



**UMA REFLEXÃO SOBRE A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**A REFLECTION ON THE USE OF GAMES AND PLAY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION**

**UNA REFLEXIÓN SOBRE EL USO DE JUEGOS EN LA EDUCACIÓN INFANTIL**

Rosilene Pionório do Nascimento Jardim<sup>1</sup>, Marileuza Raimunda Silva<sup>1</sup>

e575502

<https://doi.org/10.47820/recima21.v5i7.5502>

PUBLICADO: 07/2024

**RESUMO**

Este estudo tem como objetivo demonstrar a importância do brincar na educação infantil para o desenvolvimento da criança. Além disso, o estudo teve como objetivo identificar as posições de diversos autores sobre jogos a partir de uma revisão de literatura. Este estudo sobre as atividades lúdicas no ensino e sua contribuição para a construção do conhecimento das crianças visa demonstrar a importância das atividades lúdicas na construção do conhecimento e no desenvolvimento intelectual das crianças pequenas. A ludicidade apresenta uma forma de ensinar e, nesse sentido, este estudo visa analisar alternativas e possibilidades de economia da ludicidade nos espaços acadêmicos por meio de uma fundamentação teórica que contribuirá para a compreensão da ludicidade como facilitadora do ensino. O lúdico fornece valores próprios para cada fase da vida humana. Então, na infância, a finalidade é especificamente pedagógica. Pois o ato de brincar estimula o uso da memória, que expande e organiza o material a ser lembrado no momento da ação, além de proporcionar melhorias na convivência social, afetiva e intelectual. É importante refletir sobre o conceito de brincar a partir de uma perspectiva construtivista, antes de compreender as dificuldades que os alunos têm na educação infantil, compreender o contexto familiar e os fatores que podem determinar quem é essa criança. Pois a partir desta pesquisa é possível descobrir suas dificuldades e trabalhar com pais, professores e alunos para encontrar novos caminhos e formas de promover a aprendizagem dessa criança.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos e Brinquedos. Atividade Lúdica. Educação Infantil.

**ABSTRACT**

*This study aims to demonstrate the importance of play in early childhood education for child development. In addition, the study aimed to identify the positions of several authors on games based on a literature review. This study on playful activities in teaching and their contribution to the construction of children's knowledge aims to demonstrate the importance of playful activities in the construction of knowledge and in the intellectual development of young children. Playfulness presents a way of teaching, and, in this sense, this study aims to analyze alternatives and possibilities of economy of playfulness in academic spaces through a theoretical foundation that will contribute to the understanding of playfulness as a facilitator of teaching. Play provides values specific to each phase of human life. So, in childhood, the purpose is specifically pedagogical. Because the act of playing stimulates the use of memory, which expands and organizes the material to be remembered at the time of the action, in addition to providing improvements in social, affective and intellectual coexistence. It is important to reflect on the concept of playing from a constructivist perspective, before understanding the difficulties that students have in early childhood education, understanding the family context and the factors that can determine who this child is. Because from this research it is possible to discover their difficulties and work with parents, teachers and students to find new ways and ways to promote the learning of this child.*

**KEYWORDS:** Games and Toys. Playful Activities. Child education.

<sup>1</sup> Mestrado Internacional em Ciências da Educação.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UMA REFLEXÃO SOBRE A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL  
Rosilene Pionório do Nascimento Jardim, Marileuza Raimunda Silva

### RESUMEN

*Este estudio tiene como objetivo demostrar la importancia del juego en la educación infantil para el desarrollo infantil. Además, el estudio tuvo como objetivo identificar las posiciones de varios autores sobre los juegos a partir de una revisión de la literatura. Este estudio sobre las actividades lúdicas en la enseñanza y su contribución a la construcción del conocimiento de los niños tiene como objetivo demostrar la importancia de las actividades lúdicas en la construcción del conocimiento y en el desarrollo intelectual de los niños pequeños. La lúdica presenta una forma de enseñar y, en este sentido, este estudio tiene como objetivo analizar alternativas y posibilidades de economía de la lúdica en los espacios académicos a través de una fundamentación teórica que contribuirá a la comprensión de la lúdica como facilitadora de la enseñanza. El juego aporta valores propios de cada fase de la vida humana. Así, en la infancia, el propósito es específicamente pedagógico. Porque el acto de jugar estimula el uso de la memoria, que amplía y organiza el material a recordar en el momento de la acción, además de proporcionar mejoras en la convivencia social, afectiva e intelectual. Es importante reflexionar sobre el concepto de juego desde una perspectiva constructivista, antes de comprender las dificultades que tienen los estudiantes en la educación infantil, comprender el contexto familiar y los factores que pueden determinar quién es este niño. Porque a partir de esta investigación es posible descubrir sus dificultades y trabajar con padres, profesores y alumnos para encontrar nuevos caminos y maneras de promover el aprendizaje de este niño.*

**PALABRAS CLAVE:** Juegos y juguetes. Actividades lúdicas. Educación Infantil.

### INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como tema a importância do lúdico na educação infantil e as atividades como jogos e brincadeiras. Frente o lúdico, como estratégia de ensino, principal recurso metodológico para uma aprendizagem sem pressão, mas que traz inúmeros benefícios para a criança no seu desenvolvimento da criatividade, convivência social e emocional da criança.

Nos últimos anos, tem sido realizadas inúmeras pesquisas que vem comprovando sobre a importância do brincar durante o desenvolvimento da educação infantil. Assim, diversos autores defendem a relevância do lúdico na educação infantil, pois o lúdico é uma metodologia pedagógica que propõe o ensinar brincando e não cobrando, assim, o ensino fica sem pressão e com melhor qualidade. Os jogos e brincadeiras que são utilizados servem para um desenvolvimento intelectual e mental.

Nesta perspectiva, foram construídas questões que nortearam este trabalho como: Qual a importância dos jogos e brincadeiras na perspectiva do lúdico no processo ensino- aprendizagem? Quais os benefícios das atividades lúdicas na educação infantil?

Por meio disto o professor de educação infantil deve estar constantemente se atualizando com novos conteúdos, tecnologias, metodologias e se qualificando para estar apto a trabalhar de diversas maneiras para aprendizagem dos seus alunos, pois cada criança tem o seu próprio tempo e dificuldades a serem ultrapassados. O uso do lúdico traz inúmeras possibilidades de se propiciar a interação, criatividade e aprendizagem que surge de forma tranquila e sem cobrança, pois cada criança desenvolver coletivamente e individual.

O objetivo geral deste trabalho é compreender a real importância do lúdico no ensino infantil e suas contribuições no desenvolvimento do ensino aprendizagem das crianças, os objetivos



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UMA REFLEXÃO SOBRE A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL  
Rosilene Pionório do Nascimento Jardim, Marileuza Raimunda Silva

específicos são identificar qual a importância dos jogos e brincadeiras, quais os benefícios das atividades lúdicas na educação infantil.

Os jogos e as brincadeiras estão presentes no mundo da criança, se fazem presentes desde o início da humanidade. Trabalhar o lúdico no desenvolvimento educativo tem muita importância, principalmente na educação infantil, pois o seu trabalho deve estar diretamente ligada com os conteúdos sérios, necessários e conforme as leis que regem a educação infantil. No entanto, deve ser muito bem planejado com jogos, brincadeiras e atividades lúdicas, pois através dessa metodologia o ensino infantil pode proporcionar estímulos no raciocínio, na fantasia, na criatividade, estimular autonomia, autoimagem, concentração, respeito e o desenvolvimento de diversas habilidades que são adquiridas e trabalhadas, além de desenvolver o emocional, intelectual, social, psicológico e proporcionar uma aprendizagem de qualidade que servirá para a vida toda.

Para alcançar os objetivos propostos, foi utilizado como recurso metodológico, a pesquisa bibliográfica, e o método comparativo, pois tem uma grande importância na busca de investigar diferenças ou similaridades entre os fatos da investigação e assim, permitir o estudo comparativo de materiais históricos e com isso trazer uma compreensão efetiva, embasada e verídica pesquisa de interpretação de documentos. O texto está fundamentado com base nas ideias e concepções de autores como: Kishimoto (1996) Medeiros (2016), Ribeiro (2009), Oliveira (2003), Vygotsky (1984), Atom (2021), Souza (2015), Queiroz (2006), Anjos (2012), Santos (2007) e Costa (2015), entre outros.

O presente trabalho está dividido em duas partes, onde o primeiro retrata a importância do lúdico e a sua influência no desenvolvimento da criança. O segundo trás as contribuições de alguns autores da área da educação infantil e psicólogos que contribuíram nesse estudo.

### BREVE CONTEXTO HISTÓRICO SOBRE A PEDAGOGIA

A palavra Pedagogia, vem do grego, *paidós* (criança) e *agodé* (condução). Esta palavra *Paidagogos* é formada pela junção das palavras *paidós* e *agogós*. Assim, o pedagogo significa um condutor de crianças, aquele que conduz a criança ao ensino. (*paidagogia*), seria a teoria, ciência educativa e a tão falada arte de ensinar (Atom, 2021).

Então a Pedagogia seria um conjunto de metodologias, teorias e doutrinas para a educação que seria baseado por meio de estudo em determinadas conceituações de vida (filosofia), e demais ciências humanas como sociologia e psicologia. A Pedagogia busca concluir seus objetivos de forma prática por meio de processos, metodologias e técnicas voltadas para a educação básica e eficaz

A pedagogia surgiu no século XVII, e teve como um dos seus principais idealizadores, o monge João Comênio (Amós Comenius). Este monge lança a teoria que a criança deve estar em primeiro lugar e depois o estudante como geral, assim, elas necessitam de cuidados especiais para uma aprendizagem mais adequada, produtiva e agradável. Pela falta de maturidade, e compressão racional e inabilidade pela idade. Essa teoria transformadora trouxe reconhecimento ao monge como o título de "Pai da Pedagogia" (Atom, 2021).



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UMA REFLEXÃO SOBRE A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL  
Rosilene Pionório do Nascimento Jardim, Marileuza Raimunda Silva

Desde então, a educação veio se transformando pacientemente, se desenvolvendo por novas teorias, propostas educativas renovadoras, por estudiosos e suas pesquisas, destacando o francês Jean Jacques Rousseau do século XVIII, de seus adeptos e inúmeros educadores envolvidos com a Psicologia que reafirma a teoria inovadora do monge.

Estes métodos de ensino renovadores advieram de uns aos outros, na intenção de trazer para o aluno uma aprendizagem conforme a sua faixa etária. Assim com o passar do tempo, a Pedagogia e seus principais objetivos e finalidade curricular cresciam, em direção à possibilidade de um eficaz ensino, assim se tomando uma forma de curso e estudo.

### UMA REFLEXÃO SOBRE O ATO DO BRINCAR

Quando se falar sobre lúdico deve-se definir o significado de jogos, brinquedos e brincadeira. Pois é muito complicado encontrar definições e conceituações sobre cada um, e tratados como apenas sinônimos. Segundo Kishimoto (2002, p. 7) vem destacando que o “jogo, brinquedo e brincadeira têm sido utilizados com o mesmo significado”. Porém, alguns autores a ponto algumas diferenças no uso destes termos.

Conforme Antunes (2003, p. 11), “a palavra jogo em seu etimológico expressa um entretenimento, brincadeira sujeito a regras que carecem ser advertidas quando se joga. Significa também balanço, oscilação, astúcia, artil e manobras”. Notasse que para este autor a brincadeira e o jogo possui o mesmo significado. Para tal, Kishimoto (2002, p. 1) afirma que:

Diversos jogos muito conhecidos como os de “faz-de-conta, simbólicos, motores. Sensório-motores, intelectuais ou cognitivos, de exterior, de interior, individuais ou coletivos, metafóricos, verbais, de palavras, políticos, de adultos, de animais, de salão e inúmeros outros”. (Kishimoto, 2002, p. 1). Vem mostrando a grande variedade que estar presente nos níveis de jogos.

Assim, o jogo seria um ambiente propício, que envolve e induz a criança a brincar/jogar em certos momentos, que podem ser estimulados por competição, diversão ou direcionamento pedagógico, que tem como principais características a introdução de regras. Conforme Santos (2002, p. 90) “brincar é colocar em prática a criatividade, manejar aquele material que tem já na brinquedoteca, ou um modo de agir brincando e trabalhando”. Segundo Oliveira (2003, p. 57): “Na brincadeira infantil a criança assume e exercita os vários papéis com os quais interage no cotidiano”.

Por meio das brincadeiras a criança atua em vários papéis de convívio em seu dia a dia de forma e situações diversificadas, por meio disto ela faz construções de novos significados e desempenho de papéis conhecido por ela. Santos (2000, p. 20) afirma que:

Através do brincar a criança tem um salto no seu desenvolvimento intelectual, emocional, físico e social, por meio de atividades e brincadeiras lúdicas, é formando conceitos, ideias, raciocínio lógicas, expressão oral e corporal, ampliando habilidades de convivência e maior interação social, redução de agressividade, assim descobrindo e construindo sua personalidade e conhecimento.

Segundo Queiroz *et al.*, (2006), o mundo atual em diferentes níveis sociais dentro da sociedade, tiveram a sua infância marcada pelos jogos e brincadeiras, por fazer parte da prática



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UMA REFLEXÃO SOBRE A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL  
Rosilene Pionório do Nascimento Jardim, Marileuza Raimunda Silva

cultural, mesmo que seja cada vez mais reduzida somente conforme a demanda das atividades infantis do cotidiano das divisões sociais de baixa renda. A brincadeira proporciona à criança experimentar o lúdico e se descobrir apreender através da realidade.

O ato de brincar conquistou mais espaço, tanto no âmbito familiar, quanto no educacional; no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), a brincadeira está colocada como um dos princípios fundamentais, defendida como um direito, uma forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação entre as crianças. Assim, a brincadeira é cada vez mais entendida como atividade que, além de promover o desenvolvimento global das crianças, incentiva a interação entre os pares, a resolução construtiva de conflitos, a formação de um cidadão crítico e reflexivo (Queiroz, 2006, p. 169 a 170).

É de extrema importância apresentar os objetivos e possíveis resultados obtidos através das brincadeiras na educação infantil. Assim Queiroz *et al.*, (2006) vem discutindo por meio de três dimensões, a primeira analisando o conceito do brincar por através autores que a define como uma construção social e cultural; segunda, ressalta a importância do brincar de faz-de-conta durante o pleno desenvolvimento de uma criança ainda bem pequena; finalizando apresentando a brincadeira em ambiente escolar vivenciado na educação infantil, com a orientação e mediação de professores do ensino infantil. Sobre o conceito do brincar, autores relatam que:

Inicialmente, ela não tem objetivo educativo ou de aprendizagem pré-definido. A maioria dos autores afirma que ela é desenvolvida pela criança para seu prazer e recreação, mas também permite a ela interagir com pais, adultos e coetâneos, bem como explorar o meio ambiente. Como a criança é um ser em desenvolvimento, sua brincadeira vai se estruturando com base no que é capaz de fazer em cada momento. Isto é, ela aos seis meses e aos três anos de idade tem possibilidades diferentes de expressão, comunicação e relacionamento com o ambiente sociocultural, no qual se encontra inserida. Ao longo do desenvolvimento, portanto, as crianças vão construindo novas e diferentes competências, no contexto das práticas sociais, que irão lhes permitir compreender e atuar de forma mais ampla no mundo. (Queiroz *et al.*, 2006 p. 170).

As brincadeiras trazem grande importância no desenvolvimento das crianças segundo alguns autores:

A brincadeira das crianças evolui mais nos seis primeiros anos de vida do que em qualquer outra fase do desenvolvimento humano e neste período, se estrutura de forma bem diferente de como a compreenderam teóricos interessados na temática (Brougère, 1998 *apud* Queiroz *et al.*, 2006). A partir da brincadeira, a criança constrói sua experiência de se relacionar com o mundo de maneira ativa, vivencia experiências de tomadas de decisões. Em um jogo qualquer, ela pode optar por brincar ou não, o que é característica importante da brincadeira, pois oportuniza o desenvolvimento da autonomia, criatividade e responsabilidade quanto a suas próprias ações. (Queiroz *et al.*, 2006, p. 170).

A cultura é um aspecto essencial que deve ser levado em consideração, pois o termo cultura é compreendido a partir de características teóricas, destacando que a cultura vai muito além de um determinado grupo de pessoas que apresenta características similares, mas também deve ser



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UMA REFLEXÃO SOBRE A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL  
Rosilene Pionório do Nascimento Jardim, Marileuza Raimunda Silva

compreendida como uma intervenção semiótica, que faz a ligação do sistema psicológico individual com o ambiente social das crianças. (Queiroz *et al.*, 2006). Neste contexto autores ressaltam que:

É no contexto da cultura que se dá a construção social, de significados, com base nas tradições, ideias e valores do grupo cultural que cria e recria padrões de participação, dando origem ao desenvolvimento de típicas categorias de pensamento e de recursos de expressão. [...] A preocupação em conceituar o que é a brincadeira não é apenas dos educadores, mas está na pauta de outros profissionais, dentre eles psicólogos, filósofos, historiadores e antropólogos. (Queiroz *et al.*, 2006, p. 170).

Assim, “a importância do brincar para o desenvolvimento infantil reside no fato de esta atividade contribuir para a mudança na relação da criança com os objetos, pois estes perdem sua força determinadora na brincadeira.” (Queiroz *et al.*, 2006, p.170). Portanto “a criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação ao que vê. Assim, é alcançada uma condição que começa a agir independentemente daquilo que vê.” (Vygotsky, 1998, p. 127). A criança durante a brincadeira pode:

Apresentar outros sentidos aos objetos e jogos, seja a partir de sua própria ação ou imaginação, seja na trama de relações que estabelece com os amigos com os quais produz novos sentidos e os compartilha[...]A brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. Em situações dela bem pequena, bastante estimulada, é possível observar que rompe com a relação de subordinação ao objeto, atribuindo-lhe um novo significado, o que expressa seu caráter ativo, no curso de seu próprio desenvolvimento (Queiroz *et al.*, 2006 p. 170).

Segundo Vygotsky (1998), a criação de situações imaginárias no brincar decorre da tensão entre o indivíduo e a sociedade, e o brincar liberta a criança dos constrangimentos da realidade imediata e lhe dá a condição de controlar a situação vivenciada. Então, elas se utilizam de objetos para representar coisas diferentes da sua realidade: pedrinhas de tamanhos variados podem ser alimentos diferentes em um jogo de família, e blocos de madeira de tamanhos diferentes podem representar vários e diferentes veículos na estrada.

No entanto, Vygotsky desvenda a real importância dos objetos pelas crianças, por exemplo, “o brinquedo como uma atividade que dá prazer à criança, é incorreto” (1998 p. 105), pois para ele muitas atividades proporcionam a felicidade das crianças é melhor do que a brincadeira: por exemplo, como dar seu bebê uma chupeta, mesmo que não leve à satisfação da fome. Ele também ressaltou que algumas das atividades do jogo em si não são tão agradáveis, como as que satisfaz só às crianças bem pequenas, mas acham o resultado interessante acabam brincado. (Vygotsky, 1998; Queiroz *et al.*, 2006).

Os jogos esportivos podem ser outro exemplo (não apenas os esportes atléticos, mas os que têm como regra, ganhadores e perdedores). Estes são frequentemente acompanhados de desprazer para a criança que não alcança o resultado favorável, isto é, aquela que perde a partida. Assim, o prazer não pode ser visto como uma característica definidora da brincadeira (Cerisara, 2002). Entretanto, não se deve ignorá-lo, pois ela preenche necessidades da criança e cria incentivos para colocá-la em ação, que é de fundamental importância, uma vez que contribui para mudanças



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UMA REFLEXÃO SOBRE A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL  
Rosilene Pionório do Nascimento Jardim, Marileuza Raimunda Silva

nos níveis do desenvolvimento humano. Para Cerisara (2002), todo avanço nestes está relacionado a alterações acentuadas nas motivações, tendências e incentivos. (Queiroz, 2006, p. 172).

Vygotsky (1998) destacou que não se pode ignorar que as crianças satisfazem determinadas necessidades por meio do brincar. As crianças pequenas tendem a satisfazer seus desejos imediatamente, e a lacuna entre querer e realizar é realmente muito curta. Crianças entre dois e seis anos podem ter inúmeros desejos, muitos dos quais não podem ser realizados de imediato, mas serão realizados por meio das brincadeiras.

Vygotsky (1998) também vem argumentando que os brinquedos não existiriam para as necessidades inatingíveis das crianças se não se desenvolvessem durante o período escolar, pois parecem ser inventados justamente quando as crianças começam a experimentar tendências inatingíveis.

Assim, o ambiente escolar é projetado para permitir que as crianças busquem a satisfação imediata de seus desejos não realizados, entrando em um mundo imaginário onde desejos não realizados podem ser realizados; neste mundo de brincadeiras. (Queiroz *et al.*, 2006 p.174) na concepção construtivista o brincar pode-se considerar:

Que a criança, desde seu nascimento, se integra em um mundo de significados construídos historicamente. É por meio da interação com seus pares que ela se envolve em processos de negociação, dentre os quais, os de significação e re-significação de si mesma, dos objetos, dos eventos e de situações, construindo e reconstruindo ativamente novos significados. Valsiner (1988) acrescenta que para analisar o desenvolvimento infantil deve-se considerar os ambientes em que ocorre a atividade da brincadeira, que são fisicamente estruturados, segundo os significados culturais das pessoas responsáveis pela criança. Valsiner (2000) aponta, ainda, que ela ocupa um papel ativo na organização de suas atividades, construindo uma versão pessoal dos eventos sociais que lhe são transmitidos pelos membros de sua cultura. Esta construção é elaborada pelos processos de interação social, canalização e trocas, fazendo uso de recursos e instrumentos semióticos co-construídos, cujos significados estão presentes na “cultura coletiva”. Por último, o autor afirma que é preciso considerar que a criança expressa a compreensão do mundo por meio da ação, e que cada classe social tem um sistema de significação cultural próprio, relacionado às práticas típicas de seu grupo. (Queiroz *et al.*, 2006 p.174).

Deve sempre interpretar e compreender a importância e significado da brincadeira para a criança:

Os contextos sociais específicos em que ela ocorre, não sendo possível separá-la artificialmente deles; e, para compreendê-la, deve-se relacionar o valor e o lugar que lhe são determinados pela cultura específica, porque só levando está em consideração é que será possível derivar o significado do brincar infantil em cada uma. Assim, a percepção infantil sobre a atividade de brincar é marcada pela influência cultural, que se torna o elemento de mediação que integra o sistema de funções psicológicas desenvolvidas pelo indivíduo na organização histórica de seu grupo social, por meio dos processos de interação, canalização e trocas, utilizando recursos e instrumentos semióticos construídos de uma geração mais velha, com os quais a criança entra em contato. (Queiroz *et al.*, 2006 p.174).



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UMA REFLEXÃO SOBRE A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL  
Rosilene Pionório do Nascimento Jardim, Marileuza Raimunda Silva

Esta análise concede ao profissional, uma real compreensão do indivíduo enquanto sujeito ativo durante o processo de ensino e aprendizagem que está cheia de significados e importância para o processo de construção pessoal, emocional e social.

### A EDUCAÇÃO INFANTIL POR MEIO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA A FACILITAÇÃO DO ENSINO E APRENDIZADO

A Educação Infantil está estipulada pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) como uma modalidade de educação cujos princípios gerais são regulamentados e estabelecidos. (Medeiros; Santos, 2016, p. 37).

Desta maneira, o profissional deve se manter conforme o perfil da escola, que é tornar-se professor prontificado, enquanto monitores e demais profissionais necessitarem. No entanto, a instituição pode focar apenas ao caráter educacional para preparar a educação básica do futuro, perdendo a característica de multifacetado que leva a integração da saúde, educação, assistência social e ação cultural, pois falta a junção educação e adoção de cuidado. (Medeiros; Santos; 2016).

A oferta de educação infantil, além da complementação da ação promovida pela família, deve estabelecer ótimas condições para o bom desenvolvimento físico, emocional, cognitivo e social da criança, assim promovendo a melhoria em suas experiências e conhecimentos como etapa essencial para o sucesso fundamental posterior. (Medeiros; Santos, 2016).

Apesar do seu amparo constitucional, a Educação Infantil atualmente no Brasil, enfrenta várias dificuldades. Abordando essas questões, afirma Ribeiro (2009) que educação infantil tem como desafios: a) atentar para a diversidade social e cultural do país, no sentido de garantir um atendimento de qualidade; b) considerar suas potencialidades, limitações e condições de vida; c) respeitar a criança, suas linguagens, expressões e direitos; Deve-se também ressaltar que além dos desafios acima citados, a Educação Infantil também precisa lutar pela obrigatoriedade da matrícula da criança de zero a seis anos e também garantir a profissionalização e valorização do professor nas instituições de ensino infantil, que exigem a função de cuidar e educar. Isto porque os mecanismos atuais de formação, especialização e atualização não contemplam esse duplo trabalho. (Medeiros; Santos, 2016, p. 37).

O modelo de educação infantil é entendido como a primeira etapa do processo de formação da educação individual. Lá, as crianças fazem seu primeiro contato com o mundo da leitura e escrita, aprendem os primeiros conceitos de leitura e aprendem os princípios de contagem. Durante essa etapa educacional, muitas dificuldades são registradas. Para superar essas dificuldades, os professores devem saber como colocá-las em prática. (Medeiros; Santos, 2016).

Ressalta-se aqui que um dos métodos que pode utilizar são os jogos didáticos, que atualmente são uma nova modalidade de ensino que poderão diminuir as adversidades encontradas no ensino infantil. Como recursos didáticos, estimulam a motivação, a curiosidade e o desejo dos alunos de se envolverem em atividades em grupo. (Medeiros; Santos 2016). Esses jogos poderão ser classificados:

Como estratégia de ensino-aprendizagem na sala de aula é um recurso pedagógico que apresenta excelentes resultados, pois cria situações que permitem ao aluno





## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UMA REFLEXÃO SOBRE A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL  
Rosilene Pionório do Nascimento Jardim, Marileuza Raimunda Silva

desenvolver o raciocínio, estimula a sua criatividade num ambiente desafiador e ao mesmo tempo, gera motivação, que é um dos grandes desafios ao professor que procura dar significado aos conteúdos desenvolvidos. Através dos jogos é possível desenvolver estratégias que facilitam a aprendizagem na Educação Infantil. Isto ocorre porque os jogos contribuem para o desenvolvimento das habilidades das crianças, levando-as a pensar, a investigar, refletir e analisar as regras que lhe são apresentadas, estabelecendo, assim, relações entre os elementos do jogo e os conteúdos indiretamente trabalhados em sala de aula. Nos últimos anos, com a inserção da psicopedagogia no contexto escolar, tem-se intensificado a utilização dos jogos em sala de aula da Educação Infantil, como uma forma de auxiliar na superação das dificuldades de aprendizagem apresentadas por alguns alunos. (Medeiros; Santos, 2016, p. 37).

Nesse caso, em se tratando do processo de ensino, é essencial que o educador reconheça o valor dos métodos que devem ser utilizados em sala, principalmente, ofereçam a possibilidade de aprimoramento da aprendizagem das crianças. Neste contexto, nota-se que os jogos caracterizam como a atividades emocionais, intelectuais, social e lúdicas. Além disso, as atividades são cheias em conteúdo e têm efeitos significativos, que estimulam o convívio social, proporcionando às crianças uma relação de aprendizagem e comunicação, construindo métodos de ensino que estimulam habilidades durante o desenvolvimento do conhecimento. (Medeiros; Santos, 2016, p. 40). Assim, Lopes (2008) e Medeiros; Santos (2016) discutem que:

Através dos jogos é possível ser trabalhado na criança os seguintes objetivos pedagógicos: a) Ampliar o raciocínio lógico; b) Aprimorar a coordenação motora; c) Aumentar a atenção e a concentração; d) Desenvolver a criatividade; e) Desenvolver a organização espacial; f) Desenvolver antecipação e estratégia; g) Diminuir a dependência (desenvolvimento da autonomia); h) Melhorar o controle segmentar; i) Reduzir a descrença na autocapacidade de realização; j) Rever os limites; l) Trabalhar a ansiedade. Desta forma, percebe-se que os jogos auxiliam na formação integral do educando. Eles são indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual de qualquer criança. E, quando utilizados corretamente, são excelentes instrumentos de aprendizagem. (Lopes; 2008; Medeiros; Santos, 2016, p. 40).

Assim, os jogos demonstram sua própria produtividade aos professores que buscam implementar neles aspectos do processo de ensino. Bem, facilita o aprendizado que é difícil de absorver. Também é útil para os alunos, que ajudam a desenvolver sua capacidade no pensar, refletir, analisar, compreender, formular hipóteses, testar e avaliar de forma autônoma, responsável e solidária. (Medeiros; Santos, 2016).

Se os jogos não forem usados adequadamente em sala, nunca haverá uma aplicação educacional. Mesmo sendo um recurso extraordinário e potencializador da aprendizagem, o uso de jogos em sala de aula necessita de algumas peculiaridades de análise, antes de aderir tal abordagem, os professores devem compreender as necessidades das crianças, se estão interessadas em explorar o mundo ao seu redor etc. (Medeiros; Santos, 2016). Assim, o autor vem salientando que “Isto porque a prática pedagógica deve atender às reais necessidades do aluno para que o processo de ensino aprendizagem se conclua e produza conhecimento. (Medeiros; Santos, 2016, p. 39).



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UMA REFLEXÃO SOBRE A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL  
Rosilene Pionório do Nascimento Jardim, Marileuza Raimunda Silva

Os jogos educativos tendem a facilitar o processo de ensino e aprendizagem, de maneira divertida, interessante e desafiadora. E, como um excelente recurso pedagógico e de estratégia de ensino, podendo levar a uma aprendizagem significativa e melhorar o desempenho e interesse das crianças. (Medeiros; Santos, 2016).

Vale ressaltar que a concorrência e competição podem ter um impacto negativo se você não souber lidar com ela de forma positiva. Para prevenir, os professores devem apresentar os principais o objetivo do jogo é que todos alcancem a aprendizagem adequada e necessária. Desta maneira, os professores devem saber como fazer com que os alunos saibam que os jogos didáticos, por sua própria natureza, são destinados a uma aprendizagem expressiva e nunca devem ser vistos como disputa entre colegas. (Medeiros; Santos, 2016).

Os jogos são excelentes recursos pedagógicos que o professor pode utilizar no processo ensino aprendizagem. Eles contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual e social do educando. Tais recursos podem ser utilizados/trabalhados em todas as disciplinas. Contudo, exige-se que sejam adaptados aos conteúdos, à faixa etária e ao contexto, no qual estão inseridos os alunos. (Medeiros; Santos, 2016, p. 40).

No contexto das brincadeiras, elas vêm da ação de brincar, que é uma ação que não impõe tempo certo ou lugar fixo, uma atividade casual, com regras flexíveis que não determina em só ganhar, pois o que importa é participar da competição. Pois, estas brincadeiras possibilitam as crianças imaginem e criem, construam o impossível em possível e façam os sonhos mudarem para realidade. Segundo Costa,(2012), a ação de brincar auxilia:

Para elaboração de muitos problemas das crianças e muitos terapeutas vêm fazendo uso dele para o diagnóstico e intervenção em vários casos, inclusive nos que se referem à aprendizagem. Os objetos para brincar são diversos, mas o que realmente importa é o espaço e o tempo destinado para fazê-lo. Pode-se utilizar quebra-cabeças, palitos coloridos, caixas de fósforos, bingo, baralho, brinquedos lúdicos (bonecas, bonecos, carrinhos, robôs...) jogos infantis (faz-de-conta, amarelinha, cabra-cega, pular corda, jogar bolinha de gude, bolas, dados, peteca, três marias...), brinquedos pedagógicos (dominós de tabuadas, dominó de números e numerais, sequência de histórias, dominó de palavras..), tintas, lápis de cor, giz-de-cera entre outros, que são os materiais utilizados, também, para o diagnóstico e para a intervenção psicopedagógica.(Costa, 2012).

Costa (2012) frisa que os brinquedos têm muitas contribuições para as crianças e são fundamentais para seu desenvolvimento psicológico e social. No entanto, muitas instituições de ensino que trabalham com a educação infantil demonstra estarem mais focadas com a formação acadêmica, principalmente em se tratando em preparar as crianças desde cedo para o futuro no ensino e o mercado de trabalho.

Devido às mudanças em sociedade, as crianças estão cada vez mais "perdendo" o espaço que está destinado à infância, assim, perdendo o tempo que deveria estar sendo usado para brincar com brinquedos, socializando com outras crianças e imaginando com brincadeiras lúdica e divertidas. Como resultado, suas áreas de atuação têm sido demarcadas por adultos que têm cada vez menos espaço para brincar em suas agendas. Isso justamente em uma época repleta de objetivos para os



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UMA REFLEXÃO SOBRE A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL  
Rosilene Pionório do Nascimento Jardim, Marileuza Raimunda Silva

jogos, pois contribuem para o desenvolvimento da mente, do corpo, da sociedade e da cognição, permitindo ao menos a formulação de ideias, comprovação e reformulação de hipóteses, para terem autonomia nas suas opiniões. (Costa, 2012).

A importância do brincar no desenvolvimento da criança, pode-se concluir que ainda há necessidade de se conscientizar os professores e outros profissionais da área educacional, assim como os pais, sobre a importância de permitir-lhe brincar, enfim, de permitir-lhe ser criança. Negar-lhe a oportunidade é tão grave quanto negar-lhe a alimentação, já que a primeira alimenta a alma e a segunda o organismo. O brincar tornou-se uma atividade importante no trabalho psicopedagógico, pois quando a criança brinca deixa transparecer o que a está preocupando, perde o medo de se expor e é capaz de falar através dos personagens ou situações que cria ao brincar. Observando a criança brincar ou brincando com ela o psicopedagogo pode conhecer sua maneira de enfrentar situações não previstas, pode saber resolver os problemas que lhes são apresentados, pode ainda observar como ela se relaciona com o objeto a ser conhecido, informações estas imprescindíveis para a intervenção psicopedagógica. (Costa, 2012 p. 4).

Sendo assim, também é importante ressaltar que a partir do momento em que as crianças iniciam a atividade física e envolvem as diferentes formas de concepção ao seu redor, elas também aprendem comportamentos por meio de suas interações com os adultos, surgindo novos comportamentos a cada exposição. (Anjos; Dias, 2015).

Essa ampla reflexão ilustra a importância do verbo brincar de forma aprofundada e detalhada, principalmente quando sua ação diz respeito à infância, principalmente em contexto educacional. O que vem favorecendo esse debate, que trata da leitura dessas ferramentas a partir de uma perspectiva construtivista, onde a aprendizagem do aluno está no centro da discussão. Para oferecer melhores serviços educacionais na educação infantil, é necessário o diálogo entre todos os membros da escola.

### MÉTODO

O presente trabalho tem como objetivo central e norteador de toda a pesquisa verificar qual o papel do lúdico na aprendizagem por meio dos jogos e brincadeiras. Assim condiz a questões norteadoras para uma definição, conceitos e objetivos: Qual a importância dos jogos e brincadeiras na perspectiva do lúdico no processo ensino-aprendizagem; quais os benefícios das atividades lúdicas na educação infantil.

Esta pesquisa que está apoiada nos estudos de autores de renome no campo da Educação e psicologia, como: Kishimoto (1996) Medeiros (2016), Ribeiro (2009), Oliveira (2003), Vygotsky (1984), Atom (2021), Souza (2015), Queiroz (2006), Anjos (2012), Santos (2007) e Costa (2015), entre outros.

A pesquisa realizada neste trabalho foi de origem empírica descritiva, comparativa e exploratória. Apresentando e classificando os importantes caminhos epistemológicos pelos quais o estudo se foi legítimo.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UMA REFLEXÃO SOBRE A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL  
Rosilene Pionório do Nascimento Jardim, Marileuza Raimunda Silva

Segundo Triviños (1987), a pesquisa descritiva determina que o pesquisador tenha um amplo embasamento prévio sobre o objeto de estudo. Esse tipo de estudo descreve os fenômenos e fatos reais. Com a pesquisa documental histórica e pesquisa de fatos.

A pesquisa documental trilha os mesmos caminhos da pesquisa bibliográfica, não sendo fácil por vezes distingui-las. A pesquisa bibliográfica utiliza fontes constituído por material já elaborado, constituído basicamente por livros e artigos científicos localizados em bibliotecas. A pesquisa documental recorre a fontes mais diversificadas e dispersas, sem tratamento analítico, tais como: tabelas estatísticas, jornais, revistas, relatório, documentos oficiais, cartas, filmes, fotografias, pinturas. (Fonseca, 2002, p. 32).

Para Gil (2007), a pesquisa exploratória tem a junção da familiarização com objeto de estudo com o levantamento bibliográfico. Esse tipo de pesquisa é marcado pela investigação, pesquisa bibliográfica/ documental, e ao final se coleta dados. (Fonseca, 2002).

Em conformidade com os resultados da pesquisa foram apresentados de forma qualitativa, ou seja, nessa forma não foram utilizados métodos estatísticos, o estudo foi realizado, através da exploração da literatura científica, por meio, de livros acadêmico-científicos, artigos científicos, teses etc. Além da utilização de artigos disponíveis na internet e no google acadêmico.

### CONSIDERAÇÕES

Este artigo teve como objetivo propor uma discussão sobre a utilização do lúdico na educação infantil através dos jogos e brincadeiras, trazendo uma discussão sobre a temática com respaldo em diversos autores sobretudo a importância no desenvolvimento da educação infantil.

É importante refletir sobre o conceito de brincar a partir de uma perspectiva construtivista, antes de compreender as dificuldades que os alunos têm na educação infantil, compreender o contexto familiar e os fatores que podem determinar quem é essa criança. Pois, a partir desta pesquisa é possível descobrir suas dificuldades e trabalhar com pais, professores e alunos para encontrar novos caminhos e formas de promover a aprendizagem dessa criança.

Portanto, ao encerrar este artigo, apresenta-se aos pedagogos e aos demais professores a compreensão da importância dos jogos, do brincar e brincadeiras durante o processo de ensino e aprendizagem da educação infantil. Esses profissionais que atuam dessa forma devem encarar esses atos como não só como entretenimento para seus alunos, pois, pelo contrário, servem como uma estratégia para o desenvolvimento intelectual, emocional, social e cognitivo dos alunos.

### REFERÊNCIAS

ANJOS, E. K. O. Juliana Rocha Adelino Dias, **Psicopedagogia, Sua História, Origem e Campo de Atuação**, ano VIII, n. XVIII, jul. 2015. ISSN 1982-646X. Disponível em [http://fals.com.br/novofals/revela/ed18/elza\\_anjos.pdf](http://fals.com.br/novofals/revela/ed18/elza_anjos.pdf). Acesso em: 13 out 2020.

ATOM. História da pedagogia. **Blog Estudantes de pedagogia**, 2021. Disponível em: [www.estudantesdepedagogia10.blogspot.com](http://www.estudantesdepedagogia10.blogspot.com). Acesso em: 14 jun. 2022.



**RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR**  
**ISSN 2675-6218**

UMA REFLEXÃO SOBRE A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL  
 Rosilene Pionório do Nascimento Jardim, Marileuza Raimunda Silva

BARBOSA, T. A. P. **O que os olhos não vêem ... práticas e políticas em Educação Infantil no Rio de Janeiro**. 2002. Dissertação (Mestrado em Política Social (mimeo) - UFF, Rio de Janeiro, 2002.

BOTELHO, Sidnéia Baleeiro; MOREIRA, Maria Aparecida Antunes. **O Papel do Psicopedagogo na Instituição Escolar**. [S. l.]: Minerva, 2019. Disponível em [www.minerva.edu.py](http://www.minerva.edu.py). Acesso em: 13 out. 2020.

COSTA, Teresinha de Jesus de Paula, Contribuições da Psicopedagogia para a Práxis na Educação Infantil. **Fazer Pedagogia**, 20 set. 2012. <https://fazerpedagogia2.webnode.com.br/news/contribuicoes-da-psicopedagogia-para-a-praxis-na-educacao-infantil/>. Disponível em: 13 out 2020.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisar**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchinha. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchinha. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2002.

MEDEIROS, Maria José de Andrade, SANTOS, José Ozildo dos, **Revisão bibliográfica: o jogo e a sua utilização psicopedagógica na educação infantil**. [S. l.]: Educere, 2016. Disponível em [https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/25923\\_14088.pdf](https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/25923_14088.pdf). Acesso em: 13 out 2020.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes. **Educação infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2003.

OSTI, Andreia. et al. A atuação do Psicopedagogo em Instituições de Ensino: Relato de Experiência. **Revista de Educação**, Londrina, v. 8, n. 8, p. 150-155, 2005. Disponível em: <http://www.pgskroton.com.br/seer/index.php/educ/article/view/2229/2124>. Acesso em: 31 ago. 2016.

PEREIRA, Sara da Silva; SANTOS, Renato Barbosa dos, **Psicopedagogia e a educação Infantil: Algumas considerações**. [S. l.]: Educere, 2017. Disponível em [https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/27405\\_14168.pdf](https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/27405_14168.pdf). Acesso em: 11 out. 2020.

PICETTI, Jaqueline Santos; Marques, Tânia Beatriz. **Psicopedagogia: alguns conceitos básicos para a reflexão e ação**. [S. l.: s. n.], 2016. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/151186/001011503.pdf?sequence=1>. Acesso em: 11 set. 2020.

QUEIROZ, Norma Lúcia Neris de; MACIEL, Diva Albuquerque; BRANCO, Angela Uchôa. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sócio-cultural construtivistas. **Paidéia**, v. 16, n. 34, p. 169-179, 2006.

REGO, Tereza Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórica – cultural da educação**. 14. ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). **Brinquedo e Infância: um guia para pais e educadores em creches**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). **O lúdico na formação do educador**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.



**RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR**  
**ISSN 2675-6218**

UMA REFLEXÃO SOBRE A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL  
Rosilene Pionório do Nascimento Jardim, Marileuza Raimunda Silva

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

SCHNEIDER, Letícia, BLAZKO, Caroline ELibel, A atuação do Psicopedagogo no contexto escolar: Estudo pautada pelas vozes dos profissionais. *In: IV Seminário Internacional de Representação Sociais, subjetividades e Educação – SIRSSE. VI Seminário Internacional sobre Profissionalização Docente (SIPD/ CÂTEDRA UNESCO)*.

SILVA, Daniele Nunes Henrique Silva. **Como brincam as crianças surdas**. 2. ed. São Paulo: Plexus, 2002.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.