CURSO DE PEDAGOGIA

FACULDADE FASUL

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ELIANE DA SILVA CORREA DOS PASSOS

CANDIOTA/ RS

2026

Resumo

A utilização de atividades lúdicas e brincadeiras na infância facilitam o processo de ensino e aprendizagem, são também responsáveis pela construção de habilidades especificas do desenvolvimento humano, portanto devemos considerar que o aspecto lúdico é o agente mediador para o aprendizado nas fases iniciais da educação infantil. Destarte, o presente trabalho tem como objetivo geral, discorrer sobre como os jogos e brincadeiras na infância auxiliar na construção do aprendizado infantil. Os objetivos específicos são, analisar brevemente o histórico da educação infantil; tratar da formação, legislação e perfil do profissional da educação infantil e, por fim, expor como os jogos e brincadeiras, através da ludicidade, contribuem para o desenvolvimento da criança. Quanto a metodologia utilizada, a pesquisa requer contato com a realidade a qual nos dispomos a investigar. Pensando nessa afirmativa, procuramos fazer uma pesquisa hipotético dedutiva, mediante uma revisão bibliográfica e legislacional em obras físicas e digitais adequada aos temas estudados. Podemos concluir que as brincadeiras e os jogos, assim como as demais atividades lúdicas, são uma ferramenta de trabalho muito valorosa para a prática pedagógica da educação infantil, pois através dessas atividades que devem ser incluídas e introduzidas aos conteúdos de forma prazerosa, diferenciada e bastante ativa e participativa entre os próprios alunos. Ou seja, eles estarão aprendendo e brincando.

Palavras-chave: Atividades lúdicas. Desenvolvimento. Ensino

Abstract

The use of playful activities and games in childhood facilitate the teaching and learning process, they are also responsible for building specific skills in human development, therefore we must consider that the playful aspect is the mediating agent for learning in the early stages of education. childish. Therefore, the general objective of this work is to disagree on how games and games in childhood help in the construction of children's learning. The specific objectives are, briefly, to analyze the history of early childhood education; deal with the training, legislation and profile of early childhood education professionals and, finally, expose how games and games, through playfulness, stress the child's development. As for the methodology used, the research requires contact with the reality that we are willing to investigate. With this statement in mind, we sought to carry out hypothetical deductive research, through a bibliographic and legislative review of physical and digital works appropriate to the topics studied. We can conclude that games and games, as well as other recreational activities, are a very valuable work tool for the pedagogical practice of early childhood education, because through these activities that must be included and introduced to the content in a pleasurable, differentiated and quite active and participatory among the students themselves. In other words, they are learning and playing.

Keywords: Playful activities. Development. Teaching

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 3

2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA 4
2.1 História da educação infantil 4
2.2 Jogos e brincadeiras 6

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO 9

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS 13

REFERÊNCIAS 14

1.INTRODUÇÃO

A utilização de atividades lúdicas e brincadeiras na infância facilitam o processo de ensino e aprendizagem, são também responsáveis pela construção de habilidades especificas do desenvolvimento humano, portanto devemos considerar que o aspecto lúdico é o agente mediador para o aprendizado nas fases iniciais da educação infantil.

A construção do conhecimento é um processo amplo, dinâmico e continuo. Aqui vamos falar de uma das principais ferramentas para construção do aprendizado infantil, que são os jogos e brincadeiras.

As atividades lúdicas mais trabalhadas pelos professores atualmente são os jogos, porque através de uma única tarefa se desenvolvem várias capacidades diferentes, o trabalho em equipe, contribuindo para a socialização, o respeito as regras junto ao desenvolvimento das capacidades lógicas de elaborar estratégias e buscar soluções para os conflitos.

Destarte, o presente trabalho tem como **objetivo geral**, discorrer sobre como os jogos e brincadeiras na infância auxiliar na construção do aprendizado infantil. Os **objetivos específicos** são, analisar brevemente o histórico da educação infantil; tratar da formação, legislação e perfil do profissional da educação infantil e, por fim, expor como os jogos e brincadeiras, através da ludicidade, contribuem para o desenvolvimento da criança.

Quanto a **metodologia** utilizada, a pesquisa requer contato com a realidade a qual nos dispomos a investigar. Pensando nessa afirmativa, procuramos fazer uma pesquisa hipotético dedutiva, mediante uma revisão bibliográfica e legislacional em obras físicas e digitais adequada aos temas estudados.

Como **justificativa**, tem-se que diversos estudos já evidenciaram a importância das brincadeiras na infância, pois são componentes indispensáveis para

o desenvolvimento. É importante dizer que essas atividades influenciam diretamente no desenvolvimento cognitivo, e incluem os aspectos físicos, psicológicos, intelectuais e sociais, e nesse viés entendemos que o processo do aprender não acontece separadamente.

2. **REVISÃO BIBLIOGRÁFICA**

2.1. História da educação infantil

O impacto dos cuidados que a criança recebe reverbera de forma complexa por diferentes áreas tanto da vida privada do indivíduo quanto no contexto social e econômico de uma nação

Para entendermos como aconteceu a educação infantil no Brasil, destacamos que a mesma iniciou-se como em muitos países, tendo como fundamento o contexto social e político, porém, aqui no Brasil, o contexto familiar estava baseado na tradição onde o homem era o provedor da casa e gerava sua manutenção e a mulher era a responsável pela educação das crianças, assim como manter a ordem e organização do ambiente familiar.

Conforme afirma Irenilde Soares (2017, p. 14),

> No Brasil, até os meados do século XIX o atendimento a crianças de 0 a 6 anos em instituições como creches praticamente não existia, devido à estrutura familiar da época moldada tradicionalmente, onde o pai de família buscava o sustento enquanto a mãe cuidava dos filhos. Do ponto de vista histórico, a educação da criança esteve sobre responsabilidade exclusiva da família durante século, aprendia no convívio com os adultos e com outras crianças as tradicionais normas e regras de sua cultura. Vista que na sociedade contemporânea, por sua vez, a criança tem oportunidade de frequentar um ambiente de socialização. As funções das instituições que cuidavam de crianças foram evidenciadas após a primeira guerra mundial com o aumento do número de órfãos e a deterioração ambiental.

A mesma autora, seguindo o pensamento de Zilma Oliveira (2002) apud Irenildes Soares, (2017 p. 15) descreve que,

> Surgiu nesta época um maior interesse na educação infantil principalmente por parte dos médicos que começaram a utilizar de materiais por eles confeccionados para desenvolver atividades educativas como, por exemplo, a médica psiquiatra italiana Maria Montessori (1879-1952). Maria Montessori inclui-se também na lista dos principais construtores de propostas sistematizadas para a educação infantil no século XX. Tendo sido encarregada da seção de crianças com deficiência mental em uma clínica psiquiátrica de Roma, produziu uma metodologia de ensino com base nos estudos médicos de Itard e Ségun, que haviam proposto o uso de materiais apropriados como recursos materiais (OLIVEIRA, 2002:74). A partir do

> século XX, a infância ganha novas concepções e preocupações com relação aos valores sociais produzidos no embate de problemas políticos e econômicos. Diante disso houve nesta época, diversas e valiosas contribuições para a educação infantil como as de Vygotsky, Piaget, Freinet, entre outros. Após a Segunda Guerra Mundial sugiram novos estudos abordando a preocupação com a situação social da infância e a ideia da criança como portadora de direitos. É importante ressaltar que, ao longo das décadas, arranjos alternativos foram se constituindo no sentido de atender ás crianças menos favorecidas. Uma das instituições brasileiras mais duradouras de atendimento à infância, que teve seu início antes da criação das creches, foi à roda dos expostos ou rodas dos excluídos. Esse nome provém do dispositivo onde se colocavam os bebês abandonados e era composto por uma forma cilíndrica, dividida ao meio por uma divisória e fixado na janela da instituição ou das casas de misericórdia. Assim, a criança era colocada no tabuleiro pela mãe ou qualquer outra pessoa da família; essa, ao girar a roda, puxava uma corda para avisar a rodeira que um bebê acabava de ser abandonado, retirando-se do local e preservando sua identidade.

Interessante que, do período colonial até o início do século XX pouco se fez, no Brasil, em defesa das crianças que viviam na pobreza e, ainda nesse período, o Instituto de Proteção à Infância do Rio de Janeiro foi criado pelo médico Arthur Moncorvo Filho, fato que mudou um pouco o estigma da classe pobre, onde priorizou atender as mães grávidas pobres, assim como dar assistência aos recém-nascidos, distribuição de leite, consulta de lactante, vacinação e higiene dos bebês.

Moysés Kuhlmann Júnior (2010, p.38) descreve que:

> O Instituto de Proteção e Assistência à infância foi considerado uma das entidades mais importantes criadas por Moncorvo além da criação do Departamento da criança no ano de 1919, que tinha como objetivo não só fiscalizar as instituições de atendimento à criança, mas combater o trabalho das mães voluntárias que cuidavam, de maneira precária, dos filhos das trabalhadoras.

Dando um salto no tempo e na evolução do atendimento educacional brasileiro, já em 1988, a Constituição Brasileira define de forma clara a responsabilidade do Estado para com a educação das crianças de 0 a 6 anos em creches e pré-escolas, sendo entendida como educação não obrigatória e compartilhada com a família (art. 280, inciso IV).

Franco Frabboni (1998, p. 68) acrescenta relatando que a etapa histórica que estamos vivendo, “fortemente marcada pela ‘transformação’ tecnológico-cientifica e pela mudança ético-social, cumpre todos os requisitos para tornar efetiva a conquista do salto na educação da criança”. E, ainda, Brasil (2010, p.12) descreve sobre as crianças evidenciado nas Diretrizes nacionais para a Educação Infantil que:

> Sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal coletiva, brinca, imagina, deseja, fantasia, observa, narra, aprende, experimenta, questiona e constrói sentimentos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura.

Já em meados do século XX, a criança passa a ser vista como um sujeito de direitos, legitimando-se como figura social e, portanto, vista como sujeito social situado historicamente e que precisa ter as suas dimensões respeitadas, validando assim seus cuidados essenciais: físicos, cognitivos, psicológicos, emocionais e sociais, caracterizando desse modo um atendimento integral e integrado para todas as crianças.

2.2. Jogos e brincadeiras

Nesse cenário de construção da aprendizagem utilizando os jogos e as brincadeiras como instrumentos lúdicos, é importante descartamos que os mesmos não são escolhidos aleatoriamente e, muito menos, exercem a função de manter os professores ausentes de responsabilidades, pois, conforme já descrevemos anteriormente, além de contribuírem para a formação dos aspectos cognitivos e comportamentais das crianças, também representam a fantasia, a diversão e a apreensão do mundo.

Os jogos devem ser selecionados seguindo critérios e seleções conforme apontam Piaget (1974) apud Iracema Rezende (2000, p. 62 -67) esclarece que,

> **a) Jogos de exercício sensório-motor:** é o primeiro a aparecer na vida das crianças, relaciona-se com atividade de prazer funcional e não de representação, coloca em ação comportamentos sem modificar suas estruturas, exercita-as pelo próprio prazer que encontra em seu funcionamento. Segundo Iracema Araújo (2000, p.62), "não tem por objetivo a aprendizagem em si, mas a formação de esquemas de ação, de condutas, de automatismo".
> **b) Jogos simbólicos:** entre a idade de dois e seis anos, representam a diferenciação entre significantes e significados. São ficção ou imitação quando se transforma objetos ou no desempenho de papéis. Assinala a realidade. De acordo com Iracema Araújo (2000, p.63), suas características do jogo simbólico são "liberdade total de regras; desenvolvimento da imaginação e da fantasia; ausência de objetivo; ausência de uma lógica". Cada tipo de jogo tem uma importância na aprendizagem em função dos seus objetivos e finalidades.
> **c) Jogos de construção:** para TzukoKishimoto (2005, p.40) "os jogos de construção são considerados importantes, porque enriquecem a experiência sensorial, estimula a criatividade e o desenvolvimento das habilidades da criança". Exploram e manipulam objetos, observando suas características e funcionalidade.
> **d) Jogos de regras:** surgem entre a idade de quatro a sete anos e vai até

> os 12. De acordo com Iracema Araújo (2000, p.64), "[...] ao jogar de regras, as crianças assimilam a necessidade de cumprimento das leis da sociedade e das leis da vida" e as regras podem ser:
> **a) Regras transmitidas:** presentes nos jogos que se tornam institucionalizados, diferentes realidades sociais se impõem por pressão de sucessivas gerações (jogo de bolinha de gude);
> **b) Regras espontâneas:** são jogos de regras de natureza contratual e momentânea. Os jogos de regras, de acordo com Iracema Araújo (2000, p.67) originam da socialização "dos jogos de exercício simples ou dos jogos simbólicos e de uma socialização que comporta tanto relações entre indivíduos mais novos e indivíduos mais velhos como relações entre indivíduos de uma mesma geração". Constituem combinações sensório-motoras ou intelectuais, proporciona a competição entre os indivíduos, fazendo com que a regra seja necessária.

São várias as etapas que crianças atravessam até conquistar o saber brincar e ter bom aproveitamento, principalmente, nas brincadeiras coletivas. É normal que a criança, ao brincar em grupo, queira voltar a brincar sozinha ou apenas na presença dos amigos, porém sozinha. Em relação ao brinquedo educativo, segundo Kishimoto (2005, p. 37):

> Ao assumir a função lúdica e educativa, o brinquedo, dentro do contexto educacional assume função lúdica, porque propicia diversão, prazer e até mesmo desprazer". Entretanto, o brinquedo, assume função educativa, quando o professor ensina algo que orienta a criança em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Os jogos e as brincadeiras, são importante somente quando, houver uma política de limite estabelecida entre as brincadeiras e os jogos, pois, o contato com os brinquedos e materiais concretos ou pedagógicos estimulam as primeiras conversas, promovem a troca de idéias e contatos com parceiros proporcionando o imaginário infantil, incluindo a exploração e a descoberta de relações, porém, quando não existir limites e funções especificas, tal atividade tende a ser tornar banal para fins pedagógicos, e apenas um passa tempo para as crianças e professores.

Segundo Piaget (2004, p.68):

> A criança se adapta ao mundo de forma cada vez mais satisfatória. O processo de adaptação ocorre por meio de sub processos: esquemas (ações mentais ou físicas), assimilação (absorver algum evento ou experiência em algum esquema), acomodação (modificar o esquema a partir das novas informações absorvidas pela assimilação) e equilibração (criança luta por coerência tentando entender o mundo em sua totalidade).

O mesmo autor acrescenta ainda que:

> As atividades lúdicas não podem ser vistas apenas como divertimento e entretenimento, pois essa teoria favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral, estas possibilitam a construção do conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório.

(PIAGET, 2004, p.72).

Conforme já descrevemos acima, fica evidente que educação é o ato de educar, instruir e se torna responsável por preparar os seres humanos para os conhecimentos que levarão por toda a vida. Nesse sentido, as pessoas demonstram sua educação através do seu modo de agir, capacidade de socializar, portanto, a educação não pode ser concebida apenas como métodos e técnicas de interação pedagógica, mas sim como, uma somatória de atos e influências desempenhadas de forma voluntária pelos seres humanos.

Celso Antunes (2003) apud Daiana Barth Miranda et al (2014, p. 30) destaca as principais características das teorias de Freud, Vygotsky e Piaget sobre a importância dos jogos e brincadeiras nesse processo.

> a) Vygotsky: o lúdico privilegia a linguagem e o significado no desejo de brincar, mostrando que sem esses recursos seria muito mais áspera a transposição mental, entre os significados e os recursos significantes;
> b) Piaget: a criança que brinca desenvolve sua linguagem oral, pensamento associativo, suas habilidades auditivas e sociais, além de construir conceitos de relações espaciais e se apropriar de relações de conservação, classificação, seriação, aptidões visuo-espaciais e muitas outras;
> c) Freud: maneira como somos, pensamos, comportamos e construímos nossa alta ou baixa-estima é produto da relação entre nosso consciente e nosso inconsciente e, assim somos como que dirigidos por determinações que fogem ao império de nossa vontade ou intenção. A tarefa de uma boa educação infantil seria a de propiciar, através de brincadeiras, o afeto e a sociabilidade, dando voz aos sonhos infantis.

Já no tocante a educação infantil, que corresponde do zero a seis anos, ela se torna necessária em múltiplos aspectos. Em primeiro lugar, é responsável para que aconteça a socialização das crianças e, em um segundo momento, é no processo de educação infantil que a criança desenvolve habilidades para evoluir para o ensino fundamental, e futuramente para toda uma vida acadêmica.

As palavras de Alicia Fernandéz (2001, p.37) apontam a ralação entre a aprendizagem e o brincar de maneira cativante:

> Aprender é apropriar- se da linguagem, é historiar-se, recordar o passado para desperta- se ao futuro; é deixar- se surpreender pelo já conhecido. Aprender é reconhecer- se, admitir- se. Crer e criar. Arriscar-se a fazer dos sonhos textos visíveis e possíveis. Só será possível que as professoras e professores possam gerar espaços de brincar- aprender para seus alunos quando eles simultaneamente construírem para si mesmos.

E ainda, Maria Cristina Rau (2017, p.78) acrescenta que o adulto, o educador, tem um papel fundamental e pode:

> Aconselhar sobre ações ou materiais, permitir a ocorrência da tentativa e erro, oferecer novos materiais, informações ou perceber quando isso é

> necessário, estimular o interesse e a motivação, ouvir e responder apropriadamente às explicações das crianças, garantir o envolvimento de todas as crianças de acordo com suas capacidades, proporcionar um meio ambiente com recursos apropriados, oferecer feedback, elogios, conservar o senso de humor e manter a situação agradável.

Segundo Ângela Maluf (2008, p.13) “os primeiros anos de vida são decisivos na formação da criança, pois se trata em um período que ela está construindo sua identidade e grande parte de sua estrutura física, efetiva e intelectual”. Ainda, para Adriana Santos e Maria Filomena Leonor (1999, p. 205), destacam a infância como:

> A idade das brincadeiras e que, por meio delas, as crianças satisfazem grande parte dos seus desejos e interesses particulares. O espaço de recreação seria, por excelência, um local onde brincar é atividade privilegiada-não só brincar, como também as muitas facetas que cercam essa atividade e que fomos incorporados em nosso universo. O lúdico é, sem dúvida, um dos caminhos para o trabalho pedagógico, que encontra, assim, um meio de manifestação e expressão.

Finalizando esse tema podemos afirmar que é na instituição educacional infantil, que as crianças precisam ser vistas de forma abrangente e seguindo uma complexidade, pois, é nesse período que ações sistemáticas e continuadas de ensino e aprendizagem devem se fazer presentes principalmente quando os estímulos recebidos nessa faixa etária se tornarão responsáveis para que essas crianças quando na fase adulta percebam a importância de um viver em sociedade.

E, portanto, o professor de educação infantil deve ser consciente do seu compromisso social, promovendo ações emancipatórias e proporcionando vivencias e experiências de construção e reconstrução de saberes existentes no seu mundo real, não descartando os sonhos e as subjetividades apresentadas pelas crianças, é nessa construção que a criança aprende brincando, de forma prazerosa.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Trazendo o contexto dos jogos e brincadeiras na infância, é importante ressaltarmos que, tais atividades, além de perpassarem pelas fases corretas do desenvolvimento humano, ainda carregam consigo a possibilidade de desenvolvimento social das crianças, seguido pela forma de interação existente entre as mesmas e o fato que a diversidade do que é a escola e suas múltiplas atividades educativas, incluindo o conhecer que se desenvolve como sensações e emoções que entre o sujeito e o mundo.

Portanto para nós a educação infantil, é uma somatória de fases e desenvolvimentos humanos, que se fundamentam no ato de unir o educar e suas práticas de ensino e aprendizagem, e o cuidar que se manifesta como necessidade para o desenvolvimento em seus aspectos: motor, cognitivo, social e afetivo.

Segundo Piaget (1973, p.54) o conhecer está relacionado com:

> Conhecer consiste em operar sobre o real e transformá-lo a fim de compreendê-lo, é algo que se dá a partir da ação do sujeito sobre o objeto de conhecimento. As formas de conhecer são construídas nas trocas com os objetos, tendo uma melhor organização em momentos sucessivos de adaptação ao objeto. A adaptação ocorre através da organização, sendo que o organismo discrimina entre estímulos e sensações, selecionando aqueles que irá organizar em alguma forma de estrutura. A adaptação possui dois mecanismos opostos, mas complementares, que garantem o processo de desenvolvimento: a assimilação e a acomodação. Segundo Piaget, o conhecimento é a equilibração/reequilibração entre assimilação e acomodação, ou seja, entre os indivíduos e os objetos do mundo.

O mesmo autor, Piaget (1973), ainda reforça que a psicologia do desenvolvimento infantil se insere na atualidade como algo básico por permitir o conhecimento de todas as fases do desenvolvimento infantil, oferecendo subsídios para o trabalho do educador, e que esse possa atender seus alunos de forma eficaz, contribuindo para o sucesso da aprendizagem, mesmo sabendo sobre a pluralidade e a individualidade que se manifesta em cada aluno quando o assunto é aprendizado.

O educador precisa levar em consideração os fatores cognitivos e psicossociais; tendo em vista que as brincadeiras desenvolvidas nessa fase educacional, além de proporcionar a autonomia das crianças, ainda promove o desenvolvimento maturacional dos seus alunos.

Nesse contexto, Vygotsky (1984), salienta que o desenvolvimento deve ser visto na perspectiva sociocultural, levando em conta que a criança é resultado da cultura e do meio. Acredita que a aprendizagem acontece por meio das relações sociais, mediadas por um adulto para que possa desenvolver os processos mentais superiores. Ainda, Cléopâtre Montandon (2001, p. 51) acrescenta que:

> Apontaram seis aspectos fundamentais nessa etapa da vida do ser humano: A infância é uma construção social; A infância é variável, não pode ser separada de outras variáveis (classe social, o sexo ou o pertencimento étnico); As relações sociais das crianças e suas culturas devem ser estudadas em si; As crianças são e devem ser estudadas como atores na construção de sua vida social e da vida daqueles que as rodeiam; Os

> métodos etnográficos são particularmente úteis para o estudo da infância; A infância é um fenômeno no qual se encontra a “dupla hermenêutica”, ou seja, proclamar um novo paradigma no estudo sociológico da infância é se engajar num processo de ‘reconstrução’ da criança e da sociedade.

Seguindo esse viés de pensamento, ressaltamos que as atividades lúdicas desenvolvidas a partir dos jogos e brincadeiras na infância, desenvolvem múltiplos esquemas de conhecimentos que podem colaborar na aprendizagem de qualquer novo conhecimento, como observar e identificar “formas, grupos, estruturas”, comparar e classificar “quanto a tamanho, peso, característica”, além de, conceituar, relacionar e inferir sobre a importância desses múltiplos significados para a construção do conhecimento.

Em uma construção histórica sobre os jogos na educação infantil, ressaltamos que inúmeras divergências sobre sua real função para o desenvolvimento lúdico emergiram e, ainda, é pauta para discussão entre educadores, tendo em vista que a representatividade dos jogos ainda possui um caráter de disputa, porém, para nossa concepção esse não é o objetivo.

Sabemos que ao longo da história, foram surgindo idéias divergentes em relação aos jogos: para alguns educadores, o jogo representava a possibilidade de fazer a criança gastar mais energia, movimentando o corpo. Como resultado tínhamos crianças cansadas em sala de aula, e isso gerava um pouco de tranquilidade; para outros, representava a possibilidade de preparar a criança para a vida, despertando o ponto de equilíbrio, observando assim seu grau de maturidade, desenvolvimento físico e comportamental.

Contribuindo com essa construção histórica sobre os jogos, Paulo Almeida (2000, p. 16), afirma que “no século XVI e XVII foram fundados colégios pelas ordens religiosas dos Jesuítas, seguindo o modelo de escola tradicional com rígida formação moral e acabaram se tornando famosos”. E, portanto, esses colégios considerados tradicionais, ainda possuíam em sua conceituação a disputa e privilegiando os mais fortes em relação aos demais. Segundo TzukoKishimoto (2005, p.24 apud MIRANDA, 2014, p. 27):

> Novas concepções pedagógicas veem o jogo como uma “tendência natural do ser humano, defendendo não só os jogos do corpo-físico (jogo de corridas com bolas, barras e outros), mas também os jogos de espírito-mente-intelecto (jogo de xadrez e outros)”. Acredita-se, então, que o jogo é um fato tão antigo quanto a cultura.

Ainda, Tzuko Kishimoto (2005, p.21), descreve que “o jogo ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica” e, de acordo com Marli Pires

Santos (2001, p. 53), “a educação, via da ludicidade, propõe-se a uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando, inspirado numa concepção de educação para além da instrução”.

Acreditamos que, através do uso dos jogos e brincadeiras na infância, o desenvolvimento lógico possa contribuir para a estimulação “cognitiva, comportamental, social e psicológica” nos educandos, fazendo assim relações, que que se concretizarão de forma mais agradável e interessante, em relação ao conteúdo o qual estão estudando. Ainda de acordo com Marieta Lucia Nicolau (1994, p.18):

> O brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, facilita a apreensão da realidade e é muito mais um processo do que um produto, exige movimentação física, envolvimento emocional além do desenvolvimento emocional que provoca. Através da atividade lúdica e do jogo a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relação logica, integra percepções, faz estimativas compatíveis com seu crescimento físico e desenvolvimento. E, o fundamental, a criança vai se socializando.

Entendemos ainda que, o jogar e o brincar, além de proporcionar o aprendizado e suscitar para a ludicidade também se torna responsável por preparar para a realização de tarefas da sua própria vida, e futuramente para a vivência que o mundo lhes exigirá.

Nesse sentido, o brincar exerce uma função importante para o contexto de socialização enquanto crianças e posteriormente como jovens e adultos, denominado de autocontrole que, de acordo com Fermino Sisto e Selma de Cássia Martinelli (2006, p. 40) apontam que:

> Pode ser definido como uma forma de controlar o próprio comportamento, geralmente em situações conflituosas, de acordo com padrões definidos culturalmente. O desenvolvimento do autocontrole se manifesta quando a criança começa a ter a perspectiva do outro, e pode ser dividido em dois momentos. O primeiro seria quando a criança se motiva a controlar seu comportamento como uma maneira de agradar às pessoas significativas em sua vida, seja para obter a sua aprovação, seja para evitar sua desaprovação. Já a segunda etapa ocorreria quando a criança tenta se auto-agradar e preservar a sua auto-imagem e, para que isso aconteça, seria necessário que, na ausência de uma resposta externa, a criança adquira a capacidade de ter prazer ou desprazer consigo mesma.

Claudia Cunha, Fermino Sisto e Fernanda Machado (2007, p 20) esclarecem:

> Uma vez que aprendizagem é a mudança de comportamento que se prolonga ao longo do tempo, deve-se enfatizar a relevância de identificar quais as possíveis causas do não aprender e, dentre elas, há o aspecto afetivo-emocional que contribui para a saúde psicológica dos indivíduos.

Nesse sentido, o jogo além de proporcionar o autocontrole e é também responsável por ultrapassar situações ao qual a aprendizagem ainda se vê como limitada para as situações que incluem o não aprender e seus aspectos emocionais.

Ainda, nessa construção dos jogos e brincadeiras como instrumentos para o aprendizado, Rosely Palermo Berneie (2003, p.136) esclarece que:

> Assim como outros instrumentos de educação, jogos "evoluíram e chegaram até os meios modernos de comunicação como computadores e Internet, o jogar é uma brincadeira organizada, convencional, com papéis e posições marcadas", cujo processo de evolução apresenta características bem específicas.

Conforme as citações acima, evidenciamos que o jogar é o brincar, porém, no jogo existe um contexto de regras e com um objetivo predefinido e, sobre isso, Maria Elizabeth Almeida (2000, p.22) esclarece que "o ato consiste em uma atividade livre, conscientemente tomada como não séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total".

Nessa construção de jogos e brincadeiras, é importante que o educador além de possuir critérios pedagógicos pré-estabelecidos, também reconheça que existe ações limitantes para tais atividades, tal como a idade e déficits neurológicos, portanto, sua presença se torna indispensável até que a criança esteja apta a brincar sozinha. Para Tzuho Kishimoto, (2005, p.18), "o jogo é para a criança um fim em si mesmo, ele deve ser para nós um meio (de educar), de onde seu nome - jogo educativo - que torna cada vez mais um lugar na linguagem da pedagogia maternal".

O jogo, de acordo com Rizzi e Haydt (2001, p.175) é "uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras e lúdica, pois se joga pelo simples prazer de realizar esse tipo de atividade. Jogar é uma atividade natural do ser humano". Quanto à classificação dos jogos, Friedmann (1996, p.28), afirma que "Piaget descreveu, classificou e explicou o jogo nas diferentes fases de desenvolvimento da criança".

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao concluir a pesquisa, observa-se que o lúdico é fundamental no processo

de ensino-aprendizagem: jogar, brincar e a utilização dos brinquedos são atividades importantes para o desenvolvimento emocional, afetivo, cognitivo e social dos alunos. Porém, é importante destacar que cada criança aprende de uma forma, e, portanto, avaliar o seu desenvolvimento físico, cognitivo e comportamental durante tais atividades acaba se tornando de responsabilidade primeiramente dos núcleos familiares e posteriormente das escolas.

Podemos concluir que as brincadeiras e os jogos, assim como as demais atividades lúdicas, são uma ferramenta de trabalho muito valorosa para a prática pedagógica da educação infantil, pois através dessas atividades que devem ser incluídas e introduzidas aos conteúdos de forma prazerosa, diferenciada e bastante ativa e participativa entre os próprios alunos. Ou seja, eles estarão aprendendo e brincando.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica**. São Paulo: Loyola, 2000.

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Rio de Janeiro, Vozes, 2003

BRASIL. Ministério da Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Secretaria de Educação Básica- Brasília: MEC, SEB, 2010. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curiculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 10 Marc.2022.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidente da República, [2016]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em 02 Jan. 2023.

BRASIL. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. Brasília: MEC / SEF, **1998**. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf. Acesso em 17 maio 2022.

CUNHA, Claudia Araújo da; SISTO, Firmino Fernandes; MACHADO, Fernanda. Autoconceito e reconhecimento de palavras em crianças do ensino fundamental. **Aval. Psicol.** vol.6, n.2, pp. 147-156, 2007. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-04712007000200005&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 10 Jan. 2023.

FERNÁNDEZ, Alicia. **O Saber em jogo: a psicopedagogia propiciando autorias de pensamento.** Porto Alegre: Artes Médicas, 2001.

FRABBONI, Franco. A Escola Infantil entre a cultura da Infância e a Ciência Pedagógica e Didática. In: ZABALZA, Miguel A. **Qualidade em Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 1998

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

KISHIMOTO, TizukoMorchida (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. **Jogo, brincadeira e a educação**. 8.ed. São Paulo: Cortez, 2005.

KUHLMANN JÚNIOR, Moysés. **Infância e Educação Infantil**: uma abordagem histórica. Porto Alegre: Mediação, 1998.

KUHLMANN JÚNIOR, Moysés Educação Infantil e Currículo. *In:* FARIA, Ana Lúcia e PALHARES, Marina (orgs). **Educação Infantil pós-LDB.** 4ª ed. Campinas: Autores Associados, 2003. p. 99-112.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades Lúdicas para a Educação Infantil**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

MILITÃO, Albigenor. **Jogos, Dinâmicas e Vivências Grupais**. Rio de Janeiro:

MONTANDON, Cléopâtre. Sociologia da Infância: balanço dos trabalhos em Língua Inglesa. **Cadernos de Pesquisa**. São Paulo, nº 112, março, 2001. Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/es/v26n91/a10v2691.pdf. Acesso em: 10 Marc. 2022.

NICOLAU, Marieta Lucia Machado. **A educação pré-escolar, fundamentos e didáticas**. 7ª ed. São Paulo: Atica S.A, 1994.

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

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles, **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba, EditoraIbpex, 2007.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia C. **Atividades lúdicas na educação da criança.** São Paulo: Editora Ática, 2001.

SANTOS, Adriana Pereira dos; LEONOR, Maria Filomena Fernandes. Recreação/Educação Infantil: transição e frutos. *In:*KRAMER,Sônia; LEITE,Maria Isabel; NUNES,Maria Fernandes; GUIMARÃES, Daniela (Orgs). **Infância e Educação Infantil.** Campinas, SP: Papirus, 2011.

SANTOS, Marli Pires (org). **A criança, o adulto e o lúdico**. Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

SISTO Fermino Fernandes, MARTINELLI, Selma Cassia. O papel das relações sociais na compreensão do fracasso escolar e das dificuldades de aprendizagem. *In:*

SISTO FerminoF., MARTINELLI, Selma C. (eds.). **Afetividade e dificuldades de aprendizagem**. São Paulo: Vetor; 2006.

SOARES, Iranilde de Sousa. **Os Jogos E Brincadeiras Na Educação Infantil:** Olhares dos professores do Centro de Educação Infantil A "Mão Cooperadora II".2017. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia).
VYGOTSKY, Levi.**Pensamento e Linguagem**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.