

**CENTRO UNIVERSITÁRIO DO SUL DE MINAS – UNIS/MG**  
**PEDAGOGIA**  
**JULIANA QUIRINO HUNGARO**

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: uma técnica de mediação  
da aprendizagem**

**Varginha**  
**2019**

**JULIANA QUIRINO HUNGARO**

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: uma técnica de mediação  
da aprendizagem**

Monografia apresentada ao Centro Universitário do Sul de Minas Unis/MG, como parte integrante dos requisitos para a obtenção do grau de Licenciada no Curso de Licenciatura em Pedagogia. Orientado Profa. Ma. Luciane Madeira Mota Tavares

**Varginha  
2019**

**JULIANA QUIRINO HUNGARO**

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: uma técnica de mediação da aprendizagem**

Monografia apresentada ao curso de Pedagogia do Centro Universitário do Sul de Minas- UNIS/MG, como pré requisito para obtenção do grau de Licenciatura, pela Banca Examinadora composta pelos membros.

Aprovado em:

---

Ma. Luciane Madeira Mota Tavares

---

Dr. Celso Augusto dos Santos Gomes

---

Profa. Dra. Terezinha Richartz

OBS.:

Dedico este trabalho a todos os mestres que passaram por minha vida e deixaram impregnados em mim um pouco do seu conhecimento.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente, a Deus que me deu energia e benefício para concluir todo esse trabalho. Agradeço aos meus pais, minhas irmãs, ao meu cunhado e o meu namorado que me incentivaram todos os anos que estive na faculdade. Aos meus colegas de trabalho que me apoiaram e indiretamente contribuíram que esse trabalho se realizasse. Enfim, agradeço a todas as pessoas que fizeram parte dessa etapa decisiva em minha vida.

“Assim como os pássaros, precisamos aprender a superar os desafios que nos são apresentados, para alçarmos voos mais altos”.

## RESUMO

O trabalho aqui apresentado visa realizar reflexão e análise da relevância que os jogos e as brincadeiras possuem para o sistema educacional infantil, bem como o estudo da sua importância para vários profissionais da área pedagógica. Quando uma criança brinca, automaticamente, ela desenvolve seu pensamento e sua reflexão. Diante de tais pontos, o campo do ensinamento infantil deve se preocupar com a análise e conclusão tanto a respeito da importância dos jogos e das brincadeiras no processo de desenvolvimento do aluno como em relação a forma com que tais ferramentas podem ser mediadas dentro da sala de aula. Este trabalho será alcançado a partir de pesquisa bibliográfica com estudo minucioso de diversos livros que abordam o assunto com a intenção de trazer ao leitor, os benefícios que jogos e brincadeiras podem proporcionar aos alunos no cotidiano da educacional infantil. A partir de tal desdobramento, é possível se constatar que a utilização destes instrumentos pelo professor atrai a atenção dos alunos e possibilita o trabalho de mediação e ampliação de conhecimentos que, com a utilização de textos, não seriam possíveis com igual eficiência. Além disso, os jogos e as brincadeiras dão a possibilidade de socialização e integração social às crianças, a partir, principalmente, do contato com outros colegas e da necessidade de aceitação e seguimento de regras atreladas à atividade desenvolvida. Diante disto, o professor se torna mediador da aprendizagem e deve desenvolver atividades visando trabalhar a criança nas mais variadas formações, nos aspectos biológicos, sociais, cognitivos e afetivo-emocionais.

**Palavras-chaves:** Educação infantil. Jogos e brincadeiras. Aprendizagem.

## **ABSTRACT**

*The game should be seen by professionals in the pedagogical area as an important learning tool. Thus, the present study will highlight the various benefits that games and games can provide students with in the daily education of children. When a child plays, automatically, it develops its thinking and reflection. In view of these points, we seek to analyze and conclude the understanding about the importance of games and games in the development process of the student. Due to the positioning of scholars in the area, it can be seen that the use of these instruments by the teacher attracts students' attention and allows the transfer of various information that, in the classical method, with the use of texts, would not be possible with equal efficiency. In addition, games and games allow the socialization and social integration of children, mainly through contact with other colleagues and the need to accept and follow rules linked to the activity developed. Faced with this, the teacher becomes responsible for learning and must develop activities aimed at working the child in the most varied formations, in the biological, social, cognitive and affective-emotional aspects.*

**Keywords:** *Early Childhood Education. Games and games. Learning.*



## SUMARIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....</b>	<b>10</b>
<b>2.1</b>	<b>Os jogos e as brincadeiras no cotidiano escolar.....</b>	<b>10</b>
<b>2.2</b>	<b>Instrumentos pedagógicos atuais e participação dos pais e professores.....</b>	<b>11</b>
<b>2.3</b>	<b>Análise dos benefícios dos jogos e brincadeiras na educação infantil e o acompanhamento do professor.....</b>	<b>14</b>
<b>2.4</b>	<b>A participação do professor e do aluno na atividade desenvolvida.....</b>	<b>15</b>
<b>3</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>20</b>
	<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>21</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Todo o processo educacional infantil é de suma importância para o desenvolvimento da criança e de seu futuro, devendo ser trabalhado a partir de momentos prazerosos, o que pode ocorrer com a utilização de atividades com jogos e brincadeiras infantis.

Os jogos e as brincadeiras no mundo educacional infantil se apresenta com uma possibilidade do professor trabalhar o aprendizado, a descoberta de habilidades dos alunos, o aumento da curiosidade, o convívio social, a disciplina, etc. Esse contato da criança permite a construção de um novo mundo, de uma realidade rica de significados.

Tais atividades se apresentam como o conjunto de procedimentos e de habilidades que possibilita sempre uma experiência original, reveladora, única, mesmo que a criança esteja praticando a mesma atividade já realizada em um outro instante. Ela possui a característica de ser imprevisível.

É a partir da importância que os jogos e as atividades exercem em relação à aprendizagem das crianças que se desenvolve o presente artigo, utilizando-se de pesquisa bibliográfica e dando ênfase a leituras que expõem o quanto é necessário o educador observar a atividade de brincar no cotidiano escolar.

Será buscado os pontos mais importantes da implementação destas atividades do mundo educacional infantil e, de igual modo, os erros mais comuns na sua aplicação, tal como o emprego de jogos e brincadeiras muito antigas, ou até mesmo o emprego de atividades que deixam de lado instrumentos que trazem o interesse do aluno, como a tecnologia, desenhos mais atuais, cultura de nosso país, etc.

Os jogos e as brincadeiras no campo da educação infantil deve procurar equilibrar o esforço e o prazer, a instrução e a diversão. De igual forma, deve-se haver um preparo dos próprios professores nesse processo. A criança, com tais instrumentos bem realizados, passa a sentir maior gosto pela escola, pelo estudo e gosto por buscar novos conhecimentos. Tais buscas, aplicadas de forma alegre, participativa e desafiadora tendem a facilitar e conferir maior eficiência ao processo educacional.

## **2 JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Desde os primeiros anos de vida a criança interage de maneira ampla com o ambiente ao qual está inserida. A partir do momento em que passa a fazer parte de seu dia a dia a ida a uma instituição de ensino, ela se submete a experiência de interação diferente das que vive com seus pais. Ao interagir com outros adultos e dividir o mesmo espaço e brinquedos com outras crianças, experimenta situações antes desconhecidas.

É justamente essa interação social que faz com que as crianças desenvolvam suas funções psicológicas (percepção categorial, memória lógica, sendo crítico, imaginação criadora, etc). Dessa forma, ao se trabalhar os jogos e as brincadeiras, tem-se um aprimoramento de técnicas de desenvolvimento da criança, pois se utiliza o alegre e divertido como mecanismo de aprendizagem.

### **2.1 Os jogos e as brincadeiras no cotidiano escolar**

Nos primeiros anos de educação, a criança, embora já possua conhecimento a respeito do mundo, tal conhecimento é limitado aos ensinamentos transferidos de seus pais durante os primeiros anos de vida, além de conhecimento trazidos pelos demais familiares e amigos.

Sendo assim, é principalmente na escola que tais conhecimentos se apuram, ou seja, aumentam a partir do contato com o professor e do desenvolvimento de diversas atividades dentro e fora da sala de aula. As brincadeiras e os jogos infantis propostos no conteúdo pedagógico são de suma importância nesse processo de ampliação dos conhecimentos.

O aprendizado dos símbolos na educação infantil, ou seja, dos aspectos e das características de determinado objeto ou de determinada situação, pode ser trabalhado a partir de jogos e brincadeiras que levem a criança a raciocinar a respeito do assunto, tal como, por exemplo, a apresentação das formas geométricas (quadrado, triângulo, retângulo, círculo, etc.) e a sua utilização em jogos nos quais a criança tem que identificar suas formas a partir de molduras já existente, gravando seu nome e pensando a respeito de qual será o encaixe ideal. Bomtempo et al (2017, p. 39) é clara ao destacar que:

A inclusão do jogo infantil nas propostas pedagógicas remete-nos para a necessidade de seu estudo nos tempos atuais. A importância dessa modalidade de brincadeira justifica-se pela aquisição do símbolo. É alterando o significado de objetos, situações, é criando novos significados que se desenvolve a função simbólica, o elemento que garante a racionalidade ao ser humano. Ao brincar de faz de conta a criança está aprendendo a criar símbolos.

Esse processo de brincar-aprender deve ser estimulado ao máximo, tanto pelos pais em âmbito domiciliar, quanto pelos e pelos professores no processo educacional infantil desenvolvido em instituições de ensino, principalmente nestes primeiros anos de processo educacional, dada a sua relevância e diversos benefícios à formação da capacidade de raciocínio da criança. E, nesse sentido, Bomtempo et al (2017, p. 46) ensina que:

Nesta perspectiva, a brincadeira deixa de ser ‘coisa de criança’ e passa a se constituir em ‘coisa séria’, digna de estar presente entre recursos didáticos capazes de compor uma ação docente comprometida com os alvos do processo de ensino-aprendizagem que se pretende atingir.

É claro que para a criança deve ser mantido o intuito de diversão a ser desenvolvido a partir dos jogos e brincadeira. Porém, para os educadores, tais atividades devem ser oportunizadas com a apresentação de novos conhecimentos, da aceitação de opiniões alheias, na obrigação de seguir regras e de se relacionar com outros colegas de forma educada.

A brincadeira na Educação Infantil caminha sempre juntas, como forma de introduzir o conhecimento, tal como diz Kishimoto (2010, p. 01):

O brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança, dá prazer, não exige como condição, um produto final, relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades, e introduz no mundo imaginário. Para nosso estudo considera-se todo o período da educação infantil como importante para a introdução das brincadeiras.

Não se deve deixar de lado o caráter educacional das atividades de jogos e brincadeiras, buscando sempre divertir o aluno e atrair sua curiosidade pelo ensino, mas sempre lhe proporcionando o mais amplo divertimento.

## **2.2 Instrumentos pedagógicos atuais e participação dos pais e professores**

Com o avanço dos estudos dos instrumentos pedagógicos, viu-se que diversos mecanismos antes utilizados pelos professores com pouca ênfase educacional, na realidade, eram de grande importância para o desenvolvimento educacional da criança.

Tal questão foi justamente o que aconteceu com os jogos e as brincadeiras, ou seja, tal instrumento deixou de ser visto somente como uma atividade em que se visava o entretenimento do educando, e passou a ser encarada como método de chamar a atenção do

aluno para o assunto a ser ensinado, aumentando a sua dedicação, ou até mesmo quanto a melhor retenção do conteúdo exposto pelo professor, tal como os nomes de animais, letras alfabéticas e sua relação com objeto comuns no cotidiano, etc.

Os jogos e as brincadeiras como método de aprendizagem trazem benefícios relevantes para o processo educacional, aumentando as interações entre os alunos, iniciando-se um processo social e formação de amizade.

Sendo assim, com base na grande importância deste instrumento, os jogos e brincadeiras passaram a ser encarados como necessários para a evolução do aluno, tanto que passaram a fazer parte da grade pedagógica de todas as escolas, principalmente no ensino infantil, onde tais atividades têm maiores resultados dada a curiosidade aguçada dos alunos. Vê-se o que relata Jesus (2010, p. 12) a respeito:

Pais e educadores estão a cada dia mais conscientes dos benefícios que as brincadeiras tradicionais podem trazer para as crianças, já podemos encontrar as atividades lúdicas inclusas no currículo de várias escolas, especialmente nas escolas infantis. A tradicionalidade dessas brincadeiras é mantida em nossa sociedade devido a sua importância no processo histórico-cultural. Podem variar de uma região para outra ou adquirir características locais. No entanto, acabamos sempre reconhecendo em uma mesma brincadeira as suas variações com o passar do tempo. Essas brincadeiras contribuem para o desenvolvimento de habilidades psicomotoras, cognitivas e também para a afetividade recíproca e a interação social, desenvolvendo laços de amizade entre as crianças.

É sabido que a educação no Brasil é um dever tanto da família como do Estado, que o faz através das escolas. Os pais devem estar presentes na vida escolar dos filhos, participando das reuniões, observando o conteúdo pedagógico que é apresentado pela escola, e ainda, analisar a forma de aplicação das matérias e sua efetividade.

Uma ação conjunta entre pais e educadores consegue aumentar a eficiência do processo educacional pois, através de tal ação, os professores possuem melhores meios de passar aos familiares qual o comportamento do aluno dentro da sala de aula, quais as dificuldades por ele enfrentadas, quais os pontos que ele tem maior facilidade, analisar os motivos de tais dificuldades, ou até mesmo se há uma relação de tal dificuldade com algum conflito dentro de casa, etc.

Em relação às brincadeiras e os jogos, cada vez mais o trabalho entre pais e educadores tem dado ênfase à importância de tais instrumentos no processo educacional. O mundo globalizado muitas vezes faz com que a criança perca o interesse pelo ensino, principalmente se não se identifica com o assunto que está sendo trabalhado.

Porém, através de jogos e brincadeiras é dado aos educadores e aos pais um mecanismo de trazer a atenção do aluno, ou melhor, de envolver no assunto que está sendo ensinado através da competitividade e da diversão.

Por exemplo, o trabalho com o chamado “ditado”, no qual o professor ajusta uma competição sadia entre os alunos, presenteando todos que acertarem palavras a serem ditadas, é de grande valia para trazer a atenção do aluno, verificar seu desenvolvimento na alfabetização e tudo isso através de brincadeiras e de diversão.

Outro ponto de grande importância é trabalhar brincadeiras tradicionais, tal como a amarelinha, brincadeiras de roda, pular corda, teatro com folclore, etc, pois tais atividades tendem a, ao mesmo tempo, ensinar os alunos e manter em foco a cultura de nosso país e se divertir. Sabini (2006, p. 131) destaca a necessidade de propiciar um ambiente destinado ao desenvolvimento de tais atividades:

No período sensório-motor, se a escola criar um ambiente com diversos tipos de material concreto para que a criança manipule, isso permitirá a formação de conceitos práticos dos objetos que a cercam. Na fase dos jogos simbólicos, a criança pode transformar a realidade segundo as suas necessidades e assimilar as vivências, representando-as. Nesse sentido, o jogo permite uma ampliação e uma flexibilização dos conceitos. Os jogos com regras, por sua vez, permitem a adaptação de ações individuais à coerência e às regras do grupo, bem como o respeito às diferenças, que são pré-requisitos para a convivência harmoniosa entre indivíduos. Daí a importância de incorporar os jogos e as brincadeiras aos procedimentos pedagógicos.

A vantagem trazida com tais brincadeiras, que se evoluem e se moldam conforme a região em que é aplicada, dado o tamanho de nosso país, muito mais do que o desenvolvimento de habilidades psicomotoras, cognitivas e também para a afetividade recíproca e a interação social, é a perpetuação de características históricas-culturais pertencente a própria raiz do povo Brasileiro.

Outro método de aplicação de jogos e brincadeiras são as atividades voltadas para o ensino da Matemática, seja através do aprendizado de números, para uma primeira parcela de alunos que iniciam a vida educacional, como por meio de tabuadas e gincanas com números, atreladas às atividades lúdicas, que trazem o interesse do aluno através da competitividade e do divertimento. Sobre o assunto, Jesus (2010, p. 77) traz com clareza:

No ensino da matemática também podemos trabalhar atividades lúdicas que permitam às crianças desenvolver suas noções e conceitos matemáticos. É muito importante a utilização de jogos com regras, pois estimulam o desenvolvimento do pensamento lógico.

São inúmeros os benefícios e as formas que as brincadeiras e os jogos podem ser utilizados pelos educadores no processo de formação do indivíduo.

Ainda em relação à matemática, também pode-se destacar a utilização de jogos de tabuleiro envolvendo a matemática, ou até mesmo jogos envolvendo números isolados, com a finalidade de fazer com que os alunos, nos primeiros anos de vida, memorizem a forma e os nomes de cada número.

### **2.3 Análise dos benefícios dos jogos e brincadeiras na educação infantil e o acompanhamento do professor**

Os benefícios trazidos com a utilização de jogos são vastos, partindo desde o desenvolvimento sensório-motor do aluno, até o desenvolvimento do raciocínio lógico. A partir de jogos simbólicos, por exemplo, o educando evolui sua capacidade de flexibilizar conceitos a partir das formas que lhes forem sendo apresentadas pelo educador.

Da mesma forma, e como mais um benefício trazido pelos jogos, a partir de sua apresentação ao aluno e do restante da classe, com a exposição das regras que deverão ser seguidas por todos os participantes do jogo, cria-se o respeito às ações individuais, de forma a se ter uma convivência harmônica entre o grupo, respeitando-se as diferenças, pontos estes necessários para convivência harmoniosa entre os indivíduos no mundo atual.

A BCNN, a qual define normas e regras da educação Infantil, destaca claramente a relevância de se trabalhar as brincadeiras no cotidiano escolar, trazendo benefício diversos aos alunos, principalmente no campo afetivo, tal como se pode verificar no trecho a seguir.

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. (BRASIL, 2018, p. )

O descobrimento da lealdade e da honestidade é bastante desenvolvida a partir das regras do jogo impostas ao grupo. A obrigatoriedade de se observar regras traz a ideia de inclusão ao grupo, de forma que, ao ser apresentadas, deve ser deixado claro que, em caso de descumprimento, determinada penalidade será aplicada, visando manter o controle dos resultados a partir dos jogos.

O acompanhamento pelo professor é de grande relevância para a análise dos pontos positivos e dos pontos negativos que o educando possui. A partir de dificuldades é que os professores devem iniciar um trabalho com o aluno a fim de solucionar todas as dúvidas existentes e exigir, sempre por meio da diversão, que ele desenvolva sua resposta à atividade de forma mais elaborada e correta. Sabini (2006, p. 66) diz exatamente isto:

Os jogos devem ser utilizados pelos professores como estratégias específicas para conduzir a passagem dos conteúdos espontâneos para aqueles escolarizados. Por se tratar de uma ação didática, o professor deve estar atento aos erros e acertos e trabalhar as situações para que a criança possa, diante dos conhecimentos prévios construir conceitos mais elaborados.

Logicamente, deve-se respeitar as características de cada aluno, com base em suas necessidades e seus conhecimentos prévios, pois tal atitude, além de colaborar com o professor na verificação das dificuldades apresentadas pelo aluno, também colabora para que o próprio aluno não veja tal atividade como angustiante e perca, a partir daí o interesse na participação.

#### **2.4 A participação do professor e do aluno na atividade desenvolvida**

A escolha da atividade a ser desenvolvida pelo professor deve considerar cada etapa de desenvolvimento do aluno, bem como seus interesses básicos. Há a possibilidade de, dada as características dos educandos, se realize uma adaptação na atividade a ser desenvolvida visando a melhor adequação aos conceitos e à maturidade já inerente nos alunos, visando tornar a atividade mais prazerosa e agradável. Biasi (2012, p. 32) é claro ao dizer que:

Para que os jogos se tornem educativos, devem ser selecionados e aplicados de acordo com as necessidades, os interesses básicos da criança e de acordo com as etapas de seu desenvolvimento. É necessário, também, que o professor tenha discernimento na escolha dos jogos, para reconhecer, classificar e adaptar os jogos, tendo em vista as necessidades e a maturidade de seus alunos. Todo professor deveria saber que a melhor motivação para a aprendizagem é quando a atividade é agradável e prazerosa e quando o jogo proporciona prazer e aprendizagem ao mesmo tempo é um excelente meio de preparação para a vivência em sociedade.

Em uma sala de aula, é comum verificar que alguns alunos são mais espontâneos que outro, uns são mais tímidos que outros, alguns possuem uma capacidade de raciocínio mais avançada, etc. Tais características devem sempre ser observadas pelo professor quando da escolha da atividade a ser aplicada, bem como a forma que será realizada a sua apresentação



aos educandos. Atividades que conseguem atingir toda a classe na sua participação, sem sombra de dúvidas, obtém melhores resultados práticos. Caminhado pela conclusão, Biasi (2012, p. 46) afirma ainda que:

O ato de brincar, mais do que lazer, é fonte de conhecimento; e esta dupla natureza que leva muitos teóricos considerarem o brincar parte integrante da atividade educativa. Além de possibilitar a relação com aquilo que é próprio do desenvolvimento e da aprendizagem na fase pré-escolar.

Certamente, não se pode perder a essência do brincar, do “ser criança”, do divertir, do imaginar, etc. E para que isso não ocorra, os educadores devem observar sempre os resultados da atividade colocada em prática, verificar, por exemplo, se os alunos se interessaram por tal brincadeira ou pelo jogo colocado em evidência, ou se o resultado final de tal instrumento utilizado atingiu as metas desejadas.

No entanto, ainda diante dessa análise, deve também o professor se ater para o fato de que é justamente nesse processo “brincar-aprender” que as informações são passadas ao aluno, as vezes sem que eles nem mesmo percebam.

Diante dessas características, fica mais do que claro que, considerando a relevância do brincar dentro da sala de aula, principalmente no processo de manutenção dos interesses dos alunos pela matéria a ser aplicada, sem nenhuma dúvida que a brincadeira e os jogos compreendem relevantes mecanismo educacionais que devem permanecer na educação infantil e, com o passar do tempo, através dos avanços obtidos pela nossa sociedade, ser desenvolvido, buscando sempre uma maior efetividade.

Deve-se dinamizar e busca entender o que o aluno pensa a respeito da atividade e quais os conhecimentos que estão sendo introduzidos, como destaca Figueiredo (2009, p. 20):

Os alunos são induzidos a responderem aquilo que o professor quer ouvir, geralmente uma resposta que ele já sabe. Duvidar, criticar as atividades tidas como corretas é visto até como um ato de indisciplina e, muitas vezes, aqueles que se atrevem a resistir e contestar são punidos, discriminados e rotulados de maus alunos.

A participação do aluno deve ir muito além de responder somente o que o professor pretende ouvir. Deve ser dado a ele a oportunidade de expor seu ponto de vista, sua opinião sobre o assunto, seu conhecimento prévio, imaginar como deve ser determinada questão, enfim, desenvolver-se psicologicamente.

O educador deve dar abertura para o aluno discordar das informações apresentadas, expondo seu ponto de vista e, a partir desse diálogo, introduzir os ensinamentos necessários para a evolução enquanto aluno e pessoa.

Nos jogos, regras que devem ser seguidas não podem ser colocadas com absolutas, sem a possibilidade de se discordar. Ao dar essa possibilidade, por exemplo, o professor inicia uma atividade visando responder os porquês das coisas, ou seja, a razão pela qual há a necessidade de se estabelecer regras nos jogos e na vida. Lucena (2008, p. 33) diz que:

As atividades de ensino devem ser organizadas com o intuito de estabelecer um desafio e um convite ao raciocínio. Para isso, elas devem ser ancoradas nos conceitos já conhecidos pelas crianças, porém devem ter um nível que exija a reorganização do aprendido e a apropriação de conceitos novos.

É justamente a partir da facilitação da participação dos alunos que se obtém resultados no processo de desenvolvimento do raciocínio dos alunos. Ao dialogarem a respeito dos seus pontos de vista, aluno e professor iniciam uma reorganização do aprendizado, introduzindo conceitos novos ainda não aplicados ao educando.

Tal questão, introduzida através de brincadeiras, além de ter o poder de engrandecer o conhecimento do aluno, ainda introduz a noção de que estudar é prazeroso, aumentando, assim, o interesse do aluno, tal como destaca Figueiredo (2009, p. 10):

Os jogos e brincadeiras encerram um valor pedagógico inquestionável, já apresentado por vários autores e reafirmado na pesquisa do candidato. No entanto, as relações entre essas horas de lazer precisam estar integradas no conjunto de atividades que constituem o tempo de sociabilidade infantil para verificação da sua importância no processo de socialização. Por outro lado, torna-se necessário examinar as relações que se estabelecem entre jogos e brincadeiras e o desenvolvimento da corporeidade, mesmo que elas não tenham implicações pedagógicas imediatas.

O que se pode perceber com certa facilidade é que os jogos e as brincadeiras se apresentam como um instrumento pedagógico de valor inquestionável. Nos primeiros anos de vida o aluno possui limitado conhecimento sobre o mundo e sobre as coisas que o cerca. Assim, todas as informações que lhes são passadas são novas, a cada palavra, uma nova descoberta.

Com jogos e brincadeiras o aluno inicia seu desenvolvimento social, sua capacidade de reflexão, o contato com outros alunos, aguçando sua sociabilidade, além de adquirir

riquíssimas informações a respeito de comportamento, de bom-senso, honestidade, amizade entre outros.

Há também o desenvolvimento da corporeidade, que nada mais é do que a maneira pela qual o cérebro reconhece e utiliza o corpo como instrumento relacional com o mundo. Atividades (jogos e brincadeiras) que utilizam o corpo como participante, tende a gerar uma melhora na coordenação motora, respeito ao próximo, capacidade de expressão e a possibilidade de se adequar conforme a situação.

Infelizmente, muitas instituições de ensino infantil se mantem com iguais atividades há muito tempo desenvolvida, fora da atualidade vivenciada, levando em conta a finalidade quase única de desenvolver a coordenação motora através do treinamento manual e conceitos pré-estabelecidos. No entanto, certo é que essa não é a melhor técnica a ser desenvolvida, pois deixa a desejar no que diz respeito a eficiência que tais atividades são capazes de ter e, ainda, causa uma ausência de interesse ao aluno, o qual deixa de encarar a atividade proposta com entusiasmo. Fontana (1997, p.115) é bastante clara quanto a este assunto:

Brincar é sem dúvida uma forma de aprender, mas é muito mais que isso. Brincar é experimentar-se, relacionar-se, imaginar-se, expressar-se, negociar, transformar-se. Na escola, o despeito dos objetivos do professor e do seu controle, a brincadeira não envolve apenas a atividade cognitiva da criança. Envolve a criança toda. É prática social, atividade simbólica, forma interação com o outro. É criação, desejo, emoção, ação voluntária.

A partir da atividade desenvolvida por meio de jogos e brincadeiras a criança se torna capaz de atribuir significados a diferentes objetos que lhes são colocados à disposição. Além disso, ela desenvolve sua capacidade de abstração e começa a agir de forma diferente do que vê, mudando seu conceito e percepção sobre os objetos integrantes da atividade desenvolvida.

Com base em tais características obtidas é que se defende a utilização dos jogos e das brincadeiras no processo educacional infantil, por serem atividades de cunho mental, físico e lúdicos que garantem ou facilitam a sociabilidade, a criatividade, bem como a formulação de ideias e conceitos sobre a realidade que cerca cada criança. Assim, o trabalho com o lúdico com crianças deve ser relacionado com a construção de jogos por parte destes, oferecendo condições e materiais apropriados, bem como um espaço próprio para brincar e utilizar sua criatividade e imaginação, garantindo um processo de organização bem como a formação de conhecimentos novos, tal como Almeida (2003, p. 60) destaca abaixo:

Conduzir a criança à busca, ao domínio de um conhecimento mais abstrato misturando habilmente uma parcela de trabalho (esforço) com uma boa dose de

brincadeira transformaria o trabalho, o aprendizado, num jogo bem-sucedido, momento este em que a criança pode mergulhar plenamente sem se dar conta disso.

Verdade é que, a partir dos jogos, a criança pode obter maior capacidade de se organizar e de organizar seus pensamentos e enriquecer suas interações. Além disso, o contato com o grupo pode gerar outros benefícios, tal como a cooperação, a solidariedade, o respeito ao próximo, o respeito ao próprio corpo, etc.

Percebe-se a grandeza de benefícios que os jogos e as brincadeiras trazem para a vida acadêmica infantil, bem como a variedade de forma que tal instrumento pode ser utilizado pelo professor na busca pela implantação de uma melhor didática, mas participativa e com maior interesse do aluno, objetivando, ao final, o seu desenvolvimento com melhor e maior qualidade.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No presente trabalho a respeito das contribuições que os jogos e as brincadeiras podem proporcionar ao desenvolvimento da criança, foi possível observar a relevância que tais atividades possuem no dia a dia educacional, principalmente a partir de um trabalho bem feito, com a observância da sua aplicação de forma a tornar mais eficaz o processo educacional.

A partir da implantação de jogos e brincadeiras no dia a dia escolar, é possível perceber que o aluno promove seu desenvolvimento social, sua capacidade de reflexão, o contato com outros alunos, o que aguça sua capacidade de socialização, além de desenvolver seu comportamento ético e com a observação de regras sociais.

Além de tais benefício, deve-se também destacar o desenvolvimento da corporeidade, que nada mais é do que a maneira pela qual o cérebro reconhece e utiliza o corpo como instrumento relacional com o mundo. De igual modo, é propiciado à criança a capacidade de poder se auto organizar. Além disso, o contato com o grupo pode gerar outros benefícios, tal como a cooperação, a solidariedade, o respeito ao próximo, o respeito ao próprio corpo, etc.

Para que as etapas de construção do conhecimento ocorram, é importante a estimulação através dos jogos e brincadeiras, pois a criança sente prazer em brincar. Por meio deles a criança passa a conhecer a si mesma e os papéis de outras pessoas na sociedade.

Os jogos e brincadeiras realmente contribuem para a construção da inteligência, desde que sejam usados em atividade lúdica prazerosa e com questionamentos do professor, respeitando as etapas de desenvolvimento intelectual da criança. Os benefícios de uma infância bem vivida em termos lúdicos fazem-se sentir ao longo da existência do indivíduo.

Tais benefícios devem ser observados pelos professores e pais durante todo o processo de amadurecimento da criança, a fim de obter o maior e melhor resultado possível, encarando os jogos e as brincadeiras de maneiras a colocá-lo como um importante instrumento pedagógico, mas, contudo, sem deixar de lado a característica de divertimento inerente a tais atividades.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: prazer de estudar técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2003.
- BIASI, Mari de. **Brincar e aprender na educação infantil: o lúdico como recurso educativo**. São Paulo: Educar, 2012. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=hMBVBQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=brincadeiras+e+jogos+na+educação+infantil&hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKEwjW86aGntndAhWDUJAKHeGcC44Q6AEITzAH#v=onepage&q=brincadeiras%20e%20jogos%20na%20educação%20infantil&f=false>>. Acesso em: 18 set. 2018.
- BOMTEMPO, Edda et al. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2017. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=On02DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=brincadeiras+e+jogos+na+educação+infantil&hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKEwjW86aGntndAhWDUJAKHeGcC44Q6AEIMzAC#v=onepage&q=brincadeiras%20e%20jogos%20na%20educação%20infantil&f=false>>. Acesso em: 12 set. 2018
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#infantil>>. Acesso em: 07 abr. 2019
- FIGUEIREDO, Marcio Xavier Bonorino. **Corporeidade na escola: brincadeiras, jogos e desenhos**. 6. ed. Pelotas: [s. n.], 2009. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=2BO-0yD0nGwC&printsec=frontcover&dq=brincadeiras+e+jogos+na+educação+infantil&hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKEwjW86aGntndAhWDUJAKHeGcC44Q6AEIOTAD#v=onepage&q=brincadeiras%20e%20jogos%20na%20educação%20infantil&f=false>>. Acesso em: 16 set. 2018.
- FONTANA, Roseli; CRUZ, Nazaré. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.
- JESUS, Ana Cristina Alves de. **Como aplicar jogos e brincadeiras na educação infantil**. Rio de Janeiro: Brasport, 2010. Disponível em: <[https://books.google.com.br/books?id=Y0S20NykOf0C&printsec=frontcover&dq=a+importancia+dos+jogos+na+educação+infantil&hl=ptBR&sa=X&ved=0ahUKEwiYzq\\_I6LDdAhWEIJAKHYuHCFUQ6AEIKDAA#v=onepage&q=importância&f=false](https://books.google.com.br/books?id=Y0S20NykOf0C&printsec=frontcover&dq=a+importancia+dos+jogos+na+educação+infantil&hl=ptBR&sa=X&ved=0ahUKEwiYzq_I6LDdAhWEIJAKHYuHCFUQ6AEIKDAA#v=onepage&q=importância&f=false)>. Acesso em: 12 set. 2018.
- LUCENA, Regina Ferreira de. **A educação infantil com jogos e brincadeiras**. São Paulo: Papirus, 2008. Disponível em: <[https://books.google.com.br/books?id=v2J0GsKT\\_K0C&printsec=frontcover&dq=brincadeiras+e+jogos+na+educação+infantil&hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKEwjW86aGntndAhWDUJAKHeGcC44Q6AEILTAB#v=onepage&q=jogos&f=false](https://books.google.com.br/books?id=v2J0GsKT_K0C&printsec=frontcover&dq=brincadeiras+e+jogos+na+educação+infantil&hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKEwjW86aGntndAhWDUJAKHeGcC44Q6AEILTAB#v=onepage&q=jogos&f=false)>. Acesso em: 16 set. 2018.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil. **ANAIS do I Seminário Nacional: currículo em movimento – perspectivas atuais**. Belo Horizonte, [s. n.], 2010. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>>. Acesso em: 02 abr. 2019.

SABINI, Maria Aparecida Cória. **Jogos e brincadeiras na educação Infantil**. 3. ed. São Paulo: Papirus, 2006. Disponível em: <[https://books.google.com.br/books?id=v2JOGsKT\\_K0C&pg=PA11&dq=a+importancia+dos+jogos+na+educaçã+infantil&hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKEwiYzq\\_I6LDdAhWEIJAKHYuHCFUQ6AEILTAB#v=onepage&q=importância&f=false](https://books.google.com.br/books?id=v2JOGsKT_K0C&pg=PA11&dq=a+importancia+dos+jogos+na+educaçã+infantil&hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKEwiYzq_I6LDdAhWEIJAKHYuHCFUQ6AEILTAB#v=onepage&q=importância&f=false)>. Acesso em: 12 set. 2018