

# JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

## GAMES AND PLAYS IN CHILDHOOD EDUCATION

Luzeni da Silva Araújo **1**  
José Filho Ferreira Nobre **2**

**Resumo:** O presente trabalho trata de investigar a importância da contribuição dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento das crianças na educação infantil, considerando que esses recursos pedagógicos influenciam de maneira significativa no processo ensino aprendizagem das crianças. A metodologia utilizada, teve como base uma pesquisa de natureza qualitativa descritiva, através de artigos publicados em periódicos, acervos bibliográficos em livros e revistas, eventos de congressos e seminários, visando alcançar respostas para os objetivos propostos. Nesse artigo, a argumentação e a fundamentação teórica foram respaldadas por autores como Vygotsky, Kishimoto, Freire, Santos e Maluf. Com os resultados verificados na pesquisa, ficou evidente que a valorização das atividades lúdicas utilizando os jogos e as brincadeiras pelos professores como ferramenta na sua prática pedagógica, auxilia na formação das crianças, proporcionando aulas mais motivadoras e prazerosas, promovendo um desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e social a elas, transformando esse divertimento em aprendizagem para a vida toda.

**Palavras-chave:** Lúdico. Jogos. Brincadeiras. Educação Infantil.

**Abstract:** The present work investigates the importance of the contribution of games and games for the development of children in early childhood education, considering that these pedagogical resources significantly influence the teaching-learning process of children. The methodology used was based on a descriptive qualitative research, through articles published in periodicals, bibliographic collections in books and magazines, events of congresses and seminars, aiming to achieve answers to the proposed objectives. In this article, the argumentation and the theoretical foundation were supported by authors such as Vygotsky, Kishimoto, Freire, Santos and Maluf. With the results verified in the research, it was evident that the valorization of the ludic activities using the games and the plays by the teachers as a tool in their pedagogical practice, helps in the formation of the children, providing more motivating and pleasurable classes, promoting a physical, cognitive development, affective and social to them, transforming this fun into lifelong learning

**Keywords:** Playful. Games. Play. Child Education.

---

Graduada em pedagogia, Unitins. **1**  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4711678559229646>,  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8393-9600>.  
E-mail: luzeniaraujo2018@gmail.com

Mestre em matemática, Unitins. **2**  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7327364983659840>,  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8958-7650>.  
E-mail: jose.ff@unitins.br

## **Introdução**

A ludicidade é um recurso importante utilizado como metodologia para facilitar a aprendizagem das crianças. A mesma possibilita a exploração de jogos e brincadeiras de maneira divertida, prazerosa e significativa que contribui para o desenvolvimento e no processo ensino aprendizagem dos alunos.

As brincadeiras e os jogos na educação infantil, tem um importante papel no desenvolvimento do ser humano, porque acredita-se que, o que se vive na infância reflete durante a fase de vida adulta, portanto, é necessário que as escolas busquem e invistam em atividades lúdicas, que envolvam brincadeiras, jogos e dinâmicas que permitam desenvolver e preparar essas crianças para o futuro.

A problemática investigada nesse trabalho concentra-se nas seguintes perguntas: Os jogos e brincadeiras contribuem e influenciam a aprendizagem e desenvolvimento das crianças durante o período da educação infantil?

A opção de escolha desse tema, se deu pela importância que o lúdico tem na vida da criança em sala de aula, em momentos que os jogos e as brincadeiras possibilitam às crianças aprenderem com prazer, além de possibilitar o desenvolvimento dos aspectos relacionados aos fatores cognitivo, afetivo, social e psicomotor do indivíduo.

Essa pesquisa, objetiva identificar a importância e a contribuição que os jogos e as brincadeiras apresentam para o desenvolvimento e aprendizagem da criança nessa fase de educação infantil, além de procurar compreender e relatar a importância dos jogos nesse processo ensino e aprendizagem dentro do ambiente escolar, e entender o trabalho desenvolvido na educação infantil com a utilização dos jogos e brincadeiras para as crianças.

Para alcançarmos os objetivos, utilizamos a pesquisa qualitativa descritiva, realizada a partir dos procedimentos da pesquisa bibliográfica e documental, através de artigos publicados em periódicos, livros disponíveis em bibliotecas virtuais, embasados em autores como: Vygotsky (1991), Kishimoto (1993, 2005), Freire (1996), Santos (2002, 2007), Maluf (2009), Almeida (1987), Pereira e Sousa (2015), Miranda et al (2014), entre outros autores.

O desejo e interesse em buscar informações sobre esse assunto, é por acreditar que com esse trabalho, esperamos contribuir para um melhor desenvolvimento do processo de ensino aprendizagem para crianças na educação infantil, de forma que cada vez mais, as escolas se preocupem em utilizar em seus currículos disciplinas que contemplem a utilização de atividades lúdicas, e que procurem preparar e qualificar melhor os seus profissionais de ensino, de maneira que eles possam entender a importância de utilizar os jogos e brincadeiras, como ferramenta curricular na aplicação de suas aulas, acreditando nas vantagens e benefícios que as atividades lúdicas proporcionam para a aprendizagem dessas crianças.

## **O lúdico como ferramenta de aprendizagem**

As atividades que envolvem jogos e brincadeiras, fazem parte do mundo infantil de toda criança, contribuindo de forma significativa para que elas desenvolvam seus pensamentos, ampliem seus conhecimentos, compreendam seus direitos e deveres e possam viver em uma sociedade de forma organizada e harmônica. Mas normalmente a atividade lúdica não está ocupando o espaço de aprendizagem como poderia, pois, o que se observa, são os jogos e brincadeiras sendo realizados apenas para preenchimento de tempo pelos educadores, sem um planejamento ou objetivo definido e sem nenhum propósito educacional, o que leva a crer que os educadores precisam rever as suas práticas educativas, provendo e utilizando os jogos e brincadeiras no processo ensino aprendizagem.

Mesmo com todos os recursos tecnológicos usados hoje em dia, como: tabletes, computadores, vídeos, internet e outros, é imprescindível a utilização de atividades lúdicas para desenvolver a parte criativa dos educandos, pois as crianças entram nesse mundo de brincadeira em seus primeiros anos de vida, adquirindo conhecimentos, respeitando e participando de regras que são propostas. Dessa forma, são grandes as contribuições que os jogos e brincadeiras trazem para o processo de ensino e contribuem para motivar e facilitar a aprendizagem.

## Os jogos e as brincadeiras

É através dos jogos e brincadeiras, que acontecem e ocorrem os primeiros contatos das crianças com objetos, brinquedos e pessoas no universo que ela vive. Assim, tanto os jogos como as brincadeiras, são fundamentais para o desenvolvimento da criança, contribuindo para a formação e processo de aprendizagem, o jogo é

sob suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da vida real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. (PIAGET, 1974, p.160).

E ainda segundo esse autor Piaget, “o jogo é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno”. Portanto, permite ao educando compreender e identificar um sistema de regras e uma estrutura que especifica sua formação.

Dessa maneira, trabalhar a ludicidade na escola torna-se fundamental para o desenvolvimento intelectual da criança, sendo necessário nas atividades educativas de toda instituição de ensino, e assim segundo Friedman, Piaget classificou os jogos de acordo com as diferentes fases de desenvolvimento da criança em:

Jogos de exercício sensório motor, o primeiro a parecer na vida das crianças se relacionando com atividades de prazer funcional; Jogos simbólicos, entre a idade de dois e seis anos, representando a ficção ou imitação quando se transforma objetos ou no desenho de papéis (FRIEDMAN, 1996, p.28).

A utilização de jogos é essencial para formação das crianças. Enquanto para Kishimoto (2005, p.40), os “jogos de construção, são considerados importantes porque, enriquecem a experiência sensorial, estimula a criatividade e o desenvolvimento das habilidades das crianças”, para Araújo (2000, p.64-67), nos “Jogos de regras, que surgem entre a idade de quatro a sete anos e vai até os 12, as crianças assimilam a necessidade de cumprimento das leis da sociedade e das leis da vida, com regras transmitidas e regras espontâneas”. Corroborando os dois autores citados neste parágrafo, temos que

O jogo é um processo de vivência, é uma técnica dinâmica, uma competição saudável entre pessoas e ainda pode ser concebido como, conjunto de peças que servem para jogar; passatempo recreativo sujeito a certas regras; estilo de jogar numa competição; competição ou série de competições caracterizada por exercícios e disputas com direito a prêmios. (MILITÃO, 2000, p.24).

Percebemos que a criança aprende brincando, que consegue se divertir de forma prazerosa e assimilar conhecimentos, conseguindo se integrar a grupos, aprendendo a cumprir regras. É interessante perceber que “brincar é fonte de lazer, mas é, simultaneamente, fonte de conhecimento; é esta dupla natureza que nos leva a considerar o brincar como parte integrante da atividade educativa”. Teixeira (2010, p.44). Socialmente falando, observa-se que

A brincadeira é uma atividade psicológica de grande complexidade, é uma atividade lúdica que desencadeia o uso da imaginação criadora pela impossibilidade de satisfação imediata de desejos por parte da criança. A brincadeira enriquece a identidade da criança, porque ela experimenta outra forma de ser e de pensar; amplia suas concepções sobre as coisas e as pessoas, porque o faz desempenhar vários papéis

sociais ao representar diferentes personagens. (CARVALHO E PONTES, 2003, p. 48).

Pode-se dizer que à medida que a criança está brincando, se divertindo, ao mesmo tempo está desenvolvendo conhecimentos. Tal fato pode ser observado nas palavras a seguir:

brincar é fundamental para o desenvolvimento infantil da criança, já que é uma atividade sociocultural, impregnada de valores, hábitos e normas que refletem o modo de agir e pensar de um grupo social, e que a escola pode valer-se do uso de materiais concretos e de jogos e brincadeiras para facilitar a aprendizagem e tornar as aulas mais agradáveis e eficazes (PEREIRA e SOUSA, 2015, p.5 - 6).

Ao brincar as crianças revivem situações e acontecimentos do seu dia a dia e consegue entendê-los, e ao brincar elas são estimuladas a perceber e explorarem o espaço em que ela esta inserida e criar formas de representá-los através de sua imaginação, e assim, as brincadeiras desenvolvidas pelas crianças, abrangem, um vasto campo de desenvolvimento, desde a área cognitiva, sócio afetiva, psicomotor, envolvendo pensamentos, despertando emoções e sentimentos de alegria, tristeza, ações de interação e socialização no meio onde vive, e de acordo com o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil, Brasil (1998),

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação (BRASIL, 1998, p.22).

Sendo assim, os jogos e brincadeiras são excelentes métodos de mediação entre o prazer e o conhecimento, por isso Dornelles (2001, p.103), afirma que o “jeito é lidar, organizar, propor, respeitar e valorizar as brincadeiras das crianças, porque a criança se expressa pelo lúdico e é desse ato, que a infância carrega consigo a brincadeira”. De acordo com os autores mencionados, conclui-se que o uso de jogos e brincadeiras é benéfico para o desenvolvimento da criança na fase pré-escolar.

## **Os jogos e as brincadeiras na antiguidade**

Desde a antiguidade, nas primeiras civilizações como Grécia, Roma, Egito até as civilizações contemporâneas são desenvolvidos atos de jogar e de brincar. Os jogos e as brincadeiras fazem parte da vida cotidiana das pessoas, quer seja como uma forma de divertimento, descontração, preparação, formação, competição, lazer, prazer, ou como forma de desenvolvimento e crescimento do ser humano. Kishimoto (1993), afirma que:

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar, com função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democrata, porque enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social. (KISHIMOTO, 1993, p.15).

Com o passar do tempo foram criando concepções e originando divergências sobre a importância e influências dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento das pessoas, só que essa tradição das brincadeiras tem ultrapassado várias gerações e espalhando-se por diferentes culturas e países, apesar de que há a necessidade de encontrar maneiras de resgatar esses jogos e brincadeiras da cultura popular. Morais e Araújo (2016), afirma que no “século XIX, o ensino de línguas foi enfatizado pelo desenvolvimento comercial e pela ampliação dos meios de comunicação, aparecendo assim, os jogos para o ensino de línguas vivas de forma lúdica” (MORAIS e ARAÚJO, 2016, p.3). Segundo Miranda et al. (2014),

a partir do final do século XIX e início do século XX, começou a ser abordado a importância e necessidade de se preservarem os costumes infantis e as formas lúdicas, e o jogo estava em todas as culturas, apresentando característica universal devido à difusão constante do pensamento humano e ao conservadorismo de todas, correndo, porém o risco de transformar essas coleções de jogos em documentos mortos (MIRANDA et al., 2014, p.22).

Ainda conforme essas autoras, “ao longo da história, foram surgindo ideias divergentes em relação aos jogos: para uns, representava a possibilidade de fazer a criança gastar mais energia e dar um pouco de tranquilidade; para outros, representava a possibilidade de preparar a criança para a vida, despertando o ponto de equilíbrio”, (...) além de que nessa época, “foram feitas algumas restrições e imposições aos jogos, como no caso da idade das crianças que poderiam participar, e ainda na antiguidade, mais precisamente na era Cristã, era imposta uma educação disciplinadora, não apresentando condições dos jogos expandirem, pois eram considerados maléficos para os povos cristãos” (MIRANDA et al., 2014, p.20). Chicon (2004), afirma que “essa proibição de recreação às crianças era uma tentativa de preservá-las do mal, ou seja, ao recrear-se, a criança estaria desagradando a Deus” (CHICON, 2004, p.21).

Durante o período do Renascimento, os jogos e brincadeiras retomam seu espaço, e conforme Brougeré (apud KISHIMOTO, 2005, p.24), novas concepções pedagógicas vêem o “jogo como uma tendência natural do ser humano, defendendo não só os jogos do corpo-físico, mas também os jogos de espírito-mente-intelecto”. Dessa maneira, “acredita-se, que o jogo é um fato tão antigo quanto à cultura, e para os jovens, o jogo é uma preparação para as tarefas que um dia a própria vida, a vivência no mundo lhes exigirá, além de funcionar como um exercício de autocontrole do indivíduo, reestruturador e restaurador para as crianças” (MIRANDA et al, 2014, p.21).

E a partir da década de cinquenta do século XX, começaram a surgir vários estudos sobre os jogos e brincadeiras como ferramenta auxiliadora da aprendizagem.

## **Os jogos e brincadeiras da educação da criança**

No Brasil a educação infantil é um direito assegurado pela Constituição Federal de 1988, no qual a partir da aprovação da LDB em 1996 a educação infantil passa a ser definida como a primeira etapa da educação básica. Assim nesta direção, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) Lei nº 9.394/96 na seção II denominada “Da Educação Infantil” ressalta que, “A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até cinco (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, completando a ação da família e da comunidade (BRASIL, 1996).

Ainda existem muitas dúvidas e divergências entre os próprios educadores, sobre a importância dos jogos e brincadeiras, e como eles influenciam no desenvolvimento e formação da criança, porque alguns não conseguem dissociar o jogo educativo como material pedagógico sendo utilizado em sala de aula, ou o jogo como competição, e segundo Gouvêa (1967), é no

Jardim de infância que a criança vai para aprender a brincar com outras crianças, deve a professora estar bem esclarecida sobre o processo gradativo que o ser humano atravessa

para viver em sociedade, e antes dessa idade começam a dar afeições aos adultos que lhe dedicam cuidados e afeto (GOUVÊA, 1967, p.81).

Dessa maneira, pode-se falar que a fase inicial da vida da criança, é um período de desenvolvimento muito importante em que a criança está perceptiva a qualquer tipo de informação ou conhecimento que venha contribuir para seu processo de formação pessoal. Conforme Muzzi (2018),

a concepção de construir a identidade e a autonomia da criança, evidenciando a preocupação com o desenvolvimento integral da mesma com um caráter mais qualitativo, pois é na educação infantil que estão presentes momentos relevantes para uma vida futura (MUZZI, 2018, p.7).

Nesse caso, Maluf (2009) corrobora afirmando que:

Os primeiros anos de vida são decisivos na formação da criança, pois se trata de um período em que ela está construindo sua identidade e grande parte de sua estrutura física, afetiva e intelectual, e, sobretudo, nesta fase, deve-se adotar várias estratégias, entre elas as atividades lúdicas, que são capazes de intervir positivamente no desenvolvimento da criança, suprimindo suas necessidades biopsicossociais, assegurando-lhe condições adequadas para desenvolver suas competências. (MALUF, 2009, p.13).

Além disso, os jogos e brincadeiras possibilitam à criança momentos pessoais de alegria, euforia, angústias, ansiedade, tristezas, decepção e tensão, contribuindo no desenvolvimento cognitivo e nas relações sócio afetivas. Cunha (2005), afirma que:

A ludicidade, tão importante para a saúde mental humana, precisa ser mais considerada; o espaço lúdico da criança está merecendo maior atenção, pois é o espaço para a expressão mais genuína do ser, é o espaço de exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos (CUNHA, 2005, p.9).

De acordo com Vygotsky (1998), “é na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar” (VYGOTSKY, 1998, p.122). Complementando, Carvalho (1992), afirma que:

desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, dando real valor e atenção às atividades vivenciadas naquele instante. (CARVALHO, 1992, p.14).

Lopes (2005) contribui para os esclarecimentos sobre este tema afirmando que

o jogo para a criança é o exercício, e a preparação para a vida adulta, assim a criança aprende brincando, e o jogo para criança é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades, e quando a criança está simplesmente brincando incorpora



valores, conceitos e conteúdo. (LOPES, 2005, p.35).

A partir dos autores citados, percebe-se que as atividades lúdicas utilizando os jogos e as brincadeiras se tornam ferramentas fundamentais na educação de crianças, contribuindo para formação de sua personalidade e desenvolvimento de suas potencialidades, e de acordo com Ivic e Marjanovic (apud KISHIMOTO, 2005), existem:

Cinco hipóteses que justificam o uso dos jogos tradicionais na educação: a primeira considera o brincar um componente da cultura, prática social que envolve crianças de todas as idades. A segunda, no contexto pedagógico, os jogos devem ser preservados. A terceira coloca os jogos como meio de renovar a prática pedagógica. A quarta defende que os jogos preservem a identidade cultural da criança. A quinta coloca os jogos promovendo a integração e socialização da criança. (KISHIMOTO, 2005, p.26).

### **Os jogos e brincadeiras na formação e atuação do professor**

Considerando que, a utilização de atividades lúdicas através de jogos e brincadeiras são importantes e essenciais para o desenvolvimento da criança, torna-se fundamental a presença desse tema no processo de formação de professores que irão atuar nesse. É uma necessidade básica preparar um profissional com qualidade e consciência dessa responsabilidade. Segundo Modesto (2014),

Trabalhar com recurso lúdico é uma tarefa que exige planejamento rigoroso, com objetivos claros, considerando o público a quem se destina, a seleção de materiais, faixa etária, habilidades, interesse, desejo, espaço físico etc., com intenção de possibilitar o desenvolvimento, a aprendizagem e a construção de conhecimento. (MODESTO, 2014, p.13).

Na sociedade contemporânea, a educação requer profissionais qualificados, atualizados, informados para que possam acompanhar as mudanças educacionais e sociais. Desse modo será possível agregar valor à aprendizagem, à formação do sujeito e aos seus métodos e práticas de ensino. Almeida (1987), afirma que

A formação de professores para uma plena introdução do lúdico na escola é uma tarefa das mais difíceis, pois o verdadeiro sentido da educação lúdica estará garantindo se o educador estiver realmente preparado para realizá-lo, e caso ao contrário nada será feito se ele não tiver esse preparo, conhecimentos sobre os fundamentos da educação lúdica, é preciso também condições suficientes para passar o conhecimento e habilidade para levar isso adiante. (ALMEIDA, 1987, p.42).

É notória a necessidade e importância de se prepararem bons profissionais, qualificados e capacitados, e “embora já estejamos no século XXI, ainda existem muitas escolas que funcionam no sistema tradicional de ensino, fazendo com que seja limitada a ação educativa e acaba deixando de incluir no planejamento educacional, jogos e brincadeiras” (MORAIS e ARAÚJO, 2016, p.1). Conforme Freire (1996), “ensinar implica em respeitar os saberes dos educandos e não simplesmente transferir os conteúdos sem discutir o porquê daqueles conteúdos” (FREIRE, 1996, p.30). Nessa perspectiva, segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998):

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. (BRASIL, 1998, p. 30).

Devidos à tanto avanço na tecnologia, e toda a forma de globalização, os docentes precisam se aperfeiçoar e ter uma qualificação mais ampla e abrangente, para desempenhar uma educação de qualidade para todas as crianças. Mas geralmente cada educador trabalha de maneira única, e segundo Miranda et al. (2014), “cada um dos professores, com seu jeito próprio de ser e de acreditar, pode dar um novo significado ao ato de educar de modo que este seja capaz de transformar o contexto escolar, e outro fator importante em relação a formação do docente em Pedagogia é o currículo” (MIRANDA et al., 2014, p.18). Já para Santos (2007), são nas:

Formações de profissionais da Educação Infantil que deveriam estar presentes disciplinas de caráter lúdico, pois a formação do educador resultará em sua prática em sala de aula, e essas disciplinas ajudarão na formação e preparação dos educadores para trabalharem com crianças, assim: o lúdico servirá de suporte na formação do educador como objetivo de construir na sua reflexão – ação - reflexão buscando dieletizar teoria e prática, portanto reconstruindo a práxis (SANTOS, 2007, p.41).

Dessa maneira é importante investir na formação, e qualificação de profissionais da educação, pois segundo Demo (2002), “formar cidadãos exige do professor uma preparação primorosa e a sua formação inicial merece destaque já que se constitui o pré-requisito legal para o exercício da profissão e o substrato sobre o qual é construída toda a sua carreira” (DEMO, 2002, p.75).

O professor deve procurar desenvolver atividades com aspectos lúdicos na sua maneira de trabalhar, observando as vantagens e benefícios que os jogos e brincadeiras trazem na transmissão de conhecimentos para as crianças, e a maneira como elas conseguem absorver essas informações e conhecimentos, na sua formação de sua personalidade. De acordo com Brasil (1998), é “preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento em sua atividade espontânea e imaginativa” (BRASIL, 1998, p.29). E assim conforme Carvalho (1992),

O ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador (...), o lúdico se torna importante no desenvolvimento do educando, desta forma os jogos e as brincadeiras vão surgindo gradativamente na vida do educando, assim as regras, o respeito, a socialização e a construção do conhecimento. (CARVALHO, 1992, p.28).

Diante disso, o educador deve preparar seus alunos para o momento do jogo e esclarecer as regras a serem obedecidas, e após o termino da atividade lúdica, deve levá-los à consciência do que fora trabalhado naquele período da aula. Segundo Santos (2002), “o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento” (SANTOS, 2002, p.12). E, além disso, conforme Antunes (2002), “os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento” (ANTUNES, 2002, p.38).



É importante que o professor conheça as contribuições das atividades lúdicas para a aprendizagem e desenvolvimento dos educandos para realizar essas atividades de forma consciente e eficaz em sua prática na sala de aula. Friedman (2012), conclui que “os jogos e as brincadeiras são atividades importantíssimas e merecem ser levados para sala de aula para tornar a educação mais compatível com o desenvolvimento das crianças” (FRIEDMAN, 2012, p.38). Kishimoto (2002), afirma que,

O jogo como promotor da 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 lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola. (KISHIMOTO, 2002, p.13).

É necessário e fundamental que o professor elabore e desenvolva um planejamento com conteúdo envolvendo atividades lúdicas, conforme Pereira e Sousa (2015), que diz:

o professor deve utilizar jogos e brincadeiras como recurso pedagógico e planejar a sua aplicação, para que possa desafiar seu aluno e abrir sua mente para descoberta, além de sistematizar o conhecimento que foi construído, permitindo que o jogo não seja visto apenas como diversão ou para motivar sua aula expositiva, mas como algo que estimule o aprendizado (PEREIRA e SOUSA, 2015, p.7).

Com base no exposto, percebe-se que é direito do educando ter uma educação de qualidade e os jogos e brincadeiras dentro das instituições de ensino são ferramentas para que o aprendizado aconteça. Portanto, é de competência das instituições que oferecem educação infantil adequar-se para que seus educandos tenham um espaço rico em atividades lúdicas, pois sabe-se que a maioria das crianças acaba passando grande parte de sua vida dentro de instituições ensino, assim sendo tal ambiente tem que criar um local no qual permita que elas vivam, sonhem, criem e instruem-se.

## **Considerações Finais**

Com a conclusão desse trabalho acredita-se ter alcançado os objetivos propostos, permitindo mostrar como os jogos e brincadeiras contribuem no desenvolvimento da aprendizagem da criança na educação infantil.

Durante o andamento da pesquisa, foi possível ter uma melhor compreensão da importância das atividades lúdicas na formação da criança. Foi possível também verificar que, garantindo um espaço de ludicidade na instituição de ensino, garante-se também uma aprendizagem com maior perspectiva de qualidade, utilizando um ambiente de socialização, de edificação de relação com o outro, de assimilação de diferentes culturas, de aprendizado, resolução e escolhas, ampliando a imaginação e a capacidade criadora do educando.

Ainda no decorrer do trabalho, ficou evidenciada a necessidade de as escolas apresentarem nos seus currículos, didáticas que usem os jogos e brincadeiras. Necessita-se também preparar e qualificar professores e que esses se disponibilizem a ter uma atuação de educador, que ministrem suas aulas de forma a atingir os objetivos propostos. E isto poderá ser alcançado se fizer uso de atividade lúdica, descontraída e dinâmica tornando o processo ensino-aprendizagem mais divertido. Percebe-se também que a utilização de jogos e brincadeiras como ferramentas no processo ensino aprendizagem na educação infantil é de importância fundamental, pela contribuição no desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e social.

Portanto, acredita-se que a elaboração desse trabalho servirá de subsídio para professores e sistemas de ensino. Contribuirá para as pesquisas futuras sobre os jogos e as brincadeiras e sua utilização na educação infantil como ferramentas indispensáveis no processo de ensino e aprendizagem.

## Referências

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1987.

ANTUNES, Celso, **Novas Maneiras de Ensinar - Novas formas de Aprender**. Rio de Janeiro: Artmed, 2002.

ARAÚJO, I.R.O. **A utilização de Lúdicos para Auxiliar a Aprendizagem e Desmistificar o Ensino da Matemática**, 2000. 137 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia da Produção). Programa de Pós-Graduação em Engenharia da Produção da Universidade Federal de Santa Catarina.

BRASIL, **Lei de diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei n° 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996.

BRASIL, **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do desporto, secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRENELLI, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas**. São Paulo: Editora Papyrus, 4ª edição, 2003.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CARVALHO, A. M. A.; PONTES, F. A. R. Brincadeira é cultura. In: A.M.A. Carvalho; C.M.C. Magalhães, F. A. R. Pontes; I. D. Bichara (Orgs.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. (pp.15-30). São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

CHICON, José Francisco. **Jogo, mediação pedagógica e inclusão: a práxis pedagógica**. Vitória: EDUFES, 2004.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedos, desafios e descobertas**. Petrópolis, RJ: ed. Vozes, 2005.  
DEMO, P. **Desafios modernos da educação**. 10 ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

DORNELLES, Leni Vieira. Na escola infantil todo mundo brinca se você brinca. In Carmen Craidy, Gládis E. Kaercher. **Educação Infantil, Pra que te quero? Org.** – Porto Alegre: ed. Artmed 2001.

FREIRE, P. (1996). **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 19. ed. São Paulo: Paz e Terra.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender. O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil: Observação, adequação, inclusão**. São Paulo: Moderna, 2012.

GOUVÊA, Ruth. **Recreação**. São Paulo: Agir, 1967.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais infantis; O jogo a criança e a educação**. 7. Edição, Petrópolis. Rio De Janeiro: Vozes, 1993.

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

KISHIMOTO, Tizuka Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeiras e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2002.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 6 Ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para a educação infantil: conceitos, orientações e práticas**. 2 Ed. Petrópolis, RJ: vozes, 2009.

MILITÃO, Albigenor. **Jogos, Dinâmicas e Vivências grupais**. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2000.

MIRANDA, Daiana Barth Santos, SANTOS, Patrícia Gonçalves dos, RODRIGUES, Samira de Souza. **A Importância dos Jogos e Brincadeiras para a Educação Infantil**. Faculdade Multivix. Serra. 2014.

MODESTO, Monica C. **A importância da Ludicidade na construção do conhecimento**. Revista Eletrônica Saberes da Educação. v.5, n.1, p.1-16, 2014.

MORAIS, Elirian de Oliveira, ARAÚJO, Eudeiza Jesus de. **Jogos e Brincadeiras: o lúdico na educação infantil e o desenvolvimento intelectual**. Artigo. Faculdade Pimenta Bueno-RO, 2016.

MUZZI, A., MOLINA, T. Um diálogo entre a ludicidade e o educador na educação infantil. **Jornada de Educação**. Mato Grosso do Sul, junho, 2018. Disponível em: <http://D:/artigos>.

PEREIRA, D. R., SOUSA, B. S. **A Contribuição dos Jogos e Brincadeiras no processo Ensino Aprendizagem de Crianças de um CMEI na cidade de Teresina**. Revista Fundamentos do Departamento de Educação da Universidade Federal do Piauí, v.3, n.2, 2015.

PIAGET, J. **Aprendizagem e conhecimento**. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1974.

PIAGET, J. **A Psicologia da Criança**. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

SANTOS, Marli Pires dos Santos (org.). **O lúdico na formação do Educador**. 7. Ed. Petrópolis, RJ: vozes. 2007.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. Rio de Janeiro: wak, 2010.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda., 1998.

WADSWORTH, Barry. **Jean Piaget para o professor da pré-escola e 1º grau**. São Paulo. Pioneira, 1984.

Recebido em 1º de fevereiro de 2021.  
Aceito em 22 de fevereiro de 2021.