

**FACULDADE CIDADE DE COROMANDEL  
CURSO DE PEDAGOGIA**

**EDIVANE TEÓFILA DE OLIVEIRA**

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:  
CAMINHOS PARA A EFETIVAÇÃO DO ENSINO E APRENDIZAGEM**

**COROMANDEL  
2019**

FACULDADE CIDADE DE COROMANDEL  
CURSO DE PEDAGOGIA

EDIVANE TEÓFILA DE OLIVEIRA

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: caminhos para a  
efetivação do ensino e aprendizagem

COROMANDEL  
2019

EDIVANE TEÓFILA DE OLIVEIRA

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: caminhos para a  
efetivação do ensino e aprendizagem

Artigo apresentado em 05 de maio de 2019 para conclusão do curso de Pedagogia

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Esp. Pollyana Abadia Vargas

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: caminhos para a  
efetivação do ensino e aprendizagem**

Artigo apresentado à Faculdade Cidade de  
Coromandel como requisito parcial para  
conclusão do Curso de Pedagogia

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Esp. Pollyana Abadia  
Vargas

COROMANDEL  
2019

FACULDADE CIDADE DE COROMANDEL  
EDIVANE TEÓFILA DE OLIVEIRA

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: caminhos para a  
efetivação do ensino e aprendizagem

Artigo aprovado em 04 de novembro de 2019 pela comissão  
examinadora constituída pelos professores:

Orientadora:

Pollyana Abadia Vargas

Prof.<sup>a</sup> Esp. Pollyana Abadia Vargas

Faculdade Cidade de Coromandel

Examinadora:

Marcos Rafael de Souza Barbosa

Prof. Esp. Marcos Rafael de Souza Barbosa

Faculdade Cidade de Coromandel

Examinadora:

Luciana de Araújo Mendes Silva

Prof.<sup>a</sup> Dra. Luciana de Araújo Mendes Silva

Faculdade Cidade de Coromandel

OLIVEIRA, Edivane Teófila

Jogos e brincadeiras na educação infantil: caminhos para a efetivação do ensino e aprendizagem / Edivane Teófila Oliveira – Orientadora: Profa. Esp. Pollyana Abadia Vargas. Coromandel/MG: [s.n], 2019. 16p.: il.

Artigo de Graduação – Faculdade Cidade de Coromandel.  
Curso de Pedagogia

1 Jogos. 2 Brincadeiras. 3 Intencionalidade pedagógica  
4 Desenvolvimento infantil. I. Edivane Teófila Oliveira. II. Título.

**Fonte:** Faculdade Cidade de Coromandel - FCC. Biblioteca.

## JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: caminhos para a efetivação do ensino e aprendizagem

Edivane Teófila de Oliveira \*

Pollyana Abadia Vargas \*\*

### RESUMO

Jogos e brincadeiras utilizados como recurso pedagógico podem contribuir para o processo de aprendizagem das crianças, especialmente na educação infantil, pois tais recursos aguçam seu interesse, possibilitando, assim, o desenvolvimento global de habilidades imprescindíveis ao processo educativo. O objetivo deste estudo foi compreender como as brincadeiras e jogos contribuem com a Educação Infantil no processo de ensino e de aprendizagem. O presente trabalho foi realizado na forma de revisão da literatura. O estudo evidenciou que os jogos e brincadeiras possuem valor inquestionável no que diz respeito ao processo formativo das crianças; as atividades lúdicas mobilizam o desejo por aprender, permeiam a curiosidade investigativa e aumentam a criatividade, elementos constitutivos para a aquisição do conhecimento. A pesquisa mostrou ainda que as atividades lúdicas, conduzidas de forma intencional, sustentam a construção de novos saberes, uma reconexão com conteúdos e práticas sociais, psicomotoras e intelectuais, potencializando, desta maneira, o ensino e a aprendizagem das crianças. Conclui-se que as indicações metódico-didáticas centradas nos jogos e brincadeiras são estratégias básicas e adequadas para o aprendizado e a experimentação da criança, além de auxiliar as relações com o outro e o desempenho individual oportunizando diferentes vivências.

**Palavras-chave:** Jogos. Brincadeiras. Intencionalidade pedagógica. Desenvolvimento infantil.

### ABSTRACT

Children's games used as pedagogical resources can contribute to the learning process of children, especially in early childhood education, because such resources stimulate their interest, thus enabling the overall development of skills essential to the educational process. The objective of this study was to understand how the games contribute to the education of children in the process of teaching and learning. The present study was carried out in the form of literature review. The study showed that games have unquestionable value in respect of the formative process of children, the playful activities mobilize the desire to learn, permeates the investigative curiosity and

\* Graduada em Pedagogia pela Faculdade Cidade de Coromandel (FCC). edivaneteofila@hotmail.com.

\*\* Professora no Curso de Pedagogia da FCC - Coromandel-MG. Especialista em Metodologia e Didática do Ensino Superior em 2012 pela FCC. Graduada em Pedagogia no ano de 2009 pela mesma instituição. pollyanadavibvargas@gmail.com.

enhance creativity, constituent elements of the acquisition of knowledge. The survey showed that the playful activities conducted in an intentional, underpin the construction of new knowledges, a reconnection with content and social practices, psychomotor and intellectuals, enhancing the teaching and learning of children. It is concluded that the particular methodical-didactic focusing on games are basic strategies and appropriate for the learning and experimentation of the child, besides helping relations with the other and individual performance allowing different experiences.

**Keywords:** children's games. Intentional pedagogy. Child development.

## 1 INTRODUÇÃO

Jogos e brincadeiras utilizados como recurso pedagógico poderão contribuir para o processo de aprendizagem das crianças, notadamente na educação infantil, pois estes recursos acentuam o interesse, permitindo, deste modo, o desenvolvimento global de habilidades imprescindíveis ao processo educativo.

Costa (2007) afirma que o termo lúdico deriva do latim *ludus* e tem como significado o próprio brincar. Ao conceituar o brincar, pode -se acrescentar e incluir jogos e brincadeiras, brinquedos e a relação que esses possuem com o ato de se divertir e como forma de entretenimento. Sendo assim, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem das crianças, aumenta as possibilidades do saber, conhecimento e compreensão real do mundo circundante.

Conforme Ferreira (2001), as ações realizadas pelas crianças durante as atividades lúdicas propiciam o contato com o meio e as sensações, constituindo o ponto crucial para a evolução das noções fundamentais e comportamentais, necessários à compreensão da realidade.

Piaget (1976) considera que jogos e brincadeiras lúdicas possuem amplas linguagens que se inter-relacionam dentro de um contexto social, possuindo regras e constituindo-se de um objeto simbólico, o qual permite a propagação e estruturação sequencial, construção da moralidade e o desenvolver da criança.

Considerando o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998), ao brincar, a criança assume vários papéis sociais e demonstram a forma que se posicionam frente à realidade. Dentro desta perspectiva, pode-se dizer que, por meio do brincar, a criança insere-se no mundo físico e social, o que viabiliza uma maior compreensão de seu meio. Jogos, brincadeiras e o próprio brinquedo, além de contribuir para a sociabilidade, são instrumentos fundamentais para o desenvolver da

memória, vocabulário, habilidades de percepção e criatividade, tão necessários à aprendizagem infantil.

Para Oliveira (2005), a criança, o jogo e a brincadeira estão interligados e visam a contribuir significativamente para o desenvolvimento das estruturas físicas, cognitivas e psicológicas das crianças. As atividades lúdicas não se restringem apenas ao corpo em si, trabalha com a criança em sua totalidade, oferecendo subsídios à sua aprendizagem.

Kishimoto (1993) declara que os jogos e brincadeiras são um impulso natural, um grande motivador que propicia o prazer e mobiliza esquemas mentais, integrando as diversas dimensões da personalidade afetiva, social, cognitiva e motora.

Neste sentido, a criança, por meio dos jogos e brincadeiras, é integrada ao processo de construção do conhecimento, uma vez que o aprendizado ocorre devido às interferências e opiniões explicitadas pela própria criança. É perceptível, então, o engajamento na discussão sobre as regras, as quais podem modificar ou propor novas soluções. A criança é aguçada a intervir neste processo, agindo ativamente e contribuindo para a sua aprendizagem.

## **2 A RELEVÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

Os jogos e brincadeiras acompanham o desenvolvimento da civilização. Desde os primórdios, o homem brinca e joga, independentemente de seu tempo e tradição. As atividades lúdicas são raízes culturais que fundamentam um ciclo vital ao qual a humanidade vivencia, desenvolve-se e interage com seu entorno, como menciona Oliveira (2005).

Conforme Sommerhalder (2011), jogos e brincadeiras evidenciam a produção da cultura, representada por símbolos, valores, formas de pensar, agir, comportamentos sociais e objetos produzidos pela sociedade, considerando, neste sentido, a coletividade e a evolução dos processos e transformações sofridos pelos indivíduos ao longo dos tempos.

Friedmann (1996) acrescenta que a educação infantil no Brasil é assegurada por lei e pela Constituição Federal de 1988 e tem como finalidade o desenvolvimento integral das crianças, sendo a primeira etapa da educação básica a fim de garantir e aprimorar o desenvolvimento intelectual, psicológico e social, complementando a ação

da família e da comunidade.

Neste contexto, o lúdico é uma ferramenta pedagógica de valor inestimável, já que viabiliza a recriação, reprodução e transformação transcendentais ao ato de educar, o qual educadores utilizam em sala de aula por meio das práticas lúdicas, possibilitando às crianças uma nova roupagem ao apreender.

Winnicott (1975), nesta linha de raciocínio, declara que o jogo ou o brincar conduzem naturalmente à experiência cultural, na verdade, constituem seu fundamento. Sendo assim, a ludicidade, contida nos jogos e brincadeiras, viabiliza à criança os primeiros contatos com o mundo externo, ampliando sua inter-relação com o meio sociocultural.

Para Oliveira (2005), a criança, o jogo e a brincadeira estão interligados e são potencialmente indispensáveis ao processo educativo e formativo, desenvolvendo habilidades cognitivas, motoras, sociais e afetivas, constituindo um conteúdo ideacional no qual se preocupa com as estruturas mentais e com a evolução das expressões corporais como um todo.

Conforme exposto, por meio dos jogos e brincadeiras, o aprender tem sentidos e significações, pois, brincando, a criança experimenta a própria realidade, transformando, reconstruindo e aprendendo.

O ato de brincar é a fonte principal de lazer para a criança e, conseqüentemente, fonte de conhecimento: enquanto brinca, aprende de forma divertida e interativa.

Pontes e Magalhães (2002) trazem um conceito de jogos como uma modalidade específica de brincar característica do humano, a qual traduz a vivência de papéis sociais em diferentes cenários e momentos da vida. Durante a realização dos jogos, o imprevisível das brincadeiras é modificado e assume um ciclo previsto com regras e ações com início, meio e fim a que se devem submeter jogadores e equipes. Neste sentido, os jogos diferenciam-se das demais brincadeiras, pois deve-se conhecer as características que compõem o jogo, as regras previstas e as penalidades para aqueles que as descumprirem.

Dentro deste contexto, Sommerhalder (2011) afirma que a perspectiva educativa que representa o jogo vai além dos conhecimentos escolares, incitando e impulsionando o trabalho pedagógico para a formação humana e cidadã, integrando, indubitavelmente, a convivência social, individual e coletiva recorrentes da sociedade atual.

As atividades lúdicas devem ser mediadas pelo professor assegurando as características de liberdade e espontaneidade, próprias dos jogos e brincadeiras. Neste sentido, Piaget (1976) menciona a abordagem construtivista, na qual considera o brincar como elemento vital de evolução e aprendizagem da criança, capaz de fornecer subsídios para a resolução de situações-problema e transformar as necessidades múltiplas do seu eu.

Ao brincar, a criança é inserida em um momento de prazer, no qual realiza seus desejos, expõe suas emoções e busca também minimizar desprazeres, transpondo-se do real para a fantasia, o que auxilia lidar com os desafios, anseios internos e externos (MOYLES, 2009).

Cunha (1994) assegura que a aprendizagem oportunizada pelos jogos e brincadeiras compreende a aplicação dessa em outras situações, pois o ato de brincar permite o lidar com situações novas, o que, significativamente, auxilia a criança a avançar de um estágio para o outro.

Sendo assim, jogos e brincadeiras possibilitam o crescimento global da criança, conduzindo-as aos relacionamentos grupais e coletivos e ampliando seu universo de comunicação e integração com o outro.

Jogos e brincadeiras oportunizam a construção de significados de conhecimentos próprios do mundo da criança, facilitam a aprendizagem, o desenvolvimento individual, social e cultural e auxiliam no processo de socialização, comunicação, exposição de ideias, colaboração com o outro e evolução do seu eu.

Por meio das atividades lúdicas, as crianças podem reconhecer partes do corpo, orientar-se no espaço e tempo, manipular materiais, aprender conceitos, regras. Além disso, socializam-se, desenvolvendo as múltiplas inteligências. (BROTTO, 1999). É neste envolvimento com o brincar que as crianças desempenham diversos papéis sociais, lidando com suas emoções, tendo em vista o aprender sobre ganhar, perder, competir, cooperar, integrar-se, além, é claro, de trabalhar o respeito mútuo.

Friedmann (1996) reconhece a relevância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento infantil. Segundo suas considerações a respeito, possibilita conceber o compromisso intelectual e integral do pensar da educação, traduzindo os componentes curriculares essenciais em um processo de ensino e aprendizagem que oportuniza novas experiências de vida e a evolução das atividades educativas, sem perder o vínculo entre o pensar, agir, emocionar-se e sentir.

### 3 CARACTERÍSTICAS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS, E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA A APRENDIZAGEM

Enquanto seres humanos, imersos na globalização e sofisticação da tecnologia e processos de aprendizagem, é sabido que a utilização de jogos e brincadeiras é essencial para auxiliar a criança a adaptar-se ao meio ao qual está inserida.

Vygotsky (1988) afirma que os jogos e brincadeiras são atividades humanas específicas da infância, que acontecem envolvendo um contexto cultural e social, o qual permite o avançar da aprendizagem e desenvolvimento infantil. Neste sentido, por meio dos jogos e brincadeiras, as crianças são incentivadas à curiosidade, incitadas à novas descobertas. Elas interagem com o mundo ao seu redor e buscam por soluções para lidar com os desafios cotidianos; são envolvidas e integram-se como um ser social.

Sob a ótica de Friedmann (1996), os jogos e brincadeiras só poderão ser analisados no meio ao qual são introduzidos, considerando o viés familiar, tecnológico e educacional. De acordo com Ferreira (2001), jogo e brincadeira, mesmo constituindo práticas lúdicas, são distintos no que diz o tocante de que o jogo envolve normas e regras, em que se pode ganhar ou perder em harmonia; já na brincadeira, envolve-se pela recreação, pela espontaneidade, pelo próprio ato de brincar, em que se é possível incluir novas regras e participantes.

O jogo é construtivo e concebe possibilidades de recriação e modificações; as regras são mais explicitadas, uma atividade mais estruturada, que permeia uma disputa entre os participantes. Conforme Brougère (1998, p. 17), "os jogos e brinquedos são meios que ajudam a criança a penetrar em sua própria vida tanto como na natureza e no universo." Sendo assim, os jogos contribuem para o desenvolvimento integral da criança, enriquecendo o pensamento infantil, reforçando a motivação e consolidando atividades e conhecimentos já adquiridos, utilizando-os em novas situações.

Para Vygotsky (1988), por meio dos jogos e brincadeiras, a criança consegue canalizar suas energias, utilizar a imaginação, fantasiar a realidade, além de consistir em uma fonte de prazer que a incentiva a aprendizagem.

Os jogos e brincadeiras possuem valor inquestionável no que diz respeito ao processo formativo das crianças, pois, segundo Sommerhalder (2011), as atividades

lúdicas mobilizam o desejo por aprender, permeiam a curiosidade investigativa e aumentam a criatividade, elementos constitutivos para a aquisição do conhecimento.

Para Piaget (1976), o jogo é uma das formas essenciais para o exercício sensório motor da criança; arraigado de simbolismo, fomenta o assimilar da realidade, enriquecendo seu desenvolvimento intelectual, propiciado por atividades lúdicas.

Kishimoto (2011) enfatiza que jogos e brincadeiras são atividades estruturadas resultantes de um sistema linguístico interligado a um contexto social. São, portanto, instrumentos basilares da vida psíquica da criança, pois ampliam seu universo vocabular, as relações interpessoais, é estímulo à descoberta incentivo à curiosidade. É participação ativa no processo de aquisição de conhecimentos.

Os jogos, por consistirem-se uma atividade geralmente coletiva, permite às crianças inter-relacionarem-se, gerando direitos e deveres inerentes à convivência grupal, mantendo, entretanto, sua individualidade. Por meio dos jogos e brincadeiras, a criança inicia seu desenvolvimento intelectual, oportuniza a interatividade, a construção de regras próprias, o que contribui para moldar sua personalidade, conforme menciona Friedmann (1996).

Kishimoto (1993) acrescenta que as atividades lúdicas, conduzidas de forma intencional, sustentam a construção de novos saberes e significam uma reconexão com conteúdos e práticas sociais, psicomotoras e intelectuais, potencializando o ensino e a aprendizagem das crianças.

A perspectiva educativa dos jogos e brincadeiras vislumbra o crescimento da criança, bem como sua formação pessoal e social. No entanto, Piaget (1976) divide os jogos em três tipos: jogos de exercícios (0 a 2 anos), jogo simbólico (2 a 6 anos) e jogos de regras (6 anos em diante). Os jogos utilizados na educação infantil possuem a finalidade de desenvolver a criança e seu uso será de acordo com a idade em que se encontra.

Os jogos de exercício, presentes nos primeiros meses de vida, auxiliam o processo de desenvolvimento motor, exploração do espaço; neles, as crianças fazem movimentos repetitivos que lhes dão prazer.

Nos jogos simbólicos, as crianças passam a representar diferentes papéis sociais e imaginativos. Isso permite a interação social, o desenvolvimento da imaginação e criatividade, configura-se, deste modo, pelo simbolismo da vida real, fantasias. Os jogos de regras, por sua vez, auxiliam no estabelecimento de limites, responsabilidades, raciocínio e intermediação da própria criança no ato de jogar.

Segundo Piaget (1976), estes jogos classificam-se em jogos sensório-motor, possuem um caráter social, é quando surgem as contribuições coletivas e a competição entre os jogadores.

Friedmann (1975) aponta que os jogos de regras vão se modificando em simples e complexos, permeiam atividades que se baseiam em combinações, lógicas e raciocínio. Conforme exposto por este autor, os jogos e brincadeiras mais adequados ao desenvolvimento infantil envolvem os aspectos peculiares a cada fase de desenvolvimento da mesma. São imprescindíveis, neste sentido, à construção de uma aprendizagem significativa, que evidencia e incorpora atividades inerentes a cada faixa etária.

O aprender da criança na educação infantil acontece por meio da exploração sensorial, sendo indispensável a preparação e organização de um ambiente adequado que ofereça estímulos para o seu desenvolvimento integral. Considerando esta perspectiva, Busquets (2003) enfatiza que as atividades montessorianas auxiliam a criança neste processo de aprendizagem, tendo como fator predominante o brincar livre, em que a organização do ambiente pelo professor adquira forma a atrair a curiosidade e interesse infantil.

O método Montessori constitui-se pela autoaprendizagem, em que se utilizam caixas de cores, materiais concretos, alinhavos, objetos para trabalhar movimentos de pinça, tubo de cores, jogos de encaixe, caixa de permanência, blocos, xilofones, jogos sensoriais, jogos que propiciam o cuidado com higiene e o próprio corpo, dentre vários outros que estimulam a aprendizagem e a formação das atividades psíquicas e sensoriais das crianças, assim como afirma Faria (2012).

Conforme Velasco (1996), a brincadeira ocasiona diversos benefícios, como o desenvolvimento das habilidades e capacidades em diversos âmbitos, incluindo-se, neste contexto, as intelectuais, físicas e verbais. Segundo o autor, quando a criança é privada da brincadeira, não se estimula tal desenvolvimento e essa pode se tornar um adulto que apresenta insegurança, medo e agressividade em oposição a que brinca, que, em geral, é predisposta a tornar-se um adulto equilibrado e mais afetivo.

Sendo assim, jogos e brincadeiras, para Rizzi e Haydt (2007), constituem mecanismos pedagógicos que facilitam a aprendizagem, satisfazendo, por conseguinte, uma necessidade interior da criança, caracterizada pelo prazer e espontaneidade. A intencionalidade educativa destes instrumentos viabilizam um ensino dinâmico e atrativo, estimulando o desenvolvimento infantil.

#### 4 A INTENCIONALIDADE PEDAGÓGICA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Jogos e brincadeiras fazem parte da cultura popular e são advindos de uma herança deixada pelos antepassados. Na atual conjuntura da sociedade, esses são utilizados para ampliar as possibilidades de aprendizagem das crianças, consolidando os objetivos de uma educação transformadora e de qualidade.

Ao conceber o valor significado e funcional dos jogos e brincadeiras, é indispensável reconhecer a intencionalidade pedagógica que será mediada pelo professor. Almeida (1994) assegura que ele terá que se basear no conhecimento sobre os jogos e brincadeiras para integrar e socializar atividades lúdicas ao desenvolvimento da aprendizagem.

As crianças nascem em um meio social com as mais diversas significações e símbolos produzidos pela própria cultura; sendo assim, Vygotsky (1988) menciona que a brincadeira auxilia a transformação, modificação e desenvolvimento de sua realidade.

Jogos e brincadeiras permeiam um vasto campo de atividades que instigam o desenvolver da autonomia, respeito mútuo e criatividade, que podem ser integrados a metas e objetivos capazes de despertar maior prazer pelo aprender (ALMEIDA, 1994). Os jogos e brincadeiras deverão ser contemplados pelo professor como princípio norteador das atividades pedagógicas. Para tanto, há de se selecionarem atividades adequadas e coordenadas a fim de garantir os direitos de aprendizagem e o desenvolver infantil.

Busquets (2003) afirma que a intencionalidade pedagógica a que se refere na educação infantil configura a criação de um ambiente de múltiplas possibilidades, nas quais a brincadeira, os jogos e o movimento estarão presentes no cotidiano escolar, sendo uma necessidade elementar desta fase de desenvolvimento.

Conforme supracitado, a utilização de materiais e recursos lúdicos auxilia na criação de um ambiente propício à aprendizagem infantil. O método Montessori explicita e qualifica a prática docente no que evidencia se refere à manipulação de materiais passíveis de descobertas, aquisição de habilidades sensoriais e de cultura.

A organização do ambiente, a diversidade de materiais e a inserção de músicas é capaz de introduzir novos personagens e novas atividades facilitadoras do processo

de aprender das crianças. É necessário ao docente, neste sentido, compreender os anseios das crianças e associar os jogos e brincadeiras para complementar o conhecimento de cada uma. Neste espaço do brincar, os limites e regras são incorporados pelas crianças de forma dialogada e devem ser combinadas anteriormente à execução das tarefas (FARIA, 2012).

O método Montessori extrapola os estímulos e a preparação do ambiente, pois o possibilita diversas experiências concretas e estruturadas, as quais interferem positivamente no desenvolvimento das crianças e contemplam uma prática pedagógica eficaz (MONTESSORI, 1965).

Blumenthal (2005) lembra que as indicações metódico-didáticas centradas nos jogos e brincadeiras são fórmulas básicas e adequadas para o aprendizado e a experimentação da criança, além de auxiliar as relações com o outro e o desempenho individual, oportunizando diferentes vivências.

Este mesmo autor enumera algumas brincadeiras, como as brincadeiras de salto, que viabilizam o desenvolvimento da agilidade, coordenação e dimensões espaciais, além de permitirem o fortalecimento de si mesmo e sua relação com o espaço coletivo. As brincadeiras com bola, as quais auxiliam na adaptação com o espaço e com o outro e apresentam melhoria nos aspectos motores e amadurecimento sensório - motor.

Também cita as brincadeiras de força e agilidade, de esconder e as brincadeiras de cantar, que evidenciam a formação do corpo, constroem o conhecimento rítmico-musical, promovendo a motivação e aguçando o prazer por aprender (BLUMENTHAL, 2005).

Todas as atividades lúdicas, segundo Teixeira (2010), referem-se e aspiram a processos cognitivos de aprendizagem. O professor, enquanto mediador, necessita difundir o conhecimento com práticas pedagógicas elucidando uma educação de qualidade que visa ao desenvolvimento integral das crianças, nas dimensões cognitivas, afetivas, emocionais, motoras e sociais.

Para Almeida (1994), a intencionalidade pedagógica do brincar refere-se à prática docente, na qual o professor necessita direcionar as atividades lúdicas, instituindo o caráter livre, tendo em vista o desenvolver pedagógico e as habilidades cognitivas.

A relevância da atuação docente implica que o mesmo conceberá formas, atitudes e condições necessárias para incutir em sua prática o reconhecimento das

especificidades de cada criança e, assim, oportunizará atividades condizentes à movimentação livre e à manipulação de materiais, tendo como base a individualidade e o desenvolvimento infantil (MONTESSORI, 1965).

Blumenthal (2005) menciona que jogos e brincadeiras não constituem um método, porém uma atividade estrutural que permeia a aprendizagem. Por meio dela, é possível ensinar estratégias, compreensão de conhecimentos simples e complexos, resolver conflitos internos e externos, propiciados pela própria experiência daquele que está brincando.

Moyles (2009) acrescenta que o professor possui a função de intermediar o brincar e a aprendizagem; é ele que promove ações e atividades que facilitam o desenvolvimento das potencialidades cognitivas, afetivas, sociais, motoras e linguísticas.

Sendo assim, os jogos e brincadeiras constituem-se como ferramentas imprescindíveis ao processo de aprendizagem da criança e envolvem o desenvolvimento de sua criatividade, oportunizando interações com o mundo e auxiliando em seu convívio social (VELASCO, 1996).

O professor, ao planejar suas atividades, deve garantir à criança a liberdade de expressão e a manifestação de seu imaginário infantil, tendo em vista que o caráter educativo que permeia os jogos e brincadeiras assegura o ressignificar dos processos cognitivos, capazes de propiciar a atenção e a criação, ampliando, nesta perspectiva, seu universo vocabular, assim como declara Kishimoto (1993).

A intencionalidade pedagógica, preparada pelo professor, amplia as habilidades essenciais ao futuro das crianças, através do oferecimento de objetos, jogos e brincadeiras passíveis de desafios e problematizações benéficos ao avançar de suas ações.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a realização deste estudo, foi possível constatar que as atividades lúdicas permeadas pelos jogos e brincadeiras contribuem significativamente na aprendizagem e desenvolvimento infantil, o que assegurará a autonomia e construção de sua personalidade.

Os jogos e brincadeiras permitem o aprender com prazer, estimulando os aspectos cognitivo, afetivo e social da criança, em que se viabilizará a constituição de

sujeitos responsáveis, colaboradores, criativos e ativos, fomentando, conseqüentemente, a compreensão de regras e formação humana.

Por ser uma atividade própria da infância, os jogos e brincadeiras, propostos com intencionalidade pedagógica, possibilitam a interação e interpretação da realidade, constroem formas de expressão e contribuem para o desenvolvimento global das crianças, fazendo com que possam arquitetar e consolidar seu conhecimento.

### REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 5. ed. São Paulo: Loyola, 1994.
- BLUMENTHAL, E. **Brincadeiras de movimento para a pré-escola: uma contribuição para estimular o desenvolvimento de crianças de 3 a 5 anos**. Tradução de: Reinaldo Guarany. Barueri: Manole, 2005.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. v. 1-2. Brasília, DF, 1998.
- BROTTO, F. **Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. Santos: ReNovada, 1999.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Tradução de: Patrícia Chittoni Ramos Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- BUSQUETS, P. J. M.; VALLET, M. Maria Montessori. In: SEBARROJA, J. C. (Org). **Pedagogias do Século XX**. Porto Alegre: Artmed, 2003, p. 26-35.
- COSTA, E. A. A. et al. Faz-de-conta, por quê? In: ROSSETTI-FERREIRA, M. C. et al. (Org.). **Os fazeres na Educação Infantil**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2007. p. 100-102.
- CUNHA, N. H. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Matese, 1994.
- FARIA, A. C. E. et al. Método Montessoriano: a importância do ambiente e do lúdico na Educação Infantil. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**. Juiz de Fora, n. 12. p. 1-21, jan./jun. 2012. Disponível em: <<http://re.granbery.edu.br/artigos/NDY2.pdf>>. Acesso em: 20 jun. 2019.
- FERREIRA, A. B. H. **Miniaurélio Século XXI: o minidicionário da língua portuguesa**. 5. ed. rev. ampl. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.
- FRIEDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. São Paulo: Abrinq, 1975.
- \_\_\_\_\_. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4. ed. São Paulo: Abrinq, 1996.

- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1993.
- \_\_\_\_\_. **Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.
- \_\_\_\_\_. **O direito de brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2011.
- MONTESSORI, M. **Pedagogia Científica: a descoberta da criança**. Tradução de Aury Azélio Brunetti. São Paulo: Flamboyant, 1965.
- MOYLES, J. A pedagogia do brincar. **Revista Pátio Educação Infantil**, Porto Alegre, v. 7, n. 21, p. 18-21, nov. /dez. 2009.
- OLIVEIRA, Z. R. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2005.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho**. Rio de Janeiro: Zalar, 1976.
- PONTES, F. A. R.; MAGALHÃES, C. M. C. A estrutura da brincadeira e a regulação das relações. **Revista Psicologia: teoria e pesquisa**, São Paulo, v. 18, n. 2, p. 213-219, maio/ago. 2002. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_issuetoc&pid=0102-377220020002&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_issuetoc&pid=0102-377220020002&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 20 jun. 2019.
- RIZZI, L.; HAYDT, R. C. C. **Atividades lúdicas na educação infantil: subsídios práticos para o trabalho na pré-escola e nas séries iniciais do 1º grau**. 7. ed. São Paulo: Ática, 2007.
- SOMMERHALDER, A. **Jogo e a educação da infância: muito prazer em aprender**. 1. ed. Curitiba: CRV, 2011.
- TEIXEIRA, S. R. O. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Wak, 2010.
- VELASCO, C. G. **Brincar: o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

### AGRADECIMENTOS

Primeiramente quero agradecer a Deus por toda força, ânimo e coragem que me ofereceu para ter alcançado minha meta.

A Faculdade Cidade de Coromandel, quero deixar uma palavra de gratidão por ter me recebido de braços abertos e com todas as condições que me proporcionaram dias de aprendizagem muito ricos.

Aos professores, agradeço a paciência que tiveram comigo, foram todos vocês que me deram recursos e ferramentas para evoluir um pouco mais todos os dias sempre acreditando em meu potencial.

Quero agradecer imensamente a minha orientadora Pollyana, deixo uma palavra de gratidão porque reconheço a paciência e o esforço que teve comigo nessa batalha nas horas, mas difíceis sem exceção.

Aos meus pais, filhos, netas, genro e nora, que muitas das vezes tive que deixar um pouco de lado para dedicar aos estudos e agradeço pelo apoio e me incentivar a conquistar o meu maior sonho.

Em Especial quero agradecer ao meu esposo, por ter tido paciência nas horas em que o estresse, ansiedade, nervosismo vinha a tona e mesmo assim me dando forças, e incentivo para acreditar no meu potencial, ajudado a conquistar o ensino superior e o meu maior sonho, ser uma Pedagoga.