

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO – UEMA
CAMPUS PINHEIRO
CURSO DE PEDAGOGIA LICENCIATURA

MARIA RAIMUNDA MACEDO OLIVEIRA

A INFLUÊNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Pinheiro
2024

MARIA RAIMUNDA MACEDO OLIVEIRA

A INFLUÊNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de conclusão de curso apresentado a coordenação de curso de pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão - UEMA Campus Pinheiro, como requisito necessário obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Ma. Suzane Castro de Araújo Silva.

Pinheiro
2024

Oliveira, Maria Raimunda Macedo

A influência dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil/ Maria Raimunda Macedo Oliveira.

49 f

Monografia(Graduação em Pedagogia Licenciatura Campus Pinheiro) - Universidade Estadual do Maranhão, 2024.

Orientador: Profa. Ma. Suzane Castro de Araújo Silva.

1. Jogos. 2. Brincadeiras. 3. Educação. 4. Educação Infantil.

Elaborado por Cássia Diniz - CRB 13/910

MARIA RAIMUNDA MACEDO OLIVEIRA

A INFLUÊNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de conclusão de curso apresentado a coordenação de curso de pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão- CESPI/UEMA, como requisito necessário obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Ma. Suzane Castro de Araújo.

Aprovada em: 06/08/2024

Banca Examinadora

Prof. Ma. Suzane Castro de Araújo Silva (Orientadora)
Universidade Estadual do Maranhão - UEMA

Prof. Ma. Maria de Jesus Câmara Mineiro
Universidade Estadual do Maranhão – UEMA

Prof. Dr. Eanes dos Santos Correia
Universidade Estadual do Maranhão - UEMA

Dedico a Deus e à minha família, por
todo amor, confiança e apoio em toda
a minha vida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter me dado forças e suporte em todas as etapas da minha vida.

Em especial à Prof.^a Ma. Suzane Castro, pela paciência nesses últimos meses por todo auxílio até hoje.

À minha família, aos meus filhos Yara e Yago, que sempre participaram da minha jornada acadêmica pelo que percebi durante esses anos.

Aos docentes do curso de Pedagogia que através dos seus ensinamentos permitiram que eu pudesse estar concluindo este trabalho.

Agradecer também aos amigos que pude fazer nesses anos de faculdade e pelos grandes momentos que pude compartilhar com eles, sintam-se abraçados, fica aqui todo o agradecimento e felicidade.

RESUMO

Sabe-se que as brincadeiras e jogos são inerentes à infância, as crianças brincam de forma espontânea, transformando objetos em brinquedos lúdicos. Enquanto brincam se desenvolvem fisicamente, emocionalmente e intelectualmente, de modo que as brincadeiras e jogos são elementos essenciais nas escolas de educação infantil. Investigar a importância do uso de jogos e brincadeiras na educação infantil para alunos da pré-escola, com base em estudos disponíveis na literatura. Tratou-se de um estudo de revisão integrativa de literatura, onde contou com a seleção de 15 estudos que abordavam sobre a temática “uso de jogos e brincadeiras na educação infantil”. Após análise dos estudos foram feitas as respectivas discussões. Os estudos selecionados, evidenciaram que há forte impacto do uso de jogos e brincadeiras na educação infantil, especialmente na fase pré-escolar, fase esta em que a criança passa por fases importantes e marcantes, evidenciam-se contribuições no seu desenvolvimento, físico, motor, mental, social e familiar, despertando assim, o interesse de novos estudos, estímulo aos professores e gestores, a respeito da adesão sobre o uso dessas metodologias. Conclui-se, assim, que o aspecto lúdico voltado para as crianças é um importante fator facilitador da aprendizagem e do desenvolvimento integral, seja nos aspectos cognitivos ou físicos, sociais, culturais e afetivos.

Palavras-Chave: Jogos; Brincadeiras; Educação Infantil.

ABSTRACT

It is known that games are inherent to childhood, children play spontaneously, transforming objects into playful toys. While playing, they develop physically, emotionally and intellectually. Therefore, games are essential elements in early childhood education schools. The objective of this study was to analyze the importance of using games and games in early childhood education with an emphasis on preschool. This was an integrative literature review study, which included the selection of 15 studies that addressed the theme "use of games and games in early childhood education". After analyzing the studies, respective discussions were held. The selected studies showed that there is a strong impact of the use of games and games in early childhood education, especially in the preschool phase, a phase in which the child goes through important and remarkable phases, making contributions to their development evident, physical, motor, mental, social and family, thus arousing interest in new studies, encouraging teachers and managers to adhere to the use of these methodologies. It is concluded, therefore, that the playful aspect aimed at children is an important factor that facilitates learning and also integral development, whether in the cognitive or physical, social, cultural and affective aspects.

Keywords: Games; Games; Child education.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	09
2 REVISÃO DA LITERATURA	12
2.1 Compreendendo a atividade lúdica no contexto da educação infantil	14
2.2 Perspectivas históricas e evolução da atividade lúdica	14
2.3 Características dos jogos e brincadeiras no sistema educacional	16
2.4 A importância do lúdico como ferramenta de ensino- aprendizagem	18
3. RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	20
3.1 Jogos e brincadeiras na educação de alunos da Pré-escola	34
3.2 Os principais tipos de jogos e brincadeiras usadas na educação infantil para alunos da Pré-escola	36
4. CONCLUSÃO	42
REFERÊNCIAS.....	44

1 INTRODUÇÃO

A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil traz perspectivas de um valor gigantesco, pois a criança interage mais e desenvolve a coordenação motora. Essas atividades trabalhadas nas salas de aula tendem a trazer muitas vantagens no que se refere ao processo ensino- aprendizagem e faz com a aula vá se tornando harmoniosa impactando diretamente no desenvolvimento cognitivo do educando. Quando os menores aprendem brincando adquirem noção de mundo, de construir, imaginar, inventar diversos cenários, desse modo, observar-se que os pequeninos têm inúmeras possibilidades de adaptar-se a diferentes ambientes. Assim, entende-se a importância do brincar para o desenvolvimento da criança e esta influência ajuda no raciocínio lógico.

Segundo Piaget (1967, p. 87) o jogo pode ser muito mais que uma simples brincadeira. Ele proporciona o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos.

Segundo Kishimoto, (1998, p. 31) se o jogo remete ao natural, universal e biológico, ele é necessário para a espécie, isto é, para o treino de instintos herdados dessa forma.

Na teoria Piagetiana, segundo Kishimoto (1998, p. 32) a brincadeira não recebe uma conceituação específica. Entendida como ação assimiladora a brincadeira aparece como forma de expressão da conduta adotada de características metafóricas como espontânea prazerosa, semelhantes às do romantismo e da Biologia.

É notório destacar Vygotsky (1984), que relata que é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento da criança. Para garantir que as crianças tenham mais acesso aos jogos e brincadeiras, o autor relata que há desenvolvimento e interesse pelo jogo; a partir das brincadeiras a criança começa a criar um mundo imaginário, de fantasias e retrata no brincar a Liberdade de se expressar sem restrições ou impor algo para a criança na brincadeira. Levando em consideração que o mecanismo de brincar e o uso do lúdico de forma geral se configura como um elemento essencial para a aprendizagem infantil, assim como proposto pela base nacional comum curricular. É por meio do brincar que a criança cria vínculos sociais e construtivos, que contribuem para o seu pleno desenvolvimento físico, mental, social e cultural, colaborando com a formação do ser dentro e fora da escola.

Todavia acreditamos que ainda existe um grande desafio para que os professores consigam proporcionar esse ambiente para o aluno, pois existe a falta do material para a construção dos recursos e isso acaba sendo um empecilho para que não haja esse momento de lazer e aprendizagem. Percebemos aqui uma problemática, pois diante de tal problema essa pesquisa busca responder os seguintes questionamentos: Quais os impactos dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças? Quais as principais dificuldades apresentadas para a realização das brincadeiras estão sendo superada sem prejudicar os alunos de forma adequada?

Partindo dessas inquietações é o objetivo geral desta pesquisa, investigar a importância do uso de jogos e brincadeiras na educação infantil para alunos da pré-escola, com base em estudos disponíveis na literatura. Para os objetivos específicos pretendeu-se apresentar as contribuições dos jogos e brincadeiras para a educação infantil para alunos da pré-escola; identificar os principais tipos de jogos e brincadeiras oportunizando a aprendizagem e a socialização usadas na educação infantil para alunos da pré-escola e apresentar melhorias para o ensino a partir do uso de jogos e brincadeiras.

Esta pesquisa utilizou a revisão integrativa de literatura como foco principal uma vez que ela contribui no processamento sistemático e analítico dos resultados. Utilizou-se autores pioneiros e referências para a temática estudada, como Kishimoto (2010) que explica que a brincadeira é uma prática que possibilita a criança de ser, e de ser com os outros no mundo. Logo, o brincar é uma necessidade humana, principalmente da criança. (AGUIAR; SANTANA; SANTANA, 2015).

Para as buscas, recorreu-se à base de dados SciELO e Google Acadêmico, utilizando, de maneira conjunta, as palavras-chave: “Jogos”, “Brincadeiras” e “Educação infantil” Foram incluídos artigos no idioma português, publicados entre os anos 2018 e 2024.

A elaboração da revisão obedeceu às seguintes etapas: 1) formulação da questão de pesquisa, hipótese e objetivo; 2) estabelecimento dos critérios de inclusão e exclusão dos artigos; 3) definição das informações que seriam extraídas dos artigos selecionados; 4) discussão e apresentação dos resultados; e, por fim, 5) apresentação da revisão. Para guiar esta revisão bibliográfica, formularam-se as seguintes questões norteadoras: Quais os impactos dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças? Quais as principais dificuldades apresentadas para a realização das brincadeiras estão sendo superada sem prejudicar os alunos de forma adequada?

Como critérios de exclusão estão artigos que estavam fora do período selecionado e que não tinham semelhança com a temática e os critérios de inclusão foram: estudos publicados no período selecionado, em idioma português e que abordassem a temática da pesquisa.

2. REVISÃO DE LITERATURA

2.1 Compreendendo a atividade lúdica no contexto da educação infantil

A educação infantil é compreendida como o primeiro contato da criança com o mundo da educação escolar é fundamental para a formação humana da criança, ou seja, ela necessita ser uma fase positiva e altamente proveitosa para o indivíduo (ARAÚJO, 2020, p.01).

São os primeiros anos de vida da criança que irão garantir a qualidade dos anos posteriores, pois esse é o período em que ela está construindo sua identidade e grande parte de sua estrutura física, afetiva e intelectual. Nesse período é importante que o corpo docente e a estrutura educacional invistam na formulação e no planejamento de estratégias, incluindo 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, 2009a, p.13).

A palavra Ludicidade é originada do termo latino “*ludus*”, que significa “jogo”, porém, a partir da evolução histórica esse termo se expandiu e começou a ser reconhecido como um elemento fundamental para a experiência humana (KISHIMOTO, 1998).

O uso do lúdico por meio dos jogos e brincadeiras, o indivíduo passa a se expressar, fortalecendo os vínculos sociais e afetivos. Com o passar dos anos, as brincadeiras se difundiram, especialmente durante a Idade Média, quando eram praticadas de forma generalizada, independente de idade ou posição social, durante as festividades tradicionais da época (HUIZINGA, 1999).

A criança inserida no contexto dos jogos e brincadeiras aprende a compartilhar e a distinguir entre o que é correto e o que não é (CUNHA 2007, p.24).

O educador precisa capacitar habilidade únicas do processo do ensino na educação infantil, como: a habilidade de abordar uma gama diversificada de conteúdos, desde cuidados básicos até conhecimentos específicos, utilizando instrumentos fundamentais para refletir sobre a prática direta com as crianças como a observação, o registro, o planejamento e a avaliação (DOS SANTOS; CHAMARROS 2024).

O aspecto lúdico é benéfico para o desenvolvimento dos alunos nos anos iniciais, contribuindo para o processo de ensino e aprendizagem. Eles defendem que

os jogos e brincadeiras servem como uma ponte entre o prazer e o conhecimento, promovendo um ambiente mais dinâmico e motivador para os alunos (FERRO; VIEL 2019).

Os jogos, brincadeiras e abordagens lúdicas constituem elementos fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos, além de promoverem um ambiente de aprendizado mais dinâmico e motivador (NASCIMENTO, 2022; SANTOS, 2023; OLIVEIRA; ARAÚJO 2015).

2.2 Perspectivas históricas e evolução da atividade lúdica

Ao longo dos anos, a educação passou por diversas mudanças por todo o mundo. Sendo considerada como direito fundamental de todos os cidadãos, sendo a infância, uma fase decisiva para o desenvolvimento ideal do educar. De acordo com Barros (2008), várias pesquisas realizadas nos anos de 1980 já mostravam que os seis primeiros anos de vida são fundamentais para o desenvolvimento humano e a formação da inteligência e da personalidade. Em 1988, a Constituição Federal do Brasil, então, reconheceu, pela primeira vez, a Educação Infantil como um direito da criança, opção da família e dever do Estado. A partir daí a Educação Infantil no Brasil deixou de estar vinculada somente à política de assistência social passando então a integrar a política nacional de educação (BARROS, 2008).

Tendo em vista toda sua importância, a educação infantil passou por muitas mudanças e ainda passa, objetivando estratégias de melhoria do ensino; uma dessas estratégias é o uso do método lúdico, representado pelas brincadeiras e jogos, visto que estes fazem parte do universo das crianças, pois é através destes instrumentos que as crianças descobrem e constroem seu mundo, bem como representam o mundo adulto. Neste contexto é que se pode afirmar que mesmo brincando ou jogando as crianças/educandos constroem novos conhecimentos, conseguem estabelecer uma interação com outras crianças, aprendem a seguir e respeitar regras, normas (KISHMOTO, 2010).

De acordo com Brenelli (1996) o ato de brincar é visto como sendo: “Atividade que gera um espaço para pensar, onde faz avançar o raciocínio desenvolvendo o pensamento, já que a atitude lúdica – a brincadeira - justamente por pressupor ação e a articulação de pontos de vista, estimulando a representando e engendrando a

operatividade". As interações que oportuniza, favorecem a superação do egocentrismo, desenvolvendo a solidariedade e a empatia (BRENELLI, 1996, p.10).

As brincadeiras e jogos fazem parte da vida da criança desde sua infância, pois o brinquedo tem um valor significativo para o desenvolvimento e criatividade ao cenário do contexto em que vive e se relaciona, desta forma ela exercita a imaginação para o próprio conhecimento de mundo (RAMOS, 2000).

Através das brincadeiras que a criança se comunica, sendo de uma forma de expressão, observação e questionamentos tentando explicar os fenômenos finais os jogos e brincadeiras despertam o desenvolvimento integral da criança lhes proporcionando inúmeras ações capazes de tornar este momento prazeroso para o aprender e, por isso, é importante no processo do desenvolvimento infantil onde se trabalha corpo e mente (SANTOS, 2003).

Os jogos e brincadeiras na educação infantil passam por vários desafios, para atender ao que de fato realmente precisa para uma educação digna e desenvolvida, pois é na educação infantil que a finalidade é o desenvolvimento integral de cada criança (ROSAMILHA, 1979).

As brincadeiras para a criança são uma construção de mundo, uma percepção em relação a vida daquela determinada criança, através dos jogos e brincadeiras a criança se expressa melhor consegue comunicar-se, lidar com situações e emoções (SNEYDERS, 1996).

De acordo com o autor Kishimoto (2010), o brincar é a principal atividade da criança no seu cotidiano. É através dessa prática que a criança tem a possibilidade de ser e de ser com os outros no mundo. Logo, o brincar é uma necessidade humana, principalmente, da criança.

Portanto, o brincar é uma ação de suma relevância dentro do trabalho pedagógico no ambiente da Educação Infantil. Em vista disso, é fundamental a realização de constantes e consistentes oportunidades de formação para que os profissionais da área da Educação Infantil possam ampliar o leque de seus conhecimentos acerca do lúdico, jogos, brinquedos e brincadeiras, repensando e renovando sua postura pedagógica (KISHIMOTO, 2010).

2.3 Características dos jogos e brincadeiras no sistema educacional

Os jogos e brincadeiras apresentam características próprias, conforme a descrição de Huizinga (1999), a criança quando se relaciona com o jogo, ela tem a liberdade de criar, recriar seu próprio cotidiano, criando os seus próprios limites dentro do espaço de tempo.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil RECNEI, a criança como todo ser humano é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade com determinada cultura em um determinado momento histórico. É profundamente marcada pelo meio social em que se desenvolve. A criança tem na família, biológica ou não, um ponto de referência fundamental apesar da multiplicidade de interações sociais que estabelece com outras instituições sociais (BRASIL, 1998, p. 21).

O contexto familiar é o primeiro ambiente social que os filhos conhece e aprende os valores e conhecimentos que despertará valores morais e éticos, a educação familiar se sobrepõe sobre os demais, a família se torna uma fonte confiável, a relação familiar e a escola é essencial para a formação da criança que precisa ser valorizada; a participação ativa da família no contexto escolar, que vem construindo caráter e personalidade, e traz um desenvolvimento integral e isso ocorre justamente quando existe esta função de família e escola pois a educação do indivíduo depende da família, a família educa e o papel da escola é fornecer conteúdos que visam aprimorar o cognitivo e construir pontes de conhecimentos (CARVALHO, 1992).

Segundo Vygotsky em uma das suas três teorias sobre a interação escolafamília. O princípio de contínua interação entre a base biológica do comportamento e as mutáveis condições sociais; os fatores biológicos preponderam sobre os sociais apenas no início da vida. Com o desenvolvimento do pensamento, o próprio comportamento da criança passa a ser orientado pelas interações que estabelece (VYGOTSKY, 1988).

A família é a base principal para o desenvolvimento da criança, pois a escola sozinha não educa; é preciso a permanente presença da família, nesse momento de construção de aprendizado sobre a acomodação tendo como função consolidar a experiência passada, o papel da família é sempre estar presente na vida escolar de seus filhos, que venha demonstrar mais interesse de participar desse momento ímpar onde está sendo vivenciado, a participação dos pais nas realizações de atividades

pedagógicas, na contribuição do material didático, e demonstrar sua parcela de contribuição nos conteúdos dos filhos (REDIN, 1998).

Desse modo ressaltamos que a escola atua na construção desse vínculo fundamental, onde devemos considerar a necessidade da família, levando a vivenciar as situações para que conheçam a realidade e sintam o desejo de serem mais participantes, ativos no desenvolvimento humano e social da criança. Isso terá efeitos positivos, esse tipo de interação família/escola (BEE, 1986).

O veículo inicial responsável pela transmissão da educação é a família depois vem a interação da sociedade, que é de fundamental importância para agregação de valores e crenças, é através da educação que os próprios indivíduos adquirem as informações necessárias para uma vida mais ativa, é por meio da educação que o ser humano tem consciência de si próprio e da vida que o cerca (ZABALZA, 1998).

Os objetivos da educação são, principalmente, a adaptação dos indivíduos à sociedade e a transmissão de cultura; as crianças têm o desenvolvimento de suas potencialidades, pois, é por meio da educação que ocorre o desenvolvimento de personalidade e da própria sociedade. A educação é de extrema importância para a sobrevivência, para viver e construir condições que possibilitem a aprendizagem do aluno (ZABALZA, 1998).

Um dos métodos de construção da aprendizagem muito discutido e que ocupa um lugar de destaque para a educação é a utilização do lúdico como estratégia capaz de colaborar na Educação Infantil que tem sido muito discutida e apreciada nos ambientes escolares, por ser a brincadeira um dos universos da criança.

Conforme Almeida (2000, p.10):

A educação lúdica, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. Sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação de modificação do meio.

Por meio dos Jogos e brincadeiras crianças exploram seu mundo interior e exterior na busca de conhecer-se, externar-se e internalizar o mundo que os rodeia, para avançar em novas descobertas que constroem sua autoimagem, tornando-se

capazes de interagir em seu mundo e desenvolver-se cognitivamente estimulando o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais e morais (ALMEIDA, 2000).

Sendo assim, a adesão dos jogos e brincadeiras no ambiente escolar infantil, deve ser mais explorada e implementadas pelas escolas, tendo em vista seus vários benefícios para a construção do saber no processo de ensino-aprendizagem. As brincadeiras são universais, estão na história ao longo dos tempos, fazem parte da cultura de um país, de um povo. Essa seria uma das formas da criança explorar, experimentar e conhecer o mundo e a realidade que a circunda (ALMEIDA, 2000).

2.4 A importância do lúdico como ferramenta de ensino- aprendizagem

O brincar já é do cotidiano das crianças e aliar essa prática ao ensino traz vários benefícios. Por já ser algo rotineiro, elas têm o prazer e a satisfação no realizar das atividades. Trazer os jogos, brincadeiras músicas e elemento diferente do tradicional transforma o ambiente num local mais agradável e familiar às crianças (BEZERRA; COUTINHO, 2024).

Trazer a alegria para a sala de aula, com jogos brincadeiras, músicas e muita ludicidade contribui significativamente para o processo de ensino- aprendizagem. Elementos promissores do ensino, como a socialização, a experimentação, a criatividade são estimulados nas brincadeiras. Com as brincadeiras a criança se relaciona consigo com o meio e com o próximo; os jogos atuam no desenvolvimento cognitivo, psicomotor no raciocínio e na atenção (SNEYDERS 1996, p.12).

Conforme Carrais (2020) as crianças encontram prazer em brincar, pois enquanto brincam, satisfazem a sua curiosidade pelo mundo à sua volta; porque se sentem ativos, capazes e protagonistas, pois são eles que decidem jogar ou não e o que jogar; experimentam e põe em prática a sua força, as suas capacidades, a sua imaginação, a sua inteligência, as suas emoções e os seus afetos.

Diversos estudos já evidenciam o impacto que os jogos e brincadeiras tem sobre o processo de ensino, a aprendizagem vem a partir do surgimento de problemas que devem ser resolvidos e se revela o conhecimento adquirido, que pode se confundir com o conhecimento alheio. Por meio da brincadeira, a criança pode canalizar sua energia e buscar soluções para os problemas que encontra em sua vida (CAMPOS et al., 2020).

Os estudiosos do ramo científico comprovaram que o hemisfério esquerdo do cérebro desenvolve um tipo de pensamento denominado vertical e o direito desenvolve o pensamento lateral. É essencial que na infância esses dois hemisférios sejam estimulados, cabendo ao professor a função de estimular o pensamento criativo, buscando promover todos os tipos de pensamento (DE LA TAILLE; DE OLIVEIRA; DANTAS, 2020).

No âmbito do ensino, há uma interpelação entre o brincar e aprender, pois qualquer jogo que coloque novas demandas na criança deve ser visto como uma oportunidade de aprendizagem, além disso, no jogo eles aprendem com notável facilidade porque estão especialmente predispostos a receber o que a atividade lúdica em que estão engajados com prazer lhes oferece. Quesitos como a atenção, a memória e a engenhosidade são estimuladas no brincar e todos esses aprendizados que a criança realiza ao brincar, serão posteriormente transferidos para situações não lúdicas (DE LA TAILLE; DE OLIVEIRA; DANTAS, 2020).

O lúdico inserido na educação infantil deve ser inserido diariamente nas práticas de ensino, exigindo dos professores uma orientação consciente e deliberada, que devem estabelecer objetivos pedagógicos claros. Sua utilização objetiva contribuir para o desenvolvimento integral da criança, conectando sua cultura, tanto do contexto social em que está inserida como de outras culturas, promovendo assim, a valorização da diversidade (LOPES; ENVIY 2023).

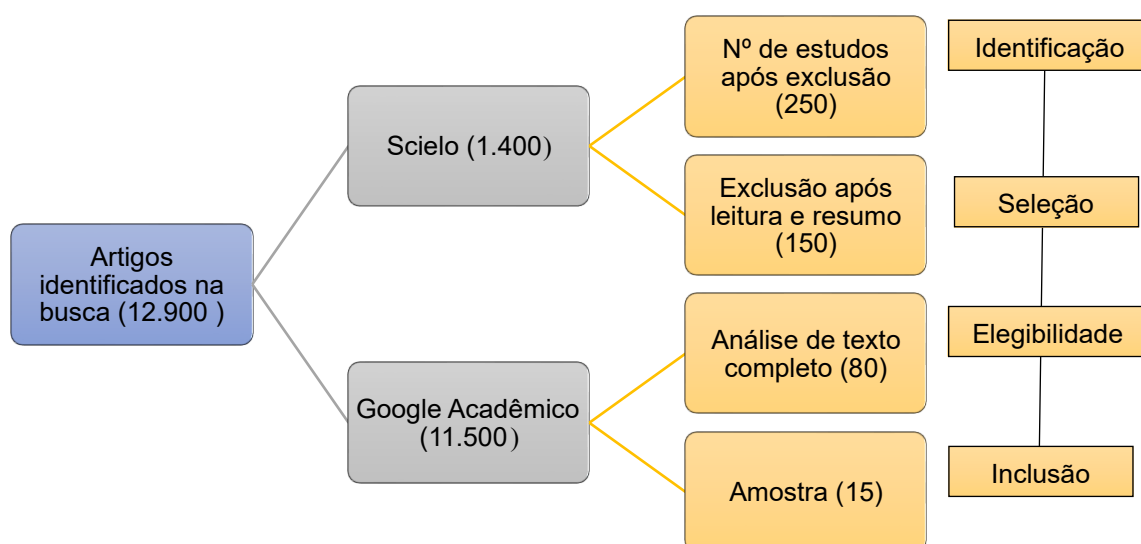
Portanto, o uso da ludicidade como no caso dos jogos e de brincadeiras, não apenas enriquece o processo de ensino-aprendizagem, mas também fortalece a capacidade da criança de compreender e interagir com o mundo, promovendo um desenvolvimento integral e respeitando a diversidade cultural e social (LOPES; ENVIY 2023).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como pode-se observar na **figura 1**, na busca foram encontrados 12.900 artigos relacionados com o tema, dos quais foram utilizados 15, entre os anos de 2018 e 2023.

Os artigos foram analisados e utilizados para avaliar a importância do uso dos jogos e brincadeiras na educação infantil. A análise dos dados obtidos se deu a partir leitura analítica de todo o conteúdo selecionado, seguindo para a resposta em questionamento. Os resultados foram apresentados de forma sistemática e discutidos para melhor entendimento da temática.

Figura 1. Fluxograma de seleção de estudos para compor a pesquisa



Fonte: Autora, 2024.

Foram selecionados para compor este trabalho, 15 estudos com base nos critérios de inclusão e semelhança com a temática. O quadro (1) abaixo descreve as principais informações contidas nos estudos selecionados.

Quadro 1. Descrição das informações fundamentais encontradas nos estudos selecionados

Autor/Ano/Revista	Objetivo do Estudo	Conclusão
SOUZA; SANTOS 2018. Interfaces da Educação	Descrever uma realidade escolar e refletir sobre o tema aprendizagem infantil a partir de jogos e brincadeiras.	Segundo os autores referenciados ao longo deste trabalho, jogos e brincadeiras são estratégias de ensino que repercutem em bons resultados metodológicos para o ensino nas diversas áreas do conhecimento na educação infantil.
SANTOS&PEREIRA 2019. Rev.Eletronica pesqeduc	Discutir sobre a importância do brincar no processo de desenvolvimento da criança, estabelecendo a construção do conhecimento através das brincadeiras, dos jogos e dos brinquedos.	Traz, como marco principal, a contribuição de teóricos que trataram da temática para a compreensão do quanto é importante que o educador tenham clara o papel dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento infantil, considerando que os jogos e as brincadeiras têm se configurado como elementos indispensáveis à prática pedagógica.
CAROLINE, T.R 2021. Revista Saberes docentes em ação	Compreender a contribuição dos jogos e das brincadeiras como recursos pedagógicos no processo de aprendizagem das crianças durante o tempo livre, educação infantil e também transmitir uma postura do professor com as crianças diante da utilização dos jogos e brincadeiras na escola.	Ao final dessa pesquisa o educador terá um novo olhar da importância de jogos e brincadeiras, não somente como um passatempo para as crianças, mas sim um auxílio no processo de ensino-aprendizagem.
VIEIRA, G.R 2020. Brazilian journal of development	Entender melhor como as professoras trabalhavam os conteúdos da Educação Física em suas aulas, em duas escolas.	Conclui-se que o brincar é, portanto, uma atividade natural espontânea e necessária para a criança. Logo, por meio do Jogo

	na cidade de Surubim-PE.	ou brincadeiras é possível o desenvolvimento intelectual, bem como possibilitar a aprendizagem significativa ao melhorar sua capacidade potencial ao. Percebemos, que apesar da Educação Física estar inserida na grade curricular da educação básica formalmente, sua realização prática encontrase comprometida, pois mesmo com esforço daunidocente em ministrar suas aulas, inserindo os conteúdos da Educação Física, esta não possuem aporte técnico e ou teórico para realizá- la numa perspectiva de desenvolvimento cognitivo e motor mais aprofundado.
OLIVEIRA; SILVA; ARAÚJO; COSTA 2018. FUNEC	Discutir a importância que os jogos e as brincadeiras podem exercer no aprendizado das crianças de modo produtivo para proporcionar uma educação formal e obter uma aprendizagem significativa.	Ensinar sem que a criança perceba. Por meio das brincadeiras e dos jogos, as crianças podem acabar construindo um mundo da forma que elas gostariam que fossem. Sendo assim, as brincadeiras e os jogos se torna algo de extremo valor na vida de uma criança.

FORMIGA, F.A 2021. UNICEPLAC-Centro Universitário	Analisar como jogos e brincadeiras lúdicas permitem influenciar no desenvolvimento cognitivo; operando na promoção do conhecimento, no estímulo ao aprendizado e no processo	Os jogos e brincadeiras lúdicas proporcionam inquietações e reflexões no contexto escolar, por isso há necessidade de projetos e ações na trajetória profissional do
---	--	--

	de socialização da criança nos anos iniciais.	pedagogo no que diz respeito ao tema proposto, neste estudo.
DE LUCENA,V.N 2023. Revista Gestão&Educação	Apresentar possibilidades de ampliação dos jogos e brincadeiras na educação infantil.	Neste trabalho pode-se compreender que o lúdico na educação infantil ou na educação como um todo é necessário para nortear as ações pedagógicas, sendo que contemplar o brincar é um fazer educativo cheio de significados.
ARAÚJO&NOBRE 2021. Revista Humanidades e Inovação	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 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.

SILVA&LIMA 2019. Psicologia e Saúde em debate	Esta pesquisa tem como objetivo verificar a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil e como os mesmos devem ser trabalhados para que ocorra uma aprendizagem significativa e prazerosa.	A educação lúdica para além de proporcionar um crescimento sadio possibilita a interação social como modo de inserção dos pequenos na sociedade, de maneira que para a sociedade é relevante se desenvolver projetos acerca dessa temática,
---	--	---

		no intuito de propiciar o desenvolvimento do meio social, moral e de qualidade de vida.
ALBUQUERQUE, A.B.S 2020. UFT-Fundação Universidade Federal do Tocantins.	Analisar as contribuições dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, bem como conhecer o trabalho pedagógico com a ludicidade e as brincadeiras na pré-escola.	As atividades lúdicas, através de jogos e brincadeiras e outras, são ferramentas essenciais para o trabalho docente. Assim, realmente é possível educar e cuidar com atividades lúdicas e prazerosas, e a criança aprendem brincando.
CLEMENTE, C.A.P 2019. Universidade do Minho	O presente relatório insere-se no plano de estudos do Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico e surgiu da necessidade de tornar os espaços de aprendizagem em espaços mais dinâmicos, através de jogos e brincadeiras.	Observou-se que os jogos e brincadeiras utilizados neste projeto contribuíram para que a maior parte das crianças na educação pré-escolar e 1.º ciclo envolvidas aumentasse a sua autoconfiança, a sua independência e autonomia, melhorassem a sua convivência democrática e comunicassem de forma mais adequada e segura.

SANTOS, J.J 2019. UFT-Fundação Universidade Federal do Tocantins	Compreender e discutir a importância do lúdico na Educação Infantil em uma escola pública, em Arraias-TO, por meio de práticas pedagógicas desenvolvidas na sala do Pré I.	É necessário investir cada dia mais na inserção de brincadeiras e jogos no dia a dia das crianças, em especial na primeira infância, pelo fato de estarem em crescimento e transformação. Assim, as creches e pré-escola têm função primordial nesse processo de desenvolvimento.
OLIVEIRA & ALBRECHT, 2021 Resumo	Analisar a utilização dos jogos e brincadeiras, como eles contribuem para o desenvolvimento cognitivo, motor e social da criança e o papel do professor como facilitador no processo de ensino- aprendizagem	A utilização de instrumentos como jogos e brincadeiras oferecidos pelo professor, torna a criança mais ativa no processo de aprendizagem.
SAMPAIO,M.O 2019. Universidade de Brasília	Compreender quais são as contribuições que os jogos e as brincadeiras, cooperativos podem trazer para a formação de crianças que cursam a pré-escola, bem como, desenvolver valores, habilidades de percepção que as crianças têm desses jogos e brincadeiras.	De acordo com os resultados apresentados, nota-se que as brincadeiras e os jogos cooperativos podem ser fundamentais para desenvolver valores, habilidades de coordenação motora e socialização.

SACRAMENTO, G.X 2021. Universidade Estadual de Goiás	Investigar através de estudos como os jogos e as brincadeiras podem contribuir para os alunos da pré-escola e educação infantil no processo de Ensino- aprendizagem.	Através destes estudos, foi possível notar a importância dos empregos das brincadeiras e os jogos em sala de aula, com as atividades que sejam fundamentais que constroem o conhecimento da realidade vivida pelos alunos no seu dia a dia, a interação, em conquistas com o mundo e seu aprendizado.
--	--	---

Fonte: Autora, 2024.

Para responder à pergunta norteadora e os objetivos, serão discutidos a seguir os principais achados. A apresentação de dados foi feita de forma descritiva através de indexação de conteúdo em categorias analíticas que foram: As leis que incluem os jogos e brincadeiras na educação infantil, Contribuições dos jogos e brincadeiras para a educação infantil, Jogos e brincadeiras na educação de alunos da Pré-escola e Os principais tipos de jogos e brincadeiras usadas na educação infantil para alunos da Pré-escola.

a. As leis que incluem os jogos e brincadeiras na educação infantil

A Educação Infantil é entendida como primeira etapa da Educação Básica e é o início e o fundamento do processo educacional. A entrada na creche ou na pré-escola significa, na maioria das vezes, a primeira separação das crianças dos seus vínculos afetivos familiares para se incorporarem a uma situação de socialização estruturada (BNCC, 2018).

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, relatam no seu Artigo 9º, que as interações e brincadeiras formam os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações

com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização (BNCC, 2018).

A constituição federal brasileira, assegura que a educação Infantil é um direito fundamental da criança. Esta modalidade de ensino é dividida em: creche e pré-escola para crianças de 0 (zero) até 5 (cinco) anos de idade. Assim, a educação para crianças é uma conquista recente, pois durante muito tempo a infância e a necessidade de uma educação especializada nas especificidades do desenvolvimento e aprendizagem infantis não foram consideradas (BRASIL, 1988).

A atual Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDBEN (Lei. n. 9.394/1996), é considerada um marco legal essencial e se definiu como um referencial histórico significativo para a Educação Infantil, pois possibilitou aos municípios o atendimento das crianças de 0 a 6 anos de idade e determinou um pequeno espaço de tempo para que eles se organizassem e assumissem a Educação Infantil em seus próprios sistemas de ensino.

Com o objetivo de dar qualidade no atendimento dos interesses do Ministério da Educação, no ano de 1998, foram sancionados os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (BRASIL-RCNEI, 1998), que levou uma definição particular sobre o conceito de criança.

A criança como todo ser humano, é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico. É profundamente marcada pelo meio social em que se desenvolve, mas também o marca (BRASIL-RCNEI, 1998, vol. I, p. 20).

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil – DCNEI - em sua segunda versão (Resolução Nº 05/ 2009) organiza a estrutura e particularidades que a educação infantil tem, argumentando os princípios e orientações para os sistemas de ensino, na organização, articulação, desenvolvimento e avaliação de propostas pedagógicas. Essa Resolução deixa claro que o Estado tem a responsabilidade na educação comunitária das crianças, junto com as ações das famílias. As Creches e as Pré-Escolas têm a função de igualar e cumprir pedagógica e sociopolítica, por meio de práticas que promovem a ampliação do saber e conhecimentos de diferentes

naturezas. As DCNEI levam a uma ideia de criança necessita de um novo entendimento de práticas pedagógicas.

A inclusão da Educação Infantil na Base Nacional Comum Curricular - BNCC, em 2015, material que organiza este processo educacional, passou por diversos debates e etapas democratizadas por todo o país por diferentes segmentos sociais, de classe, entidade, instituições, entre outras representações. A BNCC é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos desenvolvem durante as etapas e modalidades da Educação Básica, de costume que tenham assegurado seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, conforme o que estabelece o Plano Nacional de Educação e que estabelece critérios organizacionais e estruturais para o desenvolvimento e implementação de uma educação infantil ampla e positiva (BRASIL-PNE, 2014).

Segundo o estudo de Souza e Santos (2018), as novas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEIs) aprovadas pelo Conselho Nacional de Educação em 2009 (Parecer CNE/CEB nº 20/09e Resolução CNE/CEB nº 05/09), representam oportunidade para se pensar como e em que direção atuar junto às crianças, a partir de quais parâmetros e como articulá-los ao processo de ensino aprendizagem na Escola Básica.

Para tanto, proporcionar às crianças o acesso às brincadeiras, aos jogos e, em especial, aos jogos cooperativos, é garantir um direito delas. O jogar cooperativo no contexto da escola pode ser motivador para introduzir os eixos integradores (DISTRITO FEDERAL, 2018a).

Nesta perspectiva, a criança poderia ajudar um colega que estivesse apresentando alguma dificuldade e juntos poderiam construir mais conhecimentos acerca do que estudam. E isso poderia acontecer tanto nos jogos cooperativos, como nas brincadeiras tendo em vista que a ludicidade é primordial para a constituição da criança, pois ultrapassa a diversão pessoal para o convívio social (SÁ; SILVA, 2013).

Para isso, é de suma importância que o professor tenha consciência de suas ações nas brincadeiras e jogos, pois, sabe-se que é importante a autonomia que é dada ao brincante para imaginar, criar e estabelecer regras, ou seja, a independência de organizar e de gerir o andamento de suas brincadeiras. Quando a criança tem liberdade para estabelecer seu próprio modo de brincar, ela participa naturalmente. Através dessas ações, que envolvam a contribuição de ambas as partes, tanto dos

alunos, quanto dos professores e gestores, será possível alcançar as metas estabelecidas pelas diretrizes educacionais e assim assegurar os direitos das crianças na infância.

b. Contribuições dos jogos e brincadeiras para a educação infantil

São diversas as finalidades dos jogos e brincadeiras no ambiente escolar, assim como são muitas as contribuições. Como dito anteriormente, as interações e brincadeiras estão incluídas nos marcos legais dos direitos educacionais das crianças. No contexto escolar, os jogos podem ser utilizados com diversas finalidades pedagógicas, atuando na promoção de situações de ensino e aprendizagem e na valorização do conhecimento através de um processo de construção pautado na ludicidade e no prazer. A ação motivadora proporcionada pelos jogos, estimula a produção do conhecimento pelos alunos em sala de aula, provocando um importante impacto sobre sua aprendizagem (MOYLES, 2002).

O autor Rodrigues (2013), afirma que o jogo é essencial para a saúde física e mental, pois permite à criança as vivências do mundo adulto, o que possibilita a mediação entre o real e o imaginário. Neste sentido, destaca-se ainda a importância da brincadeira:

Pela brincadeira a criança desenvolve as possibilidades virtuais que afloram sucessivamente à superfície do seu ser, assimila-as e as desenvolve, une-as e as combina, coordena seu ser e lhe dá vigor (CHATEAU, 1987, p.14 *apud* RODRIGUES, 2013).

O jogo é tido como um recurso muito importante para uso no meio educacional, visto que possibilita um processo de desenvolvimento dinâmico e integral em diversos aspectos do sujeito, no que diz respeito à área afetiva, linguística, cognitiva, social, motora, entre outros. Além disso, colabora na construção da criatividade, autonomia e responsabilidade, razão pela qual tem sido utilizado dentro do contexto pedagógico nas escolas contemporâneas (MORATORI, 2003)

Conforme Silva (2007), a aplicação dos jogos e brincadeiras é benéfica não apenas aos alunos que as praticam, mas também a todo o corpo educacional, visto que com a adesão dos jogos e brincadeiras, existe uma facilitação na aprendizagem

e compreensão dos assuntos proposto, logo existirá maior alcance nas metas pedagógicas pré-estabelecidas em uma instituição. Entretanto, a definição de um jogo a ser aplicado em sala de aula deve considerar o atendimento a um objetivo principal e ainda encontrar-se adequado a um conhecimento pedagógico definido, garantindo assim que a atividade proporcione o esperado conhecimento e enriquecimento dos objetivos pedagógicos estabelecidos.

Os autores Ramos, Ribeiro e Santos (2011, p. 42), defendem a adoção de jogos e brincadeiras, por acreditarem que são várias as contribuições no sentido de naturalizar, facilitar e envolver as crianças com a aprendizagem. Os autores ressaltam como efeito do lúdico sobre o desenvolvimento infantil, a formação do autoconceito positivo que desembocam no desenvolvimento integral, já que por meio de atividades desta natureza, a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente. Ao mesmo tempo, ressaltam ainda que o jogo é produto da cultura, e seu uso permite a inserção da criança na sociedade.

Conforme Santos e Pereira (2019), o uso de jogos e da ludicidade são fenômenos que se encontram presentes na vida humana desde os tempos mais primórdios. Desta forma, o lúdico consiste num elemento indissociável ao próprio desenvolvimento humano. Isso faz dele um aspecto extremamente relevante, cuja aplicação pode ser realizada em diversos segmentos da vida, entre eles, na educação e produção de conhecimentos.

De acordo com Rodrigues (2013), a aprendizagem lúdica é um tema que tem tido a cada dia uma maior representatividade frente ao panorama educacional. Isso tem ocorrido porque os jogos e brincadeiras são atividades que fazem parte da essência infantil, de modo que sua utilização no cotidiano escolar permite a produção do conhecimento e da aprendizagem de forma atraente e estimulante.

Dessa forma, a escola deve abrir maior espaço para a ludicidade como forma de promoção do saber, através do desenvolvimento da criatividade, do raciocínio e da socialização. Através do brincar a criança torna possível a construção de um universo próprio, passível de sua manipulação e vivenciando em sua realidade as situações existentes em seu imaginário. Isso faz com que os jogos sejam instrumentos de desenvolvimento de aspectos como motricidade, criatividade, inteligência, entre outros

que são fundamentais para a vida da criança, seja dentro ou fora do contexto escolar (KISHIMOTO, 2003).

Assim, de acordo com Kishimoto (2003), o brinquedo permite que a criança exteriorize toda a sua imaginação e seu potencial criativo. Utilizar esses elementos na construção do conhecimento é uma estratégia que apresenta resultados significativos no processo de ensino-aprendizagem das crianças.

O estudo de Sacramento (2021), diz que o jogo e o brincar são uma das atividades mais importantes para a infância, pois por meio delas, a criança pratica diariamente a sua autonomia, representando um determinado papel na brincadeira, desvendando regras para o jogo, criando uma pessoa totalmente independente para se expressar.

O jogo e a brincadeira estimulam o raciocínio e a imaginação, e permitem que a criança explore diferentes comportamentos, situações, capacidades e limites. Faz-se necessário, então, promover diversidade dos jogos e brincadeiras para que se amplie a oportunidade que os brinquedos podem oferecer. (NALIIN, 2005, p.26).

O lúdico, além de ser considerado um método de ensino -aprendizagem, traz diversão para as crianças e para os adultos e é uma boa maneira para se distrair, brincar juntos, fazer com que ele seja muito importante para todos nós, não um passatempo ou bobagem, mas sim algo que esteja sempre nos desenvolvendo intelectualmente. Segundo Moraes (2008, p.41):

somente um profissional bem-preparado saberá da importância desse período em que as crianças passam em suas vidas para seu processo de aprendizagem e crescimento. Em seus primeiros anos de vida, a criança fatalmente vive experiências que marcarão o seu perfil emocional e educacional pelo resto da vida. Todo o perfil da pessoa adulta, todo esse momento de construção de caráter, dependerá também do papel desempenhado pelo professor. Certamente as primeiras habilidades, boas competências e até deficiências da criança já poderão ser notados e, se o caso, aprimorados ou tratados desde já.

Cândido (2014) passa a ideia ao educando que o brincar é direito de todas as crianças, por isso, não tem hora e nem lugar. Na sala de aula por exemplo, os professores podem usar materiais que já são utilizados no dia a dia, como lápis de colorir, tinta, massinha, onde as crianças possam ter a liberdade de se expressar, explorar a imaginação desenhando, brincando com tinta, ao ar livre, confeccionando desenhos com as massinhas, tudo isso partindo do desejo da criança, de como ela poderia produzir, sem que o professor interrompa, deixando a criança se levar, oferecendo seu apoio. Seria uma aula diferente, onde os processos de aprendizagem das crianças aconteceriam de forma natural, positiva e feliz.

Na maioria das escolas, muitas vezes faltam recursos pedagógicos, o que dificulta o professor a querer trabalhar de maneira diferente com seus alunos, materiais que ajudariam a aplicar um jogo divertido e até mesmo o desenvolvimento de diversas brincadeiras acabam sendo deixadas de lado por falta de suporte da escola. O professor acaba tendo que ser criativo para conseguir realizar uma aula diferente e dinâmica com seus alunos. A falta de recurso pode dificultar o modo de trabalhar do professor, mas não é impossível ter uma boa aula com jogos e brincadeiras. Basta criar brinquedos e jogos por exemplo, com materiais recicláveis, aproveitando para ensinar as crianças a reciclarem e contar com a participação delas na confecção dos materiais.

Segundo Ribeiro e Souza (2011, p. 36) o professor deve possuir características básicas de observação, ter olhos e ouvidos bem atentos e sensibilidade para perceber as necessidades de seus alunos e estar sempre buscando novas descobertas. Dessa forma, deve observar as necessidades, assim como as capacidades sociais.

Dentro do estudo de Oliveira *et al.*, (2021), os autores destacam que com o brincar a criança afirma sua personalidade, desenvolve a imitação e representações simbólicas sendo imprescindível o uso de jogos e brinquedos nos mais diversos segmentos do desenvolvimento infantil, já que exercitam aspectos cognitivos, afetivos e sociais, como: raciocínio lógico, criatividade, persistência, motivação, autonomia, valorização do eu e cumprimentos de regra. O brincar é, portanto, uma atividade natural espontânea e necessária para a criança. Por meio destas atividades, a criança constrói seu próprio mundo. O brincar está relacionado ao prazer, uma brincadeira criativa pode proporcionar prazer à criança. Por meio do jogo ou

brincadeira é possível despertar emoções, estimular o desenvolvimento intelectual, bem como possibilitar aprendizagem significativa ao melhorar sua capacidade potencial ao ensinar sem que a criança perceba.

Com o advento das revoluções tecnológicas que estamos presenciando, o ambiente escolar vem sofrendo vários impactos, fazendo com que os educadores e gestores não percebam como conduzir esse novo universo que está sob o comando do capitalismo. Perante essa ideia, a escola não pode mais ser considerada como um local emancipado, mas como um ambiente que está em ação mútua. Deste modo, serão necessárias novas formas de metodologias que concebam a apresentação da cultura audiovisual, ou seja, a era da educação e da informação precisam estar caminhando juntas para suprir as necessidades contemporâneas.

Muitas mudanças vem conduzindo o ambiente escolar, sejam estruturais ou didáticas; os espaços foram ganhando uma aparência nova: o quadro de giz foi substituído pelo quadro branco e o pincel passou a ser utilizado no lugar do giz; logo depois as didáticas passaram a ser auxiliadas pelo retroprojeto e sem muitas delongas o *datashow* o substituiu; o computador, com o avanço da tecnologia informacional foi introduzido como uma ferramenta de trabalho tanto dos funcionários quanto dos professores e bem como dos alunos. Algumas escolas e instituições ganharam vários laboratórios de ciências e de informática, entre outros. Esse cenário ficou mais evidente ainda com o surgimento da pandemia de COVID-19, que presenciamos no início do ano de 2020, que exigiu uma postura e diversas modificações das escolas por todo o mundo. A inserção das tecnologias a partir de então ocorreu com mais intensidade. Em contrapartida, houve uma limitação das didáticas e interações sociais entre as crianças, devido ao modelo de distanciamento social usado por determinado período.

Situações como estas, evidenciam a necessidade de reinvenção metodológicas de ensino, que visem sempre promover o conhecimento pelo uso das brincadeiras e jogos, sabendo do seu valor e importância para a educação infantil.

3.1 Jogos e brincadeiras na educação de alunos da Pré-escola

Para Sampaio (2019), na pré-escola, é fundamental que a criança tenha oportunidade de brincar, de aprender e de interagir com o outro. As brincadeiras e os jogos cooperativos podem propiciar a ela a participação em coletivo, o respeito às especificidades de cada um, a valorização do seu próximo e o reconhecimento das suas próprias contribuições e dificuldades. Nas interações, por meio do uso de instrumentos e signos, as pessoas se humanizam, são modificadas pela cultura e a modificam, numa relação dialética. Tais perspectivas enfatizam também a constituição da individualidade a partir da coletividade. Dessa forma, por meio das interações e brincadeiras, ocorre a vivência das práticas sociais, contempladas pelos campos de experiência e a apropriação dos saberes necessários, o que provocará uma nova formação (DISTRITO FEDERAL, 2018b, p. 20).

No estudo realizado por De Lucena (2023) é evidenciado que através das brincadeiras a criança acaba explorando o mundo a sua volta livremente, pois é a partir daí que ela constrói seu aprendizado e é nesse espaço que a criança acaba criando um mundo de fantasias e manifesta seus sentimentos, se sentindo cada vez mais segura para interagir. O lúdico na aprendizagem é capaz de desenvolver habilidades importantes, como: atenção, imitação, memória e até imaginação. O cérebro humano se desenvolve por estímulos recebidos nos primeiros sete anos de vida. Por isso, é necessário incentivar todos os aspectos: cognitivo, motor e afetivo.

A Educação Infantil é o melhor lugar para que isso ocorra de forma planejada, organizada e com objetivos concretos, sem dispensar a presença do educador, mas também de maneira suave para que a criança não perca o prazer do brincar. O controle que deve pertencer ao professor é apenas o controle que garanta a transmissão do conteúdo didático, o interesse despertado na criança pela brincadeira será sempre em prol de um objetivo escolar. Segundo estudiosos, a escola deve ser um ambiente livre com o objetivo de incentivar o respeito e a criatividade. Nela, os alunos podem se locomover, ter acesso às atividades criativas que permitam sua autossuficiência e entender a importância da aprendizagem.

Conforme estudo de Albuquerque (2020) as escolas que ofertam a Educação Infantil, devem valorizar o lúdico no processo de aprendizagem, pois a criança na idade pré-escolar sente prazer em aprender coisas novas, principalmente, quando

estão voltadas para a sua realidade, o seu mundo, a sua linguagem. Principalmente se for de maneira envolvente, alegre, participativa e desafiadora.

Como ressaltado pelo Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998), “Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de as crianças, 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. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação” (BRASIL, 1998, v. 2, p. 22).

As Bases Nacionais Comuns Curriculares apresentam em seu documento, 06 (seis) direitos de aprendizagem e desenvolvimento para as crianças da Educação Infantil, aos quais são:

Conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. O brincar deve ser trabalhado de forma educativa, juntamente com os demais direitos de aprendizagem. A criança tem direito de: Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais e é nesse ponto que iremos focar (BRASIL, 2017, p. 36).

De acordo com esse estudo realizado com alunos da pré-escola, foi possível perceber que o lúdico está presente na aprendizagem das crianças, através dos jogos e brincadeiras e, desse modo, contribui para o desenvolvimento cognitivo das crianças, facilitando o processo de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimentos.

Conforme estudo de Santos (2019) que buscou compreender e discutir a importância do lúdico na Educação Infantil, por meio de práticas pedagógicas desenvolvidas com a turma Pré I. A autora destaca que a ludicidade é um instrumento importante na realização das práticas pedagógicas dos professores. Conclui-se que é o oferecimento das atividades de pular na respectiva cor, colocar as bolinhas e prendedores correspondentes ao número do prato, reconhecer as vogais por imagem e andar pela forma geométrica, possibilitaram que as crianças, de acordo com seu repertório, aprendessem brincando e desenvolvendo a coordenação motora, o

raciocínio lógico, a linguagem oral e escrita, a interação com o outro e ainda assim promovendo o autoconhecimento.

A autora destaca ainda que quando estimulamos e promovemos momentos de ludicidade é possível que as crianças aprendam mais facilmente e tenham cada vez mais sucesso em seu aprendizado, pois na brincadeira sentem-se livres, criando e desenvolvendo habilidades mais que em outras atividades escritas, por exemplo, atividades essas que, em geral, não teriam tanto aproveitamento.

Apesar das contribuições apontadas pelos estudos, ainda existem muitos desafios para que o espaço de inclusão dos jogos e brincadeiras ocorram de fato e um dos principais entraves encontrados é a falta de recursos materiais para instituir as metodologias, a falta de recursos como dificulta a prática dos professores e gestores em ambiente escolar. Além disso, é necessário a capacitação profissional dos professores, em se tratando dos mesmos, conhecerem os direitos dos seus alunos, saberem da importância dos jogos e brincadeiras para a formação do saber e principalmente saber como instituir, como inovar e como adequar as diversas atividades em cima da realidade de cada aluno.

É primordial assim, a instituição de políticas públicas que contemplem o conhecimento amplo, utilizando tais metodologias que busquem abranger todos as crianças, colaborando para sua formação pessoal e enquanto cidadãos diante de uma sociedade. Sabendo, que os jogos e brincadeiras na educação infantil, são elementos importantes para o pleno desenvolvimento principalmente na infância, fase em que os pequenos estão descobrindo e vivenciando novos ambientes.

3.2 Os principais tipos de jogos e brincadeiras usadas na educação infantil para alunos da Pré-escola

Segundo o estudo de Oliveira e Albrecht (2021), Jean Piaget descreve a teoria de desenvolvimento humano em quatro principais períodos: período sensório-motor (0-2 anos), período que se inicia no nascimento, que é marcado por extraordinárias transformações, o período mais complexo e extraordinário. É uma inteligência totalmente prática na manipulação de objetos que utiliza em lugar de palavras e gestos. Período pré-operatório (2 aos 7 anos), nesse período a criança se apropria da linguagem, um meio pelo qual se socializa. Reforça o pensamento individual e se apropria de conceitos e noções. Exibe um pensamento egocêntrico e três aspectos

principais: o desenho, o jogo simbólico e a imitação. Período operacional concreto (711 anos), inicia uma fase ininterrupta de novas construções, novas organização de vida psíquica, cognitiva e afetiva, das relações individuais e das inter-relações. Aumenta a capacidade de concentração, de trabalho em grupo, desenvolve o pensamento lógico. Período operacional formal (11 a 15 anos) inicia o período logicoformal, capacidade do pensamento abstrato ou pensamento hipotético-dedutivo.

Segundo Piaget (1978), “através dos jogos de regras, as atividades lúdicas atingem um caráter educativos, tanto na formação psicomotora, como também na formação da personalidade da criança”. Através desses jogos as crianças aprendem a resolver conflitos, a convivência com outras crianças, desenvolvem seu caráter, permitem a flexibilidade e a se comportar de maneira mais elaborada qualitativamente novo. Para Piaget, o jogo é um estimulador da formação do pensamento e conhecimento, então é através dele que a criança aprende e se desenvolve integralmente.

De acordo com estudo de Formiga (2021), vários autores apontam os jogos, os brinquedos e as brincadeiras em uma definição diferente:

- Jogo: ação de jogar, folguedo, brinco, divertimento. Seguem-se alguns exemplos: jogo de azar, jogo de empurra.
- Brinquedo: objeto destinado a divertir uma criança.
- Brincadeira: ação de brincar, divertimento, gracejo, zombaria, festinha entre os amigos e parentes. A ambiguidade entre os termos se consolida com o uso que as pessoas fazem deles.

São elementos primordiais para a idade infantil, pois possibilita uma leitura de mundo adequada para a idade, pois é através dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras que a criança constrói aspectos que são só delas, ou seja, suas particularidades a partir de suas próprias vivências (BERTOLDO, 2000, p. 10).

A partir da teoria de Piaget, o autor Friedmann (1967) também vem relatar que existem outras formas de jogos, neste caso são três, são elas:

1. Jogo de Exercício Sensório motor, estes que caracterizam a etapa que vai do nascimento até o aparecimento da linguagem. O jogo surge primeiro, sob a forma de exercícios simples cuja finalidade é o próprio prazer do funcionamento. Esses exercícios caracterizam-se pela repetição de gestos e de movimentos simples e têm valor exploratório. Dentro desta categoria podemos destacar os seguintes jogos:

sonoro, visual, tátil, olfativo, gustativo, motor e de manipulação (id. ib., p. 56). Para exemplificar, os jogos de exercício sensoriais motores que são trabalhados na educação infantil, foram citados a música como meio de estimular a audição, as minibolas para o tato, as refeições para o paladar e as brincadeiras com as bolas grandes para aprimorar o desenvolvimento físico-motor.

2. Jogo Simbólico, nesta categoria o jogo pode ser de ficção ou de imitação, tanto no que diz respeito à transformação de objetos quanto ao desempenho de papéis. A função do jogo simbólico consiste em assimilar a realidade. É através do faz-de-conta que a criança realiza sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações. O jogo simbólico é também um meio de autoexpressão: ao reproduzir os diferentes papéis (de pai, mãe, professor, aluno etc.), a criança imita situações da vida real. Nele, aquele que brinca dá novos significados aos objetos, às pessoas, às ações, aos fatos etc., inspirando-se em semelhanças mais ou menos fiéis às representadas. Dentro dessa categoria destacam-se os jogos de faz-de-conta, de papéis e de representação. O teatro, os contos, as fábulas são elementos para se trabalhar os jogos simbólicos, pois é nesta fase a criança exterioriza todos os seus sentimentos, elas imitam as situações que são vivenciadas no seu dia a dia. A imaginação é fundamental para a realização destes jogos.

3. Jogo de Regras, ele começa a se manifestar entre os quatro e sete anos e se desenvolvem entre os sete e os doze anos. Aos sete anos a criança deixa o jogo egocêntrico, substituindo-o por uma atividade mais socializada onde as regras têm uma aplicação efetiva e na qual as relações de cooperação entre os jogadores são fundamentais. No adulto, o jogo de regras subsiste e se desenvolve durante toda a vida por ser a atividade lúdica do ser socializado. Há dois casos de regras: - regras transmitidas - nos jogos que se tomam institucionais, diferentes realidades sociais, se impõem por pressão de sucessivas gerações (jogo de bolinha de gude, por exemplo); - regras espontâneas - vêm da socialização dos jogos de exercício simples ou dos jogos simbólicos. São jogos de regras de natureza contratual e momentânea. Os jogos de regras são combinações sensorio motoras (corridas, jogos de bola) ou intelectuais (cartas, xadrez) com competição dos indivíduos e regulamentados por um código transmitido de geração a geração, ou por acordos momentâneos. Neste jogo, as crianças têm regras a serem cumpridas, onde precisam se interagir umas com as outras. É preciso que suceda o entendimento e o comprometimento de ambas às

partes para então executar o jogo. Desta forma os exemplos para estes jogos são: futebol e xadrez, entre outros.

O autor ainda destaca que o jogo contribui para o desenvolvimento da criança principalmente na educação infantil, onde é dada a oportunidade de manuseio com objetos em um ambiente favorável para o seu aprendizado e com isso ela retém o conhecimento. Levando isso em consideração, é fundamental a validação dos jogos dentro do processo de aprendizagem, sabendo que ele representa um elemento importante no que diz respeito ao aprendizado e que é essencial obter conhecimentos sobre as atividades lúdicas no que se refere à educação infantil, pois através dessas atividades a criança autoexpressa.

No estudo de Sampaio (2019), dissertou que o brincar pode ser dividido em duas categorias que são o brincar cognitivo (grau de desenvolvimento intelectual da criança) e o brincar social (nível de interação social de uma criança com outra). Nessa perspectiva, aparecem quatro modalidades, que são: o brincar tradicional, o brincar de faz de conta, o brincar de construção e o brincar educativo. O brincar tradicional é caracterizado como folclórico, anônimo, de tradicional idade, de transmissão oral, de conservação, de mudança e de universalidade, são as brincadeiras que fazem parte da mentalidade popular.

São as brincadeiras da amarelinha, as parlendas e o pião, por exemplo: “Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, a brincadeira tradicional infantil garante a presença do lúdico, da situação imaginária” (KISHIMOTO, 1998). Segundo Kishimoto (1998, p. 39), o brincar de faz de conta, conhecido como brincadeira simbólica, sociodramática, ou de representação de papéis, tem a situação imaginária muito marcante, pois as crianças que estão entre dois e três anos iniciam a fase de representação e linguagem.

Desta forma, o faz-de-conta permite não só a entrada no imaginário, mas a expressão de regras implícitas que se materializam nos temas das brincadeiras. É importante registrar que o conteúdo do imaginário provém de experiências anteriores adquiridas pelas crianças em diferentes contextos. (ALMEIDA, 2010).

Há cinco importantes pilares dentro dessas modalidades para as ações lúdicas das crianças, em seus jogos e brincadeiras, que são: imitação, espaço, fantasia, regras e valores. Outros fatores também influenciam o modo que a criança brinca, como: a idade, a cultura, o social e as vivências em relação à ludicidade. As funções específicas que esses pilares podem desempenhar nas ações lúdicas da criança

podem ter dois estilos: o brincar cooperativo ou o brincar competitivo (ALMEIDA, 2010).

No estudo é destacado que os jogos e as brincadeiras, cooperativos, aliados ao recurso musical e à dança, foram essenciais para motivar e favorecer uma maior interação social entre as crianças participantes e fundamentais para desenvolver habilidades de coordenação motora grossa, pois animavam as crianças e exigiam movimentos que envolviam os músculos maiores do corpo, como pular (brincadeira “Reloginho”), dançar (jogo “Abraços musicais”) e lançar um objeto no alvo (jogo “Boliche cooperativo”). Observa-se que os jogos e as brincadeiras de valor cooperativo podem colaborar para o desenvolvimento de atitudes de confiança, bem como autoconfiança, o que favoreceu tanto no âmbito social quanto emocional das crianças participantes.

Quando a inclusão do lúdico é reconhecida por toda a organização escolar, seja família, professores, gestores e os próprios alunos, o educador consegue que os educandos formem uma boa ideia de mundo e da sociedade. A utilização desses meios, possibilita que o aluno crie e molde aspectos essenciais para o seu desenvolvimento enquanto pessoa, como: a afetividade, a sociabilização, a criatividade, a participação social através do incentivo a conhecer os direitos e deveres de cada uma. De acordo com Wajskop (2009), o lúdico possibilita um desenvolvimento sadio e harmonioso dentro da escola, sendo uma maneira positiva dos alunos aprenderem. Mediante o brincar, o/a educando/o eleva a sua independência, encoraja sua sensibilidade visual e auditiva, reconhece a cultura popular e ainda cresce habilidades motoras, diminuindo a agressividade; e, desta forma, trabalha a imaginação e a criatividade, melhorando a inteligência emocional, aumentando a integração com os colegas, incentivando assim, o desenvolvimento e um crescimento culto.

O professor desempenha e precisa desempenhar um papel crucial na formação educacional das crianças e é necessário que estes entendam a realidade de seus alunos e procurem relacionar as brincadeiras que possam ser feitas no ambiente em que elas vivem, podendo favorecer a evolução integral da criança e completar as exigências do currículo. As brincadeiras e os jogos são técnicas lúdicas que são eficientes e necessitam ser bem monitoradas para que exista uma significativa aprendizagem. Os jogos e brincadeiras representam meios significativos e

necessários que trazem bons resultados a formação educacional dos alunos da pré-escola.

Torna-se necessário ter cautela na elaboração das propostas dessas atividades que serão apresentadas às crianças e constantemente lembrar que o “jogo não pode ser visto apenas, como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral” (KISHIMOTO, 2002, p. 95).

Sendo assim, o corpo docente, gestor e os órgãos municipais, estaduais ou federais de educação, precisam propor políticas públicas educacionais para o alcance das metas e indicadores que visam a melhoria da educação infantil. Entende-se por políticas públicas, como sendo todas as ações que um governo faz ou deixa de fazer em educação. Apesar disso, educação é um conceito enorme para se tratar das políticas educacionais. Melhor dizendo as políticas educacionais constituem um ponto mais próprio do método da educação, que em geral trabalha as questões escolares. Em outras palavras, declara-se que políticas públicas educacionais se remetem à educação escolar e é no cotidiano da escola e da sala de aula em que os jogos e brincadeiras são ou não são utilizados no processo de ensino e aprendizagem na Pré-escola, na Educação Infantil.

4. CONCLUSÃO

Portanto, a partir dos estudos contemplados nesta pesquisa, ficou evidente que os jogos e brincadeiras são estratégias de ensino que repercutem em bons resultados metodológicos para o ensino nas diversas áreas do conhecimento na educação infantil. Devido às suas contribuições para o ensino, os jogos e brincadeiras apresentam impactos positivos para a educação infantil, como: atuação em diversos componentes como a memória, desenvolvimento psicomotor, aspectos sociais, culturais, desenvolvimento da linguagem, interação em grupo, atenção, criatividade e, conseqüentemente, sobre o processo de aprendizagem da criança.

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras se apresentam como elementos fundamentais no desenvolvimento humano, atuando em diversos componentes como: a memória, linguagem, atenção, criatividade e, conseqüentemente, sobre o processo de aprendizagem. Isso torna os jogos e brincadeiras instrumentos de grande importância para o desenvolvimento das crianças seja nas questões relacionadas ao conhecimento escolar como nos demais aspectos de desenvolvimento humano. A partir da análise dos estudos selecionados aqui, foi possível perceber que há uma concordância quanto aos benefícios do uso de tais metodologias para o ensino. A criança pode aprender enquanto brinca, o que torna o lúdico um fenômeno que deve ser considerado no segmento educacional. Desta forma, a introdução de jogos e atividades lúdicas no contexto educacional torna-se uma possibilidade muito importante, na medida em que permite a motivação e o interesse através de uma ação pedagógica mais fácil e dinâmica, favorecendo o processo de ensino- aprendizagem.

A utilização dos jogos e brincadeiras para os alunos da educação infantil, se fazem como grandes facilitadores do processo de aprendizagem, visto que participam ativamente na construção coletiva e no desenvolvimento e formação, através de recurso lúdico, é possível alcançar objetivos concretos dentro das práticas pedagógicas sobre o desenvolvimento do ensino- aprendizagem das crianças que as praticam.

Porém, é importante ressaltar que a utilização dos jogos e brincadeiras deve ser vista como um método de ensino e suas finalidades são estritamente pedagógicas, auxiliando os alunos na sua formação enquanto indivíduo, não apenas o aluno de sala de aula, mas de vida, um cidadão que conhece suas obrigações, seus direitos,

estimulando boas práticas de convívio social, de respeito, de inserção social e cultural, porém para que isso aconteça, é essencial que todos saibam os benefícios dessa metodologia para que não haja preconceitos; a família, gestores e professores, devem estar orientados e conscientizados quanto sua importância. Além disso, é um ponto muito importante, pois os entes educacionais podem e devem investir em recursos materiais e imateriais, capacitações e orientações gerais, sobre essa educação baseada em aspectos lúdicos, visto que tanto contribuem para a formação dos pequenos alunos.

Conclui-se, portanto, que o aspecto lúdico voltado para a educação infantil é um importante fator facilitador da aprendizagem e do desenvolvimento integral do ser humano, contribuindo para a melhora nos aspectos cognitivos ou físicos, sociais, culturais e afetivos. Assim, ao permitir ao indivíduo um desenvolvimento integral, o lúdico deve ser utilizado na educação infantil como um parceiro da aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Alcina Bezerra Sales de. **Práticas lúdicas e brincadeiras na pré-escola**. Monografia graduação-Universidade Federal do Tocantins-Curso Pedagogia, 2020.

ANDRADE, Ana Paula Rocha de. **Uso das tecnologias na educação: computador e internet**. (monografia) Universidade Estadual de Goiás. Brasília, 2011.

AGUIAR, R.S; SANTANA, D.C; SANTANA, P.C. A percepção do enfermeiro da estratégia saúde da família sobre a saúde do homem. Rev enferm Cent-Oeste Min. 2015;5(3):1844-54. Disponível em: <http://www.seer.ufsj.edu.br/index.php/recom/article/view/872> Acesso em: 29 Out. 2023.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2000.

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro De. **Brincar cooperativo: vivências lúdicas de jogos não competitivos**. Rio de Janeiro: Vozes, 2010.

ARAÚJO, Luzem da Silva; NOBRE, José Filho Ferreira. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Revista Humanidades e Inovação v.8, n.34, 2021.

ARAÚJO, Idhone Oliveira. **A importância da educação infantil em tempos de pandemia**. 2020. 18p. Trabalho de Conclusão de Curso (Pedagogia) – Instituto Federal Goiano, Campus Avançado Ipameri, 2020.

BARROS, Miguel Daladier. **Educação infantil: O que diz a legislação**. Disponível em: <http://www.lfg.com.br>. Acesso: 12 abr. 2024.

BEE, Helen. **A criança em desenvolvimento**. 3 ed. São Paulo: Barbra, 1986.

BERTOLDO, Janice Vidal. **Jogar e brincar**. Revista do professor, Porto Alegre, v.6, p. 10-13, jan/mar, 2000.

BEZERRA, Antonio Albuquerque; COUTINHO, Diógenes José Gusmão. **A importância do lúdico como ferramenta de ensino e aprendizagem**. Revista IberoAmericana de Humanidades, Ciências e Educação. São Paulo, v.10.n.04.abr. 2024.

BRASIL. Constituição da República Federativa. **Texto constitucional promulgado em 5 de outubro de 1988**. Brasília: Congresso Nacional.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. Instituto Nacional de estudos e pesquisas educacionais Anísio Teixeira. Plano Nacional de Educação PNE 2014-2024: Linha de Base.-Brasília, DF: Inep, 2015./

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

BRASIL, Leis e Decretos. **Constituição da República Federativa do Brasil: Atualizada até 01.01.2003**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2003.

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

BRENELLI, R. P. **O jogo como espaço para pensar: A construção de noções lógicas e aritméticas**. Campinas: Papyrus, 1996.

CAROLINE, Thais Rodrigues Candido. A importância de jogos e brincadeiras na educação infantil. **Revista saberes docentes em ação**, ISSN 2525-4227, v.05, nº1, novembro de 2021.

CAMPOS, Aline Soares et al. O jogo como auxílio no processo ensino-aprendizagem: as contribuições de Piaget, Wallon e Vygotsky. **Brazilian Journal of Development**, v. 6, n. 5, p. 27127-27144, 2020.

CÂNDIDO, V.S. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Trabalho de conclusão de curso ao Centro de Ciências Humanas e Exatas na Universidade Estadual da Paraíba, Monteiro- PB, p.13-43, 2014.

CARRAIS, Rosimeire dos Santos et al. **O lúdico e a arte inseridos na sala de aula da educação infantil**. Brazilian Journal of Development, v. 6, n. 8, p. 58981-58992, 2020.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

CLEMENTE, Claudia Andreia Pinheiro. **Jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos na educação pré-escolar e 1.º ciclo do ensino básico**. Universidade do Minho, 2019.

CUNHA, Nylce Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Vetor, 2007.

DE LUCENA, Vanessa Nascimento. **Como ampliar jogos e brincadeiras na educação Infantil**. Revista Gestão e Educação, 2023.

DE LA TAILLE, Yves; DE OLIVEIRA, Marta Kohl; DANTAS, Heloysa. Piaget, Vigotski, Wallon: **teorias psicogenéticas em discussão**. Summus editorial, 2019.

DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal. **Currículo em Movimento da Educação Básica do Distrito Federal**. 2. ed. Brasília: SEDF, 2018a.

DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal. **Currículo em Movimento da Educação Infantil**. 2. ed. Brasília: SEDF, 2018b.
DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal. **Projeto Político-Pedagógico Jardim de Infância XXX**. Brasília: SEDF, 2018c.

DOS SANTOS, Cristiane Vonilha; CHAMARROS, Maria Helena Ihoínia. **Ludicidade: a melhor forma de aprender brincando nos anos iniciais**. Trabalho de conclusão de curso (pedagogia), Guajará-Mirim/RO 2024.

FERNÁNDEZ-RÍO, Javier et al. **Atividades e jogos cooperativos**. Trad.: Guilherme Summa. Petrópolis: Vozes, 2015.

FERRO, Bruno Rogério; VIEL, Franciele Vanessa. **A importância do lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental**. Revista Científica UNAR (ISSN 1982-4920), Araras (SP), v.18, n.1, p.109-129, 2019). Disponível em: http://revistaunar.com.br/cientifica/documentos/vol18_n1_2019/9_A_IMPORTANCIA_DO_LUDICO_NAS_SERIES_INICIAIS_DO_ENSINO_FUNDAMENTAL.pdf Acesso em: 25 Abr de 2024.

FORMIGA, Fernanda Andrade. **Jogos e brincadeiras na educação infantil para a promoção do desenvolvimento cognitivo**. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos - UNICEPLAC, Curso de Pedagogia, Gama-DF, 2021.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender**. São Paulo: Moderna, 1998.

HUIZINGA, J. Homo ludens. **O jogo como elemento da cultura**. 4ª ed. São Paulo: 48 Perspectiva, 1999.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogo, Briquedo, brincadeira e a educação**. 8ª. ed. Cortes editora, 2002

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil – Anais do I Seminário Nacional: currículo em movimento – Perspectivas Atuais**. Belo Horizonte, novembro de 2010.

LOPES, Atanael Gilberto Alves; ENVIY, Perla Cristiane. **A importância das abordagens lúdicas na educação infantil**. UniSecal, 2023.

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

MORAIS, P.C.M. **O papel do professor frente a questão do brincar para criança de 04 (quatro) a 06 (seis) anos.** Trabalho apresentado como requisito para conclusão da Habilitação Educação Infantil Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, p.980,2008.

MORATORI, Patrick Barbosa. Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?2003. 33f. Trabalho Conclusão de Curso (Mestrado em Informática Aplicado a Educação) –Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003. MOYLES, Janet R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

NALLIN, Claudia Goes F. **O papel dos jogos e brincadeiras na educação infantil.** 2005. 35f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005. Disponível em: <www.bibliotecadigital.unicamp.br/documente/?dono=15526>. Acesso em: 29 out. 2023.

NASCIMENTO, Francisca Suênia Maximiano Da Silva. **Ludicidade: Aspectos Teóricos e Didáticos na Aprendizagem.** Monografia (Licenciatura em Pedagogia), UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA CENTRO DE EDUCAÇÃO, ARARUNA – PB em 2022. Disponível em: 18
<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/24023/1/FSMSN12072022.pdf>
Acesso em: 25 de abr de 2024.

OLIVEIRA, Zilá de Moraes Ramos. **Educação infantil: muitos olhares.** São Paulo: Cortez, 2001.

OLIVEIRA, Denise Neumann; ALBRECHT, Ana Rosa Maçolem. **Uso de jogos e brincadeiras para o desenvolvimento e aprendizagem. 2021.** Disponível em: <https://repositorio.uninter.com/bitstream/handle/1/746/USODEJ~1.PDF?sequence=1&isAllo wed=y> Acesso em: 29 Out. 2023.

OLIVEIRA, Marcos Antonio; SILVA, Thaisa Carla da; ARAUJO, Bruna de Moraes; COSTA, Elaine Dobro Morcegam. **Importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil.** Anais do 9º Fórum Científico da FUNEC: Educação, Ciência e Tecnologia, 12 a 16 de novembro, Santa Fé do Sul (SP), v.9, n.9, 2018. ISSN: 2318745X.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação infantil: fundamentos e métodos.** São Paulo: Cortez, 2002 (Coleção Docência em Formação).

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação infantil: fundamentos e métodos.** 3. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

PEREIRA, Eugênio Tadeu. **Brincar e criança.** In: CARVALHO, Alysson (et. al.). Brincar(es). Belo Horizonte: Editora UFMG; Pró-Reitoria de Extensão/UFMG, 2005.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo da criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1967.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

RAMOS, D. C.; RIBEIRO, S. M.; SANTOS, Z. A. G. **Os jogos no desenvolvimento da criança**. In: ROSA, A. (Org.). *Lúdico & Alfabetização*. Curitiba: Juruá, 2011, p. 3843.

RAMOS, Rosemary. **Por uma educação lúdica**. Tese (em construção) de doutorado cursando na faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia, 2000.

RIBEIRO, K.L; SOUZA, S.P. **Jogos na educação infantil**. Trabalho de conclusão de curso ao Programa de Graduação em Pedagogia da Escola de Superior de Ensino Anísio Teixeira, Serra, p.9-45, 2011.

REDIN, E. **O espaço e o tempo da criança: se der tempo a gente brinca**. Porto Alegre: Mediação, 1998.

REGO, C.T. Vygotsky: **Uma perspectiva sociocultural da educação**. 2.ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1995.

RODRIGUES, L. da S. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. 97 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, 2013.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

REZENDE JÚNIOR. Luiz Nolasco De. **A aprendizagem lúdica e o adolescente com restrição de liberdade**. In: SÁ, Antônio Villar Marques De et al. (Org.). *Ludicidade e suas interfaces*. Brasília: Liber Livro, 2013. p. 105-122.

SÁ, Antônio Villar Marques De et al. (Org.). **Ludicidade e suas interfaces**. Brasília: Liber Livro, 2013.

SACRAMENTO, Gabriela Caixeta do. **Jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem na pré-escola realidade e desafios**. Trabalho de Curso Universidade Estadual de Goiás, 2021.

SAMPAIO, Marisa de Oliveira. **As contribuições dos jogos e brincadeiras cooperativos para a formação de crianças na pré-escola**. Trabalho de Conclusão de Curso-Universidade de Brasília – UnB, 2019.

SANTOS, Joyce de Jesus das. **Ludicidade na educação infantil: reflexões a partir de atividades que promovem interações e brincadeiras em uma turma do pré-escolar**. Monografia Graduação-Universidade Federal do Tocantins, 2019.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

SANTOS, Adriano Alves; PEREIRA, Otaviano José. A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil. **Rev. Eletrônica Pesque educa**. Santos, Volume 11, número 25, p.480-493, set. Dez. 2019.

SOUZA, Adriane Dias; SANTOS, José Carlos dos. **Aprendizagem infantil entre jogos e brincadeiras nos centros de educação infantil (CMEIS)**. Interfaces da Educ., Paranaíba, v.9, n.25, p.129-157, 2018.ISSN2177-7691.

SNEYDERS, G. **Alunos felizes**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

SILVA, Azevedo. **Reestruturação curricular: teoria e prática no cotidiano da escola**. Petrópolis: Vozes, 2004.

SILVA, Antônia Pereira. **Importância dos jogos/brincadeiras para a aprendizagem dos esportes nas aulas de Educação Física**. 2007. 57f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Esporte Escolar) – Universidade de Brasília, Brasília, 2007.

SILVA, Maria Vitória Camargo; LIMA, Silvia Cristina Fernandes. **A importância da ludicidade na Educação Infantil: os jogos e brincadeiras**. Revista Psicologia saúde em debate, Dezembro, 2019; Vol. 5(Supl1):31-31.

SNEYDERS, Georges. **Alunos Felizes**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

SPERANÇA-CRISCUOLO, AnaCarolina. **Funcionalismo e cognitismo na sintaxe do português: uma proposta de descrição e análise de orações subordinadas substantivas para o ensino** / Ana Carolina Sperança-Criscuolo. São Paulo: Editora Unesp Digital, 2014.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Tradução do grupo de Desenvolvimento e Ritmos Biológicos, Departamento de Ciências Biológicas da USP. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VIEIRA, Gilberto Ramos et al. **A importância de jogos e brincadeiras na educação infantil**. Brazilian Journal of Development, Curitiba, v. 6, n. 5, p.29593-29602, may. 2020.

VYGOTSKY, Lev. S. **A formação social da mente**. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 1997.

ZABALZA, Miguel A. **Qualidade em educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 1998.288 p.