



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB
CAMPUS I - CAMPINA GRANDE
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

RILLION VICTOR BARBOSA MOURA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO
PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**CAMPINA GRANDE – PB
2022**

RILLION VICTOR BARBOSA MOURA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO
PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso–
TCC, no formato de artigo,
apresentado ao Departamento de
Educação Física da Universidade
Estadual da Paraíba – UEPB, em
cumprimento as exigências para
obtenção de título de bacharel em
Educação Física.

**ORIENTADOR: Prof Dr ADJAILSON
FERNANDES COUTINHO**

**CAMPINA GRANDE-PB
2022**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

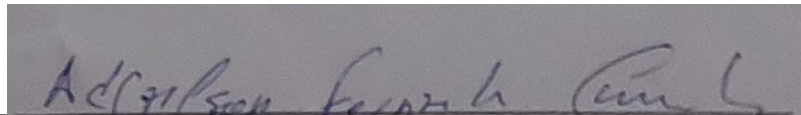
M929f Moura, Rillon Vitor Barbosa.
A importância dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem na educação infantil [manuscrito] / Rillon Vitor Barbosa Moura. - 2022.
26 p.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, 2022.
"Orientação - Prof. Dr. Adjalson Fernandes Coutinho, Clínica Acadêmica Escola de Educação Física - CCBS."
1. Aprendizagem na educação infantil. 2. Jogos e brincadeiras. 3. Educação Física escolar. I. Título
21. ed. CDD 372.86

RILLION VICTOR BARBOSA MOURA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO
DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

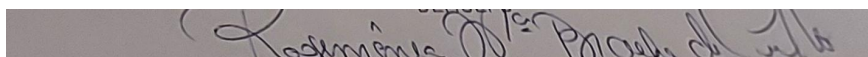
TCC – Trabalho de Conclusão de Curso, em formato de artigo apresentado ao Departamento de Educação Física, como critério para obtenção do Título de Bacharelado em Educação Física.

Trabalho aprovado em: 01 / 12 / 2022



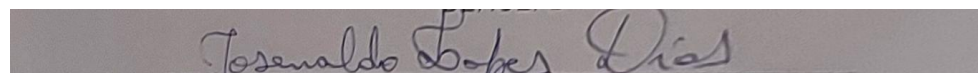
Prof. Dr. Adjailson Fernandes Coutinho (Orientador)

DEF/UEPB



Profa. Dra. Regimênia Maria Braga de Carvalho (Examinadora)

DEF/UEPB



Prof. Dr. Josenaldo Lopes Dias (Examinador)

DEF/UEPB

AGRADECIMENTOS

A Deus por nunca largar a minha mão e tornar esse sonho realidade. Grata a ti, meu Pai.

Agradeço a minha mãe Francilene, heroína que me deu apoio, incentivo nas horas difíceis, de desânimo e cansaço.

Ao meu pai Stanley que apesar de todas as dificuldades me fortaleceu e que para mim foi muito importante.

Obrigada meus irmãos Stanley Junior e Mayara e meus sobrinhos, que nos momentos de minha ausência dedicados ao estudo superior, sempre fizeram entender que o futuro é feito a partir da constante dedicação no presente!

Ao meu orientador, Professor Adjailson Fernandes Coutinho, pela paciência, confiança, apoio e assistência na produção desse artigo.

Sou grato a minha namorada Laís que nunca me recusou amor, apoio e incentivo. Obrigado, todo o amor do meu coração, por compartilhar os inúmeros momentos de ansiedade e estresse. Sem você ao meu lado o trabalho não seria concluído.

Aos meus queridos amigos, quero agradecer o apoio, força, amor e assistência inabalável.

Ao corpo docente lotado do Departamento de Educação Física que contribuíram através de seus preceitos para a minha formação profissional e pessoal, a todos vocês minha eterna gratidão.

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Rillion Victor Barbosa Moura ¹

RESUMO

Os jogos educativos possuem finalidades pedagógicas, visando a promoção de situações de ensino-aprendizagem, aumentando a construção do conhecimento através da introdução de atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. Ou seja, os jogos e as brincadeiras são considerados pela literatura como as principais práticas pedagógicas do processo de ensino e aprendizagem, podendo contribuir no desenvolvimento da vida uma criança, pois ao brincar, a criança espontaneamente adquire uma aprendizagem mais prazerosa por meio de sua realidade, a sua imaginação. Nesse contexto, o presente estudo é caracterizado por ser uma pesquisa de cunho bibliográfico qualitativo. Nessa perspectiva, o presente trabalho tem como objetivo apresentar e analisar os jogos e brincadeiras como prática pedagógica e como objetivos específicos descrever os tipos de jogos; identificar os jogos e brincadeiras como ferramentas de inclusão social nas escolas e como aplicar os jogos e brincadeiras nas escolas. Sob essa ótica, o estudo verificou na literatura que os jogos e brincadeiras como prática pedagógica nas Séries Primárias no Ensino Fundamental possui diversos impactos positivos na vida das crianças, visto que os jogos e as brincadeiras promovem o desenvolvimento físico, cognitivo e emocional.

Palavras-chaves: ludicidade; jogos; brincadeiras; educação Infantil

ABSTRACT

Educational games have pedagogical purposes, aiming to promote teaching-learning situations, increasing the construction of knowledge through the introduction of playful and pleasurable activities, developing the capacity for initiation and active and motivating action. That is, games and games are considered by the literature as the main pedagogical practices of the teaching and learning process, and can contribute to the development of a child's life, because when playing, the child spontaneously acquires a more pleasurable learning experience through their reality. , your imagination. In this context, the present study is characterized by being a qualitative bibliographic research. From this perspective, the present work aims to present and analyze games and games as a pedagogical practice and as specific objectives to describe the types of games; identify games and games as tools for social inclusion in schools and how to apply games and activities in schools. From this perspective, the study found in the literature that games and games as a pedagogical practice in Primary Grades in Elementary School have several positive impacts on children's lives, since games and games promote physical, cognitive and emotional development.

Keywords: playfulness; games; jokes; child education

LISTA DE FIGURA

Figura 1 - Jogo de Construção- Jogo da memória -----	17
Figura 2 - Jogo de queimada -----	17
Figura 3 - Jogo do telefone sem fio -----	17

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Principais obras incluídas nesse estudo -----	18
--	----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 REFERENCIALTEÓRICO.....	10
2.1 O Lúdico como processo educativo.....	10
2.2 A importância dos Jogos e brincadeiras na educação.....	12
2.3 Tipos de Jogos	14
2.3.1 Jogos Cooperativos.....	16
2.3.2 Jogos de Construção.....	16
2.3.3 Jogos Pré-Desportivos.....	16
2.3.4 Jogos Adaptados.....	16
2.3.5 Jogos Populares.....	16
3 METODOLOGIA.....	18
4 DISCUSSÃO.....	18
5 CONCLUSÃO.....	20
REFERÊNCIAS.....	22

1 INTRODUÇÃO

O uso de jogos e da ludicidade são fenômenos que se encontram presentes na vida humana desde os tempos mais primórdios. Desta forma, o lúdico consiste num elemento indissociável ao próprio desenvolvimento humano. Isso faz dele um aspecto extremamente relevante, cuja aplicação pode ser realizada em diversos segmentos da vida, entre eles, na educação e produção de conhecimentos. (SANTOS; PEREIRA, 2019).

Historicamente o modelo utilizado na formação dos profissionais de educação tem sido traçado de acordo com as metodologias de ensino-aprendizagem tradicionais, denominado por Paulo Freire como bancária, pelo fato de apenas ocorrer a transferência de conhecimento pelo docente ao aluno, não se mostra suficiente para atender às múltiplas necessidades dos indivíduos e da formação dos profissionais. (FREIRE, 2011).

Os jogos e as brincadeiras vêm ganhando espaço e importância em todas as abordagens referentes à infância, sobretudo como recurso para o desenvolvimento e a aprendizagem de habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras. São considerados entre professores e psicólogos como importantes instrumentos de motivação para o desenvolvimento da linguagem oral, escrita e raciocínio lógico-matemático. (COTONHOTO; ROSSETTI; MISSAWA, 2019).

São diversos os tipos de jogos e brincadeiras que podem ser desenvolvidas dentro da sala de aula ou em espaços apropriados dentro da escola, o objetivo é que os jogos e as brincadeiras sejam construtivos e que possibilitem estimular a aprendizagem no Ensino Infantil e o espaço onde será desenvolvido deva ser adequado, destinados para “fantasias”, trabalhando a imaginação, áreas de “consultório” para estimular o lado sentimental e o emocional, espaços que contemplem “artes” para desenvolver e estimular a coordenação motora e a imaginação; “casinha” que desperta o lado familiar, assume responsabilidades e papéis diferentes; “leitura” estimula a memória e concentração e o local para realização desta atividade deve ser adequado, tornando o momento mais prazeroso a todos e diversas outras brincadeiras e jogos são possíveis. (CONQUISTA, 2018).

O lúdico é o jogo, é a diversão, a brincadeira, e é sob a perspectiva e interesse pelo uso dessa estratégia, que a presente revisão integrativa demonstra, de forma sucinta, que o aprendizado, como um todo, partindo dessa metodologia torna-se mais atrativo e divertido no ambiente educacional. (COSTA, MESQUITA, et al. 2020).

O presente estudo é uma revisão sistemática sobre a temática Jogos e Brincadeira na Educação Infantil, cujo principal objetivo é identificar e analisar a produção de conhecimento sobre o mesmo no contexto infantil, e, de forma específica identificar áreas de conhecimento dos estudos pesquisados, objetivos, estratégias metodológicas utilizados nas pesquisas desenvolvidas na produção, como também, verificar os teóricos mais citados e os principais resultados obtidos.

2. REFERÊNCIAL TEÓRICO

2.1 O Lúdico como processo educativo

A ludicidade constitui um traço fundamental das culturas infantis, pois cria atividades baseadas no ato de brincar, na imaginação e na interpretação da realidade uma forma própria. As crianças liberam sua capacidade de criar e de reinventar o mundo, de expor sua afetividade e de ter suas fantasias aceitas e exercitadas para que, através do mundo mágico do faz-de-conta, possam explorar seus limites. (OLIVEIRA; DA CONCEIÇÃO; DA SILVA, 2021).

Entende-se que o lúdico é um recurso pedagógico fundamental para o aumento dos saberes dos educandos, e uma maneira muito valiosa para estimular o aprendizado das crianças e desenvolver aspectos cognitivos ou psicomotores. Assim, não se pode colocar a ludicidade apenas como uma brincadeira sem fundamento, pois o brincar vem atrelado com o aumento significativo do seu raciocínio. (SOUZA, 2019).

As atividades lúdicas são aquelas que integram a ação, o pensamento e o sentimento. Podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que possibilite instaurar um dinamismo de integração do grupo ou de sensibilização. Cabe salientar que, segundo Vygotsky (1991) a brincadeira apresenta três características: a imitação, a regra e a imaginação, que estão presentes em todos os tipos de brincadeiras, podendo ser de faz de conta, tradicional ou outra atividade lúdica.

Segundo Kishimoto (1993) pode existir no processo educativo aspectos lúdicos que proporcionem para as crianças uma aprendizagem qualificada e também lúdica. Quando as crianças têm a possibilidade de brincar na escola elas estão se desenvolvendo e aprendendo coisas novas, e é através das brincadeiras que se torna possível desenvolver noções de respeito e também de cooperação com os seus colegas, assim como também se aprende a entender que um jogo tem as suas regras e que devemos respeitá-las

Analisa-se que o lúdico, inserido nas aulas de Educação Física pode ser um grande aliado no processo de ensino e aprendizagem dos educandos, principalmente na educação infantil, que é uma fase primordial na qual as crianças movimentam-se intensamente contribuindo no desenvolvimento humano. Além disso, ele está relacionado a jogos, brincadeiras, interesses, prazer e também ajuda a desenvolver a criatividade proporcionando bem-estar aos alunos no ambiente escolar. (TAZINAZZO, 2012).

Compreende-se que inserir o lúdico na educação infantil como uma atividade essencial no ambiente escolar, estimula o desenvolvimento da aprendizagem das crianças além de trazer grandes benefícios: as brincadeiras proporcionam um local agradável de interação e socialização, possibilita-se assim, uma aprendizagem significativa, além de se colocar e se expressar de diversas maneiras no meio social. (BOMFIM et al, 2018).

Percebe-se que o lúdico é muito importante na construção de uma infância saudável, trazendo inúmeras possibilidades de desenvolver características nas crianças. Diante disso, ele cria momentos de interação social significativos, além de ser um conciliador nas aulas de Educação Física trazendo oportunidades de aprender brincando. (RODRIGUES, 2020).

Desta forma, faz-se necessário o uso de recursos educacionais que facilitem a visualização e a compreensão dos conteúdos abstratos, bem como que façam a contextualização desses assuntos ao cotidiano dos alunos. Diante deste cenário, é essencial a aplicação de metodologias de ensino que possam auxiliar o trabalho do professor, visando motivar o aluno e contribuir para uma aprendizagem significativa. (PEREIRA, AZEVEDO, SOUSA, HAGER, 2020).

Freitas Filhos, Freitas, Silva e Melo (2012) asseguram que o objetivo da atividade lúdica não é apenas levar o estudante a memorizar mais facilmente o assunto abordado, mas sim induzir o raciocínio do aluno, a reflexão, o pensamento e conseqüentemente a construção do seu conhecimento, onde promove a construção do conhecimento cognitivo, físico, social e psicomotor. Assim, o desenvolvimento de metodologias de ensino que faça uso da ludicidade pode auxiliar nesse processo, sendo um importante recurso metodológico a ser utilizado em sala de aula, neste caso em especial, no ensino de ciências, possibilitando a interação do aluno com o objeto de estudo, em um processo criativo e construtivo do conhecimento, estimulando um espaço coletivo de integração, socialização, participação e engajamento dos alunos durante as aulas, possibilitando, desta forma, o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem.

Ressalta-se que é necessário refletir sobre as práticas pedagógicas que o professor de Educação Física desenvolverá através do lúdico que poderão contribuir na formação com uma educação de qualidade, contemplando todas as habilidades de aprendizagem. Com a inserção de atividades lúdicas pode-se trabalhar o desenvolvimento integral das crianças, desde que ela proporcione momentos de prazer e aprendizado. (SANABRIA, 2018).

Em suma, aprender de forma lúdica proporciona muitos benefícios para as crianças. As brincadeiras, com intervenção pedagógica, em locais próprios e direcionados a elas, proporcionam um ambiente agradável e interessante agregando junto a aprendizagem de várias habilidades úteis, ao convívio social e afetivo, estimulando a um contínuo aperfeiçoamento das potencialidades humanas. (Biotto, 2021).

2.2 A importância dos Jogos e brincadeiras na educação

Jogos e brincadeiras são ferramentas que vem sendo bastante utilizadas nos processos educativos nas instituições de ensino. Essas ferramentas de cunho pedagógico, se fazem necessárias principalmente na primeira fase da educação básica, onde o ato de brincar se torna momento de aprendizagem indispensável para a construção dos conhecimentos dos pequenos estudantes. (CARVALHO, NOBRE et al. 2021).

Silveira e Barone (1998, p.2) corrobora ao afirmar que “os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importante é a possibilidade de construir-se a autoconfiança.”

O brincar é um importante processo psicológico, para o desenvolvimento e para formação do caráter social e educacional, envolvendo processos complexos que fazem articulação entre o velho e o novo, a experiência, a memória e a imaginação, entre fantasia e realidade, sendo de fundamental importância para o desenvolvimento da criança, transformando e produzindo novos significados e o docente pode criar essas oportunidades, oferecendo materiais e participando das brincadeiras, como mediador da construção deste conhecimento. (SOUZA, 2018).

Através do brincar a criança torna possível a construção de um universo próprio, passível de sua manipulação e vivenciando em sua realidade as situações existentes em seu imaginário. (SANTOS; PEREIRA, 2019). Além do mais, os jogos educativos possuem finalidades pedagógicas, tendo em vista a promoção de situações de ensino-aprendizagem, aumentando a construção do conhecimento através da introdução de atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. (FIALHO, 2008).

As brincadeiras lúdicas, portanto, são consideradas essenciais na formação da personalidade do aluno, pois permitem que ele se expresse livremente, pelo prazer que sente, de acordo com o estágio em que se encontra cognitivamente, de forma que o jogo não deve ser encarado tão-somente como divertimento ou brincadeira aleatórios, sem uma finalidade específica ou como simples ferramenta de gasto energético, pois a seriedade do jogo reside no fato que ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral do indivíduo, se apresentando, portanto, como uma excelente forma de conhecer o mundo e entrar no contato com elementos de sua cultura, considerando que nas aulas de Educação Física tem que ter a seriedade necessária maior ou igual a todas as outras disciplinas. (GUEDES, CHRYSTINE 2021).

Compreende-se que os jogos e brincadeiras trazem uma contribuição significativa para o desenvolvimento do educando, da inserção na vida social, transmissão cultural, história, desenvolvimento de habilidades motoras complexas,

identidade, autonomia, além de não exigirem espaço ou material e poderem ser praticados em qualquer faixa etária. (BARBOSA e ALMEIDA, 2020).

Ressalta-se que a construção de brinquedos com materiais reciclados nas aulas de Educação Física pode ter como finalidade o desenvolvimento de atitudes e valores como o respeito ao meio ambiente, o autoconhecimento, reconhecimento e a valorização da cultura do outro, tornando-se um ser criativo. Além disso, o brinquedo industrializado já chega pronto para a criança tendo como característica a padronização. Então, pela construção do seu próprio objeto, o educando constrói sua identidade própria, e é propiciada a ele, uma aprendizagem significativa. (GALINDO e SILVA, 2019).

Entende-se que a brincadeira é uma ação que não exige um objeto-brinquedo para que o educando participe, e jogando, ele constrói conhecimentos que contribuirão no desempenho escolar. Com isso, ao brincar a criança faz a releitura do seu contexto sociocultural, em que a mesma amplia, modifica, cria, recria por meio dos papéis que irão representar. (SANTOS e SILVA, 2019).

2.3 Tipos de Jogos

O jogo muitas vezes está associado à ideia de brinquedo, brincadeira, recreação, no entanto, o termo jogo possui um caráter muito próprio. O jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos. (HIUZINGA, 1991).

De acordo com Lara (2004), os jogos e as brincadeiras educacionais vêm ganhando espaço dentro das escolas no último século, com objetivo de trazer o lúdico para a sala de aula e tornar as aulas mais agradáveis, fazendo com que a aprendizagem se torne algo mais fascinante.

Autores como Soares (2013) e Hiuzinga (1991), buscam definir o jogo a partir de algumas características fundamentais. Soares (2013) define o jogo como sendo qualquer atividade lúdica que tenha regras claras e explícitas, estabelecidas na sociedade, desde que seja comum e tradicionalmente aceita, sejam de competição ou de cooperação.

Destaca-se o jogo como um instrumento fundamental no ambiente escolar, muitas vezes competitivo, onde as crianças se sentem curiosas para chegar a tal ponto do jogo, sendo bastante trabalhado seu desenvolvimento. A criança passa a identificar os pontos negativos que é quando se perde, e os pontos positivos, que é quando se ganha o jogo, manifestando o seu jeito de interagir com seu amigo, sendo de extrema importância ressaltar no momento do jogo como que pode ocorrer o processo de aprendizagem, deixando a criança desenvolver sua autonomia, seu espaço, ter seu ponto de vista, diferentemente da opinião do adulto, fazendo com que ela chegue à conclusão de suas próprias dificuldades.(CAROLINE; RODRIGUES, 2019).

São diversos os tipos de jogos e brincadeiras que podem ser desenvolvidas dentro da sala de aula, na quadra ou em espaços apropriados dentro da escola, o objetivo é que os jogos e as brincadeiras sejam construtivos e que possibilitem estimular a aprendizagem no Ensino Infantil e o espaço onde será desenvolvido deva ser adequado, destinados para “fantasias”, trabalhando a imaginação, áreas de “consultório” para estimular o lado sentimental e o emocional, espaços que contemplem “artes” para desenvolver e estimular a coordenação motora e a imaginação; “casinha” que desperta o lado familiar, assume responsabilidades e papéis diferentes; “leitura” estimula a memória e concentração e o local para realização desta atividade deve ser adequado, tornando o momento mais prazeroso a todos e diversas outras brincadeiras e jogos são possíveis. (CONQUISTA, 2018).

Em seus estudos Piaget (1978) apresenta os jogos divididos em três grupos: jogos de exercício ou jogos sensórios motores; jogo simbólico; jogo de regra. Os Jogos de exercício ou jogos sensórios motores aparecem nos primeiros dezoito meses do desenvolvimento da criança. Essa é a fase de exploração do mundo, em que a criança toma conhecimento de seus sentidos, sensações e movimentos. Nesse primeiro estágio não é observado propriamente imitação, mas sim a descoberta do espaço, formas, cores, sons e a percepção do corpo e seus limites, que tendem a ser superados a cada movimento

Rizzo (1996), classifica os jogos em apenas três tipos de acordo com suas características e finalidades: • Jogos que propiciem a busca de soluções e a adaptação a novas situações; • Atividades geradas pelas situações cotidianas, que

envolvem a comparação, classificação, distribuição ou seriação de grandezas; • Problemas e situações matemáticas criativas.

Já para Batista e Dias (2012), existem três tipos de jogos: jogos de exercícios; jogos simbólicos e jogos de regras. Batista e Dias (2012, p.997) afirmam:

O jogo de exercício caracterizado no período sensório-motor se manifesta nos primeiros anos de vida da criança, onde o prazer é essencial. O jogo simbólico faz parte da fase pré-operatória que além do prazer há o aparecimento da linguagem que se fundamenta com as funções da compensação; realização de desejos; liquidação de conflitos, que envolve a soma ao prazer com a sujeição da realidade. Nesse jogo a realidade é simbólica, havendo uma ausência do objeto. O jogo de regras aparece durante o período operatório concreto, fazendo com que a criança aprenda as relações sociais ou interindividuais. Um elemento importante nos jogos de regras é que há os jogos de exercícios e também os simbólicos, ou seja, a regra passa a ser um elemento novo para a criança que resulta na relação coletiva

Já para Mathias, C.E. da F., França, E. da S. e Costa, K.R.M. (2022), existem 5 tipos de jogos e brincadeiras educacionais que podem ser utilizadas em escolas: jogos cooperativos; jogos de construção; jogos pré-desportivos; jogos adaptados e jogos populares. As especificidades de cada tipo estão apresentadas nos seguintes subitens

2.3.1 JOGOS COOPERATIVOS

São jogos feitos para unir pessoas, a preocupação não é de ganhar e sim se divertir.

2.3.2 JOGOS DE CONSTRUÇÃO

São jogos que permitem a construção de um conhecimento. Geralmente são utilizados como jogos pedagógicos, que ajudam na formação intelectual do indivíduo

2.3.3 JOGOS PRÉ-DESSPORTIVOS

São jogos utilizados para ensinar os fundamentos dos esportes já existentes

2.3.4 JOGOS ADAPTADOS

São jogos que sofrem adaptações para que todos do grupo possam fazer

2.3.5 JOGOS POPULARES

São os jogos e brincadeiras que aprendemos de maneira simples, geralmente passados de geração em geração.

Alguns tipos de jogos educacionais citados anteriormente podem ser observados nas Figuras 1, 2 e 3.

Figura 1: Jogo de Construção- Jogo da memória



Fonte: Google Imagens

Figura 2: Jogo Pré-Desportivo- Queimada



Fonte: Google Imagens

Figura 3: Jogos Cooperativos – Telefone sem fio



Fonte: Google Imagens

3 METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se por ser uma pesquisa de cunho bibliográfico qualitativo, em que se fez necessário consultar e localizar diferentes elementos da informação escrita. A pesquisa bibliográfica é de suma importância para a construção científica, visto que nos possibilita conhecer melhor o fenômeno em estudo.

Para a produção deste tipo de pesquisa é fundamental alguns instrumentos como: livros, artigos científicos, teses, dissertações, anuários, revistas, leis e outros tipos de fontes escritas que já foram publicados. (Sousa et al., 2021).

As buscas se deram por meio de exemplares acerca da temática abordada, as mesmas foram feitas por meio das bases de dados Scielo e Google acadêmico. Foram eleitos trabalhos que estivessem correlacionados com o tema, na qual as temáticas vivenciassem em conformidade com o objeto proposto pelo presente estudo. Para o levantamento bibliográfico utilizou-se fontes de pesquisas nessas bases de dados foi feita a partir das palavras chaves: desenvolvimento infantil, lúdico, brincadeiras e jogos. Em relação ao período escolhido das publicações, foram selecionados artigos publicados entre os anos de 2014 e 2020 que nutriam informações fundamentais, que foram discutidas e tratadas ao longo deste estudo. Sendo a pesquisa realizada em três estágios; a primeira foi à detecção de fontes seguras, posteriormente a localização dessas fontes e finalmente foram compiladas as informações obtidas, conforme conceitua Carvalho (1994).

4 RESULTADO E DISCUSSÕES

QUADRO 1 – Principais obras incluídas nesse estudo

CÓDIGO	TÍTULOS	AUTORES	TIPO DE PUBLICAÇÃO
COD. 01	Associação entre desempenho motor, maturidade cognitiva e aspectos sociodemográficos	Belem, Caruzzo, Contreira, Fiorese, Santos, Vieira. 2020	Artigo Científico

	em crianças pré-escolares		
COD. 02	A complexidade do brincar na educação infantil: reflexões sobre as brincadeiras lúdico-agressivas	Barbosa, Camargo, Mello. 2020.	Artigo Científico
COD. 03	Temas das Brincadeiras de Papéis na Educação Infantil	MARCOLINO, MELLO, 2015	Artigo Científico
COD. 04	Educação Física na educação infantil: produção de saberes no cotidiano escolar	Klippel, Mello, Rosa, Santos, Votre, 2014.	Artigo Científico
COD. 05	Estudos culturais como proposta de ensino de semântica: ressignificando a prática docente.	SILVA, Rodrigo Nunes da; RODRIGUES, Linduarte Pereira/2020	Artigo Científico
COD. 06	Diversidade cultural na escola: desafio para a prática docente.	MORAIS, Lerkiane Miranda de; VELANGA, Carmem Tereza, 2021	Artigo Científico

Fonte: Rillion Victor (2022)

Conforme apresentado na tabela, é plausível observar os principais artigos necessários para a realização e desenvolvimento da temática apresentada. Dessa forma, é possível analisar que os artigos utilizados se concentram nos seguintes itens: “Brincadeiras e Jogos”, “Educação Infantil”, e “Benefícios dos Brinquedos e das brincadeiras”, portanto, cada estudo supracitado tem enfoque em um desses tópicos principais. Para uma melhor compreensão acerca da tabela, faz-se uma relação com cada artigo, que são eles:

COD.01 - O artigo faz a descrição sobre a relação do desempenho motor, maturidade cognitiva e os aspectos sociodemográficos das crianças. Ficou evidente que o artigo analisado apresentou resultados para observação precoce da desordem motora pela deficiência atividades com exigências de habilidades corporais e pode direcionar indicativos para o trabalho do professor.

COD.02 - Traz consigo a estratégia para coleta de dados que é verificada na observação de conversas narradas e interações durante as brincadeiras.

COD.03 - Aborda que a brincadeira na Educação Infantil, por mais que seja uma atividade rica de possibilidades para o desenvolvimento, ainda recebe um tratamento que pode ser considerado pobre, implicando diretamente na pouca variedade temática observada.

COD. 04 - O artigo demonstra que a criança necessita de uma construção de planejamento de intervenções que atendam suas necessidades e interesses durante sua formação no contexto escolar

COD.05 - O estudo tende a sugerir possibilidades de ensino com vistas a desenvolver um conjunto de saberes e o desenvolvimento de habilidades e conhecimentos essenciais à contemporaneidade

COD.06 - Faz-se a apresentação e discussão sobre os desafios da diversidade escolar na prática docente no contexto escolar.

5 CONCLUSÃO

Após a análise acerca dos estudos interpretativos sobre a temática, pode-se observar que no processo de desenvolvimento humano, mais precisamente na infância, o corpo e a mente passam por inúmeras transformações, de modo que surge um amplo aumento de desenvolvimento ligado ao aspecto cognitivo, social e motor.

A utilização de estratégias metodológicas como jogos, brinquedos e as brincadeiras trazem para a educação de crianças uma grande contribuição para o processo de ensino-aprendizagem, pois se caracteriza como componente de um ambiente leve e prazeroso, estimulando a criança a buscar cada vez mais o conhecimento e desenvolvimento.

Acontece que a ludicidade é uma necessidade humana na infância. Você tem que experimentá-lo não apenas para apreciá-lo, mas para crescer o potencial de ensino e aprendizagem das crianças, pois o conhecimento é construído por meio das relações interpessoais.

Os principais benefícios verificados na literatura foram: diversão, estimula atitudes cooperativas, aumento de concentração e atenção, estimula e corrobora no controle de emoções e na criatividade e estimula o respeito entre as crianças.

Além das vantagens citadas, é uma grande ferramenta de inclusão social nas escolas, visto que o aprender a partir de jogos e brincadeiras acaba por tornar o ensino de forma natural, uma vez que a criança se diverte e interage, bem como possibilita explorar toda a sua espontaneidade criativa, manifestando sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral, criando uma situação de regras que proporcionam uma zona de desenvolvimento proximal na criança

REFERÊNCIA

BARBOSA, Raquel Firmino Magalhães; CAMARGO, Maria Cecília da Silva; MELLO, André da Silva. A complexidade do brincar na educação infantil: reflexões sobre as brincadeiras lúdico-agressivas. **Journal of Physical Education**, v. 31, 2020.

BARBOSA, Elizabete Pereira; DE OLIVEIRA ALMEIDA, Luciana Freitas. As veredas do ordenamento jurídico da Educação Infantil do Campo: um olhar sobre os jogos e brincadeiras. **Dialogia**, n. 36, p. 458-469, 2020.

BATISTA, Drielly Adrean; DIAS, Carmen Lúcia. O processo de ensino e de aprendizagem através dos jogos educativos no ensino fundamental. In: **Revista Colloquium Humanarum**, São Paulo. 2012. p. 975-982.

Biotto, Izana Garcia, and Ingrid Lopes Soares. "O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NO PRIMEIRO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL PLAYING IN THE TEACHING AND LEARNING PROCESS IN THE FIRST YEAR OF ELEMENTARY EDUCATION.", 2021

BOMFIM, B.L.S et al. **Biodiversidade: educação, saúde e conservação**. 1 ed. Uruçui – PI: IFPI, 2018.

CARVALHO, Maria. **Metodologia Científica Fundamentos e técnicas**. Campinas: Papirus, 1994.

CARVALHO, Gildeane Martins et al. CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO DE MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL. **Humanidades & Inovação**, v. 8, n. 32, p. 279-292, 2021.

CAROLINE, Thais Rodrigues. **A importância de jogos e brincadeiras na educação infantil**. **Revista Praxis Pedagógica**, v. 2, n. 1, p. 28, 2019.

CARUZZO, Nayara Malheiros et al. Associação Entre Desempenho Motor, Maturidade Cognitiva E Aspectos Sociodemográficos Em Crianças Pré-escolares. **Journal of Physical Education**, v. 31, 2020.

CONQUISTA. Eliana V. **A importância da recreação na Escola: Educação Infantil e Ensino Fundamental I**. 1ª Edição. Joinville – SC: Clube dos autores Editora, 2018.

COSTA, Tom Ravelly Mesquita et al. A construção da inserção do lúdico para a construção do processo ensino-aprendizado na educação para a saúde. **Pesquisa, Sociedade e Desenvolvimento**, v. 9, n. 9, pág. e362997296-e362997296, 2020.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. **Construção psicopedagógica**, v. 27, n. 28, p. 37-47, 2019.

FARIAS, Lidení Pereira. Jogos e Brincadeiras: **Práticas Pedagógicas de Professores na Educação Infantil**. 2021.

FIALHO, Neusa Nogueira. **Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino**. In: **Congresso nacional de educação**. 2008.

Freire, P. (2011). **Pedagogia da autonomia**. São Paulo: Paz e Terra; 2001.

Freitas Filho, J. R. de, Freitas, J. C. R. de, Silva, L. P. da, & de Melo, R. C. L. (2012). **Brincoquímica: uma ferramenta lúdico-pedagógica para o ensino de Química Orgânica**. XVI ENEQ/X EDUQUI-ISSN: 2179-5355 Pernambuco (RE)

GALINDO, V. A; SILVA, C. L. **Construção de brinquedos nas aulas de Educação Física: educação ambiental**. **Saúde Meio ambiente**. V. 8, p. 219-236, 2019.

GUEDES, Suzy Chrystine. A PROMOÇÃO DO LÚDICO ATRAVÉS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS RECREATIVAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL. **RENEF**, v. 12, n. 18, p. 14-28, 2021.

HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo: **Perspectiva**, 1991.

KISHIMOTO, T. **Jogos tradicionais infantil: o jogo, a criança e a educação**. **Petrópolis**: Vozes, 1993

Lara, Isabel Cristina Machado de. **Jogando com a Matemática de 5ª a 8ª série**. São Paulo: Rêspel, 2004.

MARCOLINO, Suzana; MELLO, Suely Amaral. Temas das brincadeiras de papéis na educação infantil. **Psicologia: ciência e profissão**, v. 35, p. 457-472, 2015.

MATHIAS, C. E. da F.; FRANÇA, E. da S.; COSTA, K. R. M. BRINCADEIRAS E JOGOS POPULARES NOS ENSINOS DE EDUCAÇÃO INFANTIL E FUNDAMENTAL. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 8, n. 7, p. 263–274, 2022.

MELLO, André da Silva et al. Educação Física na educação infantil: produção de saberes no cotidiano escolar. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 36, p. 467-484, 2014.

MORAIS, L. M; VELANGA, C. T. **Diversidade cultural na escola: desafios para a prática docente**. RECH – Revista ensino de ciências e humanidades – cidadania, diversidade e bem-estar. Ano 5, vol, v, número 1, jan-jun, 2021.

OLIVEIRA, Paulo Luiz Dias; DA CONCEIÇÃO, Bento Lucio; DA SILVA, Regina Maria. A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO

APRENDIZAGEM NA AMPLIAÇÃO DA EDUCAÇÃO INTEGRAL. **Multidebates**, v. 5, n. 1, p. 41-56, 2021.

PEREIRA, SA.; SOUSA JÚNIOR, SC. de.; SANTOS, KR. A relevância da inserção do lúdico para a construção do processo ensino-aprendizagem na educação em saúde. **Pesquisa, Sociedade e Desenvolvimento**, [S. l.], v. 9, n. 9, pág. e362997296, 2020.

Pereira, R. J. B., Azevedo, M. M. R., Sousa, E. T. F., & Hager, A. X. (2020). Método tradicional e estratégias lúdicas no ensino de Biologia para alunos de escola rural do município de Santarém-PA. **Experiências em Ensino de Ciências**, 15(02), 106-123.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 3 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

RIZZO, G. **Jogos Inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.

RODRIGUES, J, S. **Brinquedos e brincadeiras: um resgate histórico na comunidade quilombola Kalunga do mimoso do Tocantins na década de 1990 e o ano de 2018**. ARRAIAS/TO 2018

RODRIGUES, Anderson Patrick. **Educação física na escola básica: diálogos e percepções sobre sociabilidades adolescentes**, 2020

SANABRIA, T.I. **Corpo e movimento: A Educação Física na Educação Infantil**. Dourados, 2018.

SANTOS, Adriano Alves; PEREIRA, Otaviano José. A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil. **REVISTA ELETRÔNICA PESQUISAEDUCA**, v. 11, n. 25, p. 480-493, 2019

SANTOS, A. B. N; SILVA, J. P. **A ludicidade e a importância da Educação Física para o ensino fundamental I**. Euclides da Cunha – BA, 2019.

Santos, A.A. e Pereira, O.J. 2020. A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil. **REVISTA ELETRÔNICA PESQUISEDUCA**. 11, 25 (maio 2020), 480–493

SILVA, R. N; RODRIGUES, L. P. **Estudos culturais como proposta de ensino de semântica: resignificando a prática docente**. Revista do GELNE, Natal/RN, vol. 22 – número2: p. 63-77, 2020.

SOARES, M.H.F.B. **Jogos e Atividades para o Ensino de Química**. Goiânia: Kelps, 2013.

SOUSA, K.M. **Notícias sobre a dimensão lúdica na Educação Infantil** (DF, 2019). Brasília, 2019.

SOUSA, Angélica Silva de; OLIVEIRA, Guilherme Saramago de; ALVES, Laís Hilário. **A pesquisa bibliográfica: princípios e fundamentos**. 2021.

SOUZA, Marcos L. **Práticas Lúdicas na Educação Infantil: A importância do brincar na Educação Infantil**. 1ª Edição. Joinville - SC: Clube de autores Editora, 2018.

SILVEIRA, R. S.; BARONE, Dante Augusto Couto. Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos. **Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação**, 1998.

TAZINAZZO, Kkarina. **O lúdico como estratégia de ensino nas aulas de educação Física**. Medianeira, 2012.

VYGOTSKY, Lev. S. **A Formação Social da Mente**. 4ed. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda, 1991.

