

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS PARA O DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR DA CRIANÇA

Bianca Pereira Nunes Rios¹
Nilzene Nataniel de Santana²

Resumo: Os jogos e as brincadeiras são utilizados para estimular o ensino e a aprendizagem, uma vez que são ferramentas pedagógicas que facilitam esse processo. Implica dizer que jogos e brincadeiras são recursos eficazes que permitem aos alunos aprenderem de forma mais prática e divertida. O uso responsável e criativo desses recursos transforma o ambiente escolar em um espaço colaborativo. Este estudo tem como objetivo geral: compreender o que torna os jogos e as brincadeiras ferramentas pedagógicas para auxílio no processo de desenvolvimento psicomotor da criança. A metodologia utilizada foi a pesquisa qualitativa, de caráter bibliográfico e exploratório, sustentada na literatura específica da área em estudo. Os resultados nos mostram sobre a importância da utilização de jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas, no processo de ensino e aprendizagem, tendo em conta as contribuições oriundas de uma prática lúdica, ativa e criativa. Em linhas gerais, concluímos que jogos e brincadeiras são importantes para o desenvolvimento psicomotor infantil, além das habilidades sociais, emocionais, autoestima e desenvolvimento da linguagem. **Palavras-chave:** Jogos. Brincadeiras. Aprendizagem. Desenvolvimento psicomotor.

Abstract: Games and play are used to stimulate the teaching and learning process, since they are pedagogical tools that facilitate the teaching and learning process. This implies that games and play are effective resources that allow students to learn in a more practical and fun way. The responsible and creative use of these resources transforms the school environment into a collaborative space. This study has the general objective of understanding what makes games and play pedagogical tools to aid in the development process. The methodology used was qualitative research, of a bibliographic and exploratory nature, supported by the specific literature of the area under study. The results show us the importance of using games and play as pedagogical tools in the teaching and learning process, taking into account the contributions arising from a playful, active and creative practice. In general terms, we conclude that games and play are important for children's psychomotor development, in addition to social and emotional skills, self-esteem and language development.

Keywords: Games. Play. Learning. Psychomotor development.

¹ . Graduando em Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Estadual do Piauí. Campus Jesualdo Cavalcanti. E-mail: biancapnunesr@aluno.uesp.br

² Especialista em Educação Infantil e Gestão e Coordenação e Supervisão Escolar. Licenciada em Pedagogia, atua como professora da Universidade Estadual do Piauí, Campus de Uruçuí. E-mail: nilzenenascimento@urc.uesp.br

Introdução

Desde quando muito pequenas ou até mesmo antes de falar, as crianças se comunicam brincando, usando a sua imaginação, por meios de alguns barulhos e gesticulações, sem a finalidade de ser somente um passatempo, mas, de desenvolver a autoconfiança, e aguçar a criatividade.

Esse tempo de distração ou diversão para as crianças, começa a ser compreendida cada vez mais, e se torna uma oportunidade de ser usada como possibilidade de auxílio no “seu processo de ensino-aprendizagem, passando de um simples ócio, para uma forma de se adquirir variados tipos de conhecimentos, bem como uma ferramenta para o desenvolvimento psicomotor infantil, como por exemplo: a coordenação motora, o equilíbrio, e a concentração (Moraes; Coelho, 2021)”.

Este artigo traz como objetivo geral: compreender o que torna os jogos e as brincadeiras ferramentas pedagógicas para auxílio no processo de desenvolvimento psicomotor da criança. E como objetivos específicos: evidenciar conceitos de jogos e brincadeiras, bem como suas diferenças enquanto ferramentas pedagógicas no processo de ensino-aprendizagem; identificar de que maneira as crianças se desenvolvem com a utilização de jogos e brincadeiras no contexto escolar; identificar ações dos docentes capazes de viabilizar aprendizagens com a utilização de jogos e brincadeiras; analisar produções acadêmicas que tratam sobre a questão, utilizando princípios do estado do conhecimento. Entendendo a importância do nosso objeto de estudo, a pesquisa desenvolvida neste trabalho adotou a metodologia qualitativa, de caráter exploratório e bibliográfico, no sentido ampliar nossa compreensão sobre a temática em questão.

Segundo Minayo (2008), “o método qualitativo é um método que em seu fundamento permite revelar processos sociais, novas abordagens, conceitos e categorias durante a investigação”. Para complementar a discussão, foi feito um levantamento de artigos publicizados no Portal Capes e no Google Acadêmico, para desenvolver a última seção, no intuito de fazer uma análise técnico-científica sobre o tema, seguindo os princípios da metodologia identificada como estado do conhecimento. Para tanto, foram levantados quatro artigos para selecionar e analisar os objetivos de cada pesquisa e os respectivos resultados.

Este artigo está dividido em quatro seções teóricas para atender ao caráter bibliográfico e exploratório da pesquisa qualitativa descrita na metodologia. A primeira trata sobre conceitos de jogos e brincadeiras, bem como suas principais diferenças. A segunda traz a discussão sobre o brincar em sala de aula e o desenvolvimento psicomotor. A terceira apresenta ações dos docentes que viabilizam aprendizagem, sob a utilização de jogos e

brincadeiras como ferramentas pedagógicas. A quarta traz um estudo teórico utilizando quatro artigos acadêmico-científicos que tratam sobre a temática em análise.

1. Jogos e brincadeiras: conceitos e diferenças

A expressão “lúdico” tem sua origem etimológica do latim “*ludus*”, tendo como definição o ato de brincar ou jogar. Segundo Almeida e Rodrigues (2015), “esse termo expandiu seu significado, sendo persuadido pelo contexto em que a sociedade se encontra, bem como pela sua cultura, se obtendo outra concepção sobre o termo, passando a ser vista como algo útil e designado para educar”. Assim, entendemos que a expressão “lúdico” deixa de ser compreendida somente como um momento de distração, para se tornar uma expressão que indica um momento de aprendizagem. Para iniciar, destacamos o lúdico no sentido de entender que jogos e brincadeiras fazem parte do contexto do qual a expressão indica. Na sequência, apresentamos os conceitos de jogos e brincadeiras para entender que são ferramentas relacionadas ao lúdico e podem ser bem empregadas no processo de ensino e aprendizagem quando a finalidade for pedagógica.

Os jogos infantis podem até excepcionalmente incluir uma ou outra competição, mas essencialmente visam estimular o crescimento e aprendizagens e seriam melhor definidos se afirmássemos que representam relação interpessoal entre dois ou mais sujeitos realizada dentro de determinadas regras (ANTUNES, 2003, p.2).

O jogo, às vezes, pode ser confundido com competição, mas ele deve estar associado ao seu significado, que é um momento de lazer, diversão e brincadeira, devendo ser observado como uma atividade que trabalha a socialização do indivíduo, porque abrange a ideia que se tem do próprio corpo.

Ao trabalhar os jogos, devemos possibilitar a construção de uma visão positiva de si, em que a compreensão, os sentimentos e a mobilização são essenciais para o indivíduo. Se o jogo passa a ter uma índole de disputa, sem envolver o lazer, a distração, ele deixa de ser jogo, e passa a ser somente um momento de rivalidade, perdendo todo o sentido dele. A noção de jogo vai muito além de ser somente uma atividade regada por regras. A citação a seguir aborda uma visão de que o jogo é uma atividade que é praticada em espaços e em tempos próprios.

Poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de transformar o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras (HUIZINGA, 1996, p. 13).

Sendo assim, o jogo se trata de uma atividade que pode ser realizada de forma física ou intelectual, envolvendo a parte do uso de movimentos corporais, onde são trabalhados os músculos do corpo, como também envolve o raciocínio lógico ou processamento de informações, sendo orientados por meio de regras, como por exemplo, uma partida de futebol, de xadrez ou até mesmo dama, em que fica evidente que só possui uma pessoa ou grupo, que vai ser o perdedor e o outro ganhador.

Segundo Vygotsky (1989), “os jogos possuem um significado mais complexo, do que somente envolver movimentos corporais e raciocínio lógico”. Os jogos desempenham importante papel, como por exemplo, a imitação, a socialização, a emoção e a imaginação. “O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim, a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança” (Vygotsky, 1989, p.12). Nesse sentido, as crianças ao jogarem, podem não somente reproduzirem aquilo que lhes foi ensinado, mas, criarem suas próprias experiências e expectativas com aquele jogo. A criança pode transformar o aprendizado adquirido com jogos para utilizar dentro de sua própria realidade.

Jogos e brincadeiras têm papel fundamental no desenvolvimento infantil e na aprendizagem, por se tratar de atividades lúdicas e, também, pedagógicas.

Os jogos e as brincadeiras são aspectos fundamentais no desenvolvimento motor das crianças. Ao jogar, a criança, estimula a curiosidade e aprende a ter confiança. Aprende a conviver em grupo e a lidar com frustrações, aperfeiçoa a concentração e a atenção no que está a passar à sua volta (GONÇALVES, 2016, p. 14).

As brincadeiras, diferentemente dos jogos, são aquelas atividades mais livres, mais criativas, marcadas pelo uso da imaginação e que não envolvem regras, gerando a sensação de felicidade e satisfação ao praticante, tendo o objetivo de desenvolver capacidades e habilidades necessárias ao ser humano ao longo do tempo. A criança ao brincar, vai conciliar aquilo que ela já sabe fazer, com aquilo que ela será ajudada, ou por um adulto ou por alguém que saiba mais que ela.

A brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa senão a distância entre o nível de desenvolvimento determinado pela capacidade de resolver sozinho um problema e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz (VYGOTSKY, 1984, p.97).

Para Piaget (1978), “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, em que o jogo e o brincar são atividades indispensáveis na busca do conhecimento e do desenvolvimento do indivíduo em todas as suas dimensões”. É possível compreender que os jogos acompanham o desenvolvimento cognitivo, e o desenvolvimento social, emocional, psicomotor do infante.

Para a criança, a experiência de jogar e brincar possibilita a ela a capacidade de aprender regras, fazer escolhas, lidar com vitórias e derrotas, aprimorar movimentos. Por isso, jogos e brincadeiras são tão importantes para sua formação. Podemos destacar que, através das brincadeiras e jogos, são resgatadas algumas práticas que, por muitas vezes, fazem parte da cultura ou até mesmo do cotidiano das crianças. Segundo Soares (2024), “jogos e brincadeiras trazem a questão da diversidade cultural, trabalhando diversas questões sociais, que são necessárias que as crianças aprendam desde muito cedo, de forma lúdica”.

Os jogos e as brincadeiras vêm ganhando importância em todas as áreas referentes ao desenvolvimento infantil, sobretudo, como recurso pedagógico, tanto para o desenvolvimento quanto para a aprendizagem, por possibilitar a construção de competências e habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras. Reconhecemos, pois, que estas práticas sofrem transformações ao longo do tempo, embora reforcemos que, de alguma maneira, estão atreladas à criança.

Assim como outras manifestações da cultura popular de um país, os jogos sofrem constantes transformações: por não estarem registrados de forma escrita e por constituírem uma obra de criação coletiva; e, por serem transmitidos de forma expressiva, seja verbal ou gestualmente, de uma geração a outra, eles correm o risco de desaparecer (FRIEDMANN, 1996, p. 49)

Nessa perspectiva, muitos jogos e brincadeiras tradicionais que foram passados de geração para geração acabam deixando de ser praticados, porque as gerações são diferentes e possuem características próprias da própria época. Entretanto, é importante que sejam colocados em evidências para que sejam importantes, por constarem memórias coletivas que devem ser preservadas. Segundo Kishimoto (1994), “o jogo e a brincadeira utilizados com sentido pedagógico são atividades que vão além da ludicidade e se tornam ferramentas para o aprendizado”.

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, que colocar o aluno diante de situações lúdicas, como jogo, pode ser uma boa estratégia para aproximar o aluno dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola (KISHIMOTO, 1994, p. 13).

Logo, podemos entender a existência da relação entre os jogos e brincadeiras, como ferramentas pedagógicas para o desenvolvimento psicomotor, e como suas práticas proporcionam um desenvolvimento motor, cognitivo, intelectual, social e entre outras habilidades, as quais são de extrema importância as crianças adquirirem.

2. O brincar na sala de aula e o desenvolvimento psicomotor

Na atualidade, podemos perceber que os professores estão sendo mais estimulados em relação ao uso de jogos e brincadeiras, como uma ferramenta de auxílio do desenvolvimento da criança. Eles estão investindo mais tempo em pesquisas, sobre quais recursos usarem, e como jogos e brincadeiras podem ser úteis para ser transmitido determinado tipo de conteúdo em sala de aula, bem como buscar cada vez mais sair da monotonia das aulas.

O brincar em sala de aula traz consigo o objetivo de promover um ambiente lúdico e criativo, em que as crianças possam interagir com os colegas, expressar seus sentimentos, desenvolver habilidades motoras e cognitivas. São muitas alternativas pedagógicas que o professor pode utilizar para promover o desenvolvimento e a aprendizagem da criança, como por exemplo, contar uma história, atividades de música, dança, jogos, trabalhos em grupos.

Na área do desenvolvimento psicomotor da criança, os jogos e as brincadeiras são fundamentais, principalmente, quando se trata de atividades que possibilitam o movimento corporal.

A educação psicomotora deve ser considerada como uma educação de base na escola primária. Ela condiciona todos os aprendizados pré-escolares e escolares; leva a criança a tomar consciência de ser corpo, da lateralidade, a situar-se no espaço, a dominar o tempo, a adquirir habilmente a coordenação de seus gestos e movimentos. A educação psicomotora deve ser praticada desde a mais tenra idade; conduzida com perseverança, permite prevenir inadaptações, difíceis de corrigir quando já estruturadas (LE BOULCH, 1992, p. 24).

A fase da infância é um período em que as crianças estão em constante construção social, e na Educação Infantil a criança vai se desenvolver por meio das experiências, das interações vividas, das brincadeiras, da exploração do lugar em que está situada, no qual ela se encontra em constante transformação, desenvolvendo e construindo noção do seu próprio corpo. Por isso, o professor precisa ter o compromisso de priorizar, em sua sala de aula, a construção do conhecimento a partir de práticas voltadas para o desenvolvimento de habilidades de socialização e criatividade. O jogo e a brincadeira são ferramentas poderosas que favorecem a aprendizagem dos conteúdos didáticos e habilidades sociais e emocionais.

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 atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (LOPES, 2006, p. 110).

Pensando nos argumentos do autor, reconhecemos o papel dos educadores em ter a percepção de utilizar jogos e brincadeiras em sala de aula, usar esses recursos ao seu favor, pois é sabido que as crianças aprendem muito mais, quando são estimuladas e encorajadas, da forma

mais natural e prazerosa possível, fazendo uso de algo que faz parte do seu cotidiano, que são os jogos e brincadeiras.

São diversas as possibilidades que os professores podem colorar em prática, para que seja passado um conteúdo em sala de aula, ajudando o processo de aprendizagem do aluno, como por exemplo: um jogo da memória com números, e a quantidade de objetos correspondente nele, jogo de dominó com palavras e imagens. São quase infinitas as possibilidades, basta apenas o professor ter criatividade e boa vontade.

Assim, é papel da escola e da família direcionar o desenvolvimento integral das crianças, embora não sejam poucos os desafios na implantação de atividades lúdicas em sala de aula. Clemente (2021) destaca que “falta a reflexão por parte dos educadores sobre qual é o papel dos jogos e das brincadeiras na sala de aula, como métodos que estimulam os alunos a realizar as atividades de forma satisfatória e lúdica”. É provável que muitas escolas ainda têm uma concepção distorcida sobre o ato de brincar em sala de aula. Realçamos que não se trata de brincar por brincar livremente e passar o tempo. Aqui estamos falando de uma brincadeira direcionada, com finalidade pedagógica no processo de ensino e aprendizagem.

Por diversas vezes, essas atividades no ensino podem ser encaradas como uma perda de tempo e podem não ser levadas a sério, e por falta dessa intenção ao aplicá-la durante as aulas, as crianças não absorvem o conteúdo, principalmente, se forem aplicadas de qualquer jeito.

Como a maior parte do tempo as crianças brincam e jogam, Bueno (2010) destaca que “o professor é quem deve conduzir o aluno e as atividades a serem realizadas em sala de aula, pois de modo contrário, os alunos terão dificuldades de entender o real propósito da atividade e podem acabar não aprendendo de forma satisfatória”.

Bacelar (2009) afirma que “as atividades serão mais prazerosas se forem consideradas e respeitadas as emoções, os sentimentos e as necessidades das crianças quando estão vivenciando as propostas trazidas pelo educador”. As crianças precisam de profissionais da educação que encarem o ensino com seriedade, em que suas aulas tenham um objetivo traçado de onde partir e do que se busca alcançar. E assim, eles vão se tornando os mediadores dos conhecimentos.

O professor deve promover aulas que sejam satisfatórias para as crianças, fazendo com que elas sejam instigadas a compreenderem além aqueles conhecimentos adquiridos anteriormente. Os autores Rêgo da Cruz Junior e Araújo (2017) nos indicam que “jogos didáticos são instrumentos de ensino que facilitam a aprendizagem, por despertar o interesse do educando e motivá-lo a aprender de forma mais prazerosa”. A primeira forma pela qual a criança consegue expressar suas emoções pode ser pela brincadeira, antes mesmo de falar de fato, quando por exemplo, ela está brincando de desenhar, e ela começa a pintar e prefere usar as cores mais escuras, podendo indicar que ela está com raiva ou triste, ou quando repetem

gestos que foi visto por ela feito por algum adulto, pois, as crianças são muito observadoras, e assimilam as coisas com facilidade.

Em síntese, o jogo e a brincadeira utilizados em sala de aula com a função pedagógica vai além de entretenimento para as crianças. Quando utilizados de forma proposital e intencional como instrumentos de aprendizagem e desenvolvimento, transformam-se em poderosos recursos facilitadores no processo de ensinar e aprender e tendem a fortalecer habilidades cognitivas, sociais, emocionais e psicomotoras.

3. Ações dos docentes que viabilizam aprendizagens

Através das atividades lúdicas, os educadores podem intervir para viabilizar aprendizagens. A educação sob o olhar lúdico, é uma possibilidade que o professor tem para utilizar jogos e brincadeiras para, assim, facilitar a aprendizagem do aluno. Isso quer dizer que tanto o ensino quanto a aprendizagem se tornam mais prazerosos, criativos e significativos, tendo em conta a valorização da participação ativa dos alunos. Importa dizer, que a utilização dessas ferramentas tende a ajudar a fixar o conteúdo escolar e, também, a avançar nas habilidades essenciais para o desenvolvimento da criança, passando de uma pedagogia da repetição para uma pedagogia do lúdico.

Concordando, Montessori (1965) nos faz repensar o papel do professor frente a algumas situações, e a capacidade das crianças de induzir suas aprendizagens.

A professora nada mais deverá fazer que ajudá-la, no início, a orientar-se entre tantas coisas diversas e compenetrar-se do seu uso específico; deverá iniciá-la à vida ordenada e ativa no seu próprio ambiente, deixando-a, em seguida, livre na escolha e execução do trabalho. Sua liberdade deve ter como limite o interesse coletivo, e como forma aquilo que denominamos educação das maneiras e dos gestos. Devemos, pois, interditar à criança tudo o que pode ofender ou prejudicar o próximo, bem como todo gesto grosseiro ou menos decoroso. Tudo o mais – qualquer iniciativa, útil em si mesma ou de algum modo justificável – deverá ser-lhe permitido. (MONTESSORI, 1965 apud RÖHRS, 2010, p. 69.)

Ao brincar, as crianças desenvolvem habilidades, compreensão sobre o mundo a sua volta, porém a brincadeira precisa ser significativa para que ocorra a aprendizagem. É durante esse processo que há uma troca de conhecimento entre a criança e o adulto, tornando uma ferramenta pedagógica que traz produtividade, e a sensação de prazer. Desse modo, são os professores que conduzem a criança para que ela faça suas próprias descobertas de forma independente, dando a ela autonomia. Negrine (1994, p. 19) explica sobre as contribuições das atividades lúdicas no processo de desenvolvimento da criança.

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem ponderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão vinculadas à inteligência, sendo a efetividade a que

constitui a energia necessária para a progressão psíquica, motora intelectual e motriz da criança. (NEGRINE 1994, p. 19)

Para que a aprendizagem de fato aconteça, a criança ao se relacionar com o meio ao qual ela está inserida, vai passar por dois processos: a assimilação que ocorre de modo intrínseco, em que a criança vai compreender aquelas informações que ela recebe, e vai relacioná-las com suas próprias vivências, e a partir disso surgem novos tipos de conhecimentos; e a adaptação em que a criança vai se apropriar das informações que por ela foi recebida, caracterizando uma aprendizagem.

É uma possibilidade de educação em que envolve o princípio da afetividade, muito importante para a aprendizagem e o desenvolvimento do aluno. Parolin (2010, p. 96) define que “a afetividade é um conceito bem abrangente, em cujo bojo encontra-se o desenvolvimento da pessoa”.

Destaca:

Ela é tão importante enquanto a inteligência e é, portanto, ponto de partida para o desenvolvimento de uma pessoa. A partir da interação com o outro, a criança socializa-se e começa a manifestar-se emocionalmente. A afetividade e a inteligência constituem um par inseparável e que evolui a partir das experiências vividas. Modifica-se e fica mais elaborado à medida que a criança amadurece suas relações. A emoção é a expressão da afetividade e a afetividade integra sentimentos e emoções. A afetividade tende a tornar-se mais moral, pois à medida que sofrem influências da atividade racional, ela se modifica. A vida afetiva sofre influência da vida intelectiva, e vice-versa. Estas são, ao mesmo tempo, antagônicas e complementares, pois, enquanto um indivíduo se desenvolve, suas necessidades afetivas vão tornando-se prioridades cognitivas (PAROLIN, 2010, p. 96).

A literatura nos diz que o processo de desenvolvimento do infante não ocorre de maneira repentina, e sim, de forma sucessiva até alcançar a sua maturidade, como bem destaca Freire (1997), “que somos seres inacabados e a todo momento estamos aprendendo algo novo, recebendo e decodificando novas informações”. Resaldando nisso, entendemos que é necessário que todos compreendam a importância da ludicidade, para o desenvolvimento da criança, e que não é somente brincar na escola. A instituição escolar, bem como a família, precisa compreender que há uma conexão entre o ato de brincar e o de aprender.

O professor não deve atuar sozinho e, sim, em conjunto com outros profissionais, como a coordenação, a direção da escola, e juntos possam chegar em um consenso de como inovarem a metodologia de ensino e trazer em destaque outras práticas de ensino mais adequadas à realidade escolar, para que obtenham bons resultados.

É importante salientar que o professor deve procurar novos horizontes, novos métodos, mas, implementar novas propostas, possuir a sagacidade de observar quando é necessário mudar de práticas e reinventar todos os dias, tornando os jogos e as brincadeiras indissociáveis do processo de aprendizagem.

4. Análise teórico-prática acerca do tema em estudo: princípios do estado do conhecimento

Quadro 1. Artigos selecionados para análise, publicados entre 2014 a 2021

Nº	ANO	BASE	AUTORES	TÍTULO
01	2014	Portal Periódicos (Portal da CAPES)	Rubia Paula Jacob Niles e Kátia Socha	A importância das atividades lúdicas na educação infantil
02	2016	Plataforma Google Acadêmico	Jácia Veranilza de Lira Marques	Contribuições das atividades lúdicas para o ensino e aprendizagem na educação infantil
03	2020	Plataforma Google Acadêmico	Ana Paula de Matos Santarém	A importância da ludicidade no desenvolvimento psicomotor na educação infantil
04	2021	Portal Periódicos (Portal da CAPES)	Adriana Aparecida da Cruz Alves, Eliane Maria de Lima Paixão, Elizângela Leite da Silva Macedo, Gleice Aparecida Martins, Sandra Lúcia Ferreira, Silvia Casmal de Freitas.	Jogos e brincadeiras na educação infantil

Fonte: Portal Capes e Google Acadêmico

Os dados do quadro acima nos possibilitam compreender a importância do tema em análise, uma vez que os títulos já nos remetem às contribuições e influências positivas e significativas da utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança.

O quadro a seguir traz mais detalhes sobre os artigos selecionados para esta seção: os objetivos e os resultados das pesquisas publicizadas em artigos científicos. Para a análise dos artigos, selecionamos a seção referente ao resumo e, dele, extraímos essas duas categorias.

Quadro 2. Objetivos e resultados oriundos dos artigos selecionados para análise, publicados entre 2014 a 2021

TÍTULO	OBJETIVOS	RESULTADOS
A importância das atividades lúdicas na Educação Infantil	Analizar e refletir sobre a importância da brincadeira para o desenvolvimento da criança, e destacar como também é importante instrumento para a construção do conhecimento.	As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, o desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade. Assim, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário e tem a oportunidade de se desenvolver de maneira prazerosa.

Contribuições das atividades lúdicas para o ensino e aprendizagem na Educação Infantil	Analizar como o lúdico pode ser um aliado no processo de aprendizagem da criança e suas principais contribuições.	Compreendeu-se que o lúdico é significativo para que a criança possa conhecer, compreender e construir conhecimento. É, portanto, na busca de novas maneiras de ensinar que conseguiremos uma educação de qualidade. Quanto mais espaço no lúdico proporcionarmos, mais alegre, espontânea, criativa, autônoma, e afetiva será a criança.
A importância da ludicidade no desenvolvimento psicomotor na Educação Infantil	Conceituar o que é ludicidade, sua função lúdica e educacional e compreender como as diferentes expressões lúdicas contribuem para o desenvolvimento psicomotor da criança na Educação Infantil.	Entendeu-se que o lúdico proporciona um ensinamento que é feito com prazer e realizado pelas crianças com deleite e que o uso da ludicidade pode desenvolver na criança várias competências e habilidades que muitas atividades tradicionalistas não são capazes de executar.
Jogos e brincadeiras na Educação Infantil	Analizar as contribuições dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem na Educação Infantil, partindo do pressuposto de que esses recursos pedagógicos contribuem de forma significativa para a aprendizagem e o desenvolvimento dos educandos.	Identificou que as atividades lúdicas influenciam significativamente no processo de aprendizagem e desenvolvimento, visto que proporcionam aprendizagem significativa para crianças na educação infantil, e que a brincadeira para as crianças é importante, pois por meio dela a criança desenvolve suas habilidades motoras, intelectuais e cognitivas, entre outras.

Fonte: Portal Capes e Google Acadêmico

Os autores referenciados no quadro acima demostram a importância do lúdico como uma estratégia ou facilitador do processo de aprendizagem (Niles e Socha, 2014; Marques, 2016; Santarém, 2020; Alves *et all* (2021), principalmente identificando as seguintes contribuições: construção do conhecimento; facilidade para a aprendizagem e desenvolvimento; desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais, cognitivas e psicomotoras.

Trata-se, pois, de uma metodologia de ensino mais prazerosa e divertida, incluindo algo que já faz parte do universo infantil, que são os jogos e brincadeiras, atividades relativamente simples, mas que podem trazer muitos aprendizados (Santos, 2012).

[...] uma atividade física e mental que favorece tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade, de forma integral e harmoniosa utilizando-se o jogo e a brincadeira. O indivíduo evolui com o lúdico e as atividades com essa conotação vão evoluindo de forma integrada para o desenvolvimento do homem [...] (SANTOS, 2012, p. 23).

É oportuno ressaltar que jogos e brincadeiras contribuem, sobremaneira, para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais, motoras e sociais, como também, a criatividade e autoconfiança, tornando as crianças mais autônomas, participantes ativas no seu próprio processo de aquisição de conhecimento e desenvolvimento.

Os textos analisados, acima citados, apresentam práticas que celebram os jogos e o lúdico comumente empregadas no ensino atual, como: ensinar, através do brincar

proporcionando combinações para aprender; práticas lúdicas que envolvam jogos, atividades interativas e brincadeiras são apresentação de estratégias de compreensão de atividades brincantes. Assim posto, julgamos oportuno reforçar o argumento de Parente (2006).

Brincar envolve uma atitude positiva diante da vida. Por meio do brincar, pode-se fazer coisas, não simplesmente pensar ou desejar, pois brincar é fazer. O brincar é uma experiência que envolve o corpo, os objetos, um tempo e um espaço. É como a vida, tem começo, meio e fim (PARENTE, 2006, p. 22).

Em síntese, as pesquisas analisadas nos levam, também, a refletir sobre os seguintes apontamentos: avanços perceptíveis se atrelam à presença de tecnologias na produção e inovação dos brinquedos; fatores que, também, corroboram com o uso dessas ferramentas e a formação continuada de professores.

A literatura analisada nos possibilitou o entendimento da importância e contribuições dos jogos no processo educativo no fortalecimento da aprendizagem e do desenvolvimento da criança em aspectos diversos, uma vez que: a utilização dessas ferramentas em sala de aula enriquece o processo de ensino e favorece a aprendizagem significativa e prazerosa; desenvolve habilidades cognitivas, sociais, emocionais e psicomotoras; ensina a criança o respeito às regras e ao outro; estimula o trabalho em equipe; favorece a comunicação; ensina a criança o significado, na atividade lúdica, de ganhar e perder; trabalha todos os campos da experiência da Educação Infantil.

Considerações finais

Diante do que foi pesquisado, concluímos que a temática jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas é bem referenciada e os textos aqui analisados servem de suportes para professores, comunidade acadêmica e pesquisadores. Mediante a busca bibliográfica foi possível aferir a preocupação do lúdico como elemento preciso e favorável a ser implementado no ambiente educacional.

Implementar o modelo de educação baseada na ludicidade pode revolucionar a forma tradicional e repetitiva como as crianças se conectam com o conhecimento. Portanto, jogos e brincadeiras em sala de aula a favor da aprendizagem é mais que ludicidade. É, pois, um conjunto de possibilidades de facilitar o ensino, significar a aprendizagem e desenvolver habilidade sociais, cognitivas e psicomotoras nos alunos.

É responsabilidade do professor utilizar das práticas pedagógicas viáveis e que ampliam a educação lúdica de forma concreta. Percebemos, ao longo da pesquisa, que a autenticidade do jogar e do brincar transformados em instrumentos pedagógicos na educação, colaboram com a formação psicossocial e psicomotora do discente, oportunizando a ele a inserção social, afetiva

e cognitiva. É importante conduzir o aluno para uma aprendizagem significativa, em apontar para as marcas positivas e necessárias em uma sociedade que cada vez mais precisa de pessoas que interagem e são criativas na desenvoltura das atividades propostas.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, I. N. S.; Rodrigues, L. A. (2015). O lúdico como recurso didático-pedagógico no desenvolvimento da criança na educação infantil. **Revista Humanidades e Inovação**, Palmas.
- ANTUNES, C. **O jogo e a Educação Infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. 4. Ed. Fascículo 15. Petrópolis-RJ: Vozes, 2003.
- BACELAR, V. L da E. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: Editora, 2009.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**: Lei no 9.394/1996. Brasília: Senado Federal, 1996.
- BOCK, A. M. B.; FURTADO, O.; TEXEIRA, M. de L. T. **Psicologias: uma introdução Ao estudo da Psicologia**. 13. Ed., São Paulo: Saraiva, 2002.
- CARDOZO, A. A; ALVES, A. A. da C; PAIXÃO, E. M. de L; MACEDO, E. L. da S; MARTINS, G. A. Ferreira, S. L; FREITAS, S. C. de. Jogos e brincadeiras na educação infantil. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, 7(10), 2235–2242, 2021.
- FERNANDES, N. Infância e o direito a educação: dos ditos aos interditos. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 8, n. 2, p. 11- 26, maio/ago. 2019.
- FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender, o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- LEITE, A. C. X; COSTA, A. M. de F. Jogos e brincadeiras na alfabetização de crianças nos anos iniciais do ensino fundamental. **Anais da XIX Jornada Científica dos Campos Gerais**. V. 19, n. 1, 2021.
- LE BOULCH, J. **O desenvolvimento psicomotor do nascimento até 6 anos**. Trad. De Ana G. Brizolara, 2^a ed., Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.
- LOPES, V. G. **Linguagem do corpo e movimento**. Curitiba, PR: FAEL, 2006.
- MAIA, J. N. Concepções de criança, infância, e educação dos professores de educação infantil. **Dissertação de Mestrado**. Universidade Católica Dom Bosco, Campo Grande, MS, 2012.
- MARQUES, J. V. de Lira. Contribuições das atividades lúdicas para o ensino e aprendizagem na educação infantil. **Revista Caparaó**, v. 1, n.2, e10, 2019.

MINAYO, M. C. de S. **O desafio do conhecimento:** pesquisa qualitativa em saúde. 11. Ed. São Paulo, HUCITEC, 2008.

MONTESSORI, M. **Pedagogia científica:** a descoberta da criança. Tradução de Aury Azélio Brunetti. São Paulo: Flamboyant, 1965.

NILES, R. P; SOCHA, K. A importância das atividades lúdicas na Educação Infantil. **Ágora: Revista de Divulgação Científica**, v. 19, n. 1, p. 80–94, 2015. DOI: 10.24302/agora.v19i1.350. Disponível em: <https://www.periodicos.unc.br/index.php/agora/article/view/350>. Acesso em: 18 maio. 2025.

PAROLIN, I. (2010). **Professores formadores:** a relação entre a família, a escola e a aprendizagem. 2. Ed. São José dos Campos-SP: Pulso.

PARENTE, S. M. B.A. A criação da externalidade do mundo. In: **Viver mente e cérebro.** Coleção memória da psicanálise. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

ROSSI, F. Considerações sobre a psicomotricidade na Educação Infantil. **Revista Vozes dos Vales**, UFVJM: Publicações Académicas, n. 1, maio, 2012.

SANTARÉM, A. P. de M. Importância da ludicidade para o desenvolvimento psicomotor na Educação Infantil. 2020. **Trabalho de Conclusão de Curso** (Graduação em Pedagogia) – Faculdade Anhanguera, Valparaíso de Goiás, 2020. 30 f.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na Educação Infantil.** 2 Ed. São Paulo: Cortez, 2012.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, L. **Pensamento e linguagem**. 2º ed. São Paulo. Fontes, 1989 (2º edição).

YOGUI, S. H. **O brincar na educação infantil e o desenvolvimento psicomotor**, São Paulo, n.18, p. 125-130, 2021.