



## **Jogos e Brincadeiras como ferramentas de Aprendizagem na Educação Infantil**

*Maria Lindacy da Silva Vieira<sup>1</sup>; Aurenia Pereira de França<sup>2</sup>*

**Resumo:** A educação infantil primeira etapa escolar da criança, precisa ser ofertada pela escola de forma que preserve a infância e por meio de atividades que são do interesse das mesmas e que ao mesmo tempo contribuam para o desenvolvimento de suas habilidades e construção de novos conhecimentos. Nesse contexto, o presente artigo objetivou discorrer sobre os jogos e brincadeiras, que tem na sua essência o brincar, a diversão e o prazer, enquanto estratégia de ensino de grande importância para o pleno desenvolvimento das habilidades de aprendizagens propostas para esta fase. Visto que a descoberta de conhecimentos com base em atividades que proporcione as crianças o desejo espontâneo de envolver-se no processo e participar ativamente apresentam viabilidade, para a escola torna-se um espaço desejado e o desenvolvimento se dá respeitando a infância e todo o contexto que é próprio dela. Nessa perspectiva o presente trabalho foi desenvolvido, tecendo considerações sobre a importância dos jogos e brincadeiras no processo de construção do conhecimento, bem como as contribuições para o desenvolvimento motor, cognitivos, social e afetiva do educando, enfatizando sobre o papel que deve assumir o educador nesse processo, relatando também como recursos viáveis para o ensino aprendizagem. Trata-se de estratégias que tem peculiar valor educacional, sua utilização traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem, tal como maior assimilação dos conteúdos e alcance dos objetivos de forma rápida e eficaz, ajudando na motivação educacional da criança, que obtém prazer, realiza sem esforço de forma espontânea e voluntária. Portanto, torna-se oportuno refletir sobre a necessidade do professor dinamizar a prática e suas ações na perspectiva de oportunizar a formação integral das crianças de forma prazerosa.

**Palavras-Chave:** Educação Infantil. Aprendizagem. Jogos. Brincadeiras.

---

<sup>1</sup> Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central (FACHUSC). linda.silvavieira80@gmail.com;

<sup>2</sup> Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central (FACHUSC). aurenia.franca@fachusc.com.

## **Games and Play as Learning Tools in Early Childhood Education**

**Abstract:** Early childhood education, the child's first school stage, needs to be offered by the school in a way that preserves childhood and through activities that are of interest to them and that at the same time contribute to the development of their skills and construction of new knowledge. In this context, the present article aimed to discuss games and games, which have in their essence playing, fun and pleasure, as a teaching strategy of great importance for the full development of the learning skills proposed for this phase. Since the discovery of knowledge based on activities that provide children with a spontaneous desire to get involved in the process and actively participate is viable, for the school it becomes a desired space and development takes place respecting childhood and the entire context. which is her own. In this perspective, the present work was developed, making considerations about the importance of games and games in the process of knowledge construction, as well as the contributions to the student's motor, cognitive, social and affective development, emphasizing the role that the educator must assume. in this process, also reporting as viable resources for teaching and learning. These are strategies that have a peculiar educational value, their use brings many advantages to the teaching-learning process, such as greater assimilation of contents and achievement of objectives quickly and effectively, helping to motivate the child's educational, who obtains pleasure, performs effortlessly, spontaneously and voluntarily. Therefore, it is opportune to reflect on the teacher's need to dynamize the practice and its actions in the perspective of providing opportunities for the integral formation of children in a pleasant way.

**Keywords:** Early Childhood Education. Learning. Games. Jokes

### **Introdução**

O processo ensino aprendizagem na educação infantil, nos dias atuais, requer uma nova visão do cuidar e educar no que se refere aos direitos de aprendizagens das crianças e as formas que estes devem ser concebidos, bem como, novas ações acerca das estratégias de ensino que devem ser empregadas, a fim da construção de uma aprendizagem concreta, percebendo assim as inúmeras possibilidades de desenvolver em sala de aula uma prática, em que o ensino do direitos de aprendizagens seja significativo e prazeroso e com base em esquemas reais, visto que, na formação do sujeito, é preciso ser antes de tudo a busca pelo desenvolvimento da socialização, interação, raciocínio lógico, pensamento independente, criatividade e a capacidade de resolver problemas relacionando com o cotidiano e fatos reais.

Diante disso, o estudo do tema justifica-se pela importância e necessidade de abordar como deve se dar o fazer docente na educação na educação infantil compreendendo os direitos de aprendizagens das crianças e conhecer as valiosas contribuições que estratégias como os jogos e brincadeiras oferecem para o desenvolvimento integral da criança visto que trata-se de atividades que é relativo à infância e despertam o interesse e o prazer para as crianças se envolver e aprender

Portanto, com a pesquisa objetivou-se debater metodologias de ensino que facilitem e dinamizem o ensino na educação infantil, com vistas a refletir métodos e estratégias de ensino que contribuam para uma efetiva aprendizagem, entre os quais se destacou o emprego de jogos e brincadeiras como estratégias facilitadoras na construção do saber. Sabendo que o tema é de grande relevância para o aperfeiçoamento da prática e que a partir do mesmo pode-se construir subsídios pedagógico para o fazer em sala de aula.

Viu-se que o educador ao utilizar as brincadeiras em sala de aula oportuniza no processo ensino-aprendizagem condições de construção de conhecimentos baseados em propriedades lúdicas que muito favorece para uma melhor assimilação do conhecimento por parte das crianças. Estes tipos de atividades precisam ser vistos e valorizados vistas como maneira tranquila e descontraída de aprender. Diante disso, é recomendado que os jogos e brincadeiras façam parte da rotina escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar as potencialidades educativas das variadas atividades lúdicas, bem como as suas estruturas curriculares que estejam inserida no processo da aprendizagem.

Compreendeu-se que jogar e brincar pode ser considerado um dos elementos fundamentais para que os processos de ensino e de aprendizagem possa superar os conteúdos prontos, acabados e repetitivos, que tornam a sala de aula indesejada, cansativa e sem atrativos, são estratégias de ensino que se mostram de interesse das crianças pelas quais facilmente estas também aprendem, agindo ativamente.

Nessa perspectiva, o presente trabalho se efetivou, a luz de teóricos que tratam sobre o tema em foco, analisando seus pontos de vistas e sugestões, bem como subsidiado pela realidade que se faz presente na escola hoje.

### **Práticas de Ensino Aprendizagem na Educação Infantil**

É na etapa escolar da Educação Infantil que as crianças constroem as primeiras habilidades para o convívio social e dão início ao desenvolvimento de aprendizagens diversas

em relação a si mesmo, ao outro e o mundo de forma geral, por meio de atividades apropriadas, aprimora suas capacidades cognitivas e motoras.

Para Campos (2014) nessa fase os jogos e brincadeiras apresentam grande relevância, visto que de acordo com os direitos de aprendizagens definidos nos documentos normativos, este devem ser garantidos por meio de uma prática que preserve a infância e em um ambiente permeado pela ludicidade, concedendo assim as crianças a oportunidade de através de atividades prazerosas e lúdicas possam desenvolver as habilidades essenciais para a sua plena formação escolar e pessoal, como: coordenação motora, inserção cultural, sociabilidade, diferentes formas de linguagem, entre outras.

A Base Nacional Comum Curricular-BNCC (2017), deixa claro ao tratar nos direitos de aprendizagens, campos de experiências e habilidades para a educação infantil a priorização de práticas que garantam vivências alegres e prazerosas das crianças nas escolas, este documento normativo, propõe ao citar as diretrizes que deem ser postas em prática todo um contexto próprio da infância.

Nessa perspectiva, as atividades lúdicas tornam-se um excelente e indispensável recurso pedagógico para o professor utilizar em sala de aula, facilitando o processo de ensino aprendizagem da criança. O lúdico assume um papel importantíssimo no contexto do ensino aprendizagem, uma vez que envolvem todas as diferenças, desejos e atuações de diferentes crianças que participam e se desenvolve de forma interativa. Sendo que atividades lúdicas podem ser consideradas todas aquelas que envolvem jogos, brincadeiras, objetos e brinquedos se forem trabalhados com finalidade educativa e que assume um papel de destaque no processo ensino aprendizagem, favorecendo a descoberta, criatividade e autonomia. (ARRUDA,2021)

Brincar é uma forma atraente de envolver a criança na aprendizagem, a brincadeira é a grande oportunidade que ela tem de se desenvolver bem, portanto não pode ser concebida apenas como uma atividade recreativa e sem objetivos, mas como uma aliada no processo de ensino, as brincadeiras são conceituadas como atividades lúdicas enriquecedoras para a construção do saber e se revelando de alta contribuição para o desenvolvimento cognitivo, físico e emocional da criança.

Assim o brincar contribui para o desenvolvimento tanto da socialização quanto para aprendizagem, pois enquanto brinca a criança interage e se realiza, gerando um desenvolvimento sem ser forçado, pois nas brincadeiras as crianças se envolvem pelo seu próprio estímulo e nesse momento ocorre à fantasia, o faz de conta, as tomadas de decisões e a

troca de opiniões, ideias e sugestões entre as mesmas, brincam e aprendem de maneira lúdica e prazerosa.

Diferentes ambientes devem ser constituídos dentro de um espaço criado para crianças, com objetos, brinquedos, jogos, ilustração, entre outros, organizados de acordo com a idade da criança, a exposto de forma que elas possam tocar e apreciar, propondo desafios cognitivos e motores que permitam o avanço do desenvolvimento do seu potencial.

Portanto, é necessário trazer para a sala de aula, métodos que contribuam para a satisfação do estudante na descoberta e construção do saber, de maneira criativa e dinâmica segundo as exigências da sociedade moderna. Assim é imprescindível que toda organização das atividades a serem vivenciadas em sala de aula, seja ela qual for, deve girar em torno do interesse do aluno, fazendo-o sentir-se atraído pela busca da descoberta.

Ao aluno deve ser dado o direito de aprender. Não um aprender mecânico, repetitivo, de fazer sem saber o que faz e por que faz. Muito menos um aprender que se esvazia em brincadeiras. Mas um aprender significativo do qual o aluno participe raciocinando, compreendendo, reelaborando o saber historicamente produzido e superando, assim, sua visão ingênua, fragmentada e parcial da realidade.

O espaço da sala de aula deve ser preenchido objetos que retratam a cultura e o ambiente social em que se insere a criança. Assim, reconhecendo que a criança é fortemente influenciada pelo ambiente social em que se desenvolve, e que também faz suas próprias marcas neste meio, assim deve-se proporcionar um contexto educativo que promova o intercâmbio de conhecimentos entre as crianças.

Conforme Piaget (1998) a aprendizagem acontece a partir do desenvolvimento mental e com a evolução das estruturas mentais e nessa fase o lúdico assume um papel importante, para o autor o surgimento dos símbolos lúdicos ocorre, no período sensório motor que vai de 0 a 2 anos, em que os jogos e exercícios são de grande relevância nessa fase pré-verbal, além de divertir a criança, incentiva o movimento com o corpo e a realização de ações espontâneas.

Dos 2 aos 7 anos inicia a fase pré-operatório, é o momento em que a criança age por imitação e por ficção, aproximando-se da realidade e assimilando as situações que vivencia, nessa fase a criança começa a comparar um objeto real a um imaginário.

Dos 7 anos, inicia-se a fase dos jogos de regras estende-se até aos 12 nos, período em que as crianças assimilam os conhecimentos através dos jogos e brincadeiras e conseguem compreender e seguir as regras de maneira coletiva, participando compreensivamente de atividades em grupo e socializando suas descobertas com os demais.

Para Piaget (1998) os jogos e brincadeiras são naturais a natureza infantil e que o processo ensino aprendizagem não pode está desassociado a esses elementos, pois estes possibilita as crianças participar efetivamente do processo, contribuindo para o desenvolvimento psíquico e motor. Assim o professor deve recorrer no dia a dia a empregar os diferentes tipos de jogos de caráter lúdico, como os jogos de: construção, treinamento, aprofundamento e estratégias.

Vale salientar que, nesse processo o educador não deve ser visto como uma figura central do processo de ensino-aprendizagem, mas como alguém de aprendizagem mais experiente e permite que o aluno a aprender o mais divertido possível. Destruindo assim a crença de que as crianças só aprendem se um ensinar, e que só o professor é responsável pelo desenvolvimento do potencial de cada criança. A criança através de meios culturais, de suas interações com o meio ambiente seja em um trabalho individual ou coletiva realiza suas próprias descobertas e constrói com autonomia seu conhecimento.

De acordo com Oliveira (2012, p.158): “Os espaços devem ser organizados para desafiar a criança nos domínios: cognitivo, social e motor. ” Por isso é importante organizar espaços que estimulem a criança a interagir, proporcionando oportunidades para que elas possam criar e recebam estímulos do ambiente externo.

Personalizar o ambiente deixando-o com um aspecto lúdico influencia para tornar as crianças mais curiosas e competentes, ao oferecer um ambiente rico e variado estimula os sentidos e os sentidos são essenciais no desenvolvimento dos seres humanos, a criança ao criar fantasia é encorajado a usar a criatividade.

Portanto um ambiente pobre e que não dispõe de recursos lúdicos, em que tanto a criança quanto o adulto apenas ver paredes e espaços vagos é um ambiente sem vida, que não propõe desafios cognitivos para a criança e não se estende conhecimento e por isso não gera expectativa nem prazer.

Diante disso, cabe ao professor planejar os espaços para a criança, tendo como alvo o ambiente cultural em que se insere a criança, promovendo interações em grupos para que possam assim: criar, trocar conhecimentos, imaginar, criar e brincar principalmente. O educador também deve estar ciente da importância ambiente escolar propicio a aprendizagem.

O brincar foi e continua sendo uma ação espontânea e muito agradável, acessível a toda atividade humana, de qualquer idade, classe social ou status econômico, como uma ação involuntária, exploratório contribui para o desenvolvimento físico, mental, emocional e social, um meio para aprender a viver e não um mero passatempo. Brincando a criança expressa as

suas emoções, internaliza ações do meio para que mais tarde possa devolvê-las de forma mais apurada e significativa. (ARRUDA,2021)

Além do processo cognitivo temos que considerar que o brinquedo permite apreender acerca da realidade, sendo muito mais um processo do que um produto. A atividade e a experiência envolvem a participação integral da pessoa. Requer movimentos físicos, envolvimento emocional, bem como provoca desafio mental. (ARRUDA,2021, p.6)

De acordo com Pereira (2014) O brincar é um ato natural das crianças, sendo este ato o mais saudável e uma das melhores formas de aprendizagem. Ao brincar a criança, sem perceber, se insere e adentra no universo do real, podendo se colocar muitas vezes no lugar dos adultos, vivenciando no seu imaginário situações que ainda não tenha maturidade emocional para viver na realidade.

É oportuno lembrar que, a criança desde o nascimento requer a mediação do outro para desenvolver, de modo que os meios de comunicação social por si só não levam em conta a desenvolvê-lo e é aí que o papel de educador e de pares através de relacionamentos se mostra necessário. Diante disso, o professor precisa se tornar o mediador entre as crianças, garantindo meios e objetos que gerem o aprender com alegria, com organização e realização de espaços e situações de aprendizagem que coordenam os recursos e habilidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas cada criança ao seu conhecimento prévio. O educador é, portanto, um parceiro mais experiente, cuja função é fornecer e garantir um ambiente rico, agradável, e rico em experiências educacionais e sociais.

Brincar hoje nas escolas precisa ser o instrumento principal da proposta pedagógica, o lúdico é um novo aliado da educação e precisa ser estudado, visto que muitos professores preconizam somente o brincar livre, sem objetivos educacionais. Assim o lúdico precisa ser reconhecido como de grande valia, no processo educacional e que por meio do brincar a criança vai diferenciando o seu mundo interior, fantasias, desejos e imaginação, do seu exterior, que é a realidade por todos compartilhada.

Cada criança expressa os seus desejos, fantasias, vontades e conflitos. Faz-se necessário que o professor estabeleça uma conexão entre o prazer, o brincar e o aprender, estimulando a imaginação e a fantasia da criança, indo muito mais além de uma intenção educativa.

Nesse contexto acredita-se numa educação transformadora, que considere o conhecimento prévio do aluno e lhe possibilite fazer relações, levantar hipóteses, questionar, comparar, onde o educador deve ser o eixo mediador desse processo e, assim como poder



caminhar com seus alunos pela estrada do novo, do instigante, da descoberta, pode corromper a criatividade e as possibilidades cognitivas mais profundas das crianças. (PEREIRA,2014)

## **Metodologia**

O presente trabalho foi desenvolvido a partir de uma revisão bibliográfica, com análise exploratória sobre os jogos e brincadeiras na educação infantil com base em autores que discorrem sobre o assunto, tais como PIAGET (1998), VYGOTSKY (1979), CAMPOS (2014) entre outros. A busca da pesquisa foi realizada no Google acadêmico, em artigos e revistas, da Scielo como também demais outras publicações que atenderam os critérios da pesquisa e se mostraram importantes para fundamentação desta discussão.

Após pesquisa e seleção dos materiais, foi feito um rigoroso estudo e uma profunda análise das teorias, as quais fundamentaram e deram respaldo a produção deste artigo.

## **Resultados e Discussão**

De acordo com os estudos realizados verificou-se que a educação infantil é um período em que o desenvolvimento da criança deve ser aguçado através da brincadeira e de jogos, aspecto e fator essencial para a aprendizagem e a vida do indivíduo.

A brincadeira é a vida da criança e uma forma gostosa para ela movimentar-se e ser independente. Brincando, a criança desenvolve os sentidos, adquire habilidades para usar as mãos e o corpo, reconhece objetos e suas características, textura, forma, tamanho, cor e som. Brincando, a criança entra em contato com o ambiente, relaciona-se com o outro, desenvolve o físico, a mente, a autoestima, a afetividade, torna-se ativa e curiosa. (BRASIL, 2009, p.10)

Os jogos e as brincadeiras são sem dúvida um grande aliado para trabalhar o desenvolvimento pessoal por proporcionar autodescoberta, autonomia e autoestima e o cooperativo, instigando ao convívio, cooperação e habilidade de liderar e de ser liderado; por meio da atividade lúdica, a criança aprende a seguir regras, experimenta formas de comportamento e se socializa, descobrindo o mundo que o cerca.

Por isso, essas atividades de caráter lúdico tem um papel destaque nas relações entre a criança e o adulto, entre as próprias crianças e entre a criança e o meio ambiente, sendo estes excelentes recursos para o desenvolvimento das mesmas, visto que tanto os jogos com as brincadeiras fazem parte do patrimônio lúdico-cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos. O brincar faz parte de um processo de costumes e tradições para crianças de diferentes culturas e na escola elas se encontram e fazem trocas de experiências



já construídas e pontos de vista e assim desemboca em um amplo universo de construção e descoberta do conhecimento. (KISHIMOTO,2011)

Nesse sentido, percebe-se que brincar e jogar- é aprender, pois geram espaço para reflexão, contribuindo para um avanço no raciocínio, no desenvolvimento e no pensamento, além de gerar relações sociais que ajudam a compreender o meio, satisfazer desejos, desenvolver, potencialidades, habilidades, conhecimentos e a criatividade.

Concluindo com isso, que o ato de brincar possui um papel de grande relevância na construção do pensamento da criança, brincando e jogando, a criança desvenda e desenvolve sua situação cognitiva, visual, auditiva, tátil e motora, além da forma ao qual a criança aprende a entrar em contato interativo e crítico como novos eventos, pessoas, coisas e símbolos, uma vez que quando a criança brinca desenvolve a capacidade para determinado tipo de conhecimento. Esta dificilmente perde a sua capacidade imaginária e é com a formação de conceitos que se dá a verdadeira aprendizagem, é no brincar que está um dos maiores espaços para a formação de conceitos.

De acordo o Manual Pedagógico do MEC (2012):

Desenvolver um currículo por meio de brincadeiras é diferente de um currículo de conteúdos disciplinares. O brincar requer uma condição: é a criança a protagonista que faz a experiência. A abordagem disciplinar geralmente favorece a ação do adulto, que explica ou faz a demonstração do significado do conceito e não requer, necessariamente, a ação dinâmica e ativa da criança. (BRASIL, 2012, p.50).

Comungando com o autor, os jogos e brincadeiras são atividades que tem valor educacional intrínseco, sua utilização se dá em geral no ambiente escolar e traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem, tais como maior assimilação dos conteúdos e alcance dos objetivos de forma rápida e eficaz, ajudando na motivação educacional da criança, que obtém prazer realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir seu objetivo. Mobilizando esquemas mentais estimulando o pensamento e a ordenação tempo e espaço, integrando várias dimensões da personalidade: afetiva, social, motora e cognitiva, favorecendo na aquisição de condutas cognitivas e desenvolvimento de habilidades como coordenação, destreza, rapidez, força, concentração, desta forma ajudando no processo educativo, motor, psicológico, social e motivacional.

Brincadeiras e jogos para criança é importante, por uma série de motivos, primeiro porque é bom brincar, jogar, enfrentar os desafios, é um tipo de atividade divertida que qualquer um tem interesse em participar de livre espontânea vontade e no momento que participa se

envolve e se expressa. Além, de estar exercitando e descobrindo as potencialidades e ir acumulando experiências, por que brincando a criança aprende com toda riqueza do aprender fazendo sem timidez, sem medo de errar, sem se sentir pressionada e assim vai construindo o conhecimento de forma interativa e prazerosa.

Essas são tipos de atividade que conduz a vínculos de amizade, de respeito, de assimilação de regras, socialização, a compreensão de normas estabelecidas numa relação coletiva, é algo em que a criança se envolve por alegria, para empregar a criatividade, pelo prazer de superação, de efetivação de ação e assim vai preparando-se para o futuro, experimentando o mundo ao seu redor dentro dos limites que a sua condição atual permite.

Nessa perspectiva é preciso, portanto, que currículos sejam repensados, dando aos jogos, brinquedos e brincadeiras prioridade no processo ensino aprendizagem implantando nos espaços escolares a alegria de entender como um ambiente, acima de tudo prazeroso. Uma vez que o jogo e a brincadeira são para a criança o exercício, e a preparação para a vida adulta, assim a criança aprende brincando o que a faz desenvolver suas potencialidades, a brincadeira é uma ação para a socialização, uma oportunidade para a e uma ponte de construção do sujeito-criança como sujeito humano.

Trata-se de uma atividade social, aonde a criança é motivada a criar e recriar a realidade por meio do emprego de sistemas simbólicos próprios, é uma maneira de postura social que tem sua própria lógica partilhada pelas crianças, apresentando assim uma comunicação e interpretação da realidade que se transforma gradativamente de acordo com o desenvolvimento e continuidade dos jogos e das brincadeiras.

Trata-se também de estratégia de ensino voluntária e consciente com características imaginativas e com inúmeros significados na vida da criança, garantindo com isso momentos educativos de aprendizagens para as crianças.

Para o MEC (2012):

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (BRASIL, 2012, p.26).

Assim, as escolas devem valorizar o aprendizado através do lúdico, da brincadeira e do jogo que as práticas pedagógicas desenvolvidas na sala de aula envolvam brincadeiras ou jogos,

para que desperte na criança o prazer em aprender, como também em ir para a escola, e com isso desenvolver o raciocínio lógico, social e cognitivo.

Pois nessa visão, percebe-se que tanto as técnicas de jogos como as brincadeiras podem tornar-se uma chance ou oportunidade de desenvolvimento cognitivo, social e intelectual pelo qual as crianças descobrem o conhecimento, inventando e aprendendo através das suas próprias habilidades. Visto que são atividades sociais específicas, ou seja, ela é fundamental na interação e construção de conhecimentos da realidade das crianças e a mesma conduz para que se estabeleça um vínculo com a função pedagógica da escola. Constituindo-se como lazer e através delas as crianças conseguem discernir situações, resolvê-las e aprender ao mesmo tempo.

Assim os jogos e brincadeiras são sugestões educativas que favorecem o desenvolvimento, pois existe para a criança que brinca certas decisões a tomar e, com o companheirismo, ela aprende a conviver em grupo, compreende o mundo que vive, construindo e compartilhando significados, assim como motivação atitudes para sua sociabilidade e autonomia. Podendo então se considerar como elementos fundamentais para a infância. (MARTINS,2020)

Portanto, compreende-se que ao brincar a criança interage com o meio e com isto vai construindo novos significados, utilizando para isto sua própria capacidade e potencial intelectual, no brinquedo a criança aprende a agir num contexto cognitivo. A criança tem uma postura mais avançada do que nas atividades do cotidiano real, tanto pela experiência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

Assim, percebe-se que a educação infantil necessita de novas metodologias, em que é fundamental o papel do professor, em assumir aspectos diversificados, um destes aspectos é incentivar e valorizar as pequenas descobertas dos alunos; outro pode ser utilizar a sua vivência, buscando sistematizar nos experimentos utilizados elementos obtidos, que possam ser evidenciados, buscando apropriar-se de ferramentas tecnológicas como contribuição para a melhoria da aprendizagem.

A Educação Infantil tem-se revelado essencial para uma aprendizagem eficiente. Além de desenvolver habilidades, melhorar o desempenho escolar futuro, promover o lúdico e os laços afetivos, ela também, propicia a criança melhores rendimentos ao ingressar no ensino fundamental. Podemos perceber que a Educação infantil é a base da aprendizagem das crianças, é o lugar onde elas começarão a conhecer um mundo diferente do qual elas têm vivenciado, um mundo fora do seu seio familiar. O encontro com pessoas diferentes, à criação de novos laços afetivos, o contato com outras crianças e as novas descobertas será de muita importância para a formação da criança nos seus primeiros anos de vida. (MARTINS,2020, p.2)

Nesse caso o educador deve estar preocupado em levar metodologias inovadoras para a sala de aula, devendo mostrar que é possível dinamizar suas aulas com metodologias de ensino que levem ao prazer de aprender como, por exemplo, os jogos e as brincadeiras - o Jogo e a brincadeira são elementos importantes para os anos iniciais na escola.

O jogo requer habilidades motoras e cognitivas tornando mais fácil o desenvolvimento das crianças, fazendo com que aprendam a tomar decisões e façam escolhas imediatas. O jogo pode ser feito em diversos lugares com diferentes materiais. A brincadeira é um espaço de socialização, de construção que desenvolve todos os sentidos da criança. O ato de brincar não é apenas para o desenvolvimento escolar da criança e sim um local para adquirir experiência de elaboração das vivências.

Diante disso, cada vez mais faz se necessário a utilização de recursos didáticos diversificados, sejam os jogos, de onde se acredita que é possível através deles termos um ensino inovador seja qualquer outra estratégia mais é preciso que torne o fazer pedagógico mais atrativo e sedutor. Brincar hoje nas escolas precisa ser o instrumento principal da proposta pedagógica, o lúdico é um novo aliado da Educação e precisa ser estudado, visto que muitos professores preconizam somente o brincar livre, sem objetivos educacionais. Assim o lúdico precisa ser reconhecido como de grande valia no processo educacional e que por meio de atividades prazerosas a criança vai diferenciando o seu mundo interior, fantasias, desejos e imaginação, do seu exterior, que é a realidade por todos compartilhada.

### **Considerações Finais**

De acordo com a reflexão realizada, verificou-se que o lúdico como os jogos e brincadeiras devem fazer parte do cotidiano das crianças na sala de aula, visto que são estratégias citadas como metodologias lúdicas viáveis para a aprendizagem, proporciona às crianças momentos de prazer, e assim sendo, acontece a aprendizagem agradável capaz de envolver todos os aspectos necessários para ao processo educativo.

Através dos jogos e brincadeiras, as crianças desenvolvem um melhor relacionamento com outras crianças e com adultos e por meio dos jogos podem interagir com o meio em que estão inseridas, lhes proporcionando um autoconhecimento de si próprias tendo vista que essas descobertas as fascinam, pois, um mundo novo é inserido e descoberto.

A brincadeira favorece ainda o desenvolvimento da autoestima, da criatividade e da psique infantil, ocasionando mudanças qualitativas em suas estruturas mentais. Através das brincadeiras, as crianças desenvolvem também algumas noções de grande importância para a vida em sociedade, como a noção das regras e também dos papéis sociais.

Conclui-se que é fundamental que a criança disponha de tempo, espaço e estímulo do professor para vivenciar o prazer que a ludicidade lhe proporciona, desenvolvendo a criatividade e a imaginação. Desse modo, associando esse aspecto pedagógico a outras linguagens a criança poderá desenvolver-se plenamente nos aspectos motor, cognitivo, social e afetivo.

## Referências

ARRUDA. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação. São Paulo, v.7.n.9. set. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010.

\_\_\_\_\_ **Base Nacional Comum Curricular**. Secretaria de Educação Básica. – Brasília: 2018. Disponível em [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em outubro de 2022.

\_\_\_\_\_ Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Manual Pedagógico para a Educação Infantil**. v.1 e 2. Brasília, DF: MEC/SEB, 2012.

CAMPOS, Joselaine Aparecida. et al. Cultura e lazer como proposta pedagógica articulada à educação integral para alunos matriculados na Escola Reitor Álvaro Augusto Cunha Rocha, do CAIC/UEPG. Revista Conexão UEPG - Ponta Grossa, volume 10 número 1 - jan./jun. 2014. Disponível em: <http://www.revistas2.uepg.br>. Acesso em outubro de 2022.

COSTA. **A importância dos jogos e das brincadeiras na Educação Infantil**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 05, Ed. 11, Vol. 18, pp. 101-114. Novembro de 2020. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/a-importancia>. Acesso em outubro de 2022.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 4 Ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MARTINS, A **importância dos jogos e das brincadeiras na Educação Infantil**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 05, Ed. 11, Vol. 18, pp. 101-114. Novembro de 2020. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/a-importancia>. Acesso em outubro de 2022.

OLIVEIRA, V. M. B. **A representação lúdica e gráfica**. Boletim Acadêmico Paulista de Psicologia. São Paulo, 2012.

PEREIRA **A Contribuição Dos Jogos E Brincadeiras No Processo De Ensino-Aprendizagem De Crianças De Um Cmei Na Cidade De Teresina**. Revista Fundamentos, V.3, n.2, 2015. Disponível em: <https://revistas.ufpi.br/index.php/fundamentos/article/viewFile/4736/2730>. Acesso em outubro de 2022.

PIAGET. **A evolução social e a pedagogia nova**. In: \_\_\_\_\_. **Sobre a Pedagogia: textos inéditos**. São Paulo, SP: Casa do Psicólogo, 1998. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/hf4w9/pdf/chakur-9788568334485-11.pdf>. Acesso em outubro de 2022.

SILVA, José Ricardo; LIMA, José Milton. **A brincadeira na educação infantil: implicações teóricas e práticas para a intervenção docente**. Nuances: estudos sobre Educação, Presidente Prudente-SP, v. 26, número especial 1, p. 55-74, jan. 2015. Disponível em: <http://revista.fct.unesp.br>. Acesso em outubro de 2022.

VYGOTSKY. H. **Ato do pensamento**. Lisboa: morais, 1979.

Como citar este artigo (Formato ABNT):

VIEIRA, Maria Lindacy da Silva; FRANÇA, Aurenia Pereira de. **Jogos e Brincadeiras como ferramentas de Aprendizagem na Educação Infantil**. **Id on Line Rev. Psic.**, Dezembro/2022, vol.16, n.64, p. 1-14, ISSN: 1981-1179.

Recebido: 28/07/2022;  
Aceito 28/10/2022;  
Publicado em: 30/12/2022.