

CENTRO UNIVERSITÁRIO BRASILEIRO - UNIBRA  
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

LUANA AZEVEDO DA SILVA ANDRADE  
RAFAELA MONIQUE FERREIRA DE SOUSA  
VITÓRIA BERNARDO DO NASCIMENTO

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS  
PARA O APRENDIZADO NO ENSINO INFANTIL.**

RECIFE/2023

LUANA AZEVEDO DA SILVA ANDRADE  
RAFAELA MONIQUE FERREIRA DE SOUSA  
VITÓRIA BERNARDO DO NASCIMENTO

# **A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O APRENDIZADO NO ENSINO INFANTIL.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à disciplina TCC 2 do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário Brasileiro - UNIBRA, como parte dos requisitos para conclusão do curso.

**Orientadora:** Prof.<sup>a</sup> Alexandra Bezerra dos Santos.

RECIFE/2023

Ficha catalográfica elaborada pela  
bibliotecária: Dayane Apolinário, CRB4- 2338/ O.

A553i Andrade, Luana Azevedo da Silva.  
A importância dos jogos e brincadeiras para o aprendizado no ensino infantil / Luana Azevedo da Silva Andrade; Rafaela Monique Ferreira de Sousa; Vitória Bernardo do Nascimento. - Recife: O Autor, 2023.  
11 p.

Orientador(a): Alexandra Bezerra dos Santos.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro Universitário Brasileiro - UNIBRA. Licenciatura em Pedagogia, 2023.

Inclui Referências.

1. Jogos. 2. Brincadeiras. 3. Lúdico. 4. Criança. 5. Aprendizagem. I. Sousa, Rafaela Monique Ferreira de. II. Nascimento, Vitória Bernardo do. III. Centro Universitário Brasileiro. - UNIBRA. IV. Título.

CDU: 37.01

Dedicamos esse trabalho a nossas famílias.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, a Deus pela minha vida, e por ter me dado força, coragem e paciência para enfrentar os obstáculos ao longo do curso, iluminando o meu caminho, trazendo paz nessa jornada. Ao meu marido, Rodrigo, por ser esse homem incrível, que sempre esteve me apoiando nos momentos difíceis, sendo companheiro otimista, compreensivo e ter feito eu não desistir, me passando confiança e tendo fé em mim, para continuar essa trajetória. A minha família, em especial aos meus pais, Terezinha e Cícero por sempre ter me ajudado, me incentivando com os estudos e com muito amor e carinho, não mediram esforços para fazer eu chegar até aqui. Ao meu filho, Miguel por ser meu alicerce, me dando coragem para enfrentar tudo, mostrando que sou mais forte do que eu imaginava. As minhas amigas, Rafaela e vitória, por seus corações bons, que me ajudaram no momento que eu mais precisei, me auxiliando, tendo empatia e paciência durante todo período. A todos os professores que contribuíram para meu processo de formação, sendo atenciosos e prestativos durante todo processo, fazendo a cada aula ter a certeza de que fiz a escolha certa. E por fim, a orientadora Alexandra, pelas orientações, correções, sabedoria e paciência.

Luana Azevedo da Silva Andrade.

Agradeço primeiramente a Deus pela minha vida, e por ter me ajudado chegar até aqui. Aos meus pais e meu irmão que me ajudaram a pagar a faculdade até eu conseguir um emprego, especialmente a minha mãe que sempre acreditou em mim, As minhas amigas vitória e Luana que fizeram esse trabalho com excelência. A minha orientadora Alexandra por todo apoio, muito obrigada!

Rafaela Monique Ferreira de Sousa.

Gostaria de expressar minha imensa gratidão à minha tia Rejane, que generosamente contribuiu para meu crescimento profissional. Sua ajuda foi fundamental para que eu pudesse concluir meus estudos e alcançar este momento tão importante em minha vida. Também quero agradecer a minha namorada pelo seu apoio incondicional ao longo dessa jornada. Suas palavras de encorajamento, paciência e compreensão foram essenciais para que eu pudesse superar os desafios e perseverar até o fim. Sou verdadeiramente abençoada por ter vocês ao meu lado. Muito obrigada!

Vitória Bernardo do nascimento

*"Ensinar não é transferir conhecimento,  
mas criar as possibilidades para a sua  
própria produção ou a sua construção."  
(Paulo Freire)*

## RESUMO

As atividades lúdicas desempenham um papel fundamental no processo educacional das crianças, promovendo momentos de diversão e aprendizado. Elas estimulam a imaginação, a criatividade, a liderança, a socialização e o desenvolvimento da autonomia. O objetivo desta pesquisa é descrever a importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Para isso, foi realizada uma revisão integrativa da literatura. Espera-se que os professores comecem a incorporar jogos e brincadeiras em suas salas de aula, como resultado desta pesquisa. A metodologia utilizada incluiu a análise de diversos artigos, livros, revistas e sites. Ao examinarmos os teóricos que embasaram esta pesquisa, constatamos que alguns professores da educação infantil já utilizam jogos, brinquedos e brincadeiras como complemento didático em suas aulas, embora não sejam utilizados todos os dias. No entanto, a maioria dos professores ainda adota uma abordagem tradicional, permitindo que as crianças brinquem livremente apenas durante o recreio, sem fins pedagógicos.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Lúdico. Criança. Aprendizagem.

## **ABSTRACT**

Playful activities play a fundamental role in children's educational process, promoting moments of fun and learning. They stimulate imagination, creativity, leadership, socialization and the development of autonomy. The aim of this research is to describe the importance of games and play in early childhood education. To this end, an integrative literature review was carried out. It is hoped that teachers will begin to incorporate games and play into their classrooms as a result of this research. The methodology used included the analysis of various articles, books, magazines and websites. On examining the theoretical framework for this research, we found that some early childhood teachers already use games, toys and play as a didactic complement in their classes, although they are not used every day. However, most teachers still adopt a traditional approach, allowing children to play freely only during recess, with no pedagogical purpose.

Keywords: games. Play. Playful. Children. Learning.



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	10
<b>2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO</b> .....	12
<b>3 REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	13
<b>3.1 O que é ludicidade?</b> .....	13
3.1.1 <i>A importância da ludicidade</i> .....	14
<b>3.2 O brincar na educação infantil</b> .....	15
3.2.1 <i>A importância do brincar para a criança</i> .....	16
3.2.2 <i>O papel do professor</i> .....	16
<b>3.3 Jogos e brincadeiras</b> .....	17
3.3. <i>O que Miranda, Kishimoto e Piaget falam sobre jogos e brincadeiras</i> .....	18
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	19
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	20

# A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O APRENDIZADO NO ENSINO INFANTIL.

Luana Azevedo Da Silva Andrade  
Rafaela Monique Ferreira De Sousa  
Vitória Bernardo Do Nascimento  
Professora Orientadora: Alexandra<sup>1</sup>

## 1 INTRODUÇÃO

Observando atentamente as práticas que foram realizadas na Educação Infantil, foi de extrema importância notar a necessidade dos jogos e brincadeiras. Mantendo sempre em consciência que o período de infância para a criança é a fase da construção da sua personalidade e caráter. Segundo Wajskop (1997, p.31) “a garantia do espaço da brincadeira na pré-escola é a garantia de uma possibilidade de educação da criança em uma perspectiva criadora, voluntária e consciente”.

Os jogos têm funções importantes na educação infantil, principalmente na vida das crianças, visto que ajudam no desenvolvimento da aprendizagem, fazendo com que a criança desenvolva seu lado social e cultural. Segundo Santos (2002, p.12), o lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social, cultural, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

A introdução de brincadeiras e jogos nas escolas, também se torna difícil para alguns professores que ainda estão presos em métodos antigos e tradicionais, no ambiente escolar, o tempo do recreio é limitado, não dando chance para a criança se expressar adequadamente e se sentir a vontade no lugar. Segundo Dill (s/a, p. 8) “[...] fazer da escola um local onde se possa desenvolver e estimular o gosto pelo ato intelectual de aprender”.

Desta forma é possível perceber que um dos principais meios de desenvolvimento da criança é através do lúdico. Zanluchi (2005, p.91) afirma que “A criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica de seu dia-a-dia.”.

---

<sup>1</sup> Professora da UNIBRA. Pedagoga e assistente social. E-mail: profalexandrabs@gmail.com

Deixando claro que o brincar, não deve ser apenas considerado como um passatempo ou algo desnecessário para a educação.

Segundo Vygotsky (1994), brincar é uma necessidade de todo ser humano e é através das brincadeiras que a criança consegue acessar seu passado e futuro, vivendo sua cultura e imaginando o mundo futuro que tanto deseja com isso o professor consegue criar no aluno o interesse em aprender.

Para Kishimoto (1993, p.45) “brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade e da autonomia”. É de muita importância que a escola venha oferecer essas oportunidades onde as crianças tenham esse contato com os jogos. As brincadeiras e jogos são uma forma divertida e agradável de aprendizado para as crianças, o que vem a aumentar a motivação e interesse dos mesmos em aprender.

De acordo com Piaget (2001, p. 20) “a infância é o tempo de maior criatividade na vida de um ser humano”, o aprender brincando traz para a criança o momento de autoconhecimento, socialização, trabalhar suas limitações e as desenvolver. Cada professor possui seu método de ensino e sempre deverão buscar motivar seus alunos para que possam aprender cada vez mais de forma simples e satisfatória.

Também é válido salientar que as escolas que possuem um conteúdo didático fechado demais a atividades pedagógicas, deixam as crianças sem autonomia para libertar toda a sua imaginação e ampliar seu potencial de criação. Aprender por meio de brincadeiras tornarão elas mais motivadas e interessadas no processo de aprendizagem, pois estarão se divertindo enquanto aprendem, trazendo bons resultados e potencializando seu desempenho. As brincadeiras são extremamente importantes na sala de aula da educação infantil por vários motivos dando ênfase no desenvolvimento físico, cognitivo, social e emocional. Logo, enquanto as crianças aprendem brincando, a sala de aula poderá se tornar um ambiente mais acolhedor e agradável.

Mediante os fatos expostos, o objetivo deste trabalho é apresentar as atividades lúdicas como parte fundamental para o processo de aprendizagem

infantil. É por meio delas que as crianças desenvolvem habilidades e competências que serão fundamentais para a sua formação e sucesso no futuro.

Refletindo a pergunta condutora, elaboramos a seguinte hipótese: Os jogos e brincadeiras não podem ser só vistos apenas como um momento de distração para a criança, na educação infantil o educador deve ser aberto para essa metodologia e saber que os ensinamentos estão presentes em todos os momentos das crianças nas escolas.

Desta forma, tornou-se como objetivos específicos foram: Descrever o “brincar” como um recurso pedagógico, identificar as principais formas educativas para os alunos da educação infantil, proporcionar uma nova visão sobre a implementação dos jogos no processo educativo.

## **2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO**

A metodologia do estudo se caracteriza como uma pesquisa bibliográfica, baseada em pensamentos teóricos, é primordial para a construção do projeto, sendo assim os instrumentos utilizados para a realização da pesquisa são; livros, teses, artigos científicos, revistas e outros tipos de fontes. A pesquisa bibliográfica é realizada de acordo com Fonseca (2002)

[...] a partir do levantamento de referências teóricas já permite analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicada com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (Fonseca, 2002, p. 32).

O presente estudo se caracteriza como uma pesquisa bibliográfica, baseada em pensamentos teóricos, é primordial para a construção do projeto, sendo assim os instrumentos utilizados para a realização da pesquisa são; livros, teses, artigos científicos, revistas e outros tipos de fontes.

A análise foi feita baseada em estudos de teorias, tendo como objetivo apreender domínios e conhecimento feito através da leitura de materiais já publicado. Trazendo de maneira escrita, estudada e refletida, fundamentos teóricos

de acordo com o Tema abordado no projeto. Para Gil (2002, p.44), a pesquisa bibliográfica “[...] é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”

Quanto a busca de materiais utilizamos como base de dados o Google acadêmico, periódicos capes, escolhemos os artigos para a inclusão com alguns critérios, artigos originais, artigos completos e sim limites de tempo. Também escolhemos os seguintes critérios para a exclusão, artigos publicados com mais de uma base de dados.

Para realizar esses estudos foram utilizados os textos dos autores, Kishimoto (1993, 1994, 1997, 2009), Wajskop (1997), Vygotsky (1994), Zanluchi (2005), Bueno (2010), Gil (2002), Tavares (2001), Ribeiro (2013).

### **3 REFERENCIAL TEÓRICO**

#### **3.1 o que é ludicidade?**

O lúdico tem como objetivo, promover diversão através de jogos e brincadeiras, e é através disso que as atividades escolares são pensadas em fazer com que a criança aprenda brincando, utilizando desse meio para adquirir novas experiências, autonomia e conhecimento. Sendo assim, “o jogo não pode ser visto, Apenas, como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o Desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral” (DIAS, 2000, p. 95).

A ludicidade é fundamental no âmbito escolar, trabalhando no desenvolvimento da criança através do brincar e por esse motivo que a questão dos jogos e brincadeiras na educação infantil, vem sendo estudada por diferentes teóricos e áreas de conhecimento, tais como; pedagogia, psicologia, filosofia e entre outras. Desta forma, o brincar é importante na educação infantil.

Ludicidade é a utilização de estratégias pedagógicas que envolve o elemento lúdico sendo eles jogos, atividades recreativas, no processo do ensino-aprendizagem tal abordagem visa proporcionar a criança um ambiente mais motivador e participativo, onde o prazer de aprender vem a combinar com a

aquisição do conhecimento, pois configura-se como uma valiosa ferramenta pedagógica.

Portanto, não se restringe apenas ao uso de jogos físicos ou brinquedos, mas também englobando a exploração de desafios intelectuais, resolução de problemas e a aplicação prática do conhecimento de maneira envolvente. Contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, sócio emocional e motor das crianças, incentivando a criatividade, a curiosidade e a interação social.

Para Piaget (1971) o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, ela precisa brincar para crescer. Portanto através desse universo lúdico a criança se satisfaz, realiza os desejos explorando o mundo ao seu redor.

### **3.1.1 A importância da ludicidade.**

A ludicidade na educação infantil tem um papel importante, trazendo aulas simples e eficazes para o aprendizado e desenvolvimento da criança. Educar é um desafio e a cada dia os professores tem que inovar as atividades, fazendo com que os alunos aprendam e sintam-se atraídos pelas aulas.

Segundo Piaget (1990) “atividades lúdicas estimulam o desenvolvimento da inteligência, portanto quando incluído na escola pode tornar-se uma ferramenta muito importante para o desenvolvimento cognitivo dos alunos. “ Logo, os resultados são benéficos.

De acordo com Kishimoto (2009), o lúdico se trata de atividades onde as crianças tem prazer em realizar as atividades, A utilização de jogos e brincadeiras durante as aulas, faz com que a criança tenha autonomia e aprenda a se conhecer.

O Lúdico no contexto educacional reveste-se de uma relevância incontestável, adquire na esfera pedagógica, uma dimensão de extrema significância pois como um recurso pedagógico assume sua posição se destacando no cenário educacional, constituindo-se como um conjunto de atividades e estratégias permeado por elementos recreativos e desafiadores, que se propõe a promover a participação superativa juntamente com o engajamento dos educandos no processo de aprendizagem.

A Natureza lúdica das atividades fomenta um ambiente propício ao aprendizado, uma vez que estas se investem de um caráter atraente e desafiador. Para Marinho (2007) A escola deve priorizar, em seu projeto político pedagógico, o desenvolvimento de atividades que privilegiem o lúdico.

Para Piaget (1973), A educação e a ludicidade devem unir-se para que haja uma efetivação do aprendizado, onde o educador tem que estar sempre observando o desenvolvimento da criança, e quais dificuldades para serem estimuladas em sala de aula.

### **3.2 O brincar na educação infantil.**

O brincar transcende a mera diversão, pois a oportunidade de explorar o universo. Durante o ato, as crianças experimentam, de maneira ímpar, os intrincados conceitos que permeiam a realidade que as cerca, como a relação de causa e efeito, a compreensão espacial e a quantificação. As atividades lúdicas ensejam um auspicioso terreno para o desenvolvimento de competências de ordem social e emocional.

No início dos anos 1980, o ensino infantil era pautado pelo cuidar e pelo educar, todavia, desde a época supracitada, brincar como ferramenta pedagógica consubstancia-se como um mister de excepcional relevância, visto que, por meio deste expediente, as crianças engajam-se em atividades recreativas que lhes conferem múltiplos benefícios cognitivos, afetivos, sociais e motores.

O brincar figura como um celeiro de estímulos para a imaginação e a criatividade. Durante essas incursões lúdicas, as crianças criam universos imaginários, forjam histórias e dão vida a personagens, propiciando, assim, a ampliação da capacidade criativa e a fomentação do pensamento inovador. Importa sublinhar que o brincar desempenha uma função primordial como prelúdio ao aprendizado formal. Ao habituar-se com regras, instruções e atividades direcionadas, as crianças se preparam adequadamente para a transição para um ambiente educacional mais estruturado.

Segundo Vygotsky (1991), "No brincar, a criança sempre se comporta além da sua idade, acima da sua idade, de maneira adiantada em relação a seu desenvolvimento real". Brincar na educação infantil ergue-se como uma prerrogativa

insigne, devendo ser considerada como um alicerce do desenvolvimento infantil. Cumpre aos educadores, pais e à sociedade em geral a responsabilidade de valorizar e fomentar o brincar como um componente essencial na formação integral das novas gerações.

### **3.2.1 A importância do brincar para a criança.**

A relevância do brincar para a criança transcende a esfera lúdica, se tornando um alicerce preponderante no desabrochar da sua existência. Este comportamento, revestido de ludicidade, assume um protagonismo de extrema importância em sua trajetória de desenvolvimento.

A brincadeira é importante para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, é no brincar que a criança desenvolve suas habilidades psicomotoras, físicas, sociais. Afetivas e cognitivas, exploram suas imaginações.

(...) ainda que se possa comparar a relação brinquedo-desenvolvimento à relação instituição-desenvolvimento, o brinquedo proporciona um campo muito mais amplo para as mudanças quanto a necessidades e consciência. A ação na esfera imaginativa, em uma situação imaginária, a criação de propósitos voluntários e a formação de planos de vida reais e impulsos volitivos aparecem ao longo do brinquedo, fazendo do mesmo o ponto mais elevado do desenvolvimento pré-escolar. A criança avança essencialmente através da atividade lúdica. Somente nesse sentido pode-se considerar o brinquedo como uma atividade condutora que determina a evolução da criança (VYGOTSKY 1991, p.226-227).

### **3.2.2 O papel do professor.**

O educador ele entra como um complemento para esse aprendizado com a ludicidade, é ele que vai nortear todo espaço, disponibilizar materiais didáticos e participar, ou seja o educar vai ser o mediador na construção de conhecimentos. O professor deve estar aberto para novas ideias e as aplicar dentro e fora da sala de aula, e estar presente guiando as brincadeiras e na efetuação dos jogos.

De acordo com, Silva (2019) fala que o lúdico de forma educativa dentro da sala de aula é indispensável, que o educador desenvolvendo estratégias desperta no aluno um interesse maior em aprender nas crianças, contribuindo para a formação de atitudes sociais com o respeito, a obediência de regras que ajuda no bom convívio em sociedade.



Se tornando então um facilitador do brincar, pois ele cria um ambiente seguro, rico em recursos e oportunidades para todas as crianças explorarem de forma livre. Isso envolve a disposição de materiais adequados, jogos, brinquedos e espaços que estimulem criatividade e imaginação das crianças. Além disso, o professor também estabelece regras e limites claros para garantir que o brincar seja de fato produtivo e seguro, acompanhando as brincadeiras das crianças, o professor pode identificar oportunidades de aprendizado e desenvolvimento.

Observando também como as crianças interagem, resolvem problemas, expressam suas emoções e se comunicam durante o brincar, assim permite ao professor adaptar suas abordagens de ensino para atender às necessidades individuais de cada criança pois no brincar ele se torna multifacetado e abrangente, não apenas supervisionando as crianças durante atividades lúdicas, mas também as orientando e apoiando suas experiências é um guia habilidoso que ajuda as crianças a aproveitarem ao máximo o brincar, tornando-o uma parte vital e enriquecedora de seu processo de desenvolvimento e aprendizado.

### **3.3 Jogos e brincadeiras.**

Os jogos possuem um significado profundamente abrangente, demonstrando sua natureza construtiva ao pressupor uma ação ativa por parte do indivíduo sobre a realidade. Além disso, são inegavelmente carregados de simbolismo, o que fortalece a motivação intrínseca, permitindo, por conseguinte, a criação de novas abordagens e um sistema de regras que determina as consequências de perda ou ganho.

As brincadeiras, uma atividade intrinsecamente típica da experiência humana, conferem uma sensação de alegria, liberdade e contentamento. Representam o espaço no qual a criança realiza as diretrizes do jogo de forma concreta e se imerge em uma ação lúdica. Pode-se afirmar que as brincadeiras exemplificam o conceito do lúdico em sua manifestação mais palpável.

Com os jogos e brincadeiras a criança constrói seus pensamentos. Na educação infantil o professor tem que incluir na rotina da criança o lúdico como aprendizado e acompanhar todo esse processo, pois a todo momento elas estão aprendendo coisas novas e com isso o educador garante uma educação prazerosa.

Para Santos (2000, p.11) “[...] o jogo com a brincadeira representa recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e socioemocional da criança. “ Com um bom desenvolvimento a criança aprende a correr, pular e se expressar, vivendo novas experiências com o meio de convivência.

O jogos e brincadeira trás a oportunidade para as crianças de interação com o mundo, trazendo avanços intelectual, desta forma a criança desenvolve a fala e a expressão corporal.

### **3.3.1. O que Miranda, Kishimoto e Piaget falam sobre jogos e brincadeiras.**

Existe uma diferença entre jogos e brincadeiras. Segundo Miranda (2001, p.30) o jogo tem regras e o brinquedo e um objeto de manipular e a brincadeira e o ato de brincar com o brinquedo e com o jogo, três conceitos distintos, todavia estão ligados ao lúdico. Tendo essa base fica claro que existe diferenças, porém todas elas proporcionam a diversão e o prazer às crianças.

Para Kishimoto (2009), o jogo pode ser visto de formas diferentes, pois existe diversos jogos, o sentido do jogo vai depender da linguagem de cada contexto social, a noção de jogo não esta ligada a linguagem particular de uma ciência, mas ao uso cotidiano, com isso no fato social o jogo assume a imagem e o sentido de cada sociedade, mostrando que dependendo do lugar e da época o jogo passa a ter significações distintas.

Com isso, Piaget (1978) fala que a origem da mudança lúdica acompanha o desenvolvimento da inteligência, ligadas aos estágios do desenvolvimento cognitivo, cada parte do desenvolvimento lúdico da criança se sucede da mesma maneira para todos indevidos.

Miranda (2001), Kishimoto (2009) e Piaget (1978) são três figuras proeminentes que oferecem perspectivas valiosas sobre jogos e brincadeiras, destacando nuances cruciais nesse campo. Essas diferentes perspectivas, de Miranda à Kishimoto e Piaget, fornecem uma visão abrangente do papel dos jogos e brincadeiras na educação infantil, destacando como esses elementos são

fundamentais para o desenvolvimento das crianças e como suas interpretações variam em diferentes contextos culturais e sociais.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.**

Considerando que diante do que foi feito e estudado, mostrou a relevância da importância dos jogos e brincadeiras para o aprendizado no ensino Infantil, diante da discussão apresentada, pode-se concluir que o objetivo foi alcançado. No desenvolvimento da pesquisa, foi possível mensurar a importância dos jogos e brincadeiras para o processo de aprendizado que se inicia na educação infantil.

O enfoque que devemos ter é unicamente o benefício da criança, conhecê-la verdadeiramente, compreender suas dificuldades e desejos; e é por meio do lúdico que conseguiremos reconhecer os problemas de cada criança, apresentando-lhes um mundo real, misterioso e curioso para aprender e transformar.

Possibilitando compreender o quanto o lúdico pode contribuir na educação, levando a criança a conhecer, compreender e construir seus próprios conhecimentos, proporcionando a oportunidade de ser cidadã do mundo ao adquirir diferentes conhecimentos e habilidades educacionais.

Descrevendo a importância do brincar e contribuindo para o seu processo educativo. Identificando desta forma as principais características para a construção do seu conhecimento por meio do lúdico e estimulando os educadores a praticar suas habilidades através do brincar. Sendo assim, os jogos e brincadeiras é de fundamental relevância para proporcionar novos métodos de aprendizagem nas instituições de ensino, ajudando dessa maneira a complementar as aulas e levando através das brincadeiras, conhecimento nos aspectos sócias, afetivos, cognitivos e contribuindo para a construção da sua identidade e autonomia.

## REFERÊNCIAS.

DIAS, M. C. M. **Metáfora e pensamento:** considerações sobre a importância do Jogo na aquisição do conhecimento e implicações para a educação pré-escolar. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 10. Ed. São Paulo: Cortez, 2000.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança.** Trad. De Guido de Almeida. São Paulo: Summus, 1987. Coleção Novas Buscas em Educação, vol. 29.

DILL, Teresa Machado da Silva. **Educação! Por que educação? Por que escola?** Chapecó - SC, s/a.

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

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo, SP: Atlas, 2002.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos Infantis: **O jogo, a criança e a educação.** 15<sup>a</sup>. Ed Petrópolis: Ed. Vozes, 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida: **Brinquedos, Brincadeiras na educação infantil:** I Seminário nacional: Currículo em movimento – Perspectivas Atuais Belo Horizonte, p.1, novembro de 2010

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 5. Ed. São Paulo: Cortez

MARINHO, Hermínia Regina Bugeste. **Pedagogia do movimento universo lúdico E psicomotricidade.** 2. ed. Curitiba: IBPEX, 2007.

MIRANDA, **Simão De. Do fascínio do jogo à alegria do aprender.** Campinas, SP: Papiros, 2001

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança.** 4<sup>a</sup> ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

PIAGET, Jean. Criatividade. In: VASCONCELOS, Mário Sérgio (org). **Criatividade:** psicologia, educação e conhecimento do novo. São Paulo: Moderna, 2001. p. 11-20.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SANTOS, S. M. P. Brinquedoteca: **A criança o adulto e o lúdico.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

SILVA, C.M.P. **O lúdico na educação infantil**: aspectos presentes na prática docente. 2019. 20 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Unidade Acadêmica de Garanhuns, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Garanhuns, 2019.

VYGOTSKY, L S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na Pré-escola**. 2. ed. São Paulo: Cortez ,1997.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar**: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005