

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES E HUMANIDADES
CURSO DE PEDAGOGIA

NATHALIA SEGATO DE CARVALHO

**A Importância dos Jogos e Brincadeiras para o Processo de
Desenvolvimento e Aprendizagem das Crianças na Educação Infantil.**

GOIÂNIA

2026

NATHALIA SEGATO DE CARVALHO

**A Importância dos Jogos e Brincadeiras para o Processo de
Desenvolvimento e Aprendizagem das Crianças na Educação Infantil.**

Monografia elaborada para fins de avaliação final da disciplina Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) II, do Curso de Pedagogia, da Escola de Formação de Professores e humanidades, da Pontifícia Universidade Católica de Goiás.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a. Elianda Figueredo Arantes Tiballi.

GOIÂNIA

2026

“Educação não transforma o mundo. Educação muda as pessoas. Pessoas transformam o mundo”.

Paulo Freire

Agradecimentos

Primeiramente, agradeço à Deus pela minha vida e pela oportunidade que me foi concedida, que me transformou não só de forma profissional como também de forma pessoal. E, sobretudo, por ter me guiado diante aos desafios que me deparei ao longo do curso.

Agradeço aos meus pais Alexandre e Patricia por terem investido e me incentivado para com a minha formação. À Rafaela, que como irmã, também teve um papel fundamental nessa fase da minha vida. Minha tia Sara (tia de coração), que me apoiou me escutando e dando conselhos nos momentos bons e ruins.

Às minhas amigas Ana Paula e Carla Maiara que estiveram ao meu lado durante esses anos, tornando mais leve minha trajetória no curso. Aos professores que tiveram compromisso e dedicação no exercício da docência, fazendo toda a diferença.

Agradeço, principalmente, minha professora orientadora Dra. Elianda Figueiredo Arantes Tiballi, pela excelente orientação e pela paciência, fazendo com que eu me sentisse mais confiante durante o processo de construção deste trabalho.

RESUMO

O presente trabalho aborda a importância dos jogos e das brincadeiras no desenvolvimento infantil, destacando sua relevância no contexto da educação infantil. A partir de uma revisão bibliográfica, fundamentada em autores como Jean Piaget, Lev Vygotsky e Henri Wallon, evidencia-se que atividades lúdicas constituem um elemento essencial para o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e motor da criança. O brincar é compreendido como uma atividade que favorece a construção do conhecimento, a expressão de sentimentos, a socialização e o desenvolvimento da imaginação. Além disso, destaca-se o papel do professor como mediador desse processo, sendo responsável por proporcionar experiências significativas por meio de práticas pedagógicas que valorizem o lúdico. Por isso que, quando utilizados de forma intencional, os jogos e as brincadeiras podem contribuir para uma aprendizagem mais significativa e para o desenvolvimento integral da criança na educação infantil.

Palavras-chave: Jogos; Brincadeiras; Desenvolvimento; Aprendizagem; Educação Infantil.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
CAPÍTULO I – DIFERENÇA ENTRE OS TERMOS JOGOS E BRINCADEIRAS.....	15
1.1.O significado de jogos	15
1.2. O significado de brincadeiras	18
1.3. A relação entre jogos e brincadeiras	21
CAPÍTULO II – A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	24
2.1. Contribuições de Lev Semionovich Vygotsky	24
2.2. Contribuições de Henri Wallon	28
2.3. Contribuições de Jean William Fritz Piaget	32
CAPÍTULO III – COMO TRANSFORMAR JOGOS E BRINCADEIRAS EM FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS.....	36
3.1. Qual é a finalidade da Escola	36
3.2. Qual é a finalidade da Educação Infantil	40
3.3. Qual é a finalidade dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil	43
3.4. Jogos e brincadeira que podem contribuir para o processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças na Educação Infantil	45
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	50
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52

INTRODUÇÃO

Esta Monografia está sendo apresentada como Trabalho de Conclusão de Curso – TCC II, exigido para conclusão de minha formação no curso de Pedagogia na Pontifícia Universidade Católica de Goiás.

A escolha do tema deste estudo investigativo é uma decorrência dos estudos que realizei ao longo do curso de Pedagogia, na Pontifícia Universidade Católica de Goiás – PUC Goiás, especialmente nas disciplinas: “Educação Infantil: estudos sócio-históricos-pedagógicos”, “Jogos, Brinquedos e Brincadeiras” e “Conteúdos e Processos de Ensino da Matemática”, em que, a partir de leituras de obras, como, por exemplo, “Educação Infantil: fundamentos e métodos”, escrito pela autora Zilma Ramos de Oliveira (2011), pude compreender que jogos e brincadeiras são elementos imprescindíveis para a formação da criança. Esta experiência acadêmica instigou o meu interesse em realizar uma pesquisa analítica sobre a temática, bem como compreender os impactos dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças na Educação Infantil.

Hoje há um consenso no discurso educacional de que jogos e brincadeiras são elementos fundamentais para a formação do sujeito, pois estes podem proporcionar às crianças momentos de diversão como também de aprendizagem, além disso, estes despertam a imaginação, criatividade e autonomia. Como estudante do curso de Pedagogia, compreendo que os jogos e brincadeiras, enquanto recursos pedagógicos, são necessários para auxiliarem no processo de desenvolvimento cognitivo, motor e social da criança, sendo a infância, a fase mais importante de desenvolvimento do sujeito.

Ademais, como é muito bem destacado por Medeiros, Lima e Galvão (2025), atualmente, como o avanço da tecnologia, observa-se que jovens e, sobretudo, crianças estão imersos no mundo virtual/tecnológico, passando grande parte de seu tempo conectados em redes sociais. Assim, crianças acabam deixando de lado os jogos e brincadeiras do mundo real, aqueles que proporcionam interação social. Os autores enfatizam que essa evolução além de trazer novos hábitos, está impactando de forma negativa a saúde das pessoas.

Assim, fica evidente o quanto é necessária a continuidade de estudos investigativos que se dediquem a analisar e interpretar a relação entre jogos e brincadeiras e o desenvolvimento da criança da Educação Infantil

Para iniciar este projeto de pesquisa, realizei um levantamento bibliográfico no site BDTD (Biblioteca Digital de Teses e Dissertação do Ministério de Ciências, Tecnologia e Inovação), utilizando o descritor “A importância do jogo e da brincadeira no desenvolvimento da criança”. De início, em uma busca aleatória, foram localizados 63 trabalhos. Em seguida, por meio da busca de pesquisas a partir de 1996 (ano da promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional LDB - Lei nº 9.394 – 1996, que definiu as diretrizes da educação nacional, tornando a educação básica - Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio- obrigatória e gratuita) até o ano de 2024, foram localizadas 109 pesquisas.

Destas cento e nove (109) pesquisas, oitenta (80) foram desconsideradas porque não possuíam relação direta com o tema. Oito (8) são voltados para a influência dos jogos no ensino da matemática; dezoito (18) sobre os impactos dos jogos e brincadeiras em crianças com deficiência; quatro (4) sobre como o brinquedo pode se tornar uma ferramenta para trabalhar com a identidade étnico-social; quinze (15) tratam de pesquisas quantitativas sobre a influência das brincadeiras em escolas específicas do Brasil; quatro (4) discutem como os brinquedos podem influenciar na questão de gêneros em crianças; dez (10) sobre a influência de jogos e brincadeiras no espaço familiar; onze (11) sobre o uso de brincadeiras no ambiente hospitalar; oito (8) sobre o uso de jogos e brincadeiras no ensino fundamental e dois (2) são voltadas para o uso de brincadeiras no processo de letramento.

Foram considerados pertinentes para este projeto de pesquisa vinte e nove (29) artigos, porque estão relacionados com a temática desta pesquisa conforme evidenciado no quadro 1, a seguir.

Quadro 1- Teses e dissertações sobre Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil – de 1996 a 2024

1. “A Importância da Brincadeira e do Brinquedo no Desenvolvimento da Criança.”	Maria Lucia Sampaio Paula	Dissertação/2002/ UFC
2. A Importância da Brincadeira e do Brinquedo no Desenvolvimento da Criança na Sociedade Atual.	Glaucia Pereira de Lima	Dissertação/2008/ UECE
3. Jogos Brinquedos e Brincadeiras: O Prazer de Aprender.	Josilene Braga Ribeiro	Dissertação/2001/ UECE
4. Importância do Brinquedo para o Desenvolvimento Cognitivo da Criança na Pré-Escola.	Liliam Oliveira Cruz	Dissertação/2003/ UECE
5. A Importância do Brincar na Construção da Aprendizagem na educação Infantil.	Karen Pinto de Oliveira Brochado	Dissertação/1999/ UECE
6. A Importância do Lúdico para o Processo de Aprendizagem da Criança na Educação Infantil.	Thathyanny Batista de Souza	Dissertação/2011/ UECE
7. O Brinquedo como Instrumento de Aprendizagem Infantil	Ana Patricia de Brum Barros	Dissertação/2006/ UECE
8. O Brincar e sua Relevância no Processo de Ensino aprendizagem	Ana Paula Saraiva Martins	Dissertação/2000/ UECE
9. A Imaginação, os Processos Criativos e o Brincar no Desenvolvimento da Criança.	Priscila Lorrane Araújo Alves.	Dissertação/2023/ UFG
10. A importância do jogo, da brincadeira e do Brinquedo na Educação Infantil.	Francisca Neudimar Clemente Sousa Melo	Dissertação/1998/ UECE
11. O Brinquedo em Instituições Públicas de Educação Infantil; os significados atribuídos por pais e professores.	Lorena Olímpio Alvares	Dissertação/2011/ PUC-GO
12. A Importância de Atividades Lúdicas na Educação Infantil.	Neiriane Pinheiro de Macedo Prata	Dissertação/2001/ UECE
13. O Brinquedo na Creche na visão de graduandas de pedagogia.	Ana Julia Ribeiro Sgavioli	Dissertação/2020/ UNESP

14. Perspectivas do Brincar em Instituições de (creche): Um Estudo Bibliográfico	Fabricia Soares de Araújo	Dissertação/2021/UFMS
15. Brincadeira é Coisa Séria.	Delne Menezes Lima	Dissertação/2002/UECE
16. O Brincar como Experiência Formativa: uma análise sob a ótica de Walter Benjamin	Beatriz Menegaz	Dissertação/2022/UPF
17. É Hora do Brincar! As Brincadeiras como Potencializadoras na Apropriação letramento.	Daniela dos Santos Lima	Dissertação/2018/UNEB
18. A influencia das Atividades Lúdicas no Desenvolvimento da auto-imagem.	Maria Celsa do Nascimento	Dissertação/2003/UECE
19. Jogo Tradicional: O Resgate da Cultura Popular.	Erika Patrícia Lima Cunha	Dissertação/2007/UECE
20. Possibilidades de mediação dos espaços nas brincadeiras e aprendizagens das crianças na educação infantil.	Kellen Fabian Sitta	Dissertação/2008/UFSCar
21. Exploração acerca da construção na brincadeira infantil.	Mônica de Fátima Batista	Tese/2005/UFPE
22. porque brincar é coisa séria: o lugar do lúdico nas práticas escolares e na formação do educador.	Eliana Aparecida Carleto	Dissertação/2000/UFU
23. O aspecto lúdico na educação de criança.	Marcia Maria Marques das Chargas	Dissertação/2006/UECE
24. Brincar é coisa de criança? Um retrato de produção acadêmica brasileira sobre o brincar.	Zaira Rafaela Iira Mendonça	Dissertação/2013/UFAL
25. O Brinquedo como instrumento didático na educação infantil da escola pública.	Maria Ivone Soares de Franca	Dissertação/2001/UECE
26. Construção e validação de uma cartilha com jogo e brincadeira para estimular as funções cognitivas de crianças e adolescentes.	Juliane Camila de Oliveira Ribas	Dissertação/2022/UFPE
27. Os cantos estão arrumados, e agora professora? O pape do docente nas brincadeiras de	Leila Orssolan Aboud	Dissertação/2018/PUC-Campinas

faz de conta com crianças da educação infantil.		
28. A educação infantil e o ensino fundamental: a centralidade das infâncias e brincadeira de uma escola com crianças.	Daniela Salviana Faria	Dissertação/2018/UFU
29. As contribuições do lúdico para a aprendizagem na educação infantil.	Patrícia Vladia Cavalcante	Dissertação/2006/UECE

Fonte – BDTD – repositório de teses e dissertações – 1996 a 2024

Após este levantamento bibliográfico pude ter um panorama do que dizem as pesquisas sobre o tema deste projeto e, com isso, foi possível definir o problema e os objetivos que nortearam este estudo investigativo.

O problema que este estudo investigativo pretendeu responder foi: Qual é a importância dos jogos e brincadeiras para o processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças na educação infantil.

Os objetivos específicos foram assim definidos:

- Distinguir conceitualmente os termos: jogos e brincadeiras.
- Analisar a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento das crianças.
- Explicar como transformar jogos e brincadeiras em ferramentas pedagógicas para a Educação Infantil.

Para o desenvolvimento deste estudo investigativo foram consideradas três categorias de análise: Educação Infantil, jogos e brincadeiras.

A educação infantil é a primeira etapa da educação básica que é destinada às crianças na faixa etária de 0 (zero) a 5 (cinco) anos de idade, possuindo a função de promover o desenvolvimento integral de seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação educativa da família e da comunidade.

Tal etapa deve garantir os direitos das crianças de viverem suas infâncias, respeitando suas formas próprias de aprender e agir no mundo,

articulando suas necessidades, curiosidades e interesses pelos conhecimentos científicos

Conforme Oliveira (2011), até 1996 a educação infantil tinha como objetivo dar assistência, ou seja, apenas cuidar das crianças, sendo algo que qualquer um poderia fazer, não sendo necessário qualquer tipo de formação profissional. Contudo, a partir de 1996 com Lei 9394/96, conhecida como Lei de diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), foram estabelecidos os princípios, objetivos e normas para o sistema de educação no Brasil, garantindo o direito à educação como dever da família e do Estado, visando o pleno desenvolvimento do indivíduo e sua preparação para a cidadania e o trabalho. Assim, hoje, a educação infantil visa educar e cuidar.

Com a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), são estabelecidos seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil, sendo eles: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se.

Neste sentido, a legislação brasileira para a Educação Infantil estabelece que esta deve considerar o pleno desenvolvimento da criança, incluindo as atividades lúdicas de jogos e brincadeiras e de aprendizagem.

O jogo Para Kishimoto (2003), é um fato social que representa uma significação, sendo organizado por um sistema de regras, que exige certas habilidades, variando de acordo com cada comunidade – devido a linguagem, cultura e contexto social.

A brincadeira, por sua vez, tem a função de proporcionar às crianças um mundo mágico e fantasioso. Assim, a brincadeira é utilizada pela criança para representar algo, muito provavelmente aquilo que ela observa ao seu redor, além disso, o brincar de forma livre proporcionará à criança um momento de criatividade e espontaneidade. Conforme Oliveira (2022, p.164) destaca:

A brincadeira favorece o equilíbrio afetivo da criança e contribui para o processo de apropriação de signos sociais, cria condições para uma transformação significativa da consciência infantil, por exigir das crianças formas mais complexas de relacionamento com o mundo.

A partir das definições preliminares apresentadas foi possível estabelecer a pesquisa de natureza qualitativa, do tipo bibliográfica, como procedimento metodológico mais apropriado para esta investigação.

A pesquisa qualitativa pode ser assim entendida:

É uma forma de investigação que tem como fim compreender os significados dos fenômenos sociais, através de uma análise detalhada e circunstanciada. A abordagem qualitativa enfatiza a subjetividade, a interpretação e a complexidade dos eventos estudados, buscando capturar a riqueza e a diversidade das experiências humanas (Munhoz, 2024, p. 2)

Portanto, a abordagem qualitativa é a que mais se mostra adequada para o tipo de pesquisa que será feita. Assim como afirma Munhoz (2024), ela possibilita uma análise aprofundada dos fenômenos sociais, permitindo compreendendo as dimensões do objeto de estudo. Neste caso, compreender como os jogos e as brincadeiras contribuem para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças na educação infantil, valorizando as interações, as experiências subjetivas e o contexto sociocultural em que estão inseridas.

Assim considerando, foi realizado, inicialmente, o levantamento bibliográfico na BDTD e, posteriormente, consultados em outros sites de pesquisa acadêmica para localizar livros e artigos de autores reconhecidos na área de Educação, que abordam a temática desta pesquisa. Os principais autores que referendam este trabalho são: Lev Semionovitch Vigotski (1991 e 1988), Jean William Fritz Piaget (2010 e 1978) e Henri Paul Hyacinthe Wallon (2010).

O resultado deste estudo investigativo encontra-se apresentado em três capítulos, sendo eles:

O Capítulo I, cujo título é “Diferença entre os termos jogos e brincadeiras”, detalha, a partir de uma perspectiva histórica, o que é jogo e o que são as brincadeiras, e, posteriormente, é apresentada relação entre ambos.

No Capítulo II “A importância dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento das crianças”, analisa, a partir dos autores Lev Vygotsky, Jean Piaget e Henri Wallon, o processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças, através do contexto social, dos objetos, da interação e, principalmente,

das contribuições dos jogos e das brincadeiras, sendo elementos fundamentais para a formação integral dos sujeitos.

O Capítulo III “Como transformar os jogos e as brincadeiras em ferramentas pedagógicas” trata de compreender, primeiramente, de forma mais geral, qual é a finalidade da escola. Depois, de modo específico, será analisado, portanto, a finalidade a educação infantil, sendo a primeira etapa da educação básica, cuja é o campo de estudo deste trabalho. Finalmente, será analisado a importância das atividades lúdicas nesta fase, como também será apresentado alguns exemplos de atividades que podem promover diversão e aprendizagem ao mesmo tempo.

Dessa forma, nas considerações finais serão apresentados três aspectos que vão evidenciar a importância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil.

CAPÍTULO I - DIFERENÇA ENTRE OS TERMOS JOGOS E BRINCADEIRAS

Este capítulo tem por objetivo compreender os significados dos termos jogos e brincadeiras, bem como a relação entre os dois, com base em uma retrospectiva histórica. Para isso, foram utilizadas as contribuições dos autores: Tizuko Kishimoto (2003), Gilles Brougère (1998), Johan Huizinga (2000) e Oliveira (2011), que apresentam importantes estudos sobre o jogo. Para compreender o processo histórico da brincadeira, foram utilizados os autores: Tizuko Kishimoto (2003), Luciene Silveira e Antônio Cunha (2014), Aline Souza [et al, 2022]. Em seguida, no último tópico, encontra-se a análise da relação entre os dois termos.

1.1. O SIGNIFICADO DE JOGO

Conforme Kishimoto (2003), definir um único significado ao termo “jogo” não é fácil, devido a diversidade de jogos existentes e a suas especificidades. Por exemplo, há jogo que exige certas habilidades; há aqueles que possuem regras a serem seguidas; jogos que apenas proporcionam prazer aos indivíduos e etc. Além disso, a autora destaca que cada sentido atribuído a um tipo de jogo vai depender de cada comunidade e sua cultura.

No mesmo sentido, Brougère (1998) considera a palavra “jogo” como um termo polissêmico, considerando que o jogo é um fato social. Ou seja, o significado da palavra está inteiramente ligado com a cultura e costumes de cada lugar, resultando em diversas ideias quanto ao seu significado.

Dessa forma, para tentar compreender melhor sobre o assunto o autor estabelece três sentidos para definir o significado da palavra: primeiro, o jogo como uma atividade que envolve sensações e emoções. Segundo, o jogo como uma estrutura de regras. Terceiro, o jogo como objeto, por exemplo: xadrez.

De uma perspectiva filosófica, partindo das ideias de Thomas de Aquino e Aristóteles, Brougère (1998) compreende que o jogo na antiguidade era visto como algo completamente desvinculado do trabalho, e, assim sendo, seria então algo que proporcionasse lazer e descanso às pessoas.

Com isso, Brougère (1998) ressalta duas dimensões de jogo a partir de duas culturas diferente: a da Grécia e da Roma. Na primeira, tratava-se de um evento religioso e ao mesmo tempo tinha o caráter de competição, derivado da palavra *Jocus* que significa divertimento. Na segunda, o jogo tinha como finalidade o treinamento e o espetáculo, focando em entreter o público, advindo do termo Agon, que transmite essa ideia de jogo.

Outro aspecto importante do jogo foi destacado por Kishimoto (2003), que é o fato de que para os indígenas a utilização de certos instrumentos, como, por exemplo, o arco e a flecha que são construídas e usadas para caça e pesca, porém, para quem não é indígena, podem ser considerados como um jogo ou brincadeira. Contudo, para os indígenas, estes instrumentos são extremamente importantes, pois representam sua cultura e tradições, bem como, são utilizados para garantir a subsistência de seu povo.

De forma mais ampla, Oliveira (2011) também nos ajuda a entender sobre o termo. Segundo esta autora, o jogo abre caminhos para a autonomia, criatividade, exploração de significados e sentidos, sendo um instrumento para a aprendizagem de regras. Isso acontece porque, para a realização de um jogo, é necessário a capacidade de se relacionar com diferentes parceiros e com eles se comunicar por meio de diferentes linguagens, para criar o novo e tomar decisões.

Outro autor que abordou este assunto foi Huizinga (2000), que define o jogo como um elemento fundamental e primário da cultura humana, anterior à própria civilização. Ele argumenta que não é apenas uma diversão, mas uma atividade livre, com regras estritas, que ocorre em tempo e espaço limitados, sendo essencial para o desenvolvimento de atividades sociais. Segundo Huizinga (2000, p.5):

o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando "instinto" ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe "espírito" ou "vontade" seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido

implica a presença de um elemento não material em sua própria essência.

Dessa forma, Huizinga (2000), nos mostra que, mesmo que o termo jogo possua várias teorias quanto ao seu significado, seja como uma ação que promove lazer e divertimento, ou como algo formal, e até mesmo como algo inato ao ser humano etc, o autor pontua que, antes de qualquer coisa, é necessário entender o jogo como uma ação que tem sentido e como algo socialmente construído.

Devemos, portanto, limitar--nos ao seguinte: o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social. Teremos, portanto, de limitar-nos a descrever suas principais características (Huizinga, 2000, p, 5.).

Assim, devida a essa complexidade em definir o significado do termo jogo, Kishimoto (2003), estabelece alguns critérios para identificar traços que distinguem o jogo, são eles:

- “A não literalidade – refere-se ao um quadro na qual a realidade interna predomina sobre a realidade externa. Ou seja, a criança pode utilizar um brinquedo para reproduzir algo de seu cotidiano;
- Efeito positivo - jogo infantil é normalmente caracterizado pelos signos do prazer ou da alegria, entre quais o sorriso. Quando brinca livremente e se satisfaz, a criança o demonstra por meio do sorriso. Esse processo traz inúmeros efeitos positivos aos aspectos corporal, moral e social da criança;
- Flexibilidade - as crianças estão mais dispostas a ensaiar novas combinações de ideias e de comportamentos em situações de jogo que em outras atividades não-recreativas. Estudos como os de Bruner (1976) demonstram a importância do jogo na exploração. A ausência de pressão do ambiente cria um clima propício para investigações necessárias à solução de problemas. Assim, brincar leva a criança a tornar-se mais flexível e buscar alternativas de ação;
- Prioridade do processo de brincar – enquanto a criança brinca, sua intenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos. O jogo só é jogo quando a criança pensa apenas em brincar. O jogo educativo utilizado em sala de aula muitas vezes desvirtua esse critério ao dar prioridade ao produto, à aprendizagem de noções e habilidades;
- Livre escolha – o jogo só pode ser jogo quando selecionado livre e espontaneamente pela criança. Caso contrário é trabalho ou ensino;
- Controle interno – no jogo, são os próprios jogadores que determinam o desenvolvimento dos acontecimentos. Quando o professor utiliza um jogo educativo em sala de aula, de modo coercitivo, não permitindo liberdade do aluno, não há controle interno. Predomina, nesse caso, o ensino, a direção do professor” (Kishimoto, 2003, p. 5-6).

Desse modo, compreende-se que definir um único conceito ao termo jogo se torna complexo e inviável quando a mesma ação é vista por alguns como jogo e por outros como não-jogo. Para alguns grupos sociais, o jogo é visto com algo não sério, praticado apenas com a intenção de divertimento, para outros é algo extremamente importante. Por isso, “enquanto fato social, o jogo assume a imagem, sentido que cada sociedade lhe atribui. E é este o aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas” (Kishimoto, 2003, p. 17).

Mas, ao estudá-lo, por meio dos autores Kishimoto, Huizinga, Brugere e Oliveira, pode-se compreender sua essência e suas características, como sendo algo que pode ser trabalhado de diversas formas, promovendo prazer e diversão, liberdade e aprendizagem, bem como a aquisição das regras e costumes sociais. E sobretudo, entender o jogo como um fato social que representa os costumes e tradições de cada sociedade.

1.2. O SIGNIFICADO DE BRINCADEIRA

Primeiramente, vale ressaltar que, assim como houve alteração na concepção de criança, que passou a ser considerada como um sujeito histórico, social e de direitos - à vida, saúde, educação, lazer e proteção - sendo dever do Estado e da família garanti-los, como é destacado na Constituição Federal de 1988, no artigo 227, a brincadeira, como afirma Silveira e Cunha (2014), também se tornou algo a ser discutido e repensado. A brincadeira deve ser considerada como uma ferramenta de suma importância que deve estar presente no cotidiano das crianças, seja em casa ou na escola. Para isso, é necessário compreender o significado do termo brincadeira.

Conforme Kishimoto (2003), a brincadeira, diferentemente do jogo, possibilita às crianças um mundo mágico, sem uma função precisa. Considerada como uma atividade livre, que provoca a imaginação, sendo uma ação que pode acontecer tanto de forma individual ou em grupo. Ou seja, a brincadeira não possui regras, nem mesmo lugar e hora certa para acontecer.

Do mesmo modo, Oliveira (2011) destaca que, “a brincadeira favorece o equilíbrio afetivo da criança e contribui pra o processo de apropriação dos signos sociais”. Ou seja, ao brincar a criança pode manusear brinquedos (que representam certas realidades) ou objetos (aos quais elas podem atribuir outros significados), como também podem se relacionar com outras pessoas, sejam elas crianças ou adultas.

Nesse sentido, entende-se que o brinquedo/objeto se torna uma peça fundamental durante a brincadeira da criança. Segundo Brougère (1995), é com o brinquedo que as crianças constroem suas interações sociais, pois se instaura relações de posse, de utilização, de abandono, de perda, de desestruturação, o que será reproduzido em sua vida futura.

Conforme afirma Almeida (2017), durante a brincadeira, a criança se distancia do real pela imaginação. Ela constrói, destrói e reconstrói o mundo a sua volta, de forma ressignificada. por isso, é no brincar que a criança apreende e incorpora muitos aspectos do seu mundo, por meio da interação com o outro e com os objetos que estão ao seu redor.

Souza, [et al, 2022] descrevem brevemente a evolução da brincadeira, mas de uma forma negativa. Eles apontam que antes do século XIX, as crianças brincavam por horas, eram mais criativas e livres. Elas brincavam nas ruas, interagiam fisicamente umas com as outras, reciclavam objetos para transformar em brinquedos - por exemplo, de uma caixa de papelão faziam uma casa ou um carro - dando outro sentido para o material reciclado, coisa que faziam juntos com seus pais - o que desenvolvia um elo entre pais e filhos – criando seus próprios brinquedos e até mesmo suas regras.

Contudo, com a industrialização que emergiu em meados do século XVIII, as coisas começam a ser transformadas, os brinquedos passaram a ser produzidos de forma diferente, implicando no modo de brincar, e até mesmo a forma de agir da família se modificou. Dessa forma, observa-se que, atualmente, o consumo de brinquedos industrializados e o uso de eletrônicos passaram a ocupar espaço significativo na rotina infantil, modificando as formas tradicionais de brincar, bem como a relação entre as pessoas.

Nesse sentido, Souza [et al, 2022] afirma que o avanço tecnológico está transformando radicalmente o modo de vida das pessoas, mudando seus hábitos e tornando-as consumistas. Como consequência, está dando origem a uma nova cultura, fazendo com que as pessoas deem prioridade em ter as coisas e objetos de último lançamento ou por serem de tal marca famosa.

Com isso, o avanço tecnológico enfraqueceu as relações sociais, as pessoas não se encontram mais com tanta frequência para conversar, crianças não saem mais de casa para brincarem na rua com amigos ou vizinhos, pais e filhos não constroem ou reconstroem mais as coisas juntos. Agora, as interações sociais acontecem apenas por meio de aparelhos tecnológicos, e até mesmo as crianças utilizam desses suportes para brincarem com esses aparelhos, que já são compostos por brincadeiras e jogos prontos com funções e regras estabelecidas.

Desse modo, percebe-se que o brincar fica delimitado de acordo com o tempo histórico, moldado por rupturas e continuidades. Por isso que, agora o brincar é visto como uma fonte de lucro para quem vende e, para quem compra, é visto como uma forma de enriquecer o status social. Assim, fica completamente ignorado por parte de quem faz parte desta comercialização dos jogos e brincadeiras, que a atividade do brincar e do jogar são imprescindíveis para o processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças, quando realizados de uma forma saudável e com sentido.

Além disso, Souza [et al, 2022] aponta que, a concepção da palavra “brincar” não fica de fora, ela também é alterada, tornando-a polissêmica e de difícil definição. Atualmente percebe-se que os termos jogo e brincadeira estão sendo usados com muita frequência com o mesmo significado, para referir-se a ações lúdicas. O jogo podendo ser visto como brincadeira e vice-versa. Assim como, “Os jogos de vídeo-game revelam esta dupla face: são considerados brinquedos, mas game significa jogo” (MEIRA, 2003, apud Souza).

Com a evolução das brincadeiras e as transformações nos hábitos das pessoas, tornou-se mais difícil a possibilidade das crianças produzirem ou reconstruírem os jogos ou as brincadeiras, de pensarem e serem críticos, de socializar seja com outras crianças ou com adultos. Quando, na realidade, tudo

isso é o que elas mais precisam para seu desenvolvimento e aprendizagem. Conforme, Souza [et al, 2022] as brincadeiras, ao proporcionarem situações de imaginação, possibilitam às crianças o desenvolvimento da personalidade e a aquisição de regras.

Sobre a importância do brincar, Souza et al (2022, p.16) afirma que:

O ato de brincar tem muitas funções, perpassando entre simples prazer ou passa tempo à aquisição de normas sócias, aquisição da linguagem, entre outras. Ao brincar a criança está ensaiando e especulando a sua cultura e as normas contidas nela.

Portanto, diante do exposto, entende-se que é imprescindível que a brincadeira seja compreendida não só como inerente à infância, mas como também fundamental para o desenvolvimento cultural e social destes sujeitos, possibilitando a imaginação, criação, liberdade e socialização. Pois, como é apresentado durante o texto, a brincadeira é uma atividade livre, sem regras fixas ou com um objetivo final, mas sim, espontânea, que promove a imaginação e representação para as crianças.

1.3. A RELAÇÃO ENTRE JOGOS E BRINCADEIRAS

A partir do que foi exposto nos dois tópicos anteriores, compreende-se que os termos “jogo” e “brincadeira” referem-se ações que possuem diversas concepções que variam conforme cada sociedade, cultura e contexto histórico, tornando suas definições imprecisas. Para alguns autores, como, por exemplo, Kishimoto (2003), o jogo é entendido como uma atividade com regras definidas, e a brincadeira como uma atividade livre sem esperar algum tipo de resultado. Diante disso, torna-se possível compreender as distinções entre jogo e brincadeira. Agora, é necessário compreender qual é a relação entre os dois termos.

A partir dos autores Kishimoto (2003), Brougère (1998) e Huinziga (2000), entende-se que tanto o jogo quanto a brincadeira são compreendidos como fatos sociais e culturais. Eles defendem que suas definições dependem da cultura, do tempo histórico e, principalmente, da intenção do grupo social que os vivencia. Além das duas atividades promoverem prazer e envolvimento emocional,

também possibilitam a aprendizagem de regras sociais e, sobretudo, favorecem o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e motor dos indivíduos.

No campo da educação, os jogos e brincadeiras são compreendidos a partir do lúdico. Segundo Souza (2017), o lúdico é uma ferramenta pedagógica considerada como o meio de construção do conhecimento significativo. Segundo ele, o lúdico trabalha com três eixos norteadores: jogo, brinquedo e brincadeira – considerados como elementos fundamentais para o desenvolvimento humano, principalmente na fase inicial da vida, quando os sujeitos ainda são crianças, mas podendo se estender as outras fases da vida.

O termo lúdico refere-se a atividades que envolvem jogos e brincadeiras, entretenimento, divertimento e representação, a palavra evoluiu para *ludicus* no latim tardio, passando ao português como um adjetivo referente a atividades recreativas, prazerosas e espontâneas, sendo fundamental na educação.

O conhecimento, por sua vez, possibilita ao indivíduo compreender e, principalmente, se relacionar com o mundo e, mais especificamente, com o meio social em que está inserido. Sendo uma relação com o outro e com os objetos que nele existem. Ou seja, o conhecimento decorre da participação ativa do sujeito no mundo, bem como de sua interação com o outro, com os objetos e com a natureza.

Os objetos, portanto, se tornam elementos fundamentais para o processo de desenvolvimento e aprendizagem dos sujeitos, pois são compostos pelos símbolos culturais, e são usados como forma de representação sociais.

Nesse sentido, conforme Souza (2017), a ludicidade pode ser configurada em duas funções, sendo, primeiramente, como uma função lúdica que se estabelece no ato de brincar livre, sem se preocupar com regras, perdas ou ganhos, só apenas com o fato de se divertir. E a segunda, que de certa forma não exclui a essência da primeira função, mas que tem como objetivo sistematizar o ato de brincar, promovendo a construção significativa do conhecimento.

Dessa forma, o autor enfatiza que, para que ocorra a construção do saber, é preciso que o sujeito experiencie o conhecimento, vivenciando-o de forma livre

e prazerosa, pois assim, ao mesmo tempo, instiga a curiosidade e o interesse do indivíduo, trabalhando com as duas funções do lúdico explicadas acima. Como isso, entende-se que, “o lúdico tem grande valor educativo e pode ser utilizado na escola como um dos recursos didáticos no processo de ensino e aprendizagem” (Marinho, 2007, p. 83, apud Souza, 2017).

Da mesma ideia partilham os autores Raymundo e Ribeiro (2025, p. 11) a partir das contribuições de Huizinga, segundo eles:

Huizinga (1992) ressalta que o contexto social, jogos e brincadeiras ofertadas na educação infantil proporciona as crianças um desenvolvimento físico, cognitivo social e moral, uma vez que as crianças brincam e interagem com outras crianças, elas estão socializando as suas ideias e conhecimento transformando sua realidade em aprendizado. Durante as brincadeiras deve deixar que elas brinquem de forma espontâneas podendo ter a sua própria criatividade, e por meio de jogos e brincadeira elas vão construindo passo a passo o seu aprendizado.

Dessa forma, compreende-se que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras como elementos constitutivos de um repertório cultural produzido na infância, que instigam inúmeras interpretações e contribuem na construção de um olhar mais sensível, bem como auxiliam no de construção do conhecimento, se tornam fundamentais no âmbito educacional.

Assim, torna-se necessário analisar como docentes podem transformar esses elementos em ferramentas pedagógicas durante o processo de ensino e aprendizagem das crianças na educação infantil, a fim de promover um ensino divertido e, principalmente, com experiências significativas.

CAPÍTULO II – A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Neste capítulo será analisado qual é a importância dos jogos e brincadeiras no processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças, por meio das contribuições dos teóricos Lev Vygotsky, com sua teoria sociocultural, Henri Wallon com sua teoria do desenvolvimento psicogenético e Jean Piaget com a teoria do desenvolvimento cognitivo.

2.1. CONTRIBUIÇÕES DE LEV VYGOTSKY.

Os dados biográficos de Vygotsky, aqui apresentados, foram extraídos dos estudos de Palangana (2015). Lev Semionovitch Vygotsky nasceu em uma pequena cidade da Rússia Ocidental em 1896 e faleceu precocemente, vítima de tuberculose, em 1934. Vygotsky foi um psicólogo pioneiro na psicologia do desenvolvimento, cujos estudos contribuíram significativamente para a compreensão do processo de aprendizagem das crianças. A partir de sua teoria histórico-cultural, ele revolucionou o entendimento da aprendizagem ao defender que o conhecimento é construído socialmente, através da interação com o meio, com a cultura e pela mediação da linguagem.

Segundo Palangana (2025), em seus estudos, Vygotsky teve forte influência das ideias de Karl Marx (1818-1883) e Friedrich Engels (1820-1895), que compreendiam o ser humano com aquele que utiliza a natureza a seu favor e que, por meio do trabalho, a transforma de acordo com suas necessidades. Ao mesmo tempo, nesse processo, o próprio homem também é transformado. Com isso, vale destacar que o trabalho realizado pelo homem é o que difere dos outros animais. Enquanto o homem transforma a natureza por meio do trabalho consciente, ou outros animais apenas utilizam os recursos naturais de forma instintiva, sem transformá-los intencionalmente.

Em seus estudos, Vygotsky enfatiza que é por meio da cultura e suas ferramentas: linguagem, símbolos, signos, bem como pela mediação de pessoas mais experientes que o aprendizado acontece.

Conforme Palangana (2015) destaca em sua obra, Vygotsky buscou compreender o funcionamento mental, e para isso deu início aos estudos sobre os processos de transformação do desenvolvimento humano em suas dimensões histórico-social, filogenética - tratando-se de um desenvolvimento humano/social - e ontogenética - sendo o desenvolvimento individual.

Para Vygotsky, os fatores biológicos predominam apenas no início da vida. Posteriormente, os fatores sociais passam a exercer papel fundamental no desenvolvimento humano. Dessa forma, o desenvolvimento cognitivo não ocorre de forma isolada, mas sim por meio das interações sociais com pessoas mais experientes.

Sobre o processo de desenvolvimento psicológico Vygotsky aponta que:

Podem-se distinguir, dentro de um processo geral de desenvolvimento, duas linhas qualitativamente diferentes de desenvolvimento, deferindo quanto a sua origem: de um lado, os processos elementares, que são de origem biológica; de outro, as funções psicológicas superiores, de origem sociocultural (Vygotsky, 1988, p. 52).

Assim, na teoria histórico-cultural, entende-se que o natural é transformado pelo cultural. Esse processo ocorre por meio das interações sociais e das experiências vividas pelo indivíduo em seu contexto histórico e cultural. As funções elementares são compreendidas como capacidades básicas de origem biológica, presentes desde o nascimento. Já as funções psicológicas superiores, consideradas mais complexas, desenvolvem-se a partir das relações sociais e da mediação cultural, possibilitando o desenvolvimento da memória voluntária, da atenção consciente, do raciocínio lógico e do pensamento abstrato, resumindo, trata-se do processo de autonomia do indivíduo.

No processo de desenvolvimento, Vygotsky enfatiza ainda dois elementos fundamentais: a linguagem e o pensamento. Segundo o autor, desde o nascimento as crianças são inseridas em um mundo repleto de objetos que possuem nomes e significados socialmente construídos. Nesse contexto, a linguagem desempenha um papel essencial na organização do pensamento.

De acordo com Palangana (2015) Vygotsky define que, entre os três e seis anos de idade, a criança apresenta a chamada fala egocêntrica,

considerada um estágio transitório entre a fala social e a fala interior. A partir dos seis anos, essa fala passa gradualmente a se internalizar, tornando-se pensamento verbal. É nesse processo que a criança desenvolve a capacidade de autorregulação, tornando-se capaz de controlar suas atividades mentais e seus comportamentos. Como afirma Palangana (2015, p. 105), “a aquisição de um sistema linguístico organiza todos os processos mentais da criança, dando forma ao pensamento”.

Dessa forma, como afirma Marsiglia (2011), o trabalho humano produz a cultura material e intelectual – a linguagem, instrumentos, ciência e etc. Ou seja, o trabalho realizado pelo homem se torna fundamental para o seu próprio desenvolvimento e, sobretudo, sua evolução. Toda cultura produzida por ele é passada para os novos sujeitos ao nascer, criando um processo de mediação da cultura entre as pessoas.

Assim, compreende-se que toda criança é um ser sócio-histórico, desde seu nascimento é inserida em um mundo composto por cultura, objetos e instrumentos. Com o tempo e por meio da mediação do outro, ela vai aprendendo e identificando tais coisas.

Com isso, ao entrarem na escola, a criança já possui uma série de aprendizagens o que Vygotsky chama de “pré-história da aprendizagem”. Por isso, cabe ao educador trabalhar de forma intencional com seus alunos, avançando a um maior grau de apropriação do conhecimento. Esse processo de mediação do conhecimento pelo professor para ensinar seus alunos, Vygotsky denomina de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Esse processo Vygotsky caracteriza como

O que a criança pode fazer hoje com o auxílio dos adultos poderá, fazê-lo amanhã por si só. A área de desenvolvimento potencial permiti-nos, pois, determinar os futuros passos da criança e a dinâmica do seu desenvolvimento e examinar não só o que o desenvolvimento já produziu, mas também o que produzirá no processo de maturação (Vigotski, 1988, p. 113).

Nesse processo, Marsiglia ressalta como para Vygotsky o uso dos jogos simbólicos e das brincadeiras de papéis se tornam fundamentais. “[...] o jogo é um dos mecanismos dentro e fora da escola capazes de auxiliar as crianças a

apreenderem os conjuntos de riquezas produzidos pela humanidade, gerando revoluções no desenvolvimento infantil” (Arce, 2004, p. 23).

Bastos (2014) ressalta ainda que, para Vygotsky, os jogos e as brincadeiras passam a fazer sentido para as crianças a partir do momento em amadurecerem a capacidade de imaginar. Esse processo ocorre por meio de transformações no desenvolvimento da simbolização. Quando isso ocorre, a brincadeira permite que a criança se envolva em um mundo imaginário, no qual pode representar a realização simbólica de seus desejos, contribuindo para o seu desenvolvimento cognitivo e social.

a criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que no brinquedo a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo ela aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte, renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia impulsiva constituem o caminho para o prazer no brinquedo (Vigotski, 1991, p. 113).

Nesse sentido Bastos (2014) descreve que para Vygotsky, até mesmo nas brincadeiras há regras, pois, se nas brincadeiras as crianças estão reproduzindo situações da realidade, de certa forma, também estão reproduzindo as regras de comportamento sociais do contexto a qual estão inseridas.

Por isso, pode-se afirmar que:

Brincar de faz de conta, de jogo de papéis, é um recurso privilegiado de aprendizagens não só das regras, mas dos papéis sociais, possibilitando um melhor posicionamento de si diante do outro e o desenvolvendo a imaginação e a criatividade. Esses jogos emancipam a criança, pois possibilitam um distanciamento em relação às situações concretas, favorecendo uma abertura para uma verdadeira “negociação” de significados (Bastos, p. 67, 2014).

Diante dessas contribuições teóricas, compreende-se que os jogos e as brincadeiras ocupam um papel fundamental no desenvolvimento das crianças. Para Vygotsky, a brincadeira não é apenas uma atividade de entretenimento,

mas um importante instrumento de aprendizagem e desenvolvimento. Ao brincar, a criança interage com outras pessoas, explora objetos, cria situações imaginárias e reproduz experiências vivenciadas em seu cotidiano. Assim, nesse processo, ela desenvolve diversas habilidades cognitivas, sociais e emocionais.

Portanto, compreende-se que os jogos e as brincadeiras se constituem-se como importantes ferramentas pedagógicas no processo educativo, pois favorecem o desenvolvimento e a aprendizagem de forma significativa. Quando essas ferramentas são inseridas no contexto escolar, especialmente na educação infantil, elas podem contribuir para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, além de ampliar as interações sociais entre as crianças.

2.2. CONTRIBUIÇÕES DE HENRI WALLON

Partindo dos estudos de Bastos (2014), podemos registrar que Henri Paul Hyacinthe Wallon (1879-1962) foi um filósofo, médico, psicólogo e político francês. Participou de forma ativa da Primeira Guerra Mundial (1914-1918) como médico e, na Segunda Guerra Mundial (1939-1945) participou dos movimentos de resistência contra o nazismo. Essas experiências deram a Wallon uma oportunidade para compreender as dimensões orgânicas e sociais do ser humano. Em sua teoria sobre a psicogênese, o teórico compreende o desenvolvimento infantil de forma integral envolvendo a emoção, cognição (inteligência), motricidade, bem como a relação destes com o meio social.

Conforme Bastos (2014), Wallon buscou compreender o papel das emoções na vida psíquica, bem como sua origem e suas implicações para a evolução humana. Ele ressalta que é necessário compreender a emoção como algo, inicialmente, totalmente fisiológico, que se manifesta a partir de gestos e movimentos involuntários, vinculadas às necessidades básicas dos seres humanos, mas que na interação com o outro se torna também psicológica e social. Assim, a autora afirma que, “a emoção é entendida como um componente permanente da vida psíquica e tem uma influência significativa na formação do sujeito” (Bastos, p. 28, 2014).

Para Wallon (2010), quando bebê, o sujeito se expressa de forma inconsciente, através dos choros, gritos, gestos e movimentos (ações puramente fisiológicas), e cabe ao adulto interpretar e dar sentido a essas ações. Com isso, quando o adulto atribui um significado aos movimentos e expressões dos bebês para entender o que eles querem, ocorre um processo que contribui fortemente para a relação da criança com o meio social, com a linguagem/fala e os sentidos atribuídos a tais coisas.

Além disso, em seus estudos, Wallon entendeu que a infância é o período da vida em que as crianças desenvolvem suas personalidades. Para ele, os desejos, vontades, satisfações, as transformações biológicas tem profunda relação com a personalidade de uma criança.

Nessa perspectiva, nota-se que o processo de desenvolvimento e aprendizagem oscila constantemente entre a emoção e a inteligência, de maneira dialética. Segundo ele, o homem é resultado de influências sociais e fisiológicas, sendo os dois aspectos, orgânico e social, fundamentais para o desenvolvimento.

Portanto, a emoção na teoria walloniana, além de ser considerado uma linguagem anterior à linguagem, é compreendida como a mola propulsora para a evolução do psiquismo e como uma primeira forma de sociabilidade, pois uma de suas características principais é sua função social, capaz de estabelecer elos com os demais (Bastos, 2014, p. 29).

Além disso, assim como Piaget, Wallon (2010) estudou o desenvolvimento infantil analisando a origem da consciência em diferentes fases, dividindo o processo de desenvolvimento em cinco estágios diferentes, sendo eles:

1º estágio: impulsivo-emocional (0 a 1 ano), predominantemente afetivo, onde o sujeito se expressa por meio de movimentos corporais, do contato corporal e do toque.

2º estágio: sensório-motor e projetivo (1 a 3 anos), neste estágio, se estabelece uma relação intensa com os objetos através do contato e se inicia a indagação persistente sobre o que eles são, seus nomes e como funciona.

3º estágio: personalismo (3 a 6 anos), nesta fase, a criança começa a se descobrir diferente das outras e dos adultos. Aqui é importante que os adultos reconheçam e respeitem as diferenças que começar a seguir na criança, e sobretudo, deem a oportunidade destas se expressarem.

4º estágio: Categorical (6 a 11 anos), neste estágio ocorre a diferenciação mais intensa e nítida entre o eu e o outro, o que fornece a estabilidade necessária para a exploração das diferenças e semelhanças entre objetos, imagens, conceitos e ideias.

5º estágio: puberdade e adolescência (11 anos em diante), aqui, se delimita, de maneira mais clara, o reconhecimento da singularidade e autonomia do sujeito, com valores e sentimentos próprios, mediante ações de confronto e auto-afirmação.

Wallon (2010) defende que a escola se torne um espaço fundamental para proporcionar o desenvolvimento integral das crianças, com práticas que envolvam aspectos sociais e individuais. Para Wallon, os professores e alunos são mutuamente afetados no processo de formação, pois o desenvolvimento cognitivo é, também, ampliação dos afetos e da capacidade de expressar sentimentos.

Além disso, em sua teoria, Wallon enfatiza a importância do brincar, afirmando que essa ação pode contribuir para a construção das habilidades sociais e cognitivas das crianças, tornando-se uma atividade essencial para a formação das competências necessárias em cada fase do crescimento.

Desse modo, Wallon (2010) ressalta a importância de incluir os jogos e as brincadeiras no contexto educacional, considerando-os imprescindíveis no processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças.

Compreende-se que, na teoria walloniana a compreensão da criança vai além de um ser social, ela é vista como um ser geneticamente social, pois é a partir do meio e das relações que vai estabelecendo com outras pessoas, com os objetos, com o espaço e com o tempo, que a criança vai se construindo gradativamente, formando sua identidade.

Nessa teoria, o biológico e o social são indissociáveis no ser humano, sendo os fatores responsáveis pela evolução e estando em estreita conexão. Ao estudar a importância da emoção para o desenvolvimento do psiquismo, podemos testemunhar como a investigação avança e estabelece uma relação íntima entre o biológico e o social, destacando de maneira singular e original a função social da emoção (Bastos, 2014, p. 31).

De acordo com Ribeiro, Castro e Lustosa (2018), Wallon define que os jogos e as brincadeiras no processo de desenvolvimento e aprendizagem como elementos essenciais para o desenvolvimento integral da criança, integrando os campos afetivo, cognitivo e motor. Para Wallon essas atividades vão além da diversão, se tornam inerentes e necessárias para as crianças, permitindo a expressão de emoções, a compreensão de papéis sociais, o controle corporal e a construção da personalidade. Nesse sentido, o autor afirma que “o jogo é uma atividade própria da criança e constitui uma forma de expressão de sua vida” (Wallon, 2010, p. 37)

Além disso, o brincar possibilita à criança compreender e representar situações presentes em seu cotidiano. Nas brincadeiras de faz-de-conta, por exemplo, ela imita comportamentos observados em adultos e em outras crianças, o que contribui para o desenvolvimento da imitação e da compreensão das relações sociais.

Wallon (2010) estabelece os tipos de jogos utilizados pelas crianças conforme acontece seu desenvolvimento, sendo eles: jogos funcionais, são os jogos ligados aos movimentos do corpo e a exploração das capacidades motoras. As crianças brincam repetindo movimentos por que sentem prazer na própria ação. Os jogos de ficção ou simbólicos, são aqueles em que as crianças utilizam a imaginação e a representação, imitando situações da vida real e criando histórias durante as brincadeiras. Jogos de aquisição são relacionados à observação, escuta e aprendizagem de novas habilidades. Aqui, a criança aprende observando ou outros, repetindo ações e explorando o ambiente. Por fim, os jogos de fabricação, em que as crianças produzem ou constroem algo, a partir da manipulação de objetos e materiais

Nota-se que, essas formas de jogo mostram que o brincar constitui para o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social da criança. Para Wallon, o

jogo, é uma atividade própria da infância, de maneira, que possibilita a criança expressar suas necessidades e interesses.

Assim, na perspectiva walloniana, o brincar assume uma função educativa fundamental, pois favorece a integração entre a emoção, movimento e pensamento. Durante as atividades lúdicas, a criança expressa sentimentos, exercita o corpo, desenvolve a inteligência e aprende a conviver com os outros. Neste sentido,

os jogos e as brincadeiras constituem importantes instrumentos para o desenvolvimento integral da criança, contribuindo significativamente para seu processo de aprendizagem.

2.3. CONTRIBUIÇÕES DE JEAN PIAGT

De acordo com os registros biográficos feitos por Palangan (2015), Jean William Fritz Piaget (1896-1980) foi um biólogo suíço e, ao mesmo tempo que contribuía para este campo do conhecimento, também focou seus trabalhos no campo da filosofia. Ele se tornou crucial na área educação e da psicologia com sua teoria construtivista – defendendo que o conhecimento é construído de forma ativa pelo indivíduo por meio da sua interação com o meio ambiente e suas experiências - contribuindo para o entendimento do desenvolvimento infantil e a aprendizagem das crianças.

Em seus estudos, Piaget teve influência do filósofo Immanuel Kant (1724-1804), adotando o seu método estruturalista, que entendia que a inteligência humana não é inata, mas construída através de estruturas cognitivas que evoluem com o tempo por meio da ação e interação com o meio. Dessa forma, em sua teoria construtivista, Piaget defende que processo de desenvolvimento cognitivo segue uma linha evolutiva. Além disso, também utilizou das contribuições de Sigmund Freud (1856-1939), que considerava o inconsciente para a compreensão do desenvolvimento e funcionamento da personalidade humana.

Palangana (2015) nos mostra que para Piaget, o conhecimento é construído através de interações com o ambiente, e pela própria capacidade

intelectual de se adaptar às situações e eventos aos quais são expostas. Assim, o desenvolvimento cognitivo, que é a base da aprendizagem, conforme Piaget, se dá por meio da acomodação e da assimilação, o que consiste na capacidade de transformar uma estrutura mental antiga em uma nova, revelando que a experiência é assimilada a uma estrutura de ideias já existentes.

Piaget (2010) afirmava que, desde o nascimento, os seres humanos são submetidos a fases de desenvolvimento cognitivo, por isso, ele estabeleceu quatro estágios do desenvolvimento para explicar esse processo, são eles: sensório-motor, pré-operacional, operações concretas e operações formais.

Primeiro estágio - sensório motor: a fase do sensório-motor é vivenciada pela criança entre 0 a 2 anos de idade. Nela, os sentidos corporais estão sendo descobertos, os movimentos dos membros corporais estão sendo explorados com mais intensidade. Por isso, é nessa fase que a criança aprende a andar, descobre novos sabores, cheiros e texturas, e começa a ter consciência de seu corpo.

Segundo estágio - pré-operacional: esta fase, que ocorre dos 2 aos 7 anos de idade, é marcada pelo progresso intenso do desenvolvimento infantil, com a comunicação mais clara e as ações da criança mais objetivas e criativas. Pode-se observar também nesse período, uma fase muito proeminente do egocentrismo e a necessidade de dar vida às coisas. Ou seja, nesse período acontecem as representações da realidade dos próprios pensamentos. Piaget aponta que, neste estágio do desenvolvimento cognitivo é marcado pela comunicação verbal, por isso, é normal a criança falar tudo que se passa em sua mente, sem considerar o que as pessoas adultas dizem.

Terceiro estágio - operações concretas: esta fase ocorre dos 7 aos 11 anos de idade. Nela, o início do pensamento lógico é aperfeiçoado e a capacidade de solucionar problemas fica mais ágil. Neste estágio, as crianças se tornam mais conscientes dos eventos externos, bem como de outros sentimentos que não são os seus.

Quarto estágio - operações formais: este estágio ocorre a partir dos 12 anos de idade e dura até a idade adulta. Nele, as crianças são capazes de usar a lógica para resolver problemas, planejar seu futuro e ver o mundo ao seu redor.

Na adolescência, o período operatório-formal engloba aspectos sociais e emocionais de modo mais complexos, uma vez que o raciocínio lógico já foi fortalecido. E, principalmente, se inicia o processo de compreensão de situações abstratas, passam a ter novas vivências.

Conforme Palangana (2015), Piaget dedicou seus estudos à compreensão do processo de desenvolvimento do pensamento infantil. Para isso, destacou dois aspectos fundamentais. O primeiro refere-se à importância da estruturação do pensamento, da linguagem e das interações sociais, entendidas como elementos essenciais para a construção do conhecimento. Em segundo lugar, Piaget enfatizou a manipulação dos objetos, que, juntamente com a maturação biológica, constitui um dos fatores essenciais para o desenvolvimento do pensamento

Nesse sentido, compreende-se que, em sua concepção psicogenética, Piaget (2010) enfatiza o processo de ajustamento de antigas estruturas para novas funções do pensamento. Ou seja, para esse teórico, o desenvolvimento acontece de forma contínua, sempre se reorganizando. Isso significa que, cada função do desenvolvimento se apoia em algo que já existe, mas ao mesmo tempo se modifica para se adaptar às novas situações e exigências do ambiente. Processo esse que Piaget denomina como adaptação- resultado do equilíbrio entre assimilação e acomodação entre as estruturas antigas e as novas informações.

Piaget defende que o jogo se torna um elemento fundamental no processo de desenvolvimento cognitivo da criança. Quando brinca, a criança assimila a realidade, ou seja, ela incorpora as experiências do mundo em suas estruturas mentais. Assim, o jogo permite que a criança compreenda e organize melhor a realidade.

Para Piaget (2018, p.4).

O jogo começa, com efeito, desde os primórdios de dissociação entre a assimilação e a acomodação. Após haver aprendido a agarrar, a balançar, a lançar, etc. o que comportava ao mesmo tempo, um esforço de acomodação a situações novas e um esforço de repetição, reconhecimento e generalização, que constituem os elementos da assimilação, produz-se mais cedo ou mais tarde [...] o fato de a criança agarrar pelo prazer de agarrar, balançar pelo prazer de conseguir balançar, etc, [...] em

resumo, repete suas condutas sem novo esforço de aprendizagem ou de descoberta, mas pela simples alegria de dominá-las, de dar em espetáculo sua própria potência e de a ela submeter o universo. A assimilação dissocia-se assim da acomodação subordinando-a e tendendo a funcionar por si própria.

Conforme Ribeiro, Castro e Lustosa (2018), Piaget define que os jogos constituem em uma condição que promove o prazer, diversão e liberdade, bem como o desenvolvimento infantil. Por isso, ele classifica-o em diferentes tipos de jogos:

Jogos de exercício simples – são mais comuns nos primeiros anos de vida, em que a criança repete movimentos e ações pelo simples prazer de realizá-los, que ocorrem principalmente no estágio sensório-motor.

Jogos simbólicos – são aqueles jogos em que a criança utiliza a imaginação para representar situações e papéis, por exemplo, brincar de mãe e filho ou de super-herói.

Jogos de regras – são jogos que possuem regras a serem respeitadas pelos participantes, e que são usados por crianças maiores, por exemplo, jogos de tabuleiros.

O jogo e o brincar, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, proporciona uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando e brincando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (Piaget, 2018, p.2).

Compreende-se que os jogos e as brincadeiras para Piaget (2018), se tornam instrumentos fundamentais para as atividades intelectuais. Não se trata de ações que possibilitam apenas diversão e prazer, mas também, o desenvolvimento intelectual das crianças. Ao brincar jogar as crianças adquirem conhecimentos sobre o mundo de uma forma representacional e ativa, reorganizando suas estruturas mentais por meio dos processos de assimilação e acomodação. Dessa forma, o jogo possibilita à criança compreender a

realidade, construir significados e desenvolver o pensamento lógico, contribuindo significativamente para o seu processo de aprendizagem e desenvolvimento integral

CAPÍTULO III – COMO TRANSFORMAR JOGOS E BRINCADEIRAS EM FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS

Este capítulo tem por objetivo analisar como os jogos e as brincadeiras podem se tornar ferramentas pedagógica na Educação Infantil, de modo que estes promovam um ensino significativo para as crianças. Para isso, antes, foi analisada a finalidade da escola, a finalidade da Educação Infantil pois são estas que definem todas as atividades pedagógicas desenvolvidas com as crianças na Educação Infantil.

3.1. QUAL É A FINALIDADE DA ESCOLA

De acordo com o artigo 205 da Constituição Federal de 1988, “A educação, direitos de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”.

Segundo a Lei de nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional, no seu art. 1º, a educação abrange os processos formativos que desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais.

Conforme Libâneo, Oliveira e Toschi (2007), a palavra escola vem do grego *scholé* que significa, lazer e tempo livre. Termo que foi utilizado no período helenístico para se referir ao ensino. Os autores explicam que, com o tempo, a escola foi sendo compreendida como instituição, e como tal, várias concepções a ela foram surgindo, que vai depender da concepção da realidade e de mundo que cada um tem.

A partir de uma perspectiva histórica, as primeiras escolas no Brasil surgiram com as chegadas dos jesuítas, em meados do século XVI, e tinham o objetivo de catequizar os indígenas, impulsionando a fé católica. Além disso, também focavam seus trabalhos na formação da elite.

Já o modelo de escola que há atualmente em nossa sociedade brasileira emerge como consequência da industrialização, que teve início no final do século XIX. Período que se tornou necessário a formação de trabalhadores que soubessem ler, escrever e realizar cálculos. Ou seja, com o surgimento da industrialização, fez com as escolas focassem em uma educação mercadológica, formando sujeitos capacitados para operarem com as máquinas nas indústrias.

A partir disso, nota-se que a escola, como destaca Libâneo, Oliveira e Toschi (2007, p. 168), organização social, construída, pensada e organizada de acordo com o contexto histórico. “A escola constitui um empreendimento humano, uma organização histórica, política e culturalmente marcada”.

Os autores destacam, ainda, que a educação existe antes mesmo da escola (enquanto instituição) surgir. Por isso, antes de compreender a escola, é necessário compreender que, a vida social implica a vivência da educação pelo convívio, pela interação entre as pessoas, pela socialização das práticas, hábitos e valores que produzem a vida humana em sociedade. Ou seja, a partir do momento que o sujeito se socializa, seja, na família, na igreja, em seu grupo de amigos, ele está aprendendo alguma coisa.

Com isso, compreende-se que tal espaço é composto por indivíduos e grupos de diferentes interesses, crenças, valores e percepções de mundo, e que estão presentes no mesmo ambiente, a escola. Por isso, é preciso enxergar a escola como um espaço caracterizado por organização política, ideológica e cultural. Dessa forma, portanto, entende-se que a escola é uma organização socialmente construída.

Entendendo a escola como organização social, vale pontuar que, assim como esclarece Libâneo (2007), a educação formal sempre será intencional, organizada por objetivos educativos claramente explícitos, com um ensino sistematizado. O que é diferente da educação informal, que é espontâneo e não

tem intencionalidade, mas que não deixa de ser um processo de formação do sujeito.

Quanto a educação formal, Libâneo (2019), ao analisar conceitualmente as finalidades educativas escolares no contexto neoliberal, explica que as finalidades da educação correspondem aos objetivos que orientam todo o funcionamento da escola, influenciando desde o currículo até as práticas de ensino, avaliação e a atuação dos professores. Elas são definidas, em grande parte, pelas políticas educacionais e diretrizes curriculares, que também estabelecem critérios para avaliar a qualidade da educação.

Essas finalidades podem ser tanto explícitas, quando aparecem formalmente nos documentos oficiais, quanto implícitas, manifestando-se nas práticas cotidianas da escola. Além disso, não são neutras, pois envolvem valores, concepções de mundo e disputas sociais sobre o tipo de formação que se deseja promover. Dessa forma, as finalidades educacionais expressam o sentido da educação na sociedade e orientam, de maneira teórica e prática, a organização do trabalho escolar e o processo de ensino-aprendizagem

Agora, vale analisar qual é a finalidade de uma escola que seja justa. Segundo Dubet (2004), uma escola justa é aquela que: respeite o tempo e a forma que cada aluno leva pra aprender; que garanta aos alunos o acesso aos conhecimentos; que não oferece o mesmo para todos, mas, sim aquilo que cada um necessita, em sua individualidade; que garanta que todos os sujeitos sejam inseridos na instituição escolar e que recebam tudo que for preciso para seu desenvolvimento integral.

Dubet (2004) ressalta que as sociedades democráticas têm como princípio essencial o mérito, que estabelece que o sucesso é uma recompensa do esforço individual. Contudo, na realidade, a meritocracia, como muito bem é detalhado pelo autor, ao invés de promover a justiça, pode favorecer ainda mais as desigualdades sociais.

A meritocracia tem por finalidade oferecer as mesmas oportunidades para todos. Mas, sabe-se que cada sujeito vem de uma realidade diferente do outro. Enquanto uns estão à frente, pois, possuem condições para obter certos recursos e, com isso, conseguir obter resultados positivos mais rápido, outros

estão atrás, pois, os mesmos, em alguns casos, ou não tem acesso a escola, ou enquanto estudam também trabalham, e até mesmo deixam de estudar pra trabalhar.

As desigualdades sociais, de acordo com os autores Gomes e Duarte (2019), constituiu-se como uma das principais características das sociedades ocidentais capitalistas. Algo que advém do modelo econômico que produz modos de vida fundamentados na exploração.

Assim, torna-se imprescindível que os sujeitos como portadores de direitos, que não só fazem parte da história como ajudam a construí-la, lutem para conseguir que seus direitos, enquanto cidadãos, sejam garantidos.

Ser cidadão passou a ser compreendido e disputado como o direito à vida, à liberdade, à propriedade, à igualdade perante a lei (direitos civis), à participação no destino da sociedade, votar, ser votado (direitos políticos) e, no acesso aos bens materiais e simbólicos produzidos pela sociedade, como o direito à educação, ao trabalho, ao salário justo, à saúde e a uma velhice tranquila (cidadania social) (Gomes e Duarte, p.3, 2019).

Por isso que, a escola que realmente se torna necessária em nossas sociedades atuais, é aquela quem como finalidade “[...] ensinar conhecimentos significativos, contribuir para a promoção e a ampliação dos processos psíquicos superiores, ajudar a compreender e analisar a realidade e desenvolver processos de pensamento” (Libâneo ,2016, p. 49).

Ao mesmo tempo, a escola também deve “educar para a construção da cidadania, da justiça social e para a práxis no mundo do trabalho, numa perspectiva crítica e emancipatória de educação e de sociedade [...]” (Gomes e Duarte, 2019, p. 13).

Portanto, a partir do que foi pontuado, compreende-se que a escola, enquanto instituição social, possui uma função que vai além da transmissão de conteúdos, sendo responsável pela formação integral dos sujeitos. Nesse sentido, sua finalidade está diretamente relacionada à promoção de uma educação crítica, democrática e inclusiva, que considere as desigualdades sociais e busque garantir o acesso ao conhecimento de forma justa. Assim, a escola deve ser um espaço que valorize as diferenças, respeite os ritmos de

aprendizagem e contribua para a formação de cidadãos conscientes e atuantes na sociedade. Agora, vale analisar, de forma mais específica, o papel da educação infantil nesse processo formativo, considerando suas particularidades e objetivos próprios.

3.2. QUAL É A FINALIDADE DA EDUCAÇÃO INFANTIL

No tópico anterior, foi detalhado a finalidade da escola. Agora será compreendido a finalidade da educação infantil, um pouco da sua história no Brasil e qual é, atualmente, sua finalidade e qual é a sua importância. A Educação Infantil é compreendida como a primeira etapa da educação básica, e tem como objetivo garantir o desenvolvimento integral da criança de forma compartilhada com a família ou responsáveis da criança. É uma etapa composta por creche, que compreende a faixa etária de 0 a 3 anos de idade, e a pré-escola para a faixa etária de 4 a 5 anos de idade.

A modernidade produz a invenção da infância. Ao longo dos anos a sensibilização por parte dos adultos e sociedade em relação à infância evoluiu, assim, portanto, a criança foi sendo reconhecida em suas particularidades, com seus direitos, desejos e necessidades, e não mais como um adulto em miniatura. Conforme Pinheiro e Zeide (2014, p. 80):

A criança como sujeito histórico e de direitos, que nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura

Ou seja, significa dizer que as crianças, no contexto atual, são consideradas sujeitos que desde o nascimento possuem desejos, têm sentimentos e emoções, e se expressam por gestos e movimentos. E, por isso, a educação infantil deve ser pensada e planejada para o seu desenvolvimento integral, colocando-a no centro do planejamento curricular, promovendo práticas que articulem os saberes e as vivências destes sujeitos com os conhecimentos produzidos ao longo da humanidade.

Na BNCC (Base Comum Curricular Nacional) é estabelecido um currículo específico para a educação infantil que tem por objetivo orientar os sistemas de ensino, para que as instituições respeitem as singularidades das crianças, considerando seus modos próprios de aprender e de agir no mundo.

De modo que, é organizado os direitos de aprendizagens e desenvolvimento das crianças enquanto sujeitos. Seus direitos são: brincar, conhecer-se, conviver, participar, explorar e expressar - que são as formas pelas quais elas podem se relacionar com o mundo.

Além disso, há os campos de experiências pelas quais as crianças aprendem e desenvolvem, são eles: o eu, o outro e nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas; escuta, fala, pensamento e imaginação; espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Dessa forma, a educação infantil se torna a primeira etapa da educação básica, visando cuidar e educar desses sujeitos, ampliando o universo de experiências, conhecimentos e habilidades dessas crianças, diversificando e consolidando novas aprendizagens, atuando de maneira complementar à educação familiar

Agora, de um ponto de vista histórico, destaca-se que, a educação infantil no Brasil, antes da década de 90, tinha o caráter de assistencialismo, com o objetivo cuidar das crianças para que os pais ou responsáveis pudessem trabalhar. Ou seja, crianças eram deixadas na casa da vizinha, uma pessoa cuja não possuía nenhum tipo de formação, que ficava responsável por cuidar das crianças do bairro, enquanto seus pais estavam trabalhando (Oliveira, 2011).

A autora Oliveira (2011) ressalta que, nesta época, cada vez mais se tornava necessário ter alguém e onde os pais deixarem seus filhos, por isso, em meados da década de 70 haviam muitos espaços denominados como: mães crecheiras, lares vicinais, creches domiciliares ou creches lares, que se tratava de programas assistenciais de baixo custo estruturados que atendiam comunidades carentes.

Foi na Constituição de 1998 que ficou reconhecido a educação em creches e pré-escolar como um direito da criança, sendo dever do Estado

garanti-lo. Com isso, ficou estabelecido que a educação infantil deveria garantir o desenvolvimento integral das crianças, em seus aspectos: físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

Ademais, destaca-se que na década de 90 foi um momento repleto de marcos voltados para educação infantil. Foi criado o ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente) concretizando as conquistas dos direitos das crianças promulgados pela Constituição. O MEC desenvolveu uma política nacional que garantisse os direitos da população de até 6 (seis) anos de idade a uma educação de qualidade em creches e pré-escolas. Em seguida, a Lei 9394/96 estabeleceu a educação infantil como a etapa inicial da educação básica (Oliveira, 2011).

Diante disso, observa-se que a educação infantil desde a época de 90 vem sendo olhada de forma diferenciada. Ela passa a ser pensada, planejada e organizada para o desenvolvimento integral das crianças, sendo uma educação que visa o cuidar e o educar ao mesmo tempo. Uma educação que reconheça e aprecie o brincar, a interação entre as crianças e etc. Desse modo:

É fundamental que se valorize e compreenda a importância da Educação Infantil enquanto Instituição que, com o passar dos tempos e através de políticas educacionais, vem se transformando e pensando cada vez mais nas peculiaridades infantis. A Educação Infantil constituiu-se como um espaço de aprendizagens e de ludicidade, respeitando a criança, auxiliando-a no desenvolvimento de suas capacidades e construção do conhecimento (Pinheiro e Zeide, 2014, p. 2).

Ademais, decorrendo dessas novas olhares para a educação infantil, outro aspecto que se tornou fundamental nesta etapa, é o papel do professor, que tem o dever de planejar e organizar os ambientes e as atividades para as crianças na educação infantil. Com isso, percebe-se que agora se exige que é necessário ter uma formação para exercer esse tipo de trabalho, o que fica claro no: Art. 62º da LDB Nº 9.394/96:

A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura, de graduação plena, em universidades e institutos superiores de educação, admitida, como formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nas quatro primeiras séries do ensino fundamental, a oferecida em nível médio, na modalidade Normal

Portanto, diante do exposto, compreende-se que a educação infantil assume um papel fundamental no desenvolvimento integral das crianças. Nesse contexto, torna-se imprescindível que as práticas pedagógicas considerem as especificidades da infância, respeitando os tempos, interesses e formas de aprendizagem das crianças, bem como promovendo experiências significativas que contribuam para a construção do conhecimento. Assim, a valorização do brincar, da interação e da ludicidade revela-se como elemento central nesse processo.

3.3. QUAL É A FINALIDADE DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Nos dois tópicos anteriores foi analisado, primeiramente, a finalidade da escola, que é compreendida como um espaço que deve proporcionar aos sujeitos os conteúdos sistematizados, possibilitando a formação do pensamento crítico e, principalmente, deve ser um espaço justo, visando combater com as desigualdades sociais. Depois, foi compreendido a finalidade da educação infantil, que é a primeira etapa da educação básica cuja visa a formação integral das crianças, garantindo seus direitos de brincar, interagir e vivenciar experiências significativas.

Já no primeiro e no segundo capítulos, ficou esclarecido o que são os jogos e as brincadeiras, e a sua importância no desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Historicamente, os jogos e as brincadeiras são entendidos de várias formas, contudo, compreende-se que sua essência é a mesma, são atividades que promovem a diversão, a representação, a imaginação e, até mesmo, a aquisição de regras sociais. Diante disso, se torna necessário compreender a importância dos jogos e das brincadeiras no contexto educacional, sobretudo, na educação infantil.

“É pelo brincar que as crianças se expressam e se comunicam. É através das brincadeiras que elas começam a experimentar e a fazer interações com os objetos e as pessoas que estão à sua volta” (Dornelles, 2001, p. 104). Para que isso ocorra, é preciso que os educadores organizem os espaços e elaborem

atividades que estimulem o pensamento da criança, garantindo seu direito de se expressar, movimentar, interagir. Dessa forma, percebe-se que os educadores exercem um papel fundamental, enquanto mediadores dos conteúdos científicos, no processo do desenvolvimento infantil.

Tal mediação pode ser compreendida a partir da teoria ZDP, do teórico Vygotsky, que explica a importância da mediação de alguém mais experiente no processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças (essa teoria é explicada no tópico um do segundo capítulo “contribuições de Lev Vygotsky”, deste trabalho).

Transformar jogos e brincadeiras em ferramentas pedagógicas implica atribuir intencionalidade educativa às atividades lúdicas. Nesse sentido, exige-se que o professor pense, organize e elabore atividades que promovam o desenvolvimento integral desses sujeitos. Considerando os jogos e as brincadeiras como ferramentas pedagógicas fundamentais, de modo que tenham intencionalidade e sejam significativas. Dessa forma, o lúdico deixa de ser apenas um momento de recreação e passa a constituir uma importante estratégia pedagógica na educação infantil.

Nesse sentido, é fundamental que o docente compreenda a importância de preparar o ambiente e os materiais adequados para as crianças. A inserção dos jogos e das brincadeiras no contexto educacional exige dos professores uma prática reflexiva. Não se trata apenas de permitir que a criança brinque livremente, mas de compreender o potencial pedagógico dessas atividades e direcioná-las para os objetivos de aprendizagem.

Segundo Oliveira (2011, p. 230):

O desenvolvimento infantil se dá no conjunto das atividades que as crianças vivem, na negociação que fazem das regras apresentadas como reguladoras das situações, nas ações possibilitadas pelos materiais disponíveis e pelas instruções e sugestões dos professores sobre como trabalhar com ele, bem como nos papéis que as crianças assumem nas interações que estabelecem com outras crianças e com o professor.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), as práticas pedagógicas devem focar no aprendizado ativo, no protagonismo do aluno e na

educação integral (cognitiva, social e emocional). Objetivando um ensino que valorize a interdisciplinaridade, a tecnologia, a diversidade cultural e a construção de projetos de vida, em vez de disciplinas estanques. Tudo isso voltado para as três etapas da educação básica: educação infantil, ensino fundamental e ensino médio.

Na BNCC, a brincadeira se torna um eixo estruturante das práticas pedagógicas na educação infantil. Assim fica claro que, embora o brincar livre (espontâneo) seja essencial, o brincar orientado pelo professor potencializa a aprendizagem, de modo que seja direcionada a experiências significativas.

Portanto, conclui-se que os jogos e as brincadeiras, quando planejados de forma intencional e mediados pelo professor, deixam de ser apenas atividades recreativas e passam a constituir-se como instrumentos pedagógicos fundamentais, contribuindo significativamente para o desenvolvimento integral e a aprendizagem das crianças na educação infantil.

3.4. JOGOS E BRINCADEIRAS QUE PODEM CONTRIBUIR PARA O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A partir da pesquisa realizada ao longo deste trabalho, conclui-se que os jogos e as brincadeiras são atividades consideradas de suma importância nas práticas pedagógicas da educação infantil. Quando planejados de forma intencional, esses recursos contribuem significativamente para o desenvolvimento físico, cognitivo, social, emocional e motor das crianças, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais significativo e prazeroso.

Com isso, este tópico, visa apresentar alguns tipos de atividades lúdicas que podem ser utilizadas na educação infantil, de acordo com a ideia que foi trabalhado durante este trabalho – garantir o desenvolvimento integral para as crianças: o emocional, físico, social, emocional, cognitivo e motor destes sujeitos.

- **Jogos Simbólicos - Faz de Conta**

Estimulam a imaginação e a expressão emocional. Exemplos: Casinha, teatro, em que as crianças podem representar personagens ou elementos que vivenciaram.

O jogo simbólico ou de faz de conta, particularmente, é ferramenta para a criação da fantasia, necessária a leituras não convencionais do mundo. Abre caminho para a autonomia, a criatividade, a exploração de significados e sentidos. Atua também sobre a capacidade da criança de imaginar e de representar, articulada com outras formas de expressão. São os jogos, ainda, instrumentos para a aprendizagem de regras sociais (Oliveira, 2011, p. 163).



Disponível em: <https://share.google/UtrXfyJqqHhes79m2>

- **Jogos de Regras e Tabuleiro**

Desenvolvem raciocínio lógico, planejamento e respeito a normas. Exemplos: Dama, Xadrez, Dominó, Jogo da Memória, Pega Varetas.



Imagem: <https://share.google/rf8JM51ZWNMx24XBZ>



Imagem: <https://share.google/NleWdpNSd2QLADYVf>

- **Jogos de Construção e Manipulação**

Estimulam a coordenação motora fina e a criatividade. Exemplos: Blocos lógicos, massinha de modelar, montar peças, quebra-cabeça.



Disponível em: <https://share.google/0Pa1uYX2FPNEtgVVS>



Disponível em: <https://share.google/wX7WDwURxWAP4Xp1j>

- **Jogos matemáticos**

Os jogos matemáticos tornam a aprendizagem significativa, lúdica e inclusiva, estimulando o raciocínio lógico, a agilidade no cálculo mental e a formulação de estratégias próprias.

A brincadeira permite a construção de novas possibilidades de ação e formas inéditas de arranjar os elementos do ambiente. Os objetos manipulados na brincadeira, especialmente são usados de modo simbólico, como um substituto para outros, por intermédio de gestos imitativos reprodutores de posturas, expressões e verbalizações que ocorrem no ambiente da criança (Oliveira, p. 164, 2011).



Disponível em: <https://share.google/ckKl1uOvHwIMIZhc6>



Disponível em: <https://share.google/EjcCMA315s6oAVr2J>



Disponível em: <https://share.google/rDU1tZesuoT9r7lhZ>

Assim, observa-se que é possível trabalhar na Educação Infantil de forma mais dinâmica e significativa. E que há uma variedade de possibilidades de jogos e brincadeiras para tornar isso possível. Para isso, entretanto, para transformar os jogos e as brincadeiras em recursos pedagógicos, é necessário que a atividade seja planejada e tenha intencionalidade.

Com isso, destaca-se o papel do educador que, enquanto mediador do processo educativo, compreenda seu papel de organizar experiências que despertem a curiosidade e incentivem a participação das crianças, favorecendo a construção do conhecimento ao trabalhar com atividades lúdicas de forma planejada e intencional.

Nesse sentido, a partir do que foi exposto neste tópico, observa-se que os jogos e as brincadeiras podem ser utilizados para trabalhar diferentes áreas do conhecimento, como, por exemplo, a matemática, a fim de promover um ensino mais dinâmico e que chame atenção dos alunos e, principalmente, possibilite o desenvolvimento do raciocínio lógico.

Portanto, os jogos e as brincadeiras podem ser usados no processo de ensino-aprendizagem como uma estratégia, que enquanto lúdica, possibilite o desenvolvimento das habilidades motoras e intelectuais, fixando os conteúdos. Ou seja, trabalhar de uma forma de promova o desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil, de uma forma mais divertida, envolvente e intencional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve por objetivo explicitar a importância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil, sendo consideradas atividades que além de promoverem prazer podem também promover a aprendizagem. Para isso, este trabalho adotou uma abordagem qualitativa, do tipo de pesquisa bibliográfica, que é baseada na análise interpretativa de materiais publicados, seja por meio de livros, artigos ou teses.

inicialmente foi realizada uma pesquisa no site Biblioteca Digital Brasileira de teses e dissertações, onde foram encontradas 29 teses pertinentes e que estão relacionados ao tema deste trabalho, evidenciando a importâncias destas atividades na educação infantil. Posteriormente, foram selecionados alguns livros e artigos considerados pertinentes para analisar e aprofundar neste tema.

Assim, ao longo do trabalho foi pontuado os sentidos dos jogos, compreendido como uma atividade que possui regras e diversão ao mesmo tempo, e das brincadeiras que são atividades que promovem diversão, bem como a criatividade e imaginação das crianças.

Conforme os estudos das teorias dos autores Vygotsky, Piaget e Wallon, essas atividades, quando planejadas e organizadas, contribuem para o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e motor das crianças. Trata-se de uma forma imprescindível para a construção do conhecimento de forma significativa, uma vez que permitem à criança aprender por meio da exploração e da interação com os outros e com o meio em que está inserida.

Dessa forma, a partir do que foi apresentado ao longo do trabalho, é possível afirmar que os jogos e as brincadeiras desempenham um papel fundamental no desenvolvimento integral da criança, sendo considerados ferramentas fundamentais nas práticas pedagógicas. Nesse sentido, fica evidente que os professores, enquanto mediadores no processo de construção do conhecimento, devem valorizar e inserir atividades lúdicas no cotidiano das crianças, pensando nas especificidades de cada um e no seu processo de desenvolvimento e aprendizagem.

Assim, é compreendido que o brincar favorece a aprendizagem, pois possibilita que a criança aprenda de maneira ativa, seja através da exploração da experimentação e interação. Ou seja, dessa forma, o conhecimento não se torna algo apenas transmitido, mas sim, construído de forma ativa pelas crianças e com o auxílio dos professores.

Ao mesmo tempo, essas atividades podem possibilitar que estes sujeitos expressem seus sentimentos, desenvolvendo sua imaginação, bem como aprendendo a conviver com os outros, além disso, também possibilita que estes compreendam as regras socialmente e historicamente construídas pelo homem em sociedade, seja os papéis sociais e as formas de interação.

Portanto, o brincar fica compreendido como uma prática pedagógica fundamental na educação infantil, sendo planejada de forma intencional e significativa. Dessa maneira, conclui-se que investir em uma educação que valorize o brincar é investir no desenvolvimento pleno da criança, respeitando suas especificidades, seus tempos e suas formas de aprender. Ou seja, trata-se de reconhecer que, ao brincar, a criança não apenas se diverte, mas aprende, se desenvolve e se constitui como sujeito no mundo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARCE, Alessandra. **O jogo e o desenvolvimento infantil na teoria da atividade e no pensamento educacional de Friedrich Froebel**. Cad. Cedes, Campinas, vol. 24, n. 62, p. 9-25, abril 2004.

BASTOS, Alice Barreto Izique. **Wallon e Vygotsky: psicologia e educação**. São Paulo: Edições Loyola, 2014.

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 23/03/2026.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 1998.

DORNELLES, Leni V. **Na escola infantil todo mundo brinca se você brinca**. In: CRAIDY, Carmem. KAERCHER, Gládis E. (orgs). **Educação Infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.

DUBET, François. **O que é uma escola justa?**. Caderno de pesquisa, v.34, n. 123, p. 539-555, set/dez. 2004.

GOMES, Marcilene Pelegrine. DUARTE, Aldimar Jacinto. **Desigualdade social e o direito à educação no Brasil: reflexão e partir da reforma do ensino médio**. Inter-Ação, Goiânia, v.44, n.1, p. 16-31, jun/abr. 2019.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo, Editora Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchido. **Jogo, Brincadeira e a Educação**. Cortez, 2003.

LIBÂNEO, José Carlos. OLIVEIRA, João Ferreira de. TOSCHI, Mirza Seabra. **Educação Escolar: políticas, estrutura e organização**. 4º ed. São Paulo: Cortez, 2007.

MARSIGLIA, Ana Carolina Galvão. **A Prática Pedagógica Histórico-Crítica: na educação infantil e ensino médio**. Campinas, São Paulo. Autores associados, 2011 – coleção educação contemporânea.

MEDEIROS, Ana; LIMA, Hanna; GALVÃO, Cauê. **O uso de telas na infância e seus impactos no desenvolvimento infantil.** Caicó: Saberes, 2025.

MENDES, Rosane Penha. LUSTIG, Andréa Iemes. BARBOSA, Rosimeire Matos. Oliveira, Maria Izete de. **Práticas pedagógicas na educação infantil: atividades lúdicas nos espaços de aprendizagem.**

MUNHOZ, Liliane de Paula. **Pesquisa em educação e abordagem qualitativa: breves observações.** REVELLI, Vol. 16. 2024.

Oliveira, Z. M. R. **Educação Infantil: fundamentos e métodos.** 7 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

PALANGANA, Isilda Campaner. **Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vigotski: a relevância do social.** [6 ed.] – São Paulo: Summus, 2015.

PEREIRA, Borges Pricylla. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil.** Monografia, Pontifícia Universidade Católica de Goiás, 2022.

PIAGET Jean **Coleção Educadores -MEC** (Alberto Munari; tradução e organização: Daniele Saheb) – Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho – imagem e representação.** Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978

PINHEIRO, Michelle Oliveira. ZIEDE, Mariangela Lenz. **As contribuições da educação infantil para o desenvolvimento da criança.** Revista Professare, ISSN 2238-9172, Caçador, v.3, n.2, p. 76-99, 2014.

RAYMUNDO, Cleocione Teixeira. RIBEIRO, Andréa Rodrigues. **A importância de jogos e brincadeiras na educação infantil.** ISSN: 2675-4681 - REEDUC * UEG * v. 11 * n. 1 * jan/dez 2025

RIBEIRO, Disneylândia Maria. CASTRO, Janaina Luiza Moreira de. LUSTOSA, Francisca Geny. **Brincadeira e desenvolvimento infantil nas teorias psicogenéticas de Wallon, Piaget e Vigotski.** 10 anos de FIPED/AINPGP: Pesquisa, Memória e Internacionalização, 2018.

SCHLINDWEIN, Luciane Maria. LATERMAN, Ilana. PETERS, Leila. (Organizadoras). **A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola**. Florianópolis. NUP, 2017.

SILVEIRA, Luciene. CUNHA, António Camilo. **O Jogo e a Infância: entre o mundo pensado e o mundo vivido**. de facto editores, 2014.

SOUZA, José Augusto da Costa. **O Lúdico na Construção do conhecimento**. Caderno intersaberes, 2017.

SOUZA, Juliana Aline [et al]. **O brincar em Vygotsky: Educação Infantil**. São Paulo, 2022.

VIGOTSKI, Lev S. et al Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo, Martins Fontes, 1991a.

WALLON, Henri. Coleção Educadores. Hélène Gratiot-Alfandéry; tradução e organização: Patrícia Junqueira. – Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.

SITES CONSULTADOS

<https://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=24680>

<https://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=48167>

<https://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=15428>

<https://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=25401>

<https://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=15951>

<https://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=69141>

<https://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=41426>

<https://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=14558>

<http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/12983>

<https://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=2762>

<http://localhost:8080/tede/handle/tede/1026>

<https://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=15943>

<http://hdl.handle.net/11449/192302>

<https://repositorio.ufms.br/handle/123456789/3814>

<https://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=26063>

<http://tede.upf.br:8080/jspui/handle/tede/2252>

<https://saberaberto.uneb.br/handle/20.500.11896/1824>

<https://repositorio.ufms.br/handle/123456789/3814>

<https://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=42575>

<https://repositorio.ufscar.br/handle/20.500.14289/2589>

<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/10486>

<https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/29843>

<https://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=41937>

<http://www.repositorio.ufal.br/handle/riufal/1266>

<https://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=16729>

<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/49397>

<http://repositorio.sis.puc-campinas.edu.br/xmlui/handle/123456789/15293>

<https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/22424>

<https://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=42247>

<https://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=26112>

