**A IMPORTÂNCIA DE APRENDER BRINCANDO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Neudiran Gonçalves Nunes de Méllo

**RESUMO**

A Educação Infantil requer atenção especial e, assim, é recomendável ensinar às crianças com a intenção de conseguir resultados mais satisfatórios trabalhando-se o lúdico, através de brincadeiras e jogos. Pois, atualmente percebe-se que o uso de jogos é um elemento a mais, à procura de métodos que propiciem o ensino, percorrendo novos caminhos que construirão o saber. A utilização de jogos e brincadeiras é importante e precisam ser empregados de maneira que incentivem a aprendizagem e que as crianças não sejam obrigadas a aceitá-los. É através dos jogos e brincadeiras que as crianças desenvolvem algumas habilidades importantes, como a atenção, a memorização, o imaginário, a concentração, a preservação, a classificação, a avaliação e o resumo, a interpretação, a discussão, a organização etc. Os jogos, na Educação Infantil, não só divertem como extraem das atividades objetos suficientes que podem gerar saber, interesse e ainda fazem com que os alunos reflitam com alguma motivação. As atividades desenvolvidas dentro da sala de aula devem ser utilizadas para que seja possível obter um bom desempenho na aprendizagem das crianças, principalmente as que têm dificuldades para aprender. O tema desenvolvido neste projeto foi realizado através de pesquisa bibliográfica, tendo como apoio os teóricos Bueno (2010), Brasil (1998), RCNEI (1998), Dias; Andrade; Oliveira; Vidigal (2008), Freitas (2015), Klassmann (2013), LDB (1996), Leal (2011), Oliveira (2010), Paula; Alves (2012), Santos; Costa; Martins (2015) e Souza (2012), além disso, foram utilizados artigos científicos e revistas que muito contribuíram para o desenvolvimento do assunto abordado.

**Palavras-chave:** Educação infantil. Lúdico. Jogos. Brincadeiras. Aprendizagem.

# 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta um breve debate acerca da importância da ludicidade na Educação Infantil como ampliação das aprendizagens cognitiva e intelectual das crianças. Pois, o brincar é uma ação que se enfatiza com essencial relevância no processo de aprendizagem do infante enquanto pessoa, visto que não se trata apenas de um momento divertido, porém ocorre a formação da apropriação de conhecimentos infantis a ser levada a sua vida futura.

 A ideia deste trabalho é muito importante, pois o mesmo está ligado às temáticas abordadas durante o curso de Pedagogia. E, o mesmo contribui para o meu crescimento profissional a partir do momento que se observa que os jogos e as brincadeiras auxiliam as atividades pedagógicas nas aulas de Educação Infantil.

 O tema escolhido ajudará a compreender o quanto os jogos e as brincadeiras contribuem para a aprendizagem das crianças nessa fase escolar. Os jogos e as brincadeiras são significativos para mudar a conduta das crianças depois que elas se apropriam das regras. Pois, a partir da assimilação das regras e transformações em seu comportamento, é possível saber se os jogos e as brincadeiras tiveram significação ou não para elas, dando possibilidade de construir o conhecimento em outras áreas.

 Diante da necessidade de variar a prática pedagógica desenvolvida nas aulas de Educação Infantil, uma vez que alguns professores ainda empregam a pedagogia tradicional, é que se tem a pretensão de realizar este trabalho sobre a importância de aprender brincando na Educação Infantil, para que sejam fundamentados e construídos recursos de ensino para melhorar a qualidade das aulas por meio dos jogos e das brincadeiras com a finalidade de mostrar que essas atividades não devem ser utilizadas apenas para entretenimento.

 Os jogos têm a seguinte estrutura: é preciso que se tenham duas pessoas, no mínimo, para a realização dos mesmos. É preciso que se tenha um objetivo para atingir pelos jogadores, sendo que existirá somente um ganhador, ter regras para que os jogadores assumam papéis interdependentes, contrários e colaborativos e ainda consentir que a utilização de estratégias, planos e jogadas sejam eficazes. Para tanto, o professor da turma de Educação Infantil confeccionará os jogos para que seus alunos possam aprender de maneira mais significativa.

 A brincadeira oferece oportunidade à criança a descoberta, a criatividade, a invenção, a reorganização do que já sabe, produzindo novos saberes ou assimilando ao seu modo o que ocorre no cotidiano, aumentando o vocabulário, desenvolvendo o pensamento, ofertando à criança a atenção para aquele momento específico que a brincadeira oferece.

 Este trabalho tem como objetivos enfocar a importância da ludicidade na Educação Infantil; incentivar a aprendizagem das crianças da Educação Infantil no que diz respeito ao uso dos jogos e brincadeiras para aprender a desenvolver habilidades importantes, como a da criatividade, através da utilização dos jogos e brincadeiras; preparar situações de aprendizagem, de forma variada, que sejam significativas para a criança.

# 2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

A Educação Infantil é o início da vida escolar da criança, e é nessa fase que ocorre o desenvolvimento cognitivo, motor, emocional, social e cultural. Porém, para acontecer o processo do desenvolvimento do ensino-aprendizagem é necessário que a criança explore esse espaço, por isso é de fundamental importância que tal espaço seja limpo, com brinquedos e cores vivas. Além disso, deve-se enfatizar que a sala de aula infantil precisa ser acolhedora, atraente, prazerosa e agradável e que, sobretudo, proporcione para as crianças oportunidades e experiências para que se desenvolvam e aprendam.

Sendo assim, os jogos e as brincadeiras devem ser utilizados de maneira apropriada como recurso pedagógico que contribuirão para o processo de aprendizagem das crianças no ambiente escolar, principalmente na Educação Infantil, já que tais recursos, neste sentido, retêm o interesse infantil dando a possibilidade do desenvolvimento global de habilidades necessárias ao processo educacional das crianças.

Sabe-se que as brincadeiras na Educação Infantil são um recurso lúdico muito usado pelos educadores nas salas de aula, visto que representam bastante o “faz-de-conta”. É um momento de privilégio, o qual proporciona às crianças a oportunidade do experimento de vivências, assim como de preparação para a superação de novos desafios.

É através das brincadeiras que as crianças podem expressar os sentimentos, aprendem regras e a respeitá-las, colocam-se no lugar do outro, expondo suas relações diárias. São as brincadeiras que permitem ao professor o trabalho com o concreto ou com o abstrato, permite diversas formas de as crianças realizarem algumas atividades propostas, predominando uma aprendizagem significativa e divertida.

A utilização do lúdico consente um trabalho pedagógico, possibilitando o conhecimento e o aprendizado trazendo grandes benefícios para as crianças. A ludicidade precisa ser vista como um elemento didático a mais nas mãos do educador, como uma maneira de efetivar um aprendizado mais prazeroso, agradável e eficaz. Para Almeida (1995, p. 41 Apud DIAS et al, 2008, p. 02):

“As atividades lúdicas contribuem e influenciam na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação ativa, criativa, livre, promovendo a interação social e tendo em vista o compromisso de transformação e modificação do meio”.

 Neste contexto, deve-se ressaltar que a escola é um ambiente privilegiado, produtivo e sociável do conhecimento e está organizada através de ações educativas que têm em vista a formação de indivíduos concretos, éticos, criativos, participativos e criativos. De acordo com Leal (2011, p. 20):

“Apesar de o jogo ser uma atividade espontânea nas crianças, isso não significa que o professor não necessite ter uma atitude ativa sobre ela. Para isso, é preciso sintetizar algumas funções do educador frente ao lúdico. Providenciando um ambiente adequado para o jogo infantil, a criação de espaços e tempo para os jogos é uma das tarefas mais importantes para o professor. Cabe-lhe organizar espaços de modo a permitir as diferentes formas de jogo, por exemplo, as crianças que estejam realizando um jogo mais sedentário não sejam atrapalhadas por aqueles que realizam uma atividade que exige mais mobilidade e expansão de movimentos”.

Sendo assim, é preciso destacar que uma das funções do professor é enriquecer e valorizar os jogos executados pelas crianças e, uma observação atenta indica que a participação dos educadores seria interessante para o enriquecimento das atividades desenvolvidas, apresentando personagens novos ou situações novas para tornar o jogo mais interessante e mais rico para as crianças, mostrando interesse por elas e animando-as pelo esforço.

É muito importante ressaltar que o brinquedo é um método lúdico a ser empregado na prática pedagógica da Educação infantil, visto que mantém uma relação íntima com a criança, determinando regras de seu uso. Sobre isso, Vygotsky, (1998, p. 38 Apud LEAL, 2011, p. 21) afirma que “o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade”.

Portanto, o brinquedo possibilita desenvolver a criança plenamente, já que ela se envolve de forma afetiva na sua convivência social. A brincadeira é parte do mundo infantil. É nessa ocasião que ocorre o experimento, a organização, o regulamento, a construção de normas para a criança e para o grupo. Dessa forma, brincar é uma forma de linguagem que a criança utiliza para compreender e interagir consigo mesma, com as outras crianças e com o mundo. Na opinião de Bueno (2010, p. 22):

“À medida que a criança vai se desenvolvendo fisicamente, as brincadeiras vão tomando dimensão mais socializadora, os participantes se encontram, numa atividade comum e ao mesmo aprendem a coexistência, contudo lhes possibilita aprender, como lhe dar com respeito mútuo, bem como partilhar brinquedos, dividir tarefas e tudo aquilo que implica uma tarefa coletiva no seu dia-a-dia”.

 Isso implica dizer que, brincando, a criança inicia um relacionamento com as pessoas, descobrindo o mundo, se desenvolvendo com o que aprendeu com mais saúde, eliminando o estresse, ampliando a criatividade e a sensibilidade, estimulando a sociabilidade. Logo, brincar é um alimento muito importante para a infância; é a atividade que permeia o desenvolvimento infantil. A brincadeira torna a criança mais criança.

É de suma importância o uso do lúdico para as crianças, independente de idade ou classe social, as atividades lúdicas precisam constar no projeto político-pedagógico da escola. O lúdico abrange os jogos e as brincadeiras e até mesmo os brinquedos, pois são educativos e ajudam na aprendizagem dos estudantes, bem como no convívio social. As crianças desenvolvem suas liberdades e suas criatividades por meio da interação.

Desse modo, as atividades lúdicas presentes na prática educativa são articuladas espontaneamente e dirigidas, sendo educativos. É no período espontâneo que se forma o brincar no dia a dia da criança, fluindo e mobilizando questões internas do indivíduo, sem comprometer a produção dos resultados pedagógicos.

É possível perceber que as brincadeiras não são somente recreações, vai, além disso, é uma forma comunicativa e interativa da criança consigo mesma, com outras crianças e como o mundo a sua volta. E uma das funções essenciais dos adultos é a de estimular a criança através de músicas, sons de objetos, animais e apresentando-lhe elementos coloridos. O ato de brincar com a criança beneficia o descobrimento, evoluindo de acordo com o interesse da criança e o valor do objeto que lhe seja de interesse.

É através dos jogos e brincadeiras que as crianças desenvolvem algumas habilidades importantes, como a atenção, a memorização, o imaginário, a concentração, a preservação, a classificação, a, a avaliação e o resumo, a interpretação, a discussão, a organização etc. Conforme os PCNs (1997, p. 48):

“Para crianças pequenas, os jogos são ações que elas repetem sistematicamente, mas que possuem um sentido funcional (jogos de exercício), isto é, são fontes de significados e, portanto, possibilitam compreensão, geram satisfação, formam hábitos e se estruturam num sistema. Essa repetição funcional também deve estar presente na atividade escolar, pois é importante no sentido de ajudar a criança a perceber regularidades”.

 Deve-se considerar, então, que através dos jogos as crianças não somente vivenciam circunstâncias repetidas, porém aprendem a trabalhar com símbolos e a refletir de forma analógica. E criando analogias, podem ser produtoras linguísticas, criadoras convencionais, sendo capacitadas à submissão de normas e dar justificativas.

 Neste sentido, para que as crianças desenvolvam a habilidade da criatividade é indispensável que exista riqueza e variedade nos experimentos os quais lhes são proporcionados nas escolas, voltadas às brincadeiras ou às aprendizagens que acontecem através de uma interferência direta. De acordo com Brasil (1998, p. 27):

“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 tem o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se”.

 Diante dessa afirmação, vale enfatizar que para brincar é necessário apoderar-se de elementos reais que possam lhe atribuir novos significados. Entretanto, o indicador fundamental da brincadeira é a função que exerce quando brincam. Adotando outras funções na brincadeira, as crianças atuam mediante a realidade de forma não literal, adiando e trocando suas atitudes diárias pelas atitudes e características da função assumida, empregando-se objetos substitutos. Neste sentido, Brasil (1998, p. 235) afirma que:

“Vários tipos de brincadeiras e jogos que possam interessar à criança pequena constituem-se rico contexto em que ideias podem ser evidenciadas pelo adulto por meio de perguntas, observações e formulações de proposta. São exemplos disso cantigas, brincadeiras como a dança das cadeiras, quebra-cabeças, labirintos, dominós, dados de diferentes tipos, jogos de encaixe, jogos de cartas etc.”

 Neste contexto, vale ressaltar que através das brincadeiras os professores têm a possibilidade de observar e formar uma visão processual do desenvolvimento infantil coletivo e individualmente, fazendo o registro de suas capacidades de utilização linguística, bem como de suas capacidades sociais e dos meios de afetividade e emocionais que dispõem.

 Compete ao professor preparar situações a fim de que as brincadeiras aconteçam de forma variada para oferecer às crianças a possibilidade de optarem pelos temas, funções, objetos e parceiros com quem brincar ou os jogos de normas e de formação, e então realizar pessoalmente e independente suas emoções, sentimentos, saberes e normas da sociedade. Assim sendo, Brasil (1998, p. 30) diz que:

“A intervenção do professor é necessária para que, na instituição de educação infantil, as crianças possam, em situações de interação social ou sozinhas, ampliar suas capacidades de apropriação dos conceitos, dos códigos sociais e das diferentes linguagens, por meio da expressão e comunicação de sentimentos e ideias, da experimentação, da reflexão, da elaboração, de perguntas e respostas, da construção de objetos e brinquedos etc.”

 Isso leva à compreensão de que o professor necessita ter conhecimento e consideração das singularidades das crianças de diferentes faixas etárias, bem como variedades de costumes, usos, valores, crenças, etnias, entre outros, dos infantes com quem lida respeitando as suas diferenças e desenvolvendo suas listas de socialização.

Diversos pesquisadores enfatizam a importância dos exercícios lúdicos na infância, vendo o brincar como um estímulo para desenvolver o cognitivo e o social da criança. O brincar social reflete o nível em que a criança interage com outras crianças e o cognitivo mostra o desenvolvimento da mente infantil, porém, para isso acontecer, a criança necessita de experiências concretas e do desenvolvimento da oralidade. Segundo Fortuna (2003 Apud BUENO, 2010, p. 10):

“É importante que o educador insira o brincar em um projeto educativo, com objetivos e metodologia definidos, o que supõe ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem das crianças. Ressalta-se que a aprendizagem é o mais frequente motivo pelo qual o jogo é considerado importante para a educação, em que o brincar se torna realmente significante com a ajuda dos seus educadores, que devem seguir o seu papel de auxiliadores nesse processo”.

É através do brinquedo que a criança constrói seu mundo, manipula-o e trazem para sua realidade situações inusitadas do seu mudo de fantasia. O brincar desenvolve a criança, não sendo apenas uma ferramenta didática que facilita a aprendizagem, pois os jogos, as brincadeiras e os brinquedos influenciam a motricidade, a inteligência, a sociabilidade, a afetividade e a criatividade. Dessa forma, o brinquedo colabora para que a criança exteriorize sua criatividade de forma potencial.

Sendo assim, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são atividades que possibilitam o aprendizado de diversas competências e, todavia, é com esse desenvolvimento infantil prazeroso que o professor precisará interagir com o lúdico, tornando reais os jogos, os brinquedos e as brincadeiras não somente como recursos pedagógicos.

 É muito importante saber que o uso das brincadeiras infantis é relevante, visto que a criança se sente motivada e o professor melhora sua prática pedagógica, obtém sucesso no processo ensino-aprendizagem e, depois, leva a criança a interagir dinamicamente em seu meio.

Entretanto, o professor precisa ter em mente, ao planejar as atividades lúdicas, que a criança, ao brincar, experimenta, descobre, inventa, aprende e confere as habilidades; desenvolve competências, estimula a autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção, já que são fundamentais para o desempenho infantil no ambiente escolar e na vida.

A aprendizagem significativa ocorre através da exploração do fracasso, da tentativa, da correção, da obtenção de informações, da elaboração de conjecturas e de testes, construindo justificativas que resultam em inferências, comparações, analogias e reflexões.

Para que as crianças exerçam sua criatividade é indispensável que haja riqueza e variedade nas vivências que lhes são proporcionadas nas escolas, quer sejam voltadas às brincadeiras ou às aprendizagens que acontecem através de uma mediação direta. De acordo com Brasil (Vol. 1, 1998, p. 27):

“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. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, 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 idéias, de uma realidade anteriormente vivenciada”.

Isso implica dizer que uma criança que bate de forma rítmica no chão e se imagina cavalgando, está guiando seu ato pelo significado da circunstância e por uma ação mental e não apenas por perceber imediatamente os objetos e circunstâncias.

A brincadeira traz benefícios para a autoestima, ajudando-as na superação progressiva de suas aquisições de maneira criativa. Brincar colabora para interiorizar certos padrões de adulto, na esfera de grupos sociais diversificados. Tais significações atribuídas ao brincar modificam-no num ambiente único de formação infantil.

Para brincar é necessário que as crianças possuam determinada independência para escolher seus parceiros e as funções que assumirão dentro de um tema e enredo, em que os desenvolvimentos dependem apenas da vontade do brincante. Segundo Brasil (Vol. 1, 1998, p. 28):

“O brincar apresenta-se por meio de várias categorias de experiências que são diferenciadas pelo uso do material ou dos recursos predominantemente implicados. Essas categorias incluem: o movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças; a relação com os objetos e suas propriedades físicas assim como a combinação e associação entre eles; a linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar; os conteúdos sociais, como papéis, situações, valores e atitudes que se referem à forma como o universo social se constrói; e,finalmente, os limites definidos pelas regras, constituindo-se em um recurso fundamental para brincar. Estas categorias de experiências podem ser agrupadas em três modalidades básicas, quais sejam, brincar de faz-de-conta ou com papéis, considerada como atividade fundamental da qual se originam todas as outras; brincar com materiais de construção e brincar com regras”.

É através das brincadeiras que os educadores poderão observar e formar uma visão dos processos do desenvolvimento infantil em grupo e de modo particular, fazendo o registro de suas capacidades de utilização das linguagens, bem como de suas habilidades sociais e dos recursos de afetividade e emocionais que têm à disposição.

Brincar é uma atividade essencial para desenvolver a identidade e a autonomia. Desde muito cedo, a criança pode se comunicar através de gestos, sons e mais adiante representar determinada função na brincadeira, fazendo com que ela desenvolva a imaginação. É nas brincadeiras que as crianças desenvolvem algumas competências importantes, entre elas a atenção, a imaginação, a imitação e a memória. Além disso, amadurecem algumas habilidades sociais, através da interação e do uso e experimentação de normas e funções sociais. Conforme Brasil (Vol. 2, 1998, p. 23):

“A diferenciação de papéis se faz presente, sobretudo no faz-de-conta, quando as crianças brincam como se fossem o pai, a mãe, o filhinho, o médico, o paciente, heróis e vilões etc., imitando e recriando personagens observados ou imaginados nas suas vivências. A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre as pessoas, sobre o eu e sobre o outro”.

Neste contexto, pode-se afirmar que brincar é um espaço onde é possível observar e coordenar as experiências prévias das crianças e o que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento atual. Através da repetição do que já sabem, usando a atividade da memória, modernizam seus saberes prévios, aumentando-os e modificando-os através da criação de uma circunstância nova fantasiada.

Brincar constitui-se numa atividade interior das crianças, fundamentada no desenvolvimento imaginário e na interpretação da realidade. E ainda se tornam autoras de seus papéis fazendo suas escolhas, elaborações e pondo em prática suas fantasias e conhecimentos, sem que haja intervenção do adulto, com a possibilidade de refletir e resolver problemas livremente.

Os momentos de jogo e de brincadeira devem se constituir em atividades permanentes nas quais as crianças poderão estar em contato também com temas relacionados ao mundo social e natural. O professor poderá ensinar às crianças jogos e brincadeiras de outras épocas, propondo pesquisas junto aos familiares e outras pessoas da comunidade e/ ou em livros e revistas. Para a criança é interessante conhecer as regras das brincadeiras de outros tempos, observar o que mudou em relação às regras atuais, saber do que eram feitos os brinquedos etc. (BRASIL, Vol. 03, 1998, p. 200).

O jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como também na execução. Os jogos são importantes, pois envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar.

Um dos mais importantes pensadores do século XX, Jean Piaget, acreditava que a ludicidade é o berço indispensável dos exercícios intelectuais infantil, sendo, portanto, imprescindível à pratica educacional. Na opinião de Vygotsky (2001, Apud SANTOS; COSTA; MARTINS, 2015, p. 81), é na brincadeira que a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, seu comportamento diário; afirma que apesar do brinquedo não ser aspecto dominante da infância, ele exerce uma enorme influência no desenvolvimento infantil.

Sendo assim, não se devem usar os jogos apenas para recreação, pois para trabalhar com jogos é preciso planejar a exploração do jogo, determinando relações entre conteúdo abordado e introdução do mesmo. Dessa maneira, pode-se lidar com os bloqueios que os estudantes possuem com o ensino-aprendizagem de Matemática. Conforme Craidy; Kraercher (2001, p. 103 Apud SOUZA, 2012, p. 07):

“[...] A criança se expressa pelo lúdico e é através desse ato que a infância carrega consigo as brincadeiras. Elas perpetuam e renovam a cultura infantil, desenvolvendo formas de convivência social, modificando-se e recebendo novos conteúdos, a fim de se renovar a cada geração. É pelo brincar e repetir a brincadeira que a criança saboreia a vitória da aquisição de um novo saber fazer, incorporando-a a cada novo brincar”.

 Entende-se, assim, que diversas brincadeiras propiciam aprendizagem de regras de convivência, ampliando a linguagem e a autonomia, já que a criança necessita da comunicação e da expressão das preferências para brincar, das brincadeiras musicais e das artes que ativam a criatividade, e outras brincadeiras ensinam as ciências.

 Os jogos não se constituem apenas em uma forma de entretenimento, na qual crianças gastam energia, mas sim, em meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual das mesmas. Sendo assim, a utilização de jogos e brincadeiras na Educação Infantil é de fundamental importância para o desenvolvimento das crianças, sendo um facilitador no processo ensino-aprendizagem.

 Os educadores precisam conduzir as crianças a pensar e a criar, com o papel de mediadores, estimulando a curiosidade de aprender e levando-as a compreender que a partir de erros, elas podem construir conceitos significativos, tornando-se, assim, adultos autônomos e críticos.

 Muitos professores apresentam o conteúdo desvinculado do cotidiano do aluno e não se preocupam com a aprendizagem de significados e a formação dos conceitos significativos.

 Quando a criança se envolve com suas fantasias, não faz puramente na imaginação, a fala e os gestos corporais acompanham a atividade mental, inclusive porque mantém com o mundo das coisas concretas um vínculo permanente. Durante o jogo de regras, por mais que a atividade pareça séria, comprometendo profundamente seus participantes com objetivos coletivos, não se escapa à fantasia, aos voos da imaginação.

 Ao jogar, a criança dá muitas informações e comunica, através da ação, sua forma de pensar, desde que o observador reconheça nas ações ou nos procedimentos os indícios que está buscando para realizar sua avaliação. A criança deve ser capaz de transformar as informações em dados significativos.

 A criança desenvolve brincadeiras e aprende jogos. Com isso desenvolve habilidades, sentimentos ou pensamentos. Ao aprender jogos, desenvolvem o respeito mútuo, o saber compartilhar, as estratégias para enfrentar situações-problema e os raciocínios. Souza (2012, p. 16) diz que:

“O trabalho com jogos em educação matemática, além de prazeroso, deve ser eficiente na tarefa de ampliar o domínio da criança sobre as ferramentas matemáticas que poderá utilizar na resolução de problemas futuros”.

 O jogo é uma brincadeira organizada, com papéis e posições demarcadas. Por isso, é fundamental o trabalho de intervenção por parte do profissional nas turmas de maternal que acompanha os jogos; propor desafios instiga a reflexão e também ajuda os alunos a perceberem semelhanças entre os contextos do jogo e da escola.

 Diversas brincadeiras e jogos que podem interessar à criança constituem um rico contexto em ideias matemáticas. Podem ser evidenciadas pelo adulto por meio de intervenções, observações e formulação de propostas, levando o aluno a pensar sobre sua solução.

 No maternal, o jogo permite que as próprias crianças avaliem, sozinhas, o resultado de suas ações. A participação da criança num jogo vai depender de seu nível de desenvolvimento. Segundo Souza (2012, p. 18):

“Os jogos, se bem manejados, podem contribuir de maneira decisiva para o desenvolvimento emocional das crianças. O desenvolvimento da autoconfiança é essencial para o desenvolvimento posterior da criança em todas as áreas. O valor dos jogos depende da maneira como o professor intervém enquanto joga com os alunos”.

 Geralmente as crianças do maternal são bastante questionadoras, estão sempre querendo saber o porquê e para quê dos conteúdos. Partindo desse princípio, o educador deve preocupar-se em saber o quê e como ensinar. Sendo assim, fica mais fácil e eficiente aprender por meio de jogos. O jogo possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, tornando-o um sujeito ativo do processo, e a confecção dos próprios jogos é ainda mais emocionante do que apenas jogar.

 O brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao seu uso, ou seja, ausência de regras que organizem sua utilização. Pode-se dizer que um de seus objetivos é dar à criança um substituto dos objetos reais para que possa manipulá-los. O brinquedo propõe um mundo imaginário à criança. Para Souza (2012, p. 19):

“A criança sempre brincou independentemente de épocas ou estruturas de civilização. A brincadeira é uma característica universal; portanto, se a criança brincando aprende, por que então não dá ensinamento à criança de uma forma prazerosa, aproveitando os jogos num momento educativo, explorando as finalidades de cada jogo para o conhecimento”.

 O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Ele coloca a criança na presença de reprodução: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas.

 Quando a criança toma certa distância da vida cotidiana, entra no mundo imaginário. A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. São regras internas que ordenam e conduzem a brincadeira. Todo jogo acontece em um tempo e espaço, com uma sequência própria da brincadeira (SOUZA, 2012, p. 20a).

 O uso do brinquedo/jogo educativo, com fins pedagógicos, remete-nos à relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil, principalmente no Maternal. A criança pré-escolar adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividades, corpo e interações sociais. O brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolver tais aspectos.

 A criança aprende e desenvolve suas estruturas cognitivas ao lidar com o jogo de regras. Nessa concepção, o jogo promove o desenvolvimento por estar impregnado de aprendizagem. E isso ocorre porque os sujeitos, ao jogar, passam a lidar com regras que lhes permitem compreensão do conjunto de conhecimentos veiculados socialmente, desenvolvendo-lhes novos elementos para apreender os conhecimentos futuros. Neste sentido, Souza (2012, p. 20b) afirma que:

“O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado, nas práticas escolares, como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações de jogo é uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola, além de poder promover o desenvolvimento de novas estruturas cognitivas”.

 O jogo na Educação Infantil passa a ter caráter de material de ensino quando considerado promotor de aprendizagem. A criança, colocada diante de situações lúdicas, apreende a estrutura lógica da brincadeira.

 A importância do jogo está nas possibilidades de aproximar a criança do conhecimento científico, levando-a a vivenciar virtualmente situações de solução de problemas que a aproximem daquelas que o homem realmente enfrenta ou enfrentou.

 Por terem um caráter coletivo, os jogos e as brincadeiras permitem que o grupo se estruture e que as crianças estabeleçam relações ricas de troca, aprendam a esperar sua vez, acostume-se a lidar com regras, conscientizando-se de que podem ganhar ou perder. O jogo é uma forma de atividade particularmente poderosa para estimular a vida social e a atividade construtiva da criança. De acordo com Souza (2012, p. 23):

“Para que o jogo se torne atraente para a criança, é necessário que sejam propostas algumas condições como, por exemplo, sugerir alguma interessante e desafiadora que permita à criança se autoavaliar quanto ao seu desempenho, além de permitir que todos os jogadores possam participar ativamente, do começo ao fim do jogo”.

 A utilização dos jogos na Educação Infantil ajuda a minimizar os bloqueios apresentados pelos educandos anos mais tarde, ao se sentirem sem capacidade para aprender. Na situação do jogo, propõe-se que as crianças envolvam-se com motivação, demonstrando desempenho e ações mais positivas diante dos processos de aprendizagem.

Brincar e jogar são ações imprescindíveis para a saúde física, emocional e intelectual e sempre esteve presente na vida das pessoas. É por meio dessas ações que a criança pode desenvolver sua linguagem, seu pensamento, sua socialização, sua iniciativa e sua autoestima, preparando-se para se tornar cidadão apto a enfrentar desafios e ser participante na formação de um mundo melhor.

Sabe-se que o lúdico é uma necessidade do indivíduo em todas as faixas etárias, principalmente na infância, fase em que deve ser vivenciada, não somente como desatenção, mas com o objetivo de aumentar as potencialidades infantis, visto que o conhecimento é construído através das relações interpessoais, bem como das trocas recíprocas que se organizam ao longo da formação completa da criança. Logo, introduzir as atividades lúdicas no cotidiano escolar é de suma importância, pois exercem influência no desenvolvimento infantil, pois quando elasse encontram envolvidas, o processo ensino-aprendizagem passa a ser mais simples e dinâmico.

O uso do lúdico na Educação Infantil ainda é pouco praticado, porém é necessário que se enfoque a importância dos mesmos para desmistificar a ideia de que, promovendo atividades com jogos, é possível perder muito tempo ou até não assegurara aprendizagem. De acordo com Lippmann (2009, p. 169 apud SOUZA; MUNIZ; FORGIARINI, 2012, p. 02):

“Por meio dos jogos, as crianças exercitam sua inteligência e compartilham experiências, o que ocasiona o desenvolvimento de autonomia e a descoberta das propriedades dos objetivos e de suas formas lógicas”.

 Isso implica dizer que a utilização de jogos e brincadeiras é importante e precisam ser empregados de maneira que incentivem a aprendizagem e que as crianças não sejam obrigadas a aceitá-los. Sendo um objeto sociocultural onde a criatividade está presente, os jogos são atividades naturais na ampliação nos processos da psicologia básica. Para Antunes (1998, p. 38 apud SOUZA; MUNIZ; FORGIARINI, 2012, p. 03):

“Jogos ou brincadeiras pedagógicas são desenvolvidos com a intenção implícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operária [...] aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica”.

 Sendo assim, é possível afirmar que o jogo exerce uma função muito importante, já que é através dele que se tem a possibilidade de oportunizar o lúdico na escola, não apenas como recreação e diversão. Então, quando se permite a imaginação da criança, através de objetos simbólicos colocados de maneira intencional, o papel pedagógico auxilia o pleno desenvolvimento da criança.

Diante dessa afirmação, vale enfatizar que para brincar é necessário apoderar-se de elementos reais que possam lhe atribuir novos significados. Entretanto, o indicador fundamental da brincadeira é a função que exerce quando brincam. Adotando outras funções na brincadeira, as crianças atuam mediante a realidade de forma não literal, adiando e trocando suas atitudes diárias pelas atitudes e características da função assumida, empregando-se objetos substitutos. Neste sentido, Brasil (1998, p. 235) afirma que:

“Vários tipos de brincadeiras e jogos que possam interessar à criança pequena constituem-se rico contexto em que ideias podem ser evidenciadas pelo adulto por meio de perguntas, observações e formulações de proposta. São exemplos disso cantigas, brincadeiras como a dança das cadeiras, quebra-cabeças, labirintos, dominós, dados de diferentes tipos, jogos de encaixe, jogos de cartas etc.”

 Neste contexto, vale ressaltar que através das brincadeiras os professores têm a possibilidade de observar e formar uma visão processual do desenvolvimento infantil coletivo e individualmente, fazendo o registro de suas capacidades de utilização linguística, bem como de suas capacidades sociais e dos meios de afetividade e emocionais que dispõem.

 Compete ao professor preparar situações a fim de que as brincadeiras aconteçam de forma variada para oferecer às crianças a possibilidade de optarem pelos temas, funções, objetos e parceiros com quem brincar ou os jogos de normas e de formação, e então realizar pessoalmente e independente suas emoções, sentimentos, saberes e normas da sociedade. Assim sendo, Brasil (1998, p. 30) diz que:

“A intervenção do professor é necessária para que, na instituição de educação infantil, as crianças possam, em situações de interação social ou sozinhas, ampliar suas capacidades de apropriação dos conceitos, dos códigos sociais e das diferentes linguagens, por meio da expressão e comunicação de sentimentos e ideias, da experimentação, da reflexão, da elaboração, de perguntas e respostas, da construção de objetos e brinquedos etc.”

 Isso leva à compreensão de que o professor necessita ter conhecimento e consideração das singularidades das crianças de diferentes faixas etárias, bem como variedades de costumes, usos, valores, crenças, etnias, entre outros, dos infantes com quem lida respeitando as suas diferenças e desenvolvendo suas listas de socialização.

Os jogos educativos são importantes para o desenvolvimento infantil e para a obtenção de saberes dos estudantes, pois instituem novos desafios do dia a dia e da ludicidade, induzindo a identificação da criança à sua realidade ou como modo de conseguir o saber ao seu modo, criando-se novos significados e novos sentidos para a arte da aprendizagem. O jogo deverá dar espaço para que a criança sintetize a informação ao seu modo, tendo a livre-arbítrio para administrá-lo de maneira prazerosa, alegre e livre. O professor apenas deve interferir para dar estímulo ao ponto de vista infantil e a influência mútua dos que apresentarem dificuldades para concentrar ou participar do jogo absorvendo a atenção total e colabore para a melhoria do desenvolvimento integral da criança. De acordo com Klassmann (2013, p. 14):

“A brincadeira é de suma importância, pois através dela a criança cria seu mundo de símbolos, desperta a sua criatividade criando cenas do seu cotidiano e o que presencia. O lúdico torna o aprender mais prazeroso, faz com que a criança crie cenários imaginários exercitando e explorando a sua criatividade utilizando o próprio conhecimento”.

Isso implica dizer que o lúdico é um meio de linguagem que consente à criança a comunicação com os outros, permitindo não apenas a liberdade de expressão, todavia a autonomia da criatividade, aumentando seu conhecimento acerca do mundo e proporcionando seu desenvolvimento social e emocional.

No que diz respeito ao desenvolvimento da criança,o brincar proporciona a ajuda em diversos fatores e a ausência desta atividade pode acarretar graves consequências para o futuro da criança em desenvolvimento.Neste contexto,Teles (1997, p.13 Apud OLIVEIRA, 2010, p. 15) apresenta algumas consequências em torno da falta do brincar na infância que leva a criança a desenvolver determinadas posturas como: a falsidade; a dissimulação; a agressividade; o desajustamento sexual; vícios; neuroses; falta de iniciativa; isolamento; timidez; preguiça ou lentidão; falta de criatividade. Para que haja o desenvolvimento infantil, é preciso ainda selecionar as cinco fases de desenvolvimento mental infantil. Dessa maneira, é possível perceber a criança como um ser social e ativo desde o momento em que nasce. Desta forma, acredita-se que ela precisa dos cuidados alimentares, higiênicas, necessidades fundamentais, que se constitua, além disso, os vínculos de afetividade e que o lúdico faça parte da vida da criança desde pequena, pois tudo que emana do ambiente e das pessoas que cuidam da criança faz parte de seu desenvolvimento, principalmente os brinquedos e as brincadeiras.

 Neste sentido, é preciso que o educador esteja sempre disposto a preparar propostas lúdicas, que possam incluir o brincar em todo processo na educação infantil, onde possa ser possível a mediação da aprendizagem e do desenvolvimento infantil, auxiliando-a na progressão da definição de sua identidade, no ambiente social que a cerca e nos modos comunicativos e linguísticos a serem organizados por ela.Conforme Oliveira (2010, p. 28):

“O professor de educação infantil precisa desenvolver certa sensibilidade, frente à criança e seu processo de desenvolvimento, de modo que este consiga romper com o comodismo e sua alienação frente ao processo educacional, pois tais posturas prejudicam a ludicidade e acabam reduzindo a educação pré-escolar a práticas maçantes de ensino, proporcionando às crianças, atividades que limitam e reduzem sua capacidade de experimentação e exploração do mundo, sem que estas possam estabelecer relações e desenvolver experiências”.

 É necessário que o educador adote uma função mediadora e que consiga ajudar a criança dando valor ao caráter lúdico da educação de forma que este leve à criança a formação de um conhecimento expressivo.

Brincando, a criança desenvolve situação de interação social, “porque, brincando, a criança desenvolve a sociabilidade, faz amigos e aprende a conviver, respeitando o direito dos outros e as normas estabelecidas pelo grupo” (CUNHA, 1994, p. 11 Apud FREITAS, 2015, p. 20).

É importante ressaltar que proporcionar a interação é conceituar as diferentes formas de sentir, expressar e comunicar a realidade pelas crianças e isso tem consequência nas respostas diversas, que são trocadas entre elas e que asseguram suas aprendizagens. A influência mútua gera uma posição de auxílio, em que as crianças podem desenvolver seu processo de aprendizagem.

Vale enfatizar que as atividades lúdicas estão sempre presentes na vida das crianças desde muito pequenas. Na medida em que elas crescem, as brincadeiras ganham um aspecto mais social, e desse modo aprendem a lidar com os outros.

Deste modo, o brinquedo é fundamental para a criança, é a condução para crescer e dá à criança a oportunidade de explorar seu mundo. A ludicidade na educação infantil é uma metodologia pedagógica que precisa ser desenvolvida com o objetivo de ofertar um processo de ensino-aprendizagem com mais prazer e mais significado. As atividades lúdicas cooperam para a efetivação das finalidades propostas pela educação infantil.

# 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

 A importância do brincar foi aqui debatida como recurso pedagógico, que oferece momentos à criança nos quais poderá demonstrar sua agilidade por meio de competição, levando-a a pensar sobre o fazer, organizar e desorganizar, à construção e reconstrução, ao crescimento nos fatores da cultura e da sociedade como parte fundamental do meio social, a relevância desse momento na Educação Infantil é porque ela necessita desse tempo para exercitar o pensamento e a aprendizagem, fazendo com que essa seja um alicerce para sua formação como ser especial da sociedade em que vive.

 A interação entre os educandos, a socialização de ideias e troca de informações são itens indispensáveis em todas as fases de escolaridade. O respeito, a valorização e a discussão do raciocínio, das resoluções e dos questionamentos dos educandos, precisa ser uma preocupação diária do professor de Educação Infantil. O que produz elementos para construir um bom trabalho em grupo, a dois, a três ou até a turma inteira.

 A ação pedagógica na Educação Infantil organizada pela atividade grupal não quer dizer que não somente propicia a troca de informações, porém produz circunstâncias benéficas para o desenvolvimento social, cooperativo e do respeito mútuo entre os educandos, dando-lhes possibilidade de aprendizagens expressivas.

 O trabalho com os jogos e com as brincadeiras deve ser útil para que os alunos da Educação Infantil ampliem suas habilidades pessoais, como as corporais e as espaciais. Enquanto a criança brinca, ela pode receber o incentivo para realizar contagens, comparar quantidades, reconhecer os algarismos, somar pontos que fez durante a brincadeira, compreender espaços numéricos, iniciando a aprendizagem de conteúdos que tenham relação com o seu desenvolvimento.

 Mediante o que foi exposto, nota-se que o educador faz toda a diferença ao trabalhar com o lúdico na Educação Infantil e é por isso que ele precisa estar sempre à procura de novos métodos que ajudem no desenvolvimento do seu educando.

 Pode-se dizer que ficou muito claro que a importância dada aos jogos e às brincadeiras na Educação Infantil, leva à compreensão de que a brincadeira é vista como uma fonte de saberes na qual os alunos podem construir seus conhecimentos de modo significativo por meio do brincar.

 É notável que ainda falta, na prática do educador de Educação Infantil, a atribuição de um significado para o brincar. Pois, a brincadeira na escola não precisa ser realizada sem que haja orientação ou finalidades educativas, é preciso que tenha fundamentação orientada para a aprendizagem. A utilização dos jogos e das brincadeiras no dia a dia fará com que os alunos desenvolvam melhor seus potenciais de modo mais prazeroso.

Pode-se perceber que o lúdico ajuda a facilitar a aprendizagem da criança e que sempre está presente em jogos e brincadeiras, mesmo que sejam simples e a criança quando brinca aprende algo novo, mas necessitam da orientação de uma pessoa com mais capacidade do que a criança para que se alcance o objetivo final, pois a partir de uma simples formação de fila, a criança aprende definições sobre regras, organização e comportamento auxiliando no desenvolvimento de sua socialização.

Deste modo, para o jogo e a brincadeira estarem relacionados a um saber teórico, elas precisam de uma elaboração maior dependendo do conhecimento do educador em juntar a brincadeira ao conteúdo, sendo preciso que o educador possua materiais a sua disposição para propor a interação entre os estudantes.

# 5 REFERÊNCIAS

BUENO, Elizangela. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil:** ensinando de forma lúdica. Universidade Estadual de Londrina, 2010.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Matemática**. Brasília: MEC /SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular para a Educação Infantil.** Brasília: MEC/SEF, 1998. Volume 1: Introdução; volume 2: Formação pessoal e social; volume 3: Conhecimento de mundo.

DIAS, Edinei da Gama; ANDRADE, Maria Cristina; OLIVEIRA, Stefani Gabriel de; OLIVEIRA, Marina de Castro; VIDIGAL, Telma de Oliveira (2008). **As Atividades Lúdicas na Educação Infantil Facilitando o Processo de Ensino-Aprendizagem.** Anais do IV Fórum de Pesquisa Científica e Tecnológica de Ponte Nova. Texto extraído do site www.https://even3storage.blob.core.windows.net em 12 de Agosto de 2019 às 18h e 54min.

FREITAS, Mariana Duarte. **A Importância do Brincar na Educação Infantil.**Faculdade de Pará de Minas. Pará de Minas – MG, 2015.

KLASSMANN, Liane Maria Grigolo. **O Lúdico no Processo de Aprendizagem de Crianças da Educação Infantil.** Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Medianeira, 2013.

LDB **(Lei de Diretrizes e Bases** – Lei n° 9394/96**).**

LEAL, Florência de Lima. **A Importância do Lúdico na Educação Infantil**. Universidade Federal do Piauí – UFPI. Picos – PI, 2011.

OLIVEIRA, Ana Paula de. **A Importância do Lúdico na Educação Infantil.** Universidade Estadual de Londrina. Londrina, 2010.

PAULA, Haiane Regina de; ALVES, Valdir (2012). **A Matemática através de Jogos e Brincadeiras:** uma proposta para alunos de 5ª séries. Texto extraído do site www.fecilcam.br/nupem/anais\_vi\_epct/PDF/ciências em 11 de Agosto de 2019 às 11h e 47min.

SANTOS, Cristiane Cimelle da Silva; COSTA, Lucinalva Ferreira da; MARTINS, Edson. **A Prática Educativa Lúdica:** uma ferramenta facilitadora na aprendizagem na educação infantil. Revista Eletrônica do Curso de Pedagogia das Faculdades OPET, 2015.

SOUZA, Cláudia Flôr de (2012). **A importância do Brincar e do Aprender das Crianças na Educação Infantil**. Texto extraído do site http://tcconline.utp.br em 10 de Agosto de 2019 às 17h e 28min.