forma de atrair os alunos para a música. Eles costumam interagir e adorar os bonecos, fazendo com que aprendam uma letra nova em algo especial.

INSTRUMENTOS MUSICAIS: se a escola tiver disponibilidade de instrumentos, o educador pode incentivar que as crianças toquem, trabalhando, até mesmo, a cooperação entre elas e o senso de coletividade. Outra possibilidade é, na hora do cinema, escolher um musical para passar para a turma, sendo esta mais uma forma descontraída de colocar música na rotina escolar.

HORA DE RELAXAR: antes de ir para casa, é possível utilizar uma música de relaxamento para trabalhar a atenção e o controle fisiológico das crianças. Essa prática insere um momento para que as crianças façam um alongamento (o que, por si só, auxilia no desenvolvimento psicomotor das mesmas) e ouçam com atenção.

### Referências bibliográficas


BRÉSIA, V. L. P: Educação musical: Bases psicológicas e ações preventivas. São Paulo, Átomos, 2003.

BARRETOS; S. J; CHIARELLI, L. K. M: A importância da musicalização na educação infantil e no ensino fundamental: a música como meio de desenvolver a inteligência e a integração do ser. Revista Recrearte .n.3, 2005.

BRASIL, Ministério da educação e do desporto. Secretaria de Educação fundamental. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. Volume 3, Brasília: MEC/SEF, 1998.

COELHO, Raquel: Música, Formato. São Paulo, 2006.

GAINZA,Violeta Hemsy de: Estudo de psicopedagogia musical. SUMMUS 3 ed. São Paulo, 1988.

JEAN DOT, N: Explorando o universo da música. 2.ed. Scipione. São Paulo, 1993.

JOLLY, Ilza; Zenker, Leme: Musicalização infantil na formação do professor: uma experiência no curso de pedagogia da UFS. Série: fundamentos da educação musical, Salvador, n. 4, p.115-125, out. 2003.

OLIVEIRA, Bernandes e Rodrigues,1998, p.104.

PINTO, Priscila Graner Silva: A musicalização Escolar: vivendo a música erudita. Campinas, 1998.

Rocha, Viviane Cristina da e Boggio, Paulo Sérgio: A música por uma óptica neurocientífica. Per Musi [online]. 2013, n. 27 [Acessado 2 Setembro 2021] , pp. 132-140. Disponível em:

<https://doi.org/10.1590/S1517-75992013000100012>. Epub 20 Dez 2012. ISSN 2317-6377.

https://doi.org/10.1590/S1517-75992013000100012.

TENROLLER, D. C, CUNHA, M.M: Música e educação: a música no processo de ensino-aprendizagem. Disponível em:

<https://www.semanticscholar.org/paper/M%C3%BAsica-e-educa%C3%A7%C3%A3o%3A-a-m%C3%BAsi>. Acesso em: 24 de agosto de 2021.

WEIGDING, J.A., BARBOSA, C. P.: A influência da Música no comportamento humano.

Arquivos do mundi, 2014, v 18, n 2, p. 47, 62.


# A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E DO JOGO SIMBÓLICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL


ALINE OLIVEIRA KAIDA MENDE



### RESUMO

Este trabalho ressalta a importância do brincar no ensino fundamental e como esta é benéfica para o desenvolvimento da criança em seus aspectos físico, psicológicos, intelectuais e sociais, assim como contribui para o aprimoramento qualidade de ensino em todo o país. A ideia é compreender o processo de aprendizagem das crianças incluindo alfabetização e seu desenvolvimento pessoal, e como estes são fundamentais para a vida em sociedade. Também não possibilitam espaços e tempos para o brincar, trocando esses espaços por uma escolarização precoce, deixando de reconhecer o lado sério da do jogo e da brincadeira. Pensar a importância do brincar é poder remeter os mais diversas aspectos, tais como o cultural, que concebe o jogo em sim como manifestação cultural que faz uma análise da contribuição do jogo no campo educacional.



**PALAVRAS-CHAVE:** Lúdico; Brincadeira; Jogo; Cognição; Aprendizagem.


### INTRODUÇÃO

A motivação pela escolha do tema caracterizou-se pela falta de possibilidade nos ambientes educativos para a criança exercer a sua capacidade de criar de imaginar, de adquirir riqueza e diversidade nas experiências que lhe são oferecidas por meio das atividades lúdicas. Frente a isso acreditamos que os jogos e as brincadeiras devem estar diariamente inseridos nas escolas como instrumento diversificado de aprendizado. O presente trabalho tem como objetivo abordar o brincar como essencial ao desenvolvimento da criança. Para tanto, analisaremos como a concepção de criança e do brincar vem se estruturando no decorrer dos anos e como o brincar vem sendo utilizado nos dias de hoje como ferramenta de ensino aprendizagem dentro das instituições escolares.

Em relação aos jogos e brincadeiras Corrêa (2003, p. 29) "é por meio do lúdico que o indivíduo se apropria do seu papel social, desenvolverá o respeito ao próximo, constituindo sua história de maneira equilibrada, coerente e significativa".

Segundo Cunha (1998, p. 39) o brincar é "[...] essencial à saúde física, emocional e intelectual do ser humano. Brincar é coisa séria [...]". Assim, vemos que a brincadeira é uma necessidade básica assim como a saúde, nutrição, educação e precisa ser respeitada. Perante esse tema e experiências obtidas ao longo do tempo ministrado aulas observei que parte dos educadores estão apenas focando o aprendizado nas apostilas, nas folhas mimeografadas e não exploram o mundo lúdico, não aproveitam para inserir em suas aulas atividades em que o jogo e a brincadeira podem ser utilizados como maneira de aprendizado.

Quando a criança constrói seu conhecimento a partir de suas brincadeiras e leva a realidade para o seu mundo da fantasia, ela transforma suas incertezas em algo que proporciona segurança e prazer, pois vai construindo seu conhecimento sem limitações (SANNY S. DA ROSA).

A importância da necessidade de proporcionar aos alunos da educação infantil uma aprendizagem significativa, de qualidade e globalizada fez com que o tema dos jogos fosse escolhido para o presente artigo em razão de sua utilização pelos profissionais da educação como uma estratégia no processo de ensino aprendizagem que estimula o raciocínio e otimiza a vivência de conteúdos e a relação com situações do cotidiano, além de dialogar com a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), uma vez que brincar constitui um dos eixos estruturais da Educação Infantil.

Frente ao exposto, acrescenta-se que os jogos e brincadeiras têm grande relevância no processo de ensino-aprendizagem, bem como na própria criação da personalidade das crianças. Consequentemente, para a criança em idade pré- escolar, brincar é a coisa mais séria e divertida que existe, tão necessária ao seu desenvolvimento quanto a alimentação e o descanso.

Destaca-se que atualmente os profissionais da educação, procuram alternativas e se deparam inúmeras vezes, com a dificuldade que tem em enfrentar os desafios do aluno, com as suas próprias carências e, sobretudo, em se ver fazendo parte neste processo, que é antes de tudo uma troca e possibilita uma busca de transformações para o método de ensino-aprendizagem no dia a dia. Neste sentido, os jogos precisam ser encarados como um suporte pedagógico, pois são importantes como recurso didático para o professor utilizar como alternativa de suas técnicas (NEGRINE, 1995).

Na instituição de educação infantil, pode-se oferecer às crianças condições para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos. É importante ressaltar, porém, que essas aprendizagens, de natureza diversa, ocorrem de maneira integrada no processo de desenvolvimento infantil (RCNEI,1998).

A Escola nada mais é que reflexo dessa sociedade, é o ambiente onde os estudantes, reproduzem o que vivem no seu meio, sabe-se que no Brasil a diversidade sociocultural e a heterogeneidade é imensa e estas desigualdades se evidenciam no ambiente escolar. Dessa forma se faz necessário a implantação de práticas educativas que acolham e propiciem trocas significativas zelando pela equidade.

Dessa forma o Lúdico , na educação infantil potencializa as interações e brincadeiras, o entendimento das regras, a valorização das diferenças como contribuição, possibilitando situações de aprendizagens múltiplas, nas mais diversas linguagens necessárias para a construção positiva de si, para ampliação da construção de mundo e produção de culturas, aprendizagens significativas possibilitadas pela oferta de práticas contextualizadas que respeitem essas trajetória de vida, de modo que as diversas infâncias sejam acolhidas, respeitadas e potencializadas para o desenvolvimento integral.

O lúdico se torna uma estratégia fundamental, uma vez que a criança é brincante por natureza, e através da brincadeira, ela experimenta diversos papéis sociais, reflete seu cotidiano, realiza escolha, desenvolve a comunicação a autonomia, compreende a necessidade das regras, a auto regulação, aprende a ganhar a perder, a desenvolver estratégias, a socialização. enfim o brincar que não desassocia corpo, mente e emoções. Para que isso ocorra, todo ambiente educativo deve ser perpassado de liberdade e tolerância, que propicie a autonomia, escolhas e a autodisciplina; isso não significa que o professor deva estar omisso, ou apático ao comportamento dos educandos.

## A TEORIA DAS BRINCADEIRAS E JOGOS EDUCATIVOS

O brincar faz parte da vida da criança. É brincando que ela inicia, desde a mais tenra idade, sua interação com o mundo, estabelecendo formas de comunicação, relacionamento e experimentação. O brincar é atividade constante e natural, que estimula o aprendizado e a apreensão de valores culturais e sociais. O adulto de maneira geral vê as atividades lúdicas quando praticadas por ele como atividades de lazer e ócio e quando se trata da criança, acredita que a brincadeira tem sempre valor educativo. Nem sempre é assim. O brincar é livre. Tem valor essencial no desenvolvimento dos seres, mas é também atividade criativa, de diversão e descontração. E, ainda assim, é no brincar que a criança tem a possibilidade de desenvolver habilidades motoras, perceptivas e cognitivas. Muitos estudos com crianças sugerem que o brincar da criança requer estratégias sociais de grande complexidade. A criança não se limita a imitação do mundo adulto, elas reinventam a todo tempo, um novo mundo. Esse mundo tem um pouco do que recebe de informação e um pouco dela mesma e de seus gostos e paixões próprias (MORAIS E PUBLIO, p.13).

Deste modo, quanto mais rica for à experiência, maior será o material disponível para

imaginação. Segundo Vygotsky (1994), a aprendizagem antecede o desenvolvimento infantil. Nesse sentido, faz-se necessário compreender que a criança está sempre aprendendo e antes de desenvolver suas habilidades e capacidades, ela passa pelo processo de construção do conhecimento, no qual ela irá processualmente aplicar o que foi aprendido. Friedmann (1996) relata sobre o pensamento de Vygotsky:

o correto conhecimento da realidade não é possível sem certo elemento de imaginação, sem o distanciamento da realidade, das impressões individuais imediatas, concretas, que representam esta realidade nas ações elementares da nossa consciência (FRIEDMANN,1996, p. 127).

Vygotsky (1997) afirma que para a criança com menos de 3 anos, o brinquedo é algo muito sério, já que ela ainda não consegue separar a situação imaginária da realidade. Já na idade escolar, o brincar torna-se uma forma de atividade mais limitada que preenche um papel específico em seu desenvolvimento, tendo um significado diferente do que tem para uma criança em idade pré-escolar (VYGOTSKY, 1997. p. 62).

Piaget (1978) trata os jogos infantis como meio pelo qual as crianças começam a interagir consigo mesmo e com o mundo externo, e chega a afirmar que: "tudo é jogo durante os primeiros meses de existência, à parte algumas exceções, apenas, como a nutrição ou certas emoções como medo e a cólera" (PIAGET, 1978, p.119).

Piaget (1973) afirma que ao mesmo tempo que a criança aprende a organizar suas atividades em relação ao ambiente, ela também passa a organizar as informações recebidas através dos sentidos e, com isso, a aprendizagem vai progredindo com acertos e erros na tentativa de resolver os problemas. No plano da consciência corporal, a criança começa a reconhecer, ou seja, a conhecer a imagem do seu próprio corpo. Isto ocorre geralmente com a criança por meio das interações sociais e das brincadeiras diante do espelho. Nesta fase, a criança aprende a reconhecer suas próprias características físicas, o que é fundamental para construção da identidade da criança (PIAGET, 1973, p. 78).

Segundo Kishimoto (2008), o brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia, se apresenta como a linguagem própria da criança, através da qual lhe será possível o acesso à cultura e sua assimilação. É essencial ao desenvolvimento cognitivo e motor da criança a socialização (KISHIMOTO, 2008, p. 64)

Para o autor (2008, p. 65), entende que: "O uso do brinquedo e ou jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil." Quando as situações lúdicas são criadas intencionalmente pelo adulto tendo em vista estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa".

Desta forma, brincar é a capacidade de poder exprimir a linguagem, como também, a emoção, que proporcionam um despertar despertam, das ideias enunciadas, bem como um despertar, nos outros, idêntica como emoção; promovendo quaisquer estímulos ou disposição para receber experiências afetivas:

As crianças precisam brincar independentemente de suas condições físicas, intelectuais ou sociais, pois a brincadeira é essencial vida delas. O ato de brincar alegra e motiva, desenvolve os sentidos, adquire habilidades para usar as mãos e o corpo, reconhecem objetos e suas características, textura, forma, tamanho, cor e sons (KAERCHER, 20001, p. 108).

Passando pelo argumento de maior igualdade entre classes e sexos e o científico de mais inteligência e um comportamento social mais equilibrado, até mesmo o argumento político de maior participação na sociedade e na transmissão de valores para as gerações seguintes; apesar da enorme variedade de ideias e abordagens, todos esses argumentos concordam que um dos primeiros elementos que facilita o desenvolvimento do conhecimento do ser humano, e tem sido assim ao longo de sua existência como espécie, são as brincadeiras, o autor (2000) ressalta que:

O "brincar" não é simplesmente um meio de gastar energia ou passar o tempo, pois, "para além dos limites de ocupação puramente biológica ou física, é uma função significativa". No processo humano de brincar, relacionamentos são criados com objetos, situações e pessoas, o desenvolvimento cognitivo é aprimorado, especialmente para resolver problemas e criar novos conhecimentos (SANTIAGO, 2000, p. 12).

Desse modo, os humanistas do Renascimento notaram que haviam possibilidades educativas dos jogos e passaram a considera-las de modo a preservar a moralidade das crianças. Portanto, proibiam os jogos considerados "maus" e incentivaram os considerados "bons":

As brincadeiras infantis com utilização de materiais pedagógicos foram inseridas no final do século XIX, a partir da revolução industrial houve as primeiras pedagogias científicas e o estudo mais aprofundado do desenvolvimento infantil, o que modificou ainda mais o sentido das brincadeiras na educação. As décadas de 1920 a 1940 caracterizam-se pelo período de estudos da interação entre pares e, na década de 1960, Jean Piaget fez vários apontamentos sobre o brinquedo que são referência até hoje (KISHIMOTO, 2014, p. 40).

Kishimoto (2014, p. 41) afirma que as brincadeiras infantis das crianças brasileiras foram influenciadas pelos portugueses, índios e negros. Por exemplo os jogos de botão e o pião foram trazidos pelos portugueses e as brincadeiras que envolvem a natureza partiram da cultura indígena.

Os referencias teóricos do sistema Montessoriano são: a atividade, a individualidade e a liberdade. Sendo que tais métodos ressaltam os aspectos biológicos, pois, em sua concepção a vida é desenvolvimento, considerava que o papel do educador é buscar favorecer esse desenvolvimento:

A Pedagogia Montessoriana consiste na normalização (consiste em harmonizar a inte-

ração de forças corporais e espirituais, corpo, inteligência e vontade). O método do Sistema Montessoriano é difundido pelo mundo todo. A finalidade do método Montessoriano tem por objetivo a educação da vontade e da atenção, com o qual a criança tem liberdade de escolher o material a ser utilizado, além de proporcionar a cooperação como base filosófica (MONTESSORI, 2018).

A Pedagogia Freinet foi revolucionária, por não se fixava basicamente em regras ortodoxas e rígidas, mas está embasada em princípios básicos que buscam diretrizes para o ensinar e o aprender, sendo que tais relações que a criança estabelece com o conhecimento é fundamental: Segundo Freinet, a sua proposta pedagógica é concebida em três fases que devem interpenetrar-se e completar-se:

A experimentação, sempre que isso for possível, que pode ser tanto observação, comparação, controle, quanto prova, pelo material escolar, dos problemas que a mente se formula e das leis que ela supõe ou imagina. A criação, que, partindo do real, dos conhecimentos instintivos ou formais gerados pela experimentação consciente ou inconsciente, se alça, com a ajuda da imaginação, a uma concepção ideal do devir a que ela serve. Enfim, completando-as, apoiando-as e reforçando-as, a documentação – a busca da informação desejada em diferentes fontes – que é como uma tomada de consciência da experiência realizada, no tempo e no espaço, por outros homens, outras raças, outras gerações (FREINET, 1969, p. 80).

## DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DA CRIANÇA

Segundo os autores, "O desenvolvimento é definido como mudanças nas estruturas físicas e neurológicas, cognitivas e comportamentais que emergem de maneira ordenada e são relativamente duradouras" (MUSSEN, CONGER, KAGAN, HUSTON, 2001, p. 32).

A primeira infância é o período que compreende o nascimento e os primeiros seis anos de vida da criança. É uma etapa muito importante para o desenvolvimento e as experiências dessa época são levadas para o resto da vida – mesmo aquelas que acontecem durante a gestação ou enquanto o bebê é pequeno, ainda não sabe falar e nem tem memória apurada dos fatos que acontecem à sua volta (FMCSV, 2013, p.07).

O desenvolvimento da criança na fase neonatal tem início na fecundação - momento de encontro do espermatozóide com o óvulo - e a partir daí alguns fatores podem interferir no desenvolvimento natural da criança nesse período neonatal, tais como:

- Desnutrição materna;
- Uso de drogas(incluído antibióticos, tranquilizantes, narcóticos e alucinógenos);
- O uso de álcool;
- A radiação;
- Stress emocional dentre outros (FMCSV, 2013).

As interferências podem afetar o desenvolvimento da criança de modo mais brando, como, agitação e irritabilidade no bebê após o nascimento ou mais severo, como, provocar a alteração das informações genéticas que são transmitidas de célula a célula por meio do DNA ou a morte do feto, embrião ou mais tarde bebê:

Ao nascer e nos primeiros anos de vida a criança ainda vai passar por processos de maturação. "a maturação refere-se a uma sequência universal de eventos biológicos que ocorre no organismo e no cérebro" (MUSSEN, CONGER, KAGAN, HUSTON, 2001, p.18).

Nesse período da vida conhecido como sensório-motor, de 0 a 2 anos, ela passa por processos de transformação de reações motoras, seguindo estágios que vão de reações que acontecem acidentalmente, reflexos, repetições de ações, ações intencionais (quando observam seus efeitos), até invenção de novos esquemas imaginando o resultado possível.

Desse modo, a criança começa a diferenciar-se entre o seu eu e o mundo e isso ocorre também no aspecto afetivo, ou seja, o bebê passa das emoções primárias para a escolha efetiva dos objetos, manifestando sua preferência. Ao mesmo tempo a criança aprende a organizar suas atividades em relação ao ambiente, conseguindo isso, passa a organizar as informações recebidas dos sentidos e, com isso, a aprendizagem vai progredindo com acertos e erros na tentativa de resolver os problemas (PIAGET, 1973 apud BUENO, p.15).

Seu desenvolvimento emocional se dá por consequência das interações dos pais ou de quem as cuida. "Todos os bebês normais estabelecem ligações afetivas e muitos teóricos propõem que uma ligação afetiva segura ou forte fornece a base para o desenvolvimento social e emocional saudável durante a fase final da meninice" (MUSSEN, CONGER, KAGAN, HUSTON, 2001).

É dividido em dois estágios: de dois a quatro anos de idade, em que a criança se caracteriza pelo pensamento egocêntrico, e dos quatro aos sete anos, em que ela se caracteriza pelo pensamento intuitivo. As operações mentais da criança nessa idade se limitam aos significados imediatos do mundo infantil (PINHEIRO, 2010, p.21).

## O ATO DO BRINCAR A SEU PODER DE ENSINAR

A brincadeira é caracterizada pelo divertimento, segundo as diretrizes da ludicidade, não se preocupa com a razão ou com a sua formatação. Brinca-se com tudo e de tudo. Na brincadeira existência das regras simples ou a inexistência das mesmas. Para (Silva e Gonçalves, 2010):

Ausência de tensão e não compromisso com resultados, com liberdade na sua construção e ao praticar e tem por objetivo a diversão, na busca prazer e alegria, apresentando enor-

me dimensão simbólica, criando ponte entre os mundos: imaginário e real (SILVA E GONÇALVES, 2010).

A Base Nacional Comum Curricular na (BNCC, 1996) mostram que:

Trabalho de Educação Física nas séries iniciais do ensino fundamental é importante, pois possibilita aos alunos terem, desde cedo, a oportunidade de desenvolver habilidades corporais e de participar de atividades culturais, como jogos, esportes, lutas, ginásticas e danças, com finalidades de lazer, expressão de sentimentos, afetos e emoções (BNCC, 1996, p. 99).

Percebendo a importância da Educação Física no Ensino Fundamental I mostraremos como a brincadeira é importante durante esta etapa escolar. Se perguntássemos a qualquer adulto de brincava e como brincava, naturalmente ouviríamos milhares de exemplos brincadeiras amplamente conhecidas. Brincar de casinha, corda, pega-pega, pião e dependendo da idade muitos iriam responder que brincavam em lugares livres como parques e ruas (BNCC, 1996).

Desde os primórdios da civilização o brincar é uma atividade das crianças e dos adultos, porém os seus vínculos comunitários com o passar do tempo tornou-se individual. O brincar sofreu diversas mudanças devido ao progresso das grandes cidades e a mudança de hábitos da educação. Pouco se brinca hoje. Percebemos que muitas crianças não têm o privilégio de brincar. Devido à expansão das cidades lugares destinados a brincadeiras muitas vezes se resumem a playground e quintais. Aa ruas não fazem mais parte do ambiente recreativo das nossas crianças. E muitos dos nossos alunos só têm o espaço escolar para brincar (BNCC, 1996).

Por isso é tão importante para os professores saibam brincar. A brincadeira é uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual e deve estar presente nas aulas especialmente na disciplina de Educação física. Saber brincar e utilizar a brincadeira como instrumento de aprendizagem faz parte das novas orientações pedagógicas:

As situações lúdicas, competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos que solicitam a atenção do aluno na tentativa de executá-los de forma satisfatória e adequada. Elas incluem, simultaneamente, a possibilidade de repetição para manutenção e por prazer funcional e a oportunidade de ter diferentes problemas a resolver. Além disso, pelo fato de o jogo constituir um momento de interação social bastante significativo, as questões de sociabilidade constituem motivação suficiente para que o interesse pela atividade seja mantido (BNCC, 1996, p. 29).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atitude lúdica leva ao pensamento divergente, levando à busca pela resolução de situações em que o diferente tem um lugar no ambiente lúdico de possibilidades.

Com base nas afirmações de Chalita (2003, p. 85) constata-se que os educadores devem adquirir a consciência de seu papel fundamental de amparar, reerguer, reavivar os sentimentos, valores e atitudes que tendem a renovar a confiança em dias melhores e que precisam exercer suas funções com amor, sabedoria e respeito.

A prática pedagógica torna-se mais prazerosa com a presença das brincadeiras e jogos para estas crianças, uma vez que possibilita ao professor aproximar-se do mundo da criança e observá-la com mais propriedade.

O brincar deve ser planejado, articulado com temas e projetos que permitam registrar toda a evolução das brincadeiras, bem como aspectos relevantes de linguagem, socialização, atenção e envolvimento pessoal que dão pistas com relação ao ambiente sociocultural no qual a criança está inserida. Pois, como afirma Galvão (2000):

A estruturação do ambiente escolar, fruto do planejamento, deve conter uma reflexão sobre as oportunidades de interações sociais oferecidas definindo, por exemplo, se serão realizadas individual ou coletivamente (...) lembrando que a escola, ao possibilitar uma vivência social diferente do grupo familiar, desempenha um importante papel na formação da personalidade da criança (GALVÃO, 2000).

O jogo e a brincadeira devem ser considerados instrumentos indispensáveis à aquisição de conhecimento e desempenho dentro do processo de aprendizagens na fase da primeira infância. A influência do ato de brincar no desenvolvimento da criança é indispensável para a formação do caráter e da personalidade; pois pode inclusive, incorporar valores morais e culturais e uma série de outros aspectos que auxiliam a moldar a personalidade para o resto de sua vida.

Brincando, a criança é capaz de acionar seus pensamentos, competências e habilidades para resolução de problemas que lhe são importantes e significativos, e o modo como joga e brinca revela o seu mundo interior, proporcionando-lhe apropriar-se do processo de aprendizagens e conhecimento. Portanto é através das brincadeiras que a criança desenvolve sua capacidade de expressão e comunicação, sua coordenação motora e espacial, seu equilíbrio, seu desenvolvimento cognitivo e absorve o conhecimento da interação com o meio, e o brincar também proporciona a troca de afeto, aumento do vocabulário, compartilhamento, interação e exposição das emoções.

## REFERÊNCIAS

ABRAMOWICZ, A. & WAJSKOP, G. (1991) O rei está nu; um debate sobre pré- escola. Em; Caderno Cedes, n 9, Campinas, SP, Papirus, p 27-35.

ALMEIDA (1995). Jogos de papéis: um estudo sobre o jogo de faz de conta na criança com deficiência mental. Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós Gra-