogo passa a proporcionar interações que influenciam no desenvolvimento proximal, em que a criança passa a vivenciar situações que vão além do seu hábito, pois para as crianças pequenas o objeto tem seu significado, se conseguir vê-lo, tocá-lo e manipulá-lo.

**2.4 A utilização dos brinquedos na prática pedagógica**

Pode-se definir que quando o brinquedo se torna objeto para a realização da brincadeira e servindo como suporte para uma atividade lúdica, o educador pode observar no aluno tornando possível perceber, através de sua utilização, que a criança revela suas preferências, mas que deverá ser sempre com a intervenção e orientação do professor. Tendo como pressuposto que não é qualquer objeto que pode se transformar em brinquedo, pois só é considerado quando atende a função lúdica e os momentos de diversão e brincadeira.

E para colocar em prática essa utilização dos brinquedos de forma que o professor consiga trabalhar no seu cotidiano escolar, pode se afirmar que os critérios importantes são as escolhas dos brinquedos, pois estes devem ser de boa qualidade e que possa atender a necessidade da criança. Para que essa ação aconteça é relevante os seguintes fatores, para que o uso dos brinquedos alcance os objetivos pedagógicos:

O Interesse: São aqueles que despertam no aluno de que o bom brinquedo é aquele que desafia a criança a brincar, e estimula o pensamento e que atrai sua percepção e proporciona experiência e descoberta, na qual deve satisfazer sua imaginação.

Adequado: É importante que seja diferenciado, e que atenda a cada etapa da criança desenvolvendo conforme a suas necessidades.

O apelo a imaginação: Estes devem estimular a criatividade e realizar funções com alternativas, e que haja sempre um convite participativo de forma viável, e o apelo deve estar à altura da habilidade das crianças.

A versatilidade: Nesse o brinquedo pode ser utilizado de várias maneiras e trazer como convite a exploração e a inventividade que a criança possa explorar o que já sabe, para que futuramente construir novas formas ou alcançar objetivos diferentes.

Composição: São aqueles que normalmente, despertam na criança, uma análise. Por exemplo: A criança tenta desmontar o brinquedo, para ver o que tem dentro, na intenção de saber como funciona. Por essa razão os de peças desmontáveis chamam mais a atenção, porque desafia dando oportunidade de montagem correta que estimula a sua inteligência.

Cores e Formas: A variedades de cores dos brinquedos que mais atraem, são de cores mais fortes e simples, pois chama mais a atenção dos pequenos, e os maiores gostam de cores naturais de forma mais sofisticadas, na qual a importância do colorido e a textura e que irá contribuir a estimulação da criança.

O Tamanho: o brinquedo deve ser compatível com a habilidade da criança e adequado a cada fase do aluno.

Durabilidade: não são aconselháveis os brinquedos que não tem qualidade, que são fracos e quebram facilmente, na qual não desperta o interesse do aluno e não dão o tempo suficiente para eles manipularem.

Segurança: Dessa forma é fundamental que os brinquedos devem ser atentamente escolhidos para cada etapa da criança, pois se torna de grande valia para o brincar, porque assim evitará acidentes.

Sobre esse assunto Cunha (1988, pág. 41) citado por Ferreira diz:

Também muito importante na Educação Infantil é disponibilizar à criança os brinquedos mais adequados a cada etapa do desenvolvimento. Cunha (1988) afirma que o brinquedo é um recurso que facilita a brincadeira e o jogo, servindo como motivação e como estímulo à aprendizagem e à criatividade. É por meio do brinquedo que a criança se relaciona com o mundo e passa a adquirir conhecimentos sobre o que existe à sua volta.

Desta forma os brinquedos disponibilizados para a criança, devem ser apropriados, e contribuir para que as atividades lúdicas possam motivar e se tornarem eficazes na aprendizagem. Nesse contexto o professor em sua prática pedagógica deve desenvolver atividades, que explorem as capacidades do aluno, conhecendo o material que irá disponibilizar em sala de aula.

Sabendo dessa condição, se faz necessário que o professor seja articulado e esteja proposto a pesquisar, aberto as novas tecnologias que podem beneficiar as ações educativas que envolvem o jogo, angariando variedades de jogos e novos suportes pedagógicos. Na função de conduzir o aluno, estimulando a resolver situações de conflito e dificuldades de maneira que venha a se expressar com mais facilidade.

**2.5 O papel do lúdico na formação do professor e na prática pedagógica**

O papel do educador é de trabalhar e colocar em prática a dimensão lúdica, pois nessa trajetória se torna uma prática desafiadora, inovadora e de forma possível de ser aplicada. Pois é fundamental o seu conhecimento teórico sobre desenvolvimento lúdico, organizando os espaços e materiais para que possa realizar uma ação lúdica satisfatória.

Portanto e de suma responsabilidade que o professor venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica, não se adaptando a certo tipo de realidade, mas tentando buscar novos conceitos e propostas em sua formação.

Pensando nisso, este deve ter em sua competência o compromisso de realizar seu papel em sua prática transformando soluções de forma concreta que faz reagir seu lado crítico e o do aluno, buscando cada vez mais aprimorar sua prática, expressando sua forma de liberdade e de alegria. Com relação a este fato Ferreira (2011, pág. 41) afirma

O educador que trabalha com as crianças pequenas deve investir na sua formação académica, procurando sempre preencher as lacunas do seu conhecimento e qualificar-se continuamente para desenvolver um trabalho que exige enorme responsabilidade. Contudo, apenas a formação oficial não é suficiente. Um professor que quer manter-se atualizado precisa estar atento a tudo o que acontece seu redor.

E por este objetivo que o educador constrói por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras uma prática pedagógica que propõe a criança um relacionamento com o mundo, e através deste adquire conhecimento e as experiências necessárias para o desenvolvimento cognitivo, psicomotor, emocional e social da criança.

Neste ato o papel do educador e de mediador, intervindo com ações direcionadas, facilitando a relação professor-aluno, a aprendizagem e por fim o conhecimento por meio de atividades lúdicas, de forma agradável.

No currículo do educador sua prática ganha qualidade se houver a formação teórica, pedagógica e a lúdica. Permitindo a este se envolver no mundo mágico infantil, que na verdade seria o primeiro passo que deve ser dado pelo professor, pois o envolvimento na dimensão lúdica é fundamental para que se torne uma ação significativa.

Para que a ação lúdica na educação seja mais abrangente, o professor deve investir e ter interesse nas ações desenvolvidas nas instituições, para que venha suprir as falhas encontradas, beneficiando o processo pedagógico.

O despreparo do educador pode causar consequência negativas, pois uma atividade sem direcionamento pedagógica não auxilia no desenvolvimento do aluno, impondo obstáculos na aprendizagem, desvalorizando o propósito lúdico no ato de educar.

A forma de combater o despreparo pedagógico nas ações lúdicas é proporcionar ao profissional incentivo, subsídios e conscientiza-lo de seu papel. Para que seja desvinculada a ideia de que o cuidar é suficiente, deixando de lado o educar, pois ainda é possível encontrar pessoas e até educadores que tem essa mentalidade. Portanto a essência do bom professor e a união da teoria e da prática em suas ações conduzindo metas para aprendizagem da criança, intervir utilizando suas experiências, auxiliar nas dificuldades e mudando a rota quando for necessário. Quanto ao material, o educador deve estar atento à faixa etária, observar se oferece risco e reconhecer os limites e as dificuldades, assim como o potencial de cada aluno, deixando sempre à disposição os materiais adequados. Nesse aspecto também é importante citar que a quantidade e a diversidade dos brinquedos têm que estar de acordo com o número de alunos.

As situações que ocorrem durante as atividades lúdicas, podem vir a desafiar e fazer com que o aluno possa resolver situações de conflito, fazendo com que este perceba e até aceite regras de convívio, nesta ação é de extrema importância a postura do professor, pois este deve desafiar o aluno, fazendo com que sua participação se torne crítica e construtiva.

Nessa condição o papel do educador e ser incentivador do aluno, pois essa relação entre a criança e professor é necessária e conveniente no processo de ensino-aprendizagem além do convívio social, ser o fator principal para o desenvolvimento do conhecimento. Nessa perspectiva, segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 30, v.01):

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas

Portanto é importante que o profissional de educação construa diversos caminhos, unindo a teoria à prática, desenvolvendo uma formação adequada e como responsabilidade na condição de seu papel de desempenhar um compromisso com a formação humana.

**3. METODOLOGIA**

Segundo pesquisa feita através da leitura de autores de Metodologia Científica, esta pesquisa se classificou quanto ao objeto de estudo, no caso o brincar na educação infantil a e sua situação problema: Qual é o papel do brincar na educação infantil de 0 a 3 anos e a importância dos jogos e brinquedos na prática pedagógica. Pesquisada classificada como bibliográfica.

Relacionando aos objetivos da pesquisa ela se classificou como exploratória, onde ao abordar a obra de alguns autores, explorou-se o conteúdo, descrevendo-o e explicando-o dentro do conhecimento estudado e pesquisado.

Quanto à forma de abordagem esta pesquisa pode ser classificada como quantitativa, onde se relacionou os pensamentos e métodos de vários autores com a opinião e reflexão crítica do pesquisando.

Também se pode afirmar que é qualitativa, pois a própria atuação na Educação Infantil, contribuiu para que este trabalho fosse realizado, através das vivências e atividades lúdicas no âmbito escolar.

Os procedimentos adotados para e realização deste foram à leitura e pesquisa em obras de autores que trabalhavam e estudavam a fundo a importância do brincar na Educação Infantil, dando todo suporte para o estudo a respeito das diversas formas de direcionar atividades envolvendo jogos, brinquedos e brincadeiras e o papel do professor como mediador nessas ações.

Através das indicações bibliográficas para o aprofundamento dos estudos relacionados à pesquisa científica, o objetivo deste trabalho foi ressaltar a relevância do brincar no desenvolvimento integral da criança, através dos jogos que viabilizam a socialização e o conhecimento para que venha estabelecer o desempenho na operação cognitiva. A metodologia utilizada na qual a pesquisa bibliográfica, a pesquisa de campo e a própria atuação na Educação Infantil, contribuiu para que o crédito do lúdico na Educação Infantil alcançasse proporções e ações significativas no contexto educativo.

**4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este artigo vem reforçar a concepção positiva à utilização da atividade lúdica com crianças de 0 a 03 anos de idade, visto que a mesma favorece o desenvolvimento cognitivo e socio afetivo da criança, constituindo-se num excelente auxiliar no processo de aprendizagem.

O jogo é a mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo.

Há professores que afirmam serem o jogo e a brincadeira “enrolação de tempo”. Porém, mal sabem eles que todos os jogos, por sua própria essência, são educativos e contribuem para o desenvolvimento infantil.

Jogar é uma função indispensável à criança. Jogar com ela ou deixá-la jogar com seus parceiros é um compromisso que todo educador deveria ter, uma vez que o jogo favorece o seu desenvolvimento cognitivo e socio afetivo.

O jogo, como proposta pedagógica em sala de aula, proporciona a relação e a interação entre os parceiros. Durante a brincadeira, a criança estabelece decisões, resolve seus conflitos, vence desafios, descobre novas alternativas e cria possibilidades de invenções. O jogo passa a ter mais significado quando o professor proporciona um trabalho coletivo de cooperação e socialização. Isso dá oportunidade às crianças de construírem os jogos, de decidirem regras, de mostrarem como se joga, de perceberem seus limites através dos direitos e deveres e de aprenderem a conviver e a participar, mantendo sua individualidade e respeitando o outro. Em outras palavras, através dos jogos e brincadeiras a criança desenvolverá a capacidade de perceber suas atitudes de cooperação, oferecendo a ela própria, que está em formação, oportunidades de descobrir seus próprios recursos e testar suas próprias habilidades, além de aprender a conviver com os colegas nessa interação. É, também, na atividade lúdica que pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte de sua realidade interior. Na brincadeira, a criança aprende a se conhecer melhor e a aceitar a existência do outro, organizando, assim, suas relações emocionais e estabelecendo relações sociais.

Educadores e pais necessitam ter clareza quanto à importância das brincadeiras e jogos, haja vista que estes trazem enormes contribuições ao desenvolvimento da habilidade de aprender a pensar. No jogo, a criança está livre para explorar, brincar e jogar com seus próprios ritmos e limites.

Os jogos e brincadeiras na prática pedagógica pré-escolar não devem ser vistos apenas como lazer, mas sim como elementos bastante enriquecedores que contribuem para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança.

### 5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Ministério da Educação, Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998 3 V. CUNHA. n. h. **Educação na primeira infância**- Curitiba: Editora O Pet, 2011.

DALLABONA, s, r, Mendes, s, m, s. **Educação na primeira infãncia** – Curitiba: Editora Opet, 2011.

FERREIRA, Luciane Cristina schuarts, MAIA, Déborah de Araujo. **Educação na primeira infância** – Curitiba: Editora Opet, 2011.

KISHIMOTO. t. m. Educação na primeira infância - Curitiba: Editora Opet, 2011

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na Educação: uma atitude pedagógica**- 2. Ed. Ver, atual. E ampl – Curitiba: Ibpex, 2011 – (Série Dimensões da Educação).

1. Mariana Roque de Goes Castro, Graduanda curso de Pedagogia, FAAG- Faculdade de Agudos SP, e-mail. marianadegoes364@gmail.com

   2 Maria Elena Mangiolardo Mariño, orientadora Docente do curso de Pedagogia, FAAG- Faculdade de Agudos SP, Mestre em Docência para Educação Básica pela Unesp – Bauru SP e-mail.me.marino@unesp.br [↑](#footnote-ref-0)