

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

SUELEN BOURSCHEID¹

JAIR TURCATTO²

RESUMO: O presente artigo traz seu objetivo baseado na importância que o brincar pode exercer no desenvolvimento infantil. Analisar a importância do brincar, e relacionar com a aprendizagem na educação infantil. Com o objetivo de conceituar o brincar, os jogos e as atividades lúdicas e caracteriza-los e relacionar esses conceitos no decorrer da vida da criança. Para a criança o brincar é uma necessidade cognitiva que nasceu com ela. Com o passar do tempo, ela apenas desenvolve essa necessidade e se desenvolve junto a ela. Através do brincar, a criança se expressa, aprende, convive e se desenvolve. Agrega em si, alguns valores, os de socializar, conviver e respeitar.

Palavras-Chave: desenvolvimento infantil; importância do brincar; aprendizagem.

ABSTRACT: This article presents its objective based on the importance that play can play in child development. Analyze the importance of playing, and relate to learning in early childhood education. In order to conceptualize play, games and play activities and characterize them and relate these concepts throughout the life of the child. For the child to play is a cognitive need that was born with it. Over time, it only develops that need and develops alongside it. Through play, the child expresses himself, learns, coexists and develops. It adds in itself, some values, those of socializing, living and respecting.

Keywords: child development; importance of playing; learning.

1 INTRODUÇÃO

A criança nasce com a necessidade de brincar, sendo uma das atividades mais importantes no desenvolvimento do indivíduo. A partir das brincadeiras, a criança desenvolve suas potencialidades, além de suas habilidades sociais, afetivas, cognitivas e físicas, descobrindo também suas limitações. O brincar é uma forma de comunicação e expressão da criança, um meio de aprender. Nesse contexto, a escola vem assumindo um papel muito importante na questão do brincar e do desenvolvimento infantil.

Com o advento do ensino em tempo integral, as crianças passam mais tempo do seu dia na escola do que em casa, não possuindo tantos momentos para brincar. Dessa forma, a escola passa a ser uma mediadora do brincar. O brincar que encante, que surpreenda, que ensine,

¹ Acadêmica do 2º semestre de Pedagogia do Centro Universitário FAI E-mail: bourscheid_suelen@outlook.com

² Professor do curso de Pedagogia do Centro Universitário FAI e orientador do projeto. E-mail: jair@seifai.edu.br

desafie, desenvolva habilidades, não apenas como uma maneira de passar o tempo. Faz parte também, de uma aprendizagem prazerosa, um momento de lazer com ato de aprender. Nesse sentido, proporciona que, a brincadeira ou o jogo seja constituído por regras, assim, mencionando a relação de um grupo na sociedade. A criança se desafia, e é exposta a várias maneiras de ver o mundo e assim, criar, relacionar, e interpretar, a partir de sua lógica as concepções no mundo. A escola tem, portanto, papel importante, pois, é nessa fase da infância que a criança se desenvolve e constrói sua aprendizagem significativa.

No presente artigo, serão abordados alguns aspectos sobre o ato de brincar no desenvolvimento da criança, conceituando a palavra brincar e relacionando-a em diferentes realidades vividas pela criança. Além, da importância dos jogos e das brincadeiras e do mesmo modo, aspectos psicológicos envolvendo o brincar com a infância.

2 O ATO DE BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O brincar é a maior e melhor manifestação da criança sobre sua compreensão e seu conhecimento sobre o mundo. É através da brincadeira que a criança desenvolve aprendizagens significativas no seu desenvolvimento. É brincando que a criança se humaniza, se relaciona, se desenvolve, evolui, e aprende a conciliar a afirmação de si mesma criando vínculos afetivos duradouros. Brincar é uma forma de a criança se comunicar e de reproduzir ações do seu cotidiano, possibilitando aprendizagem, a construção de reflexão, autonomia, criatividade.

Segundo Michaelis, dicionário prático de língua portuguesa (2008, p. 138) brincar é “divertir-se, entreter-se, folgar, curtir”. Na infância, a criança aprende brincando, não da maneira didática, regrada, controlada, mas a partir do momento em que ela está livre para brincar da maneira que ela quiser, faz descobertas, descobre novas maneiras de se relacionar, maneiras diferentes de jogar (dependendo do jogo), possibilidades, que implicam na sua aprendizagem de forma significativa.

Kishimoto (2005, p.20), remete o conceito do brincar como uma atividade dotada de uma significação social precisa, que necessita de uma aprendizagem.

Com relação aos jogos e as brincadeiras, Kishimoto (2005, p. 17) traz a seguinte concepção:

Enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra porque, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. Se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da

caça e da pesca. Em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não séria. Já nos tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança.

Dessa forma, é possível observar a importância que os jogos influenciam no processo de aprendizagem infantil. Os jogos e as brincadeiras na atualidade, já estão sendo pensados e projetados com o objetivo de educar a criança, influenciando o seu cotidiano. A criança transmite tudo que aprende, tudo que vivencia, por isso, muitas vezes a imitação nas brincadeiras. É muito comum as meninas brincando de “mamãe e filha” e os meninos brincando de “carrinho”. São atividades presentes no seu dia-a-dia e que por ser atrativas, as crianças passam a imitar.

Relacionado a isso, Kishimoto (2005, p.20) admite que o brinquedo represente certas realidades do cotidiano da criança.

Uma representação é algo presente no lugar de algo. Representar é corresponder a alguma coisa e permitir sua evocação, mesmo em sua ausência. O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los.

A brincadeira é fundamental, prepara a criança para a vida, através do contato físico e social que possui, agregando conhecimento e compreendendo como funciona o mundo e as coisas a sua volta. A medida em que vai transformando sua realidade, e produzindo novos significados. A brincadeira e os jogos são importantes nessa construção estimulam a criança a querer aprender e conhecer.

Vygotsky (1987, p.37) conceitua:

O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

Desse modo, é fundamental compreender que as brincadeiras contribuem não só para o desenvolvimento cognitivo, mas também o motor, o social e o físico. Tais práticas expressam um arcabouço de práticas históricas passadas de geração a geração e, no contexto do campo, devem ser resgatadas e incorporadas às rotinas didáticas escolares, considerando que a aprendizagem pode se efetivar ludicamente. (Pacto nacional pela alfabetização na idade certa 2012).

2.1 JOGOS, BRINCADEIRAS E O DESENVOLVIMENTO

Os jogos e as brincadeiras, influenciam de maneira direta no desenvolvimento infantil, levando em consideração que a criança aprende brincando. No momento da brincadeira, a criança é livre para descobrir conhecimentos novos e apropriá-los no seu cotidiano. A maneira em que ela brinca, sozinha ou em grupo, lhe faz pensar sobre suas atitudes, conseqüentemente influenciando na apropriação de seus valores.

Segundo Vygotsky (1984, *apud* BOMTEMPO, 2005), o que define o brincar é a situação imaginária criada pela criança. Além disso, é preciso levar em consideração que brincar preenche necessidades que mudam de acordo com a idade. A maturação dessas necessidades são de suma importância para entendermos o brinquedo da criança como uma atividade singular. As crianças querem satisfazer certos desejos que muitas vezes não podem ser satisfeitos imediatamente. Para ele, a imaginação é uma atividade consciente que não está presente na criança muito pequena. Como todas as funções da consciência, surge originalmente da ação.

O brincar tem sua origem na situação imaginária criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados, com a função de reduzir a tensão e, ao mesmo tempo, para constituir uma maneira de acomodação a conflitos e frustrações da vida real. “O brincar é uma fase característica para o desenvolvimento da inteligência da criança e é consolidada pela assimilação e pela experiência.” (BOMTEMPO, 2005, p. 64).

A ludicidade nos estimula no sentido de desenvolver diferentes habilidades nos campos da expressão (oral, corporal, etc.) e da criatividade. “Livres para criar, é brincando que as crianças (re) traduzem seus universos e significam jogos e brincadeiras, (re) descobrindo letras e fonemas, (re) escrevendo histórias que retratam vidas.” (Pacto nacional pela alfabetização na idade certa, 2012, p. 11).

Nos escritos de Baquero (1998, p.101) fundamentado na sua teoria de Vygotsky, nos traz que:

O brinquedo é, antes de mais nada, uma das principais ou mesmo a principal atividade da criança. Com isto Vygotsky destaca o caráter central do brinquedo na vida da criança, subumindo e indo além das funções de exercício funcional, de seu valor expressivo, de seu caráter elaborativo, etc... Em segundo lugar, o brinquedo parece estar caracterizado em Vygotsky como uma das maneiras da criança participar na cultura, é sua atividade cultural típica, como o será em seguida, quando adulto, o trabalho.

Ao tratar disso, Kishimoto (2005, p.18) admite que “o brinquedo, representa algumas realidades na vida de uma criança.” Representar, para ele, seria corresponder a alguma coisa e

permitir sua evocação. O brinquedo coloca a criança num cenário de reproduções: tudo o que existe em seu cotidiano, ou que presencia em sua natureza, e nas suas construções humanas, ela tende a reproduzir. O brinquedo na vida de uma criança tende a ser um substituto dos objetos reais, a criança os manipula.

Uma criança que se imagina um motorista em uma brincadeira reproduz talvez a forma de agir no único motorista que ela viu, mas sua ação será uma representação, não de um certo motorista concreto, mas de um motorista “em geral”, não suas ações concretas, tais como foram observadas pelas crianças, mas as ações de guiar um carro, dentro dos limites, da compreensão e generalização dessas ações, que sejam acessíveis à criança. (VYGOTSKY, 2010)

Relacionado a esse contexto, Dias (2005, p. 52), também traz o conceito de representar, se trata de “dar forma às experiências humanas que são significativas na vida de uma criança. Reapresentar, tornar novamente presente”. Ou seja, tornar presente vivências, que na visão da criança, foram importantes e que merecem ser lembradas. Ainda, que:

[...] o imaginário não se confunde com o real, ele é um instrumento para a compreensão e a tomada de consciência do real. Para a criança, as linguagens expressivas, que se transformarão em linguagens artísticas para o adulto, são instrumentos fundamentais no processo de construção do pensamento e da própria linguagem verbal socializada, pois são canais de expressão mais subjetivos, que darão forma às experiências vividas e as transformarão em elementos de pensamento interiorizado. (DIAS, 2005, p. 52)

É evidente a importância do brincar no desenvolvimento infantil, visto que para Amaral (2010, p. 129), fundamentada nas teorias de Vygotsky, emete a questão de que os elementos principais da brincadeira seria o desenvolvimento das situações imaginárias, a imitação e as regras. “O brincar vai além de uma fonte de prazer para a criança. A brincadeira indica a importância de se descobrir as necessidades que satisfazem a criança, para que assim seja possível aprender a peculiaridade da brincadeira como forma de atividade”.

Baquero (1998, p. 109,) traz “o processo de apropriação como uma atividade que a criança desenvolve em relação a objetos e fenômenos do mundo do meio ambiente”. Assim, ela vai concretizando as aquisições da humanidade.

O brincar como uma atividade livre que não inibe a fantasia, favorece o fortalecimento da autonomia da criança e contribuiu para a não formação e até quebra de estruturas defensivas. Ou seja, “a criança quando brinca que é mãe de uma boneca, ela configura em si a identidade da figura materna, como também, vive intensamente a questão de poder gerar filhos e de ser uma boa mãe”. (OLIVEIRA, 2010, p.19)

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27, v.01):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

Kishimoto (2005, p. 28) já trazia a questão da importância da brincadeira, relacionando com a educação infantil. “Desde a revolução romântica, o jogo infantil e a educação estavam relacionadas, e sua importância se concretizava a partir de três princípios, a recreação, o uso de jogos para favorecer o ensino dos conteúdos escolares, e o diagnóstico da personalidade infantil e recursos para ajustar o ensino às necessidades infantis”.

2.2 ASPECTOS PSICOLÓGICOS NA INFÂNCIA

Ao brincar, a criança cria relações sociais e vínculos com outras crianças. Seus aspectos psicológicos vão sendo aprimorados e estimulados, sendo que a maneira com que a criança brinca e se relaciona implica na construção de seus valores. Com isso, é possível entender que o brincar auxilia a criança no processo de aprendizagem. Ele vai proporcionar situações imaginárias em que ocorrerá no desenvolvimento cognitivo e facilitando a interação com pessoas, as quais contribuirão para um acréscimo de conhecimento.

Seguindo ainda as ideias de Kishimoto (2005), o jogo serve para divulgar os princípios de moral e de ética. A criança, ao jogar, brincar e se relacionar, constrói valores que contribuem para o seu desenvolvimento depois no contexto social. Desde o Renascimento, a brincadeira era vista como uma conduta livre, favorecia o desenvolvimento da inteligência e facilitava o estudo. Quando atende as necessidades infantis, o jogo torna-se uma forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares.

Na vida de criança, para além do entretenimento, “o jogo ganha espaço através da focalização de suas propriedades formativas, consideradas sob perspectivas educacionais progressistas, que valorizam a participação ativa do educando no seu processo de formação”. (PENTEADO, 2005, p. 166)

Também, a consolidação do jogo realizado pela atuação dos participantes concretizando a questão das regras, que possibilitam a imersão na ação lúdica, na brincadeira. Kishimoto (1994) apud Penteado (2005, p. 167), entende que a brincadeira é o lúdico em ação. Enquanto, contém a propriedade de liberdade, de espontaneidade dos jogadores, ou seja, coloca-los em

condição de lidar de maneira peculiar, e, portanto, criativa, existe também a possibilidade de definir regras, chegando eventualmente a criar outras regras e outras ordenações.

Como o foco recai sobre as regras, há grande desenvolvimento de atitudes morais e sociais. Participando de jogos como esses, as pessoas aprendem que regras são compartilhadas e são mutáveis, desde que haja um acordo entre os participantes. Leontiev (1988, p. 139) salienta que “dominar as regras significa dominar seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo, aprendendo a subordiná-lo a um propósito definido”.

O desenvolvimento da criança e seu conseqüente aprendizado ocorrem quando participa ativamente, seja discutindo as regras do jogo, seja propondo soluções para resolvê-los. É de extrema importância que o professor também participe e que proponha desafios em busca de uma solução e de participação coletiva, o papel do educador neste caso será de incentivador da atividade. A intervenção do professor é necessária e conveniente no processo de ensino-aprendizagem, além da interação social, ser indispensável para o desenvolvimento do conhecimento.

Segundo Oliveira (2010, p. 15) o brincar da criança, desde o seu nascimento até aos seis anos de idade, tem um significado especial.

Para a psicologia do desenvolvimento e para a educação, em suas múltiplas ramificações e imbricações, uma vez que: é condição de todo o processo evolutivo neuropsicológico saudável, que se alicerça neste começo; manifesta a forma como a criança está organizando sua realidade e lidando com suas possibilidades, limitações e conflitos, já que, muitas vezes, ela não sabe, ou não pode, falar a respeito deles; introduz a criança de forma gradativa, prazerosa e eficiente ao universo sócio histórico-cultural; abre caminho e embasa o processo de ensino/aprendizagem favorecendo a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade.

Oliveira (2010, p. 17) ainda coloca que “o brincar ensina a criança a escolher, a assumir, a participar, a delegar, a postergar”.

Quando a brincadeira é realizada em conjunto, ela se torna uma das melhores experiências de sociabilização, uma vez que para fazer parte do grupo, é necessário aprender a tomar conta dos próprios impulsos de hostilidade e desagregação. Assim, a construção dos conceitos e dos valores, onde muitas vezes as crianças podem vir a excluir ou a menosprezar aquele que não se integra bem ao grupo. (OLIVEIRA, 2010).

Pode-se fazer uma relação com os ideais de Antunha (2010, p. 23):

Uma situação lúdica pode ser vista, assim, como um excelente meio de reconhecimento individual e grupal de características pessoais e grupais, quer sociais, morais ou intelectuais em suas múltiplas combinações. Por outro lado, de forma

complementar aponta dificuldade e pontos mal desenvolvidos, levando a criança a buscar melhorá-los para preservar sua imagem perante os outros.

Nesse sentido, percebe-se a importância que os jogos ou brincadeiras refletem na convivência em grupo, trazendo toda essa questão da construção dos valores de conviver, socializar, convivendo com as realidades das demais crianças. Visa quebrar paradigmas do egoísmo. Desde cedo, com o advento dos jogos infantis, a criança constrói seu leque de valores, baseado nos laços de convivência que devem ser constituídos para a realização das atividades lúdicas.

Antunha (2010) nos faz uma relação quanto a associação dos jogos e brincadeiras infantis à atividade cerebral. À primeira vista, pode parecer estranha essa relação, porém, toda atividade lúdica se configura como oposta a qualquer tipo de função mental, sendo o caráter de prazer, hedônico, a ela interligada. Trazendo a questão para um ponto de vista mais científico, muitos os aspectos dos jogos infantil são relacionados ao funcionamento do sistema nervoso, tentando-se estabelecer o significado e a importância que estes representam para o desenvolvimento das crianças.

Baquero (1998, p. 26) diz em seus escritos sobre o desenvolvimento da criança, que:

O desenvolvimento é concebido como um processo culturalmente organizado, processo do qual, a aprendizagem em contextos de ensino será um momento interno e “necessário”. A organização cultural do desenvolvimento geral, e especificamente, cognitivo se refere, em última instância, à ação educativa em sentido amplo.

No processo de alfabetização a fim de ajudar o professor a analisar jogos usados no processo de alfabetização, Leal, Albuquerque e Rios (2005) os classificaram em três grandes blocos:

Os que contemplam atividades de análise fonológica, sem fazer correspondência com a escrita; os que levam a refletir sobre os princípios do sistema alfabético, ajudando os alunos a pensar sobre as correspondências grafofônicas; os que ajudam a sistematizar as correspondências grafofônicas.

A partir dos princípios desses autores, é possível perceber a importância que os jogos têm até mesmo no período de alfabetização. Estes que devem servir como atividade de acompanhamento, não única e exclusiva forma de alfabetizar. É preciso continuar na didática da relação professor e aluno para que se consolide o processo de alfabetização, e que os jogos sejam uma outra ferramenta educativa, servindo como aliada nesse procedimento.

Os jogos genuinamente didáticos (jogos reais e não exercícios pré-escolares) nada mais são, do que operações preparatórias dispostas no objetivo de um brinquedo. Eles só se tornam possíveis pela primeira vez quando surgem os jogos com objetivos. Estes treinam o desenvolvimento das relações cognitivas necessárias na atividade escolar. A aprendizagem ocorre num desenvolvimento na criança que antecede o jogo. A criança precisa já ter alguma base de conhecimento para que ocorra a realização do jogo. Eis que então, o desenvolvimento dos jogos dramáticos, improvisados, de ilusão e de fantasia, significam o esgotamento da atividade lúdica em suas formas pré-escolares. O processo dessa atividade aparece psicologicamente ligado à criança, que sob essas formas de brinquedo simultaneamente com o resultado, o produto; a criança relaciona-se com elas como produto. (VIGOTSKI, 2010)

Nos brinquedos do período pré-escolar, as operações e ações da criança são, assim, sempre reais e sociais, e nelas a criança assimila a realidade humana. O brinquedo (como disse Gorki) é realmente o caminho pelo qual as crianças compreendem o mundo em que vivem e que serão chamadas a mudar. Vigotskii (2010, p. 130), faz essa relação da fantasia e da realidade, e suas influências na vida da criança e seu desenvolvimento:

O brinquedo não surge de uma fantasia artística, arbitrariamente construída no mundo imaginário da brincadeira infantil; a própria fantasia da criança é necessariamente engendrada pelo jogo, surgindo precisamente neste caminho, pelo qual a criança penetra a realidade. Precisamos destacar isso, porquê, embora o brinquedo e a fantasia estejam normalmente associados, eles se associam por relações recíprocas. Os traços característicos da atividade lúdica da criança surgem de sua fantasia, assim como de sua capacidade ou função ‘inerente’ a ela, e são derivadas dela, isto é, eles delineiam um caminho oposto ao desenvolvimento real.

A realidade da vida da criança provoca influência no seu brincar, e este reflete em sua vida e em seu desenvolvimento. Oliveira (2010, p. 105) afirma que “aprender a brincar de forma simbólica, representando a realidade onde vive, resgatando suas lembranças e valores, regras e fantasias, faz parte do desenvolvimento humano das crianças de hoje e de sempre”.

O senso lúdico pode vir a desempenhar um papel fundamental, tanto no início como no fim da vida, na constituição prazerosa e funcional de um ambiente onde a pessoa se sinta “em casa”, interagindo com maior espontaneidade e soltura. Quer em suas modalidades mais corporais, agilizando esquemas sensoriomotores, quer mais adianta, em suas formas mais elaboradas, simbólicas, combinadas em diferentes dosagens à utilização de regras, implícitas ou explícitas, o brincar contribui decisivamente para o bem-estar físico e mental, de forma complementar. (OLIVEIRA, 2010, p. 98)

Através dos escritos de Vigotski (2010), para analisar a atividade lúdica concreta da criança é necessário penetrar sua psicologia verdadeira, no sentido que o jogo tem para a criança, e não simplesmente, arrolar os jogos a que ela se dedica. Para o jogo ter importância no desenvolvimento da criança, ele precisa estar atrelado a suas necessidades e vontades do momento, da fase em que a criança se encontra. Só assim o desenvolvimento do brinquedo surge para nós em seu verdadeiro conteúdo interior, e na sua eficácia e importância.

Oliveira (2010, p. 104), também traz essa concepção da importância do jogo. Este, que para ter total eficácia e ser desenvolvido com a criança a fim realmente com algum objetivo, pode-se casar o brincar com diversas outras modalidades de expressão não verbais, estas que poderiam ser o desenho, a pintura, modelagem, as músicas, trazendo forte relevância em dramatizações, dessa forma, favorecendo muitas vezes a espontaneidade, o envolvimento e a coesão.

Vigotski (2010, p. 142) já dizia que “as crianças brincam das mesmas coisas em idades diferentes, mas elas brincam de formas diferentes”.

Dessa forma, observa-se diferentes pontos de vistas relacionados ao desenvolvimento infantil através de jogos e atividades lúdicas. A brincadeira e os jogos influenciam as crianças pela forma natural em que acontecem. Brincando a criança aprende a construir valores importantes para sua vida.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano. Os jogos, as brincadeiras são os principais meios que a criança utiliza para se relacionar com o ambiente físico e social onde vive. Ao brincar, a criança desperta sua curiosidade, ampliando os seus conhecimentos e as suas habilidades. Ela se desenvolve, nos aspectos físicos, sociais, culturais, afetivos, emocionais e cognitivos.

A brincadeira estimula a criança a se conhecer e auxilia a perceber quais seus limites e potencialidades. Ainda, explora aspectos importantes para seu desenvolvimento, como o auto controle, a cooperação, o respeito ao próximo, aceitando as diferenças. A partir da leitura desses autores, é possível observar a importância que deve ser dada à experiência da educação infantil.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos ideais e objetivos expostos, observou-se o desenvolvimento infantil através do brincar. De alguma maneira a brincadeira se faz presente na criança e agrega nela elementos indispensáveis para com o relacionamento com outras pessoas. A criança aprende brincando. Ela brinca, consegue expor totalmente e naturalmente os seus sentimentos, a criança se envolve

nos jogos e vai se conhecendo, além de conhecer outras crianças e aprender a conviver e respeitar as demais.

Introduzir os jogos e as atividades lúdicas na escola é de extrema importância, pelas fundamentais características que estes proporcionam. A memória, a linguagem, a atenção, o desenvolvimento de habilidades, a afetividade, a convivência, o respeito. O brincar é uma necessidade humana, a criança desenvolve suas potencialidades e adquire conhecimentos brincando.

O brincar, os jogos e as atividades lúdicas desenvolvem o indivíduo como um todo, e sua importância é indiscutível.

REFERÊNCIAS

ANTUNHA, Elsa Lima Gonçalves. **“Jogos Sazonais” – coadjuvantes do amadurecimento das funções cerebrais.** In OLIVEIRA, Vera Barros de Oliveira (organizadora). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos.** 9 ed. Petrópolis – RJ: Vozes, 2010.

AMARAL, Maria Nazaré de Camargo Pacheco. **Dewey: jogo e filosofia da experiência democrática** In KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org) **O brincar e suas teorias**, São Paulo: CIntrengage Learning, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental.** - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: brincando na escola : o lúdico nas escolas do campo : educação do campo : unidade 04 / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional.** -- Brasília : MEC, SEB, 2012.

BAQUERO, Ricardo. **Vygostsky e a aprendizagem escolar/** Ricardo Baquero trad. Ernani F. da Fonseca Rosa – Porto Alegre: Artes médicas, 1998.

BOMTEMPO, Edda **A brincadeira do faz de conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário** In KISHIMOTO, Tizuko M (org) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação;** 8 ed. – São Paulo: Cortez, 2005.

DIAS Marina Célia Moraes **Metáfora e pensamento: considerações sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicações para a educação pré-escolar** In:

KISHIMOTO, Tizuko M (org) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação;** 8 ed. – São Paulo: Cortez, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **O jogo e a educação infantil** In KISHIMOTO, Tizuko M (org) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**; 8 ed. – São Paulo: Cortez, 2005.

OLIVEIRA, Vera Barros. **O brincar e o ingresso no tempo histórico e cultural**. In OLIVEIRA, Vera Barros (organizadora. **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. 9 ed. Petrópolis – RJ: Vozes, 2010.

PENTEADO, Heloísa Dupas **Jogo e formação de professores: videopsicodrama pedagógico** In KISHIMOTO, Tizuko M (org) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**; 8 ed. – São Paulo: Cortez, 2005.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. 11 ed. São Paulo: Ícone, 2010.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.