



**FACULDADE CESMA DE MARACANAÚ  
DEPARTAMENTO DE GRADUAÇÃO  
CURSO LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**ANA KÉSSIA TAVARES DE OLIVEIRA**

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA  
EDUCAÇÃO INFANTIL**

**MARACANAÚ- CEARÁ  
2022**

**ANA KÉSSIA TAVARES DE OLIVEIRA**

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA  
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de curso para a aprovação do TCC apresentado a Faculdade Cesma de Maracanaú - FACESMA, como requisito parcial para a obtenção de nota.

Orientador (a): Dra. Carla Poennia Gadelha Soares

**MARACANAÚ- CEARÁ  
2022**

# A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL<sup>1</sup>

Ana Késsia Tavares De Oliveira<sup>2</sup>

## RESUMO

Este artigo discute a importância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil. O brincar torna-se a base para que as crianças aprendam e compreendam o mundo consigo mesmas. Considerando que o jogo e a brincadeira são o meio primordial do processo de ensino e aprendizagem, esta pesquisa foi realizada para demonstrar a importância dessa prática na educação infantil, além de mostrar suas diferenças. Os jogos e brincadeiras fazem parte do mundo infantil, auxiliando a criança a ampliar conhecimentos, desenvolver a linguagem, organizar pensamentos e conhecimentos diversos, estabelecer regras e socializar.

## Palavras Chaves

Brincadeiras. Educação infantil. Jogos.

## INTRODUÇÃO

Os jogos e brincadeiras são uma necessidade humana, assim como comer, respirar, e se comunicar, principalmente durante a infância. Uma vez que a essência da ludicidade está diretamente ligada ao brincar, este trabalho surge como um princípio fundamental para atividade pedagógica e para a construção do conhecimento em salas de educação infantil.

Nesse contexto, será destacada a importância dos jogos e brincadeiras na formação e no desenvolvimento da criança, principalmente no início da sua vida escolar, uma vez que é nessa fase que a criança começa a construir a sua identidade e personalidade, além de desenvolver afetivamente e socialmente com pessoas que podem ou não pertencer ao seu ambiente familiar, destacando assim a importância de utilizar jogos e brincadeiras como ferramentas que facilitam esse processo de desenvolvimento físico, intelectual, social e psicológico da criança, pois auxiliam em uma maior entrega e envolvimento por parte da criança.

O brincar quando utilizado adequadamente como recurso didático pode facilitar o processo de aprendizagem das crianças na escola, principalmente na Educação Infantil,

---

<sup>1</sup> Trabalho de conclusão de curso Pedagogia – FACESMA.

<sup>2</sup> Graduanda Pedagogia - FACESMA.

pois esses recursos mantêm o interesse da criança nesse contexto, permitindo que ela desenvolva o processo em escala global das habilidades necessárias.

A compreensão do brincar nos espaços escolares infantis procede não apenas como uma atividade lúdica, mas pelo reconhecimento de seu potencial para o processo de aprendizagem. Em vista disso, os educadores da Educação Infantil devem entender que as crianças aprendem e se desenvolvem por meio da brincadeira.

Dessa forma, é importante resgatar o lúdico no ambiente escolar, de forma com que se desperte a vontade de aprender. Ao brincar, as crianças aprendem a conviver, interagir, perder, ganhar, portanto usar a ludicidade na sala de aula baseado em jogos e brincadeiras guiam as crianças a novas descobertas, vivências e experiências, que enriquecem seu processo de ensino.

Com base no desenvolvimento do trabalho, temos problemas: como os jogos e brincadeiras auxiliam na aprendizagem da Educação Infantil? Para isso determinamos com objetivo geral: Evidenciar a contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de ensino da Educação Infantil. Especificamente procuramos identificar a importância dos jogos e brincadeiras e apresentar como o uso da ludicidade influencia no processo de ensino da criança.

Os jogos e brincadeiras constituem um recurso didático altamente enriquecedor que traz informação, cultura, direito a evidência, desenvolvendo valores educativos, entre outros benefícios e vantagens da aprendizagem, contribuiu para o desenvolvimento das crianças e potencialidades, além de estabelecer relações cognitivas focadas no afeto, respeito, solidariedade e amizade.

Na educação o processo de aprendizagem é construído, avaliado e atualizado a cada dia, o brincar e aprender forma uma relação efetiva e consolidada no processo de aquisição do conhecimento.

O lúdico é um dos recursos didáticos mais utilizados para motivar e estimular a aprendizagem, principalmente na Educação Infantil. Segundo Kishimoto (1999, p.11):

(...) o jogo e a criança caminham juntos desde o momento que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca. Portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, a infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração.

Desde que sejam utilizados no processo de ensino, os jogos e brincadeiras têm contribuído muito para a construção do conhecimento, principalmente na Educação

Infantil. Sua eficácia e eficiência ainda estão sendo discutidas nos ambientes escolares. Nesse contexto, define-se como tema de pesquisa: A importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil.

## **DIFERENÇA ENTE JOGOS E BRINCADEIRAS**

Embora pensamos ser a mesma coisa, há diferenças entre jogos e brincadeiras. O jogo por exemplo, existem regras estabelecidas, há competições, com a finalidade de haver um vencedor. Já a brincadeira não dispõe de regras, (a não ser que os integrantes as criem de forma livre), não há competição nem um vencedor. O foco da brincadeira está na interação, cooperação e principalmente, na diversão. Gilles Brougère (1981, 1993) e Jacques Henriot (1983, 1989), apontam três níveis de diferenciações de significados atribuídos ao jogo, que podem ser vistos como:

- 1: consequências do funcionamento dos sistemas linguísticos em contextos sociais;
- 2: um sistema de regras; e
- 3: um objeto

No primeiro caso, o significado do jogo depende da linguagem de cada contexto social. O conceito de jogos não se refere à linguagem específica que usamos na ciência, mas ao uso cotidiano. O importante, portanto, não é seguir a lógica de nomear cientificamente os fenômenos, mas respeitar o uso cotidiano e social da linguagem, baseado na interpretação e previsão social. Como fato social, o jogo assume a imagem e o significado que cada sociedade lhe atribui. Este é o aspecto que nos mostra por que os jogos têm significados diferentes dependendo do lugar e do tempo. Por exemplo, arco e flecha aparecem hoje como brinquedos, enquanto em algumas culturas indígenas representam ferramentas para as artes da caça e da pesca. Cada contexto social constrói a imagem do jogo de acordo com seus valores e modo de vida, e a expressa por meio da linguagem.

No segundo caso, o sistema de regras pode reconhecer estruturas sequenciais em qualquer jogo que especifique seu modo. A estrutura sequencial das regras permite diferenciar cada jogo, permitindo sobreposição com situações de jogo, ou seja, quando alguém está jogando, está fazendo cumprir as regras do jogo enquanto desenvolve uma atividade de jogo.

O terceiro sentido refere-se ao jogo como objeto. Por exemplo, o xadrez é implementado em um tabuleiro e as peças podem ser feitas de papelão, madeira, plástico,

pedra ou metal. O pião, feito de madeira, casca ou plástico representam objetos usados em jogos de piões.

Os três aspectos mencionados podem nos dar uma compreensão preliminar do jogo, distinguir o significado, regras e objetos que caracterizam o jogo dado por diferentes culturas. Diferentemente dos jogos, os brinquedos assumem uma relação íntima com a criança e definem o uso de regras, ou seja, não há um sistema de regras para organizar seu uso. O brinquedo estimula a representação, ou seja, expressões pictóricas que evocam aspectos da realidade. Reconhecer que os brinquedos representam certas realidades. O brinquedo coloca a criança diante de uma réplica: tudo o que existe no cotidiano, na natureza e na arquitetura humana.

Indiscutivelmente, um dos propósitos dos brinquedos é tornar a criança um substituto para objetos físicos, permitindo que ela os manipule. Replique diferentes tipos de realidade atual, os brinquedos se transformam e fotografam a realidade. Reproduz não apenas o objeto, mas a sociedade como um todo. Na infância (1984), Graciliano Ramos lembrou seu cotidiano de criança pobre, fazendo brinquedos de barro e invejando meninos com brinquedos mecânicos. Em contraste, Baudelaire em "Curiosites esthétiques" (apud Brougere, 1993) lembra o menino burguês deixando seus brinquedos delicados para se interessar pelo brinquedo vivo (rato) do menino esfarrapado. Em *Menino de Engenho* (1969) José Lins do Rêgo, lembra sua infância, quando nadava em rios, subia em árvores e trocava frutas roubadas de depósitos com labutas que dormiam nas mãos de garotos espertos em senzalas.

A palavra 'brinquedo' não pode ser reduzida aos múltiplos significados do brincar, pois existem dimensões materiais, culturais e técnicas associadas à atenção da criança. Como objeto, é sempre um suporte lúdico. É o material estimulante que estimula a imaginação da criança, e o brincar é a ação que a criança realiza quando está engajada na ação lúdica quando executa as regras do jogo. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Dessa forma, brinquedos e brincadeiras estão diretamente relacionados à criança e não se confundem com brincar. A imagem da infância também é hoje enriquecida com a ajuda de conceitos psicológicos e pedagógicos que reconhecem o papel dos brinquedos, jogos e brincadeiras no desenvolvimento e construção do conhecimento infantil.

**COMO OS JOGOS E BRINCADEIRAS AUXILIAM NA APRENDIZAGEM NA**

## EDUCAÇÃO INFANTIL

Por meio da brincadeira, as crianças exploram sua realidade, estudam seu ambiente e discutem regras e papéis sociais. Ensinar as crianças a aprender e saber o que fazer por meio do brincar auxilia no desenvolvimento da curiosidade, autonomia, linguagem e pensamento (TEIXEIRA, VOLPINI 2014). Brincar é algo que as crianças fazem todos os dias para que se sintam felizes, entretidas, desenvolvam sua imaginação e assumam outros papéis sociais.

Segundo Santos (1999) sobre as crianças, brincar é vida. Este é um ditado amplamente usado e amplamente aceito que, como a história humana nos mostra, as crianças brincaram, brincam e certamente continuarão a brincar. Sabemos que ela brinca porque gosta de brincar, e quando não brinca, as coisas podem estarem erradas. Algumas crianças brincam por prazer, e algumas são para aliviar dor e sentimentos ruins.

Kishimoto (2002) argumenta que, por ser o brincar um ato iniciado e mantido pelas crianças, mesmo que desordenado, pode encontrar meios por meio da exploração e desempenhar um papel fundamental na construção do conhecimento. Brincar é a forma mais primitiva das crianças entrarem em contato e se adaptarem ao mundo. É através da brincadeira que ela cria uma conexão com as pessoas e objetos que as rodeiam e está sempre aprendendo com as experiências que se pode obter. A interação com as pessoas de seu grupo social, são experiências que possibilitam a apropriação da realidade, da vida e de toda a sua plenitude. As brincadeiras e os jogos são aspectos fundamentais do desenvolvimento motor da criança.

Enquanto brincam, as crianças desenvolvem a curiosidade e aprendem a ser confiantes. Aprendem a viver em grupo, lidar com contratempos, melhorar a atenção e focar no que está acontecendo ao seu redor. O brincar é vital para a saúde emocional, intelectual e física da criança

Os jogos e brincadeiras lúdicas proporcionam aos alunos condições para vivenciar situações de problemas, a partir do desenvolvimento de programas e jogos gratuitos que permitem às crianças vivenciar experiências lógicas e de raciocínio e possibilitar atividades físicas e mentais que beneficiem os alunos. Considerando que os educadores têm a grande responsabilidade de alcançar a aprendizagem dos alunos integrando os conteúdos presentes nos currículos propostos através do lúdico, mas todos têm o direito de aprender e aprender com alegria, os resultados serão melhores (COSTA, 2006).

Portanto, é necessário que pais, educadores e toda sociedade tenham consciência do brincar que deve ser vivenciado na infância, de que brincar não é apenas lazer, mas faz parte

de uma aprendizagem prazerosa e um ato de aprendizagem. A importância de tal ludicidade vem da intervenção e prevenção de problemas de aprendizagem na perspectiva psicopedagógica (ANTUNES, 2003).

## MÉTODOS E RESULTADOS

O presente artigo foi elaborado através de pesquisas bibliográficas, consultas em livros, artigos científicos e sites, procurando esclarecer a importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil e como os mesmos podem ajudar no processo de ensino-aprendizagem, além de expor suas diferenças.

Para que pudéssemos obter um resultado de maior satisfação utilizamos a pesquisa quantitativa, onde realizamos um questionário com professores da Educação Infantil, afim de compreender seus conhecimentos e suas práticas com os jogos e brincadeiras na sala de aula.

Através do questionário aplicado com professores da Educação Infantil, podemos observar que a maioria possui compreensão da diferença entre jogos e brincadeiras, a importância do uso dos mesmos no processo de aprendizagem do aluno é evidente e é considerado um excelente recurso didático e atua como facilitador desse processo nas ações dos educadores em sala de aula, tornando o aprendizado mutável, prazeroso e envolvente.

Observou-se ainda que a maioria dos professores utilizam em sua prática os jogos e brincadeiras como instrumento pedagógico no processo de ensino aprendizagem, com o intuito de promover o conhecimento, e que acreditam que as crianças possam aprender através da brincadeira mesmo sem haver suas intervenções.

Gráfico 1

Você considera importante os jogos e brincadeiras na Educação Infantil?

10 respostas

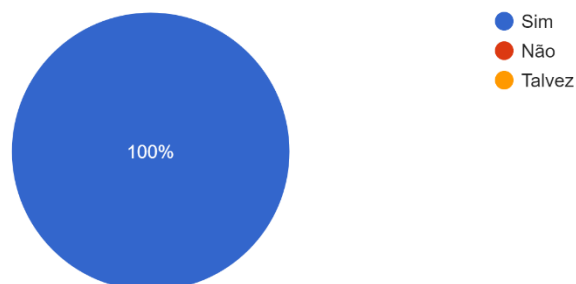


Gráfico 2

Você sabe a diferença entre jogos e brincadeiras?

10 respostas

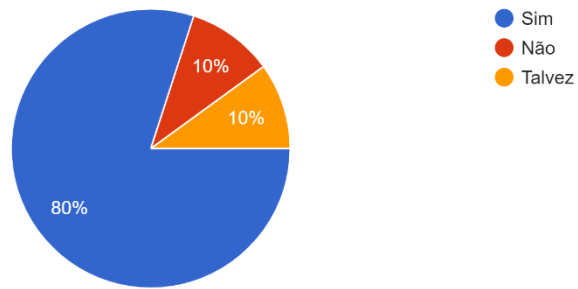


Gráfico 3

Enquanto professor, você utiliza jogos na sala de aula?

10 respostas

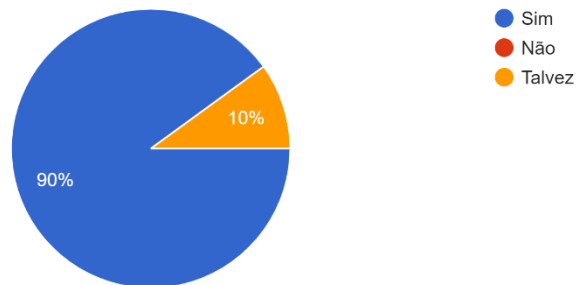


Gráfico 4

Os brinquedos podem resultarem em aprendizados mesmo sem a intervenção de um adulto?

10 respostas

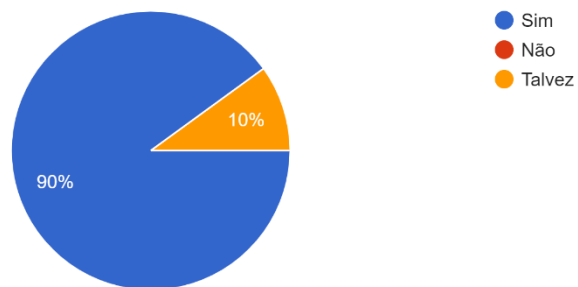
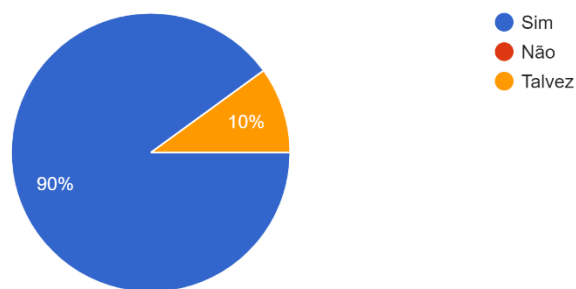


Gráfico 5

Você acredita que a criança possa aprender brincando?

10 respostas



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brincar é inerente à natureza das crianças, torna o aprendizado, a socialização e a interação mais envolventes e divertidos para as crianças, por isso o brincar contribui muito para o desenvolvimento global da criança, permitindo que ela compreenda a si mesma e aos outros.

As atividades lúdicas impactam significativamente no processo de aprendizagem e desenvolvimento, pois essas atividades proporcionam um aprendizado importante para a educação infantil.

Através da pesquisa realizada para a realização deste artigo, entendeu-se que os jogos e brincadeiras estão se tornando cada vez mais importantes e relevantes na construção de sociedades mais justas e humanas. Os jogos e brincadeiras permitem uma série de melhorias nos domínios de desenvolvimento, cognitivo, motor, social e emocional da criança.

Diante do exposto, esperamos que este artigo contribua para a prática docente dos alunos da educação infantil e desses profissionais, ampliando sua compreensão sobre a importância dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem e desenvolvimento das crianças.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**, 4. ed, Petrópolis, Vozes, 2003.

BROUGÈRE, Giles, Jeu et education. *Le jeu dans la pédagogie prescololaire depuis le Romanstisme*. Thèse pour le Doctorat d'Etat és Lettres et Scienses Himaines. Paris V,v. I e II, 1993.

HENRIOT, Jacques. Le jeu. Paris, Synonyme, SOR,1983.

\_\_\_\_\_. **Sous couleur de jouer** \_\_\_\_ **La métaphore ludique**. Paris, José Corti, 1989.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, a criança e a educação**. Tese de Livre-docência apresentada a faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. São Paulo, 1992.

MARQUES, Eveline Ignácio da Silva. **Educação Infantil: Tempo Para Brincar**. Mimesis, Bauru, v. 32, n. 2, p. 115-130, 2011.

RAMOS, Graciliano. **Infância**. 20.ed., Rio de Janeiro, Record, 1984.

RÊGO, José Lins do. **Menino de Engenho**. Introdução de José Aderaldo Castelo: nota de João Ribeiro. 14.ed., Rio de Janeiro, José Olympio, 1969.

TEIXEIRA, H. C.; VOLPINI, M. N. **A importância do brincar no contexto da educação infantil: creche e pré-escola** **Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade**, Bebedouro-SP, v. 1, n. 1, p. 76-88, 2014.