



## A relevância dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem na Educação Infantil

### *The relevance of games and play in the learning process in early Childhood Education*

Maria do Socorro da Costa Lima Gomes<sup>1</sup>  
Elisângela de Andrade Aoyama<sup>2</sup>

#### RESUMO

Os jogos e brincadeiras na Educação Infantil proporcionam diversas vantagens e contribuem para a formação do indivíduo, tal como estimular o desenvolvimento construtivo e a vida social. Através do brincar acontece uma interação com o meio e relaciona-se diretamente com a aprendizagem, logo, a criança brincando aprende de forma lúdica. O objetivo do trabalho foi investigar a relevância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Trata-se de uma revisão da literatura, realizada por meio de revisão bibliográfica, com foco em verificar se as atividades as quais acarretam teor lúdico são capazes de interferir e atuar positivamente no processo de desenvolvimento do aluno, e também se contribuem para a formação física, social, psicossocial e na inserção de um cidadão crítico na sociedade. A pesquisa bibliográfica visou responder a seguinte questão norteadora: A ludicidade, jogos e brincadeiras no ambiente escolar, da Educação Infantil, contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem? Foram selecionados trabalhos relevantes ao tema proposto, os quais estavam no idioma português. Diante do exposto percebe-se que diversos autores e pesquisadores possuem unanimidade ao relatarem e apresentarem argumentos acerca dos jogos e brincadeiras, que são de extrema importância para adquirir conhecimento e desenvolver a personalidade. Constatou-se a relevância de jogos e brincadeiras na vida da criança, além do lazer e diversão, capacitando a mesma para que tenha atitudes cooperativa e autônoma. Ademais, a prática das brincadeiras em ambiente escolar, permite ao educando ser um personagem ativo no seu processo de ensino, desenvolvendo sua autoconfiança.

**Palavras-chave:** brincadeiras; criança; Educação Infantil; lúdico.

#### ABSTRACT

*Games and games in Early Childhood Education provide several advantages and contribute to the formation of the individual, such as stimulating constructive development and social life. Through playing, an interaction with the environment takes place and is directly related to learning, therefore, the child playing learns in a playful*

<sup>1</sup>Graduada em Pedagogia, pelo Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac. E-mail: ariesocorrinha@gmail.com

<sup>2</sup>Mestra em Engenharia Biomédica. Pós-graduada em Docência do Ensino Superior e Gestão em Educação Ambiental. Graduada em Ciências Biológicas e Licenciatura em Pedagogia. Docente no Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac. Brasília, Distrito Federal, Brasil. E-mail: elisangela.aoyama@uniceplac.edu.br

*way. The objective of the work was to investigate the relevance of games and games in Early Childhood Education. This is a literature review, carried out through a bibliographical review, with a focus on verifying whether activities that involve a playful content are capable of interfering and acting positively in the student's development process, and also whether they contribute to physical training. , social, psychosocial and the insertion of a critical citizen in society. The bibliographical research aimed to answer the following guiding question: Do playfulness, games and games in the school environment, in Early Childhood Education, contribute to the development of learning? Works relevant to the proposed theme were selected, which were in Portuguese. In view of the above, it is clear that several authors and researchers are unanimous in reporting and presenting arguments about games and games, which are extremely important for acquiring knowledge and developing personality. The relevance of games and games in children's lives was noted, in addition to leisure and fun, enabling them to have cooperative and autonomous attitudes. Furthermore, playing games in a school environment allows the student to be an active character in the teaching process, developing their self-confidence.*

**Keywords:** jokes; kid; Child Education; ludic.

## 1 INTRODUÇÃO

A Educação Infantil é a etapa ligada a uma idade única, oferecida em creches e pré-escolas que se caracterizam como ambientes escolares, públicos ou privados. Considera-se a mais importante para o processo de ensino-aprendizagem do aluno, com intuito do progresso e o desenvolvimento integral da criança de zero a cinco anos, em aspectos como: físico, psicológico, intelectual e social (DCNEI, 2009). Segundo a Lei de Diretrizes e Bases – LDB 9.394/96, em seu artigo 29, a família e a comunidade têm participação integral e contribuem para a inserção do aluno na sociedade (BRASIL, 1996).

As Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil (DCNEI - 2009), apresentam contribuições consideráveis para Ludicidade nesta etapa, onde orienta acerca de interações e brincadeiras como prioridades e eixos de todas as propostas pedagógicas. Na Educação Infantil, o lúdico é chave central, conceituado como conhecimento, composição de forma que permite à criança melhorar em seu aprendizado, o interesse e satisfação é demonstrado em cada jogo ou brincadeira. A aprendizagem concebida por meio do lúdico produz benefícios, permitindo assim, resultados positivos, constrói ideias, aguça a criatividade e a crítica (MARTIM, 2019).

Os jogos e brincadeiras fazem parte do cotidiano das crianças e além de propiciar grande desenvolvimento cognitivo e social, é possível utilizá-los como

solução para resgatar o ambiente educacional como um espaço para a prática do lazer, do prazer, da aprendizagem e produção, ou seja, é concebível sua utilização para a prática do ensinar e da ludicidade, temas esses que trabalharão em conjunto para uma formação plena da criança (COTONHOTO; ROSSETTI; MISSAWA, 2019).

Com isso, o presente trabalho relata a relevância dos jogos e brincadeiras nesta etapa, proporcionam diversas vantagens e contribuem para a formação do indivíduo, tal como estimular o desenvolvimento construtivo e a vida social. O brincar, é uma das atividades essenciais na vida da criança, base para construção da infância, é uma das principais maneiras de se expressar e favorece à criança uma preparação para fase adulta envolvendo o mundo físico e social (BRASIL, 1998). Segundo Brougère (2001, p. 99) “brincando a criança desenvolve aspectos como: a coordenação motora, o raciocínio, a expressão oral, dentre outros aspectos”.

A aplicação das atividades as quais acarretam teor lúdico interferem e atuam positivamente no processo de desenvolvimento do aluno, contribuem para a formação física, social, psicossocial e na inserção de um cidadão crítico em determinada sociedade. Com isso, exercícios de estudos prazerosos com jogos e brincadeiras constituídas e caracterizadas pelos diferentes âmbitos dos conteúdos educacionais, são fontes estimulantes e capacitadoras dos estudos (RODRIGUES, 2020).

O emprego das brincadeiras e os jogos no ambiente escolar são de extrema importância. A criança ao brincar desenvolve a autonomia e sua identidade. Contribuem para o desenvolvimento da autoestima e construção do próprio pensamento, está relacionada diretamente com a aprendizagem e é fundamental para ampliar a capacidade de raciocínio lógico, permite o aumento da independência, imaginação, habilidades motoras, dentre outras características em favor da criança (RODRIGUES, 2020). Assim, este trabalho objetivou investigar a relevância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil.

## **2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

O presente trabalho trata-se de uma revisão da literatura, realizada por meio de revisão bibliográfica, focado em verificar se as atividades as quais acarretam teor lúdico são capazes de interferir e atuar positivamente no processo de desenvolvimento do aluno, se contribuem para a formação física, social, psicossocial e na inserção de um cidadão crítico em determinada sociedade. Com isso, exercícios

com jogos e brincadeiras constituídas e caracterizadas pelos diferentes âmbitos dos conteúdos educacionais, são fontes estimulantes e capacitadoras dos estudos.

A pesquisa bibliográfica visou responder a seguinte questão norteadora: A ludicidade, jogos e brincadeiras no ambiente escolar, da Educação Infantil, contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem? Foram selecionados trabalhos relevantes ao tema proposto e publicados no idioma português. Foram usados como critérios de inclusão trabalhos referentes ao assunto em acervos de bibliotecas *on-line*, periódicos e sítios do Ministério da Educação publicados entre 2017 a 2021, e como critérios de exclusão aqueles publicados em fórum, que não tiveram embasamento na pesquisa e publicados em anos anteriores a 2010.

Para a coleta de dados foram utilizadas as bases: Biblioteca Virtual do Ministério da Educação (MEC), *Scientific Electronic Library Online* (SciELO), *Google Acadêmico*, *Revista de Educação do Vale do Arinos*. Para as buscas foram utilizadas as palavras-chave: brincadeira, criança, Educação Infantil e lúdico. Foram selecionados diversos trabalhos referentes ao tema, publicados entre os anos de 2017 e 2021, sendo 26 artigos científicos, 2 dissertações, 6 livros, 4 monografias, 2 teses e 2 Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC).

A organização da presente revisão ocorreu entre setembro de 2020 e junho de 2021, proporcionando direcionamentos em relação ao assunto abordado. De posse das informações, iniciou-se a leitura e triagem dos textos, em outros termos, partiu-se para análise e interpretação do material de acordo com o tema escolhido. Após este ter sido organizado e categorizado em áreas temáticas, iniciou-se a redação, desta forma, culminando o ciclo da pesquisa de revisão bibliográfica.

### **3 REVISÃO DE LITERATURA**

Oliveira e Dias (2017) dizem que as atividades lúdicas exercem um papel importante na aprendizagem das crianças. O ato de brincar é de suma importância para o pleno desenvolvimento da criança e uma forma significativa de estabelecer uma comunicação com o mundo. Ao executar o ato da brincadeira, na Educação Infantil, a criança pratica sua autonomia, desenvolve sua criatividade, portanto, passa a estabelecer uma relação clara entre o brincar e a aprendizagem (RODRIGUES, 2020).

O que para muitos pode indicar apenas diversão e lazer, a participação em jogos e brincadeiras em uma fase tão importante da vida humana - a infância - alcançam resultados que demonstram a relevância e os ganhos com esse ato: o desenvolvimento social infantil ao respeitar a si e ao próximo, assimilação das regras de convivência social, o incentivo e concretização do expressar-se (LAMBLEM; JESUS, 2018).

Segundo Vygotsky (1998), a percepção do brincar, refere-se a uma atividade social da criança, isto é, são elementos indispensáveis para o desenvolvimento cultural, o brincar é a compreensão de sua existência. Segundo Lobato (2018), através do brincar acontece uma interação com o meio e relaciona-se diretamente com a aprendizagem, assim, a criança aprende de forma lúdica.

Nesta etapa, a criança ao brincar está sendo incitada ao processo de desenvolvimento e aprendizagem gerado a partir do lúdico, processo esse, que, quando agregado às brincadeiras, torna a aprendizagem natural e prazerosa (SOARES; RODRIGUES; SANTOS, 2021). A ludicidade é uma excelente ferramenta que proporciona um desenvolvimento significativo na Educação Infantil, a imaginação e a criatividade é expandida, onde o objetivo é ensinar e aprende divertidamente (SOUZA, 2021). Luckesi (2000, p. 97) salienta que a ludicidade “é representada por atividades que propiciam experiência de plenitude e envolvimento por inteiro, dentro de padrões flexíveis e saudáveis”.

### **3.1 Jogos e brincadeiras como metodologia na educação**

Para iniciar a explanação acerca dos jogos e brincadeiras, se faz necessário conceituar esses dois termos para uma melhor compreensão. Entende-se por jogos uma atividade cuja finalidade é a diversão, embasada em regras e brincadeiras, como um passatempo e/ou divertimento (FERREIRA, 2021). Ao conceituar esses dois temas, acredita-se que ambos possam estar associados ao sentido de somente recreação, mas quando trabalhados de forma lúdica e contextualizada, apresentam finalidade de desenvolvimento para com os estudantes (PORANGABA, 2021).

A Educação Infantil está voltada para o trabalho da interatividade e socialização com os alunos, procurando demonstrar através da vivência o quão diferentes as pessoas podem ser. O aluno adquirirá seus primeiros desafios e a partir deles irá entender a si próprio, buscando seu espaço. É necessário dotar o aluno para poder

expressar-se e assumir uma participação comunicativa, sendo esse o objetivo central do processo educativo (SANTOS, 2014).

É um momento para o desenvolvimento integral das crianças, proporcionando eventos prazerosos que os ajudem em suas necessidades básicas. Percebe-se assim a importância do uso dos jogos e brincadeiras como uma metodologia fundamental para as práticas no ambiente escolar, onde envolve o trabalho da socialização, da integração, da aprendizagem e de todo o desenvolvimento na totalidade para com o educando (RICARDO, 2017).

Sobre o brincar, de acordo com Silva (2016, *apud* FONTANA; CRUZ, 1997, p. 139) “brincar é experimentar-se, relacionar-se, imaginar-se, expressar-se, negociar, transformar-se”, compreendido essa informação apercebe-se, portanto, a grande relevância e ligação da associação do brincar com o ambiente escolar e com o trabalho do docente, o educador apresenta um grande destaque como mediador do conhecimento e o mesmo é capaz de favorecer condições, para que, gradativamente, os estudantes possam desenvolver capacidades relacionadas à tomada de decisões e de cooperação.

Ao praticarem as brincadeiras e ao realizarem os jogos, as crianças desenvolvem consigo, o ato do imaginar. Em muitas brincadeiras, a criança pode imbuir-se de um objeto que, muitas vezes, não possui uma finalidade concreta, mas com a própria subjetividade, a criança consegue transformá-lo. Para Vygotsky “a essência do brinquedo é a criação de uma nova relação do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais” (VYGOTSKY, 1991, p. 81).

Entende-se então a relevância da prática do brincar, fazendo com que as crianças possam desempenhar habilidades indispensáveis para uma construção rica e variada em suas experiências. No momento em que a criança está inserida nas brincadeiras, ela desenvolve situações imaginárias, que lhes capacitam, para poderem manipular materiais e objetos que permeiam o mundo dos adultos. A brincadeira permite que o educando use sua imaginação e consiga criar e experimentar, permite que aprenda e seja um observador, sendo ele o “autor” dessa proposta ou um adulto (MIRANDA *et al.*, 2019).

Segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998), constata-se a importância da utilização por parte do docente das brincadeiras e jogos

como uma metodologia de ensino, desse modo possibilitando que as crianças aprendam de forma significativa, diversos conceitos que serão trabalhos e que poderão, enfim serem assimilados de forma aprazível. Freitas, Carreiro e Xavier (2019, p. 24), afirmam que “A brincadeira realizada pela criança funciona como um cenário onde elas atuam se tornando capazes de imitar a realidade e também de transformá-la conforme seus anseios e necessidades”.

O emprego dos jogos e brincadeiras pela equipe pedagógica é de suma importância, dado que, a criança terá gosto pelo estudo e não será imposto como uma obrigação. Atitude em que buscará incentivar e não abater o ânimo pela educação. Pensando nisso, o ambiente escolar pode ser transformado em um espaço encantador e divertido, de maneira que os jogos e brincadeiras deixem ao professor atingir êxito em sala de aula e adotar estratégias que motivam à aprendizagem (NOVATO, 2020).

Considera-se que o lúdico é um recurso pedagógico significativo para o desenvolvimento de atividades pertinentes em circunstâncias educacionais e favorece a aprendizagem individualizada dos alunos. Através do brincar a criança desenvolve valores e a capacidade de estabelecer observação. Portanto, é necessário por parte do professor a valorização do brincar desde os primeiros anos de vida (BLAZOTTO, 2014). Segundo o RCNEI (BRASIL, 1998, p. 58) deve-se considerar atividades lúdicas na Educação Infantil, visto que “as crianças podem incorporar em suas brincadeiras conhecimentos que foram construindo”.

Consequente a tais informações, percebe-se que, portanto, a formação e a capacidade de um educador de criar elementos motivadores com propostas lúdicas em sala, são de grande destaque e funcionalidade para o desenvolver dos aspectos mentais e outros que asseguram o desenvolvimento infantil. Percebemos nos educadores que se envolvem com o fazer pedagógico, um educador crítico que busca desenvolver seu conhecimento e curiosidade, e assim, o faz em seu educando (SANTOS, 2014).

No ambiente escolar a utilização do jogo acontece permitindo com que a criança alcance o bom desenvolvimento cognitivo, ou seja, uma aprendizagem significativa. O jogo ainda contribui no relacionamento entre professor e aluno, isto é, resistências em relação à aprendizagem são diminuídas. O ensino acontece de forma

simplificada por meio do jogo, onde estimula e motiva a capacidade de imaginação da criança no processo cognitivo (SILVA, 2017).

### 3.2 O desenvolvimento da autonomia por meio das brincadeiras e jogos

Ao falar das brincadeiras e jogos no cotidiano escolar da criança, busca-se apontar os ganhos da aplicação de tal atitude para com a evolução do educando. Um dos principais aspectos alcançados com a implementação das brincadeiras como metodologia, é a ampliação e aperfeiçoamento da criatividade. Destaca-se que a mesma, deve somar-se para com o conhecimento em sala e todo o trabalho realizado pelo educador (OLIVEIRA; SILVA, 2018). Vale ressaltar que o ambiente que a criança brinca é valorizado pela brincadeira. Cabe ao docente fazer a utilização do lúdico como ferramenta que auxilia a aprendizagem, pois permite reconhecer a identidade, estimula o despertar da autonomia, fazendo com que a criança desenvolva estímulos, alegria e aptidão (LIMA, 2020).

O desenvolver pedagógico com a criatividade é de suma importância para a aprendizagem e amplificação do repertório de habilidades, estando em grande destaque de benefícios: a autonomia. Dar autonomia na Educação Infantil significa alimentar na criança o sentimento de que ela consegue resolver problemas e superar desafios, tomar decisões e lidar com as consequências de suas escolhas (PROENÇA, 2020).

Os jogos e as brincadeiras atuam de maneira significativa para crescimento intelectual da criança e inserção na vida social. Promovem habilidades motoras que demandam complexidades, contribuem para o desenvolvimento da identidade e autonomia. A interação com outras pessoas através da brincadeira, expressa e comunica suas vontades internas. Com ela, as crianças interagem com outras pessoas, com isso expressam e comunicam seus desejos internos. Desenvolvem algumas habilidades importantes tais como: atenção, imitação, memória e a imaginação (DAVIS; OLIVEIRA, 2000).

Queiroz e Falcão (2017 *apud* ROUSSEAU, 1995), afirmam que para adquirir autonomia deve-se deixar a criança viver em seu mundo de imaginação de forma natural, ou seja, livre, porém atendendo suas obrigações, consciente e dependente socialmente que ela compreenderá que suas ações no mundo deverão ter limites. Para Rousseau é essa consciência que faz o indivíduo autossuficiente.

Para obter estímulos à autonomia das crianças se faz necessário que regras sejam impostas, combinados e limites, para acontecer o desdobramento das atividades propostas em sala, promovendo assim, liberdade para cada criança. Considerada uma vitória, a aquisição da autonomia se estabelece na infância imatura e o ser humano a encontra no decorrer de suas vivências (SILVA, 2014).

O construtivismo valoriza o desenvolvimento emocional. Em escolas que contém a metodologia de natureza construtivista, a criança participa na tomada de decisões, a experiência é de sua própria vivência, contribuindo assim, para um clima de respeito entre ambos, de cooperação e modulação do comportamento. Segundo as autoras, “o objetivo construtivista é que as crianças construam equilíbrio emocional e capacidades de enfrentamento, entendimento interpessoal e valores sociais e morais”. No entanto, o docente propicia a cooperação entre as crianças, possibilitando a construção do equilíbrio emocional e auxílio nas questões que envolvem conflitos, oportuniza a construção do entendimento interpessoal e de valores morais (DEVRIES; ZAN, 1998, p. 81).

Na escola que prioriza a autonomia do aluno, o docente meramente não ensina, ele propõe condições para que o aluno compreenda em grupo com outros alunos. Podemos perceber o desenvolver da autonomia ao observar atitudes simples, como a criança sentir-se capaz de escolher o desenho e as cores que irá utilizar para pintá-lo. Uma escola que tem o compromisso de promover a autonomia do aluno tem como essencial objetivo ampliar atividades que priorizam a participação e a tomada de decisões pelo educando, sendo este o fator-chave na construção do conhecimento (SANTOS, 2014).

É de grande relevância a relação professor/aluno, para que o aluno venha ser construtor e o criador do seu próprio conhecimento e como resultado o docente não seja apenas transferidor de conhecimento ao mesmo, “saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua prática” (FREIRE 2009, p. 47). O professor deve priorizar a educação em que ambos aprendam em conjunto e aconteça a valorização da curiosidade, pois ela faz com que a capacidade crítica do aluno exista (RENNER, 2019).

### 3.3 A relação entre o lúdico e o desenvolvimento psicomotor da criança

Considerada uma das principais etapas, a Educação Infantil oportuniza o aperfeiçoamento das habilidades intelectuais segundo o currículo proposto de sua prática pedagógica, com métodos e teorias conforme as necessidades desta faixa etária. Dessa forma a integração das funções motoras e psíquicas e a ludicidade são priorizadas no incentivo ao movimento do corpo da criança. Em fase de desenvolvimento, a mesma começa a conhecer seu próprio corpo e sua identidade (LAMBLEM; JESUS, 2018).

De origem da palavra latina “*ludus*”, a Ludicidade significa jogo ou brincadeira. Considerada uma ferramenta importante para formação da personalidade, saúde mental e aquisição de conhecimento, é utilizada com mais frequência na Educação Infantil (LIMA, 2020). Sarmiento *et al.* (2017, p. 40) acrescentaram que é “através do lúdico, que a criança tem oportunidade de experimentar novas sensações, de criar laços sociais, ascender ao conhecimento, aprender a aprender e a ultrapassar vários obstáculos que vão surgindo”.

Nascida na França, no final do século XIX, a Psicomotricidade no decorrer de sua história foi ampliando significativamente e destacando-se com outros conhecimentos. Atuante na área da educação, reeducação e a clínica, também adquire influências de outras áreas como Psiquiatria, Pedagogia, Psicanálise, entre outras. A psicomotricidade relaciona-se principalmente ao processo de maturidade, onde o corpo é o responsável pelas aquisições cognitivas, afetivas e orgânicas. É alicerçada a três conhecimentos essenciais: o intelecto, o movimento e o afeto (REIS, 2017).

O desenvolvimento motor começa a desenvolver-se por completo, geralmente em menores de dez anos, e se dá continuamente na vida do ser humano. Conceituando, a psicomotricidade nada mais é que a ciência que estuda o indivíduo através do corpo, dos movimentos e pode fazer ponte entre os aspectos emocionais, cognitivos e motores, primordiais para acontecer o ato de desenvolver-se (RIBEIRO; FERNANDES; MARQUES, 2017).

Os jogos e as brincadeiras são atividades que permitem o conhecimento do mundo através de relações sociais no âmbito da psicologia, neles buscam uma maneira possível e eficiente de aprendizagem para o desenvolvimento psicomotor da criança. Adquiridas por meio da intervenção psicomotora, para haver uma interação

mútua e relações com o conhecimento, de funções sociais, motivação, interesse, dedicação e responsabilidade para com a atividade educativa e do ensinar/aprender do aluno (RIBEIRO; FERNANDES; MARQUES, 2017).

É nítido que as habilidades motoras, sociais e cognitivas das crianças se dão através das brincadeiras. O lúdico favorece para o desenvolvimento da capacidade da imaginação, subjetividade e utilizar práticas que envolvem o mundo real e o imaginário. As práticas lúdicas auxiliam para o convívio da criança com a esfera em que vive (SILVA, 2018). De acordo com Piaget (1998, p. 62), “o brinquedo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”.

Ao utilizar a atividade lúdica, é importante que o docente faça o planejamento, deve providenciar o que for preciso, desde o ambiente, tempo e materiais adequados para realização da mesma. Com esse trabalho lúdico, pretende-se alcançar objetivos, propiciar ao aluno responsabilidade, confiança, respeito e as possibilidades de desenvolvimento ao ensino aprendizagem (LIMA, 2020).

### **3.4 Brincadeiras antigas na Educação Infantil**

As brincadeiras de outrora transmitiam grande diversão e alegria, ensinadas entre amigos e vizinhos, promoviam bem-estar e desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e motor. A criança ao brincar expressa seus desejos, ajudam estimular algumas habilidades, há uma interação com os participantes, além de serem mais saudáveis e criativas. Ficar na rua até altas horas não era motivo de preocupação (SILVA; FERREIRA; GOUVEIA, 2017).

Com o crescimento da tecnologia, smartphones, computadores, cada vez mais frequentes, é relevante que o ato do brincar seja resgatado com brincadeiras do tempo dos nossos pais e avós (SILVA, 2018). Nas brincadeiras de outrora, as crianças se divertiam mais, aconteciam interações entre os participantes e além disso, eram muito mais saudáveis e criativas. As crianças não possuíam grandes recursos, com isso, usavam a imaginação. Com simples objetos, transformavam em brinquedos e favoreciam sua diversão. Eram usados pedaços de madeiras, legumes, palitos para construção de animais, brincavam de amarelinha, cinco marias, cantiga de rodas, roda pião, empinar pipa, danças das cadeiras, pula corda, passa o anel, esconde-esconde, batata quente, dentre outras (PONTES *et al.*, 2018).



### 3.4.1 Amarelinha

Surgiu de uma adaptação para treinar os soldados, originada da Roma antiga e redescoberta por franceses, chega ao Brasil através dos portugueses. É conhecida em diversas regiões brasileiras, às vezes com outro nome, como Pula Macaco, da região paraense, e Pula Maré da mineira, sapata, avião, academia, macaca, etc. A Amarelinha (Figura 1) estimula a coordenação motora, previsão dos movimentos, cálculo e força ao jogar a pedra (VIEIRA, 2019).

Figura 1 – Amarelinha



Fonte: Das autoras, 2021

Ao brincar de Amarelinha, favorece o desenvolvimento de inúmeras habilidades, especialmente em matemática, como: noções de números, geometria e medidas, sequência numérica, contagem, algarismo, localização espacial. Esta desenvolve noções de espaço e auxilia na estruturação do esquema corporal, quando trabalhada a Amarelinha, a criança compreende seu próprio corpo (MARTINS *et al.*, 2018).

### 3.4.2 Cinco Marias

É originária da Grécia antiga, quando tinham necessidade de consultar seus deuses ou tirar a sorte, eram usados ossos da pata de carneiro. Existia um nome e um valor em cada lado do osso, as respostas das perguntas eram interpretadas segundo a soma dos números. Com o passar dos tempos, os ossinhos foram substituídos por pedrinhas, pedaços de telhas, sacos recheados de arroz ou areia. O jogo também pode ser conhecido como Cinco saquinhos, Cinco pedrinhas, Pipoquinha. Na brincadeira Cinco Marias (Figura 2) é necessário procurar cinco pedrinhas que sejam aproximadamente do mesmo tamanho, também pode ser feita em sacos e por arroz ou areia (VIEIRA, 2019).

**Figura 2 – Cinco Marias**



Fonte: Das autoras, 2021

### 3.4.3 *Cantiga de Roda*

É conhecida como músicas folclóricas ou cirandas, cantada em círculos. Na Educação Infantil, a escola promove o momento da música, como são simples, rimados e repetitivos, acontece uma aprendizagem por meio da fixação. As principais Cantigas de roda (Figura 3) são: Escravo de Jó, Ciranda Cirandinha, Atirei o pau no gato, A barata disse que tem, Cai, Cai Balão, Capelinha de Melão, Peixe Vivo, A Galinha do Vizinho, Borboletinha, Meu Limão, Meu Limoeiro, Alecrim, Pirulito que Bate, Bate, Pombinha Branca, Teresinha de Jesus, Indiozinhos, Se Essa Rua Fosse Minha, O Cravo e a Rosa, Samba Lelê, Marcha Soldado, etc. (GONÇALVES; VINHA, 2018).

**Figura 3 – Cantiga de Roda**



Fonte: Das autoras, 209821.

### 3.4.4 *Pião*

Segundo Vieira (2019), pião (Figura 4) é um brinquedo infantil, confeccionado de maneira torneada e formato cônico. As crianças podem brincar em competição ou individualmente, o pião que demorar mais tempo girando é o vencedor. Pontos positivos da brincadeira: acontece interação entre as crianças, auxilia na coordenação motora.

**Figura 4 – Pião**



Fonte: Das autoras, 2021.

#### 3.4.5 *Pega-pega*

É uma brincadeira muito famosa entre as crianças. Sua habilidade desenvolvida é a velocidade, coordenação motora geral, resistência e cognição, visto que é necessário pensar em estratégias para não ser pego. No Pega-pega (Figura 5), o grupo deverá correr ao sinal do início da brincadeira, em seguida o pegador deverá correr atrás dos demais, visando pegar um dos fugitivos, se conseguir, este será o novo pegador e assim sucessivamente (VIEIRA, 2019).

**Figura 5 – Pega-pega**



Fonte: Das autoras, 2021.

#### 3.4.6 *Dança das Cadeiras*

Esta brincadeira é praticada em grupo, promove progresso na aprendizagem e no desenvolvimento, desperta emoção, habilidade nos movimentos, afetividade e interação, as crianças se sentem motivadas e prazer ao brincar. A dança das cadeiras (Figura 6) é uma brincadeira cotidiana, onde geralmente escolhe-se uma pessoa para ficar com os olhos vendados e o vencedor é o que conseguir sentar todas as vezes que a música parar (RAMOS; MUNIZ, 2020).

**Figura 6 – Dança da cadeiras**



Fonte: Das autoras, 2021.

### 3.4.7 Pula Corda

Segundo Ramos e Muniz (2020), ao brincar a criança exercita seu equilíbrio e concentração, sua prática precisa ser correta, onde desperta capacidade intelectual, motora e resistência física. O participante deverá pular a corda (Figura 7) sem cometer erro, tocar a corda em movimento, se conseguir executar toda sequência sem errar poderá recomeçar o jogo (FRIEDMAN, 2012, p. 106).

**Figura 7 – Pula corda**



Fonte: Das autoras, 2021.

### 3.4.8 Morto-Vivo

É muito simples, contribui para um ambiente divertido e dinâmico. Ela pode ser praticada no momento em que a criança estiver desanimada. As crianças ficam lado a lado de frente para o professor, ao comando do professor deverão ficar atentas, ela falará “vivo”, “morto” (Figura 8). Quando falar “morto”, todos deverão se abaixarem, “vivo” se levantarem. O vencedor será aquele que ficar por último (VIEIRA, 2019).

**Figura 8 – Morto-Vivo**



Fonte: Das autoras, 2021

#### 3.4.9 *Esconde, Esconde*

Essa brincadeira, esconde esconde (Figura 9) nos acompanha há várias gerações e é muito simples de brincar, possui caráter tradicional, devido sua realização acontecer na rua, suas características são oralidade e coletividade. Com um grupo de colegas, um deles é escolhido para encontrar os demais e contará de 1 a 20 com os olhos vendados. Ao encontrar alguém, deverá tocar para eliminar e continuar procurando. Às vezes o colega prefere ir ao local de onde estava contando, bater a mão no local e citar o nome das pessoas encontradas (SILVA *et al.*, 2017).

**Figura 9 – Esconde Esconde**



Fonte: Das autoras, 2021

#### 3.4.10 *Batata Quente*

Em nosso país é uma brincadeira tradicional e divertida, na criança desenvolve habilidade de atenção, socialização e ritmo, seu nome foi originado devido às pessoas apresentarem dificuldades de segurar uma batata quente (Figura 10). Orientadas por um adulto, as crianças formarão um círculo, uma delas será escolhida quem

representará a batata quente, podendo ser qualquer objeto. Ao pronunciar a palavra “queimou”, aquele que ficar com a batata na mão será eliminado. Quando restar apenas uma pessoa no círculo, será vencedora (VIEIRA, 2019).

**Figura 10 – Batata Quente**



Fonte: Das autoras, 2021

#### 3.4.11 Queimada

Estimula a coordenação motora, contribui para o trabalho em grupo, cooperação e socialização. Encontrada praticamente em várias regiões brasileiras, é uma brincadeira coletiva, precisa-se apenas de uma bola e pode ser executada por crianças a partir dos 5 anos. O divertimento é garantido no meio das crianças, o desafio é escapar da bola. Os participantes atingidos deverão ir para o cemitério do lado oposto. O grupo vencedor da Queimada (Figura 11), será aquele que conseguir acertar a bola em todos da equipe oposta (VIEIRA, 2019).

**Figura 11 – Queimada**



Fonte: Das autoras, 2021

### 3.4.12 Cabo de Guerra

Segundo Vieira (2019), para brincar de Cabo de guerra (Figura 12), deverão ser divididas duas equipes com números iguais para ambos e será delimitada ao centro com uma linha fazendo a divisão ao meio. Os participantes ficarão um atrás do outro, no seu respectivo lado, segurando a corda que deve estar posicionada sobre a marcação ao chão. A equipe vencedora será a que conseguir puxar todos da equipe para o lado oposto.

Figura 12 – Cabo de Guerra



Fonte: Das autoras, 2021

### 3.4.13 Bola de Gude

Esta brincadeira desenvolve a coordenação motora fina e atenção viso-manual, pode ser feita em dupla, trio ou mais pessoas e apresenta diversas maneiras de brincar. Na forma triangular, bolas de gude (Figura 13) são colocadas por cada criança que irá brincar. Não existem limites de tentativas, o importante é alcançar o objetivo (VIEIRA, 2019).

Figura 13 – Bola de Gude



Fonte: Das autoras, 2021

#### 4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Para DCNEI (2009), na Educação Infantil, etapa que está ligada a idade de 0 a 5 anos, é de suma importância para o desenvolvimento da criança o uso dos jogos e brincadeiras (Quadro 1). Essenciais no ambiente educacional, para que se trabalhe todo o aparato que o educando necessita apresentar, ao longo do seu processo de ensino-aprendizagem, obtendo os resultados esperados (SILVA, 2017).

**Quadro 1 – Benefícios dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem**

<b>Autor(es)</b>	<b>Título</b>	<b>Ano</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Tipo de estudo</b>	<b>Benefícios dos jogos e brincadeiras</b>
ALMEIDA; LIMA; MENDONÇA	<b>A importância dos jogos para o desenvolvimento psicológico da criança</b>	2013	Fomentar a importância das atividades lúdicas no processo psicológico das crianças, promoverem o respeito pelas pessoas e pelas regras.	Revisão bibliográfica	Ensina a criança a interagir com o próximo, respeitar regras, desenvolver a imaginação, cooperação e com isso promover uma boa autoestima.
ARAÚJO; NOBRE	<b>Jogos e brincadeiras na Educação Infantil</b>	2021	Investigar a importância da contribuição dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento das crianças na Educação Infantil, considerando que esses recursos pedagógicos influenciam de maneira significativa no processo	Pesquisa de natureza qualitativa descritiva	Valorização das atividades lúdicas utilizando os jogos e as brincadeiras pelos professores como ferramenta na sua prática pedagógica, auxilia na formação das crianças, proporcionando aulas mais motivadoras e prazerosas, promovendo um desenvolvimen-

Continuação...			ensino aprendizagem das crianças.		to físico, cognitivo, afetivo e social a elas, transformando esse divertimento em aprendizagem para a vida toda.
RODRIGUES	<b>O lúdico como ferramenta facilitadora no processo ensino e aprendizagem na Escola Municipal de Educação Infantil O Pequeno Príncipe</b>	2020	Analisar a contribuição das ferramentas lúdicas no processo ensino e aprendizagem dos alunos na Escola Municipal de Educação Infantil O Pequeno Príncipe, no Município de Macapá, no Estado do Amapá.	Pesquisa qualitativa do tipo descritiva	Os resultados permitem apontar que os alunos vivenciam o lúdico no seu cotidiano escolar; que as professoras compreendem o lúdico como metodologia facilitadora e promotora de aprendizagens, e mais que isso, se trata de formas de práticas pedagógicas onde aluno aprende se divertindo.
COTONHOTO; ROSSETTI; MISSAWA	<b>A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica</b>	2019	Discutir as principais perspectivas teóricas que abordam o uso de jogos na	Revisão de literatura	Ensejamos estimular o profissional docente a refletir e compreender o jogo como

<p><b>Continuação...</b></p>			<p>escola, e a sua importância para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional da criança a partir de uma abordagem interacionista.</p>		<p>elemento fundamental do trabalho pedagógico</p>
<p>TAVARES; BORELLA</p>	<p><b>A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica</b></p>	<p>2019</p>	<p>Verificar a importância da utilização dos jogos e brincadeiras para na Educação Infantil</p>	<p>Revisão da literatura</p>	<p>Jogos e brincadeiras na Educação Infantil é de suma importância para crianças de quatro a cinco anos</p>
<p>LAMBLEM; JESUS</p>	<p><b>A importância do jogo no processo de aprendizagem na Educação Infantil</b></p>	<p>2018</p>	<p>Refletir, algumas considerações sobre a importância do uso do jogo como ferramenta facilitadora de aprendizagem de crianças e adolescentes</p>	<p>Revisão da literatura</p>	<p>O trabalho mostra as principais ideias dos diferentes papéis que o jogo desempenha no trabalho pedagógico com a finalidade de estimular no profissional docente a reflexão sobre a utilização do lúdico no ensino aprendizagem.</p>

<p><b>Continuação...</b></p> <p>RIBEIRO; FERNANDES; MARQUES</p>	<p><b>Ludicidade e psicomotricidade:</b> o uso do lúdico na intervenção de uma criança com dificuldade psicomotora</p>	<p>2017</p>	<p>Conhecer como os jogos e brincadeiras podem contribuir para a intervenção psicomotora</p>	<p>Pesquisa qualitativa com abordagem fenomenológica</p>	<p>Mediante as observações e intervenções psicomotoras realizadas, foi possível concluir que dificuldades psicomotoras podem ser sanadas com o auxílio do lúdico, de jogos e brincadeiras que trabalhem de forma prazerosa e dinâmica, algo que antes era visto pela criança como um defeito e alvo de comentários maldosos.</p>
---	--	-------------	--	--	--

Fonte: Das autoras (2021)

Ao que foi exposto, percebe-se que diversos autores possuem unanimidade ao relatarem e apresentarem argumentos acerca dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, os mesmos promovem muitas experiências e aprendizados, facilitam a assimilação dos conteúdos, e mais, desenvolvem não apenas o físico e cognitivo, como questões emocionais de cada educando. A incidência de alguns problemas que envolvem a escola, como o aprender e o ensinar, nos faz pensar como resgatar a instituição como espaço para prazer e conhecimento (COTONHOTO; ROSSETTI; MISSAWA, 2019). Confirmando assim, a importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, Borella e Tavares (2019), afirmam que esta etapa precisa incluir brincadeiras, jogos e brinquedos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem, pois são atividades relevantes na educação e há necessidade de acompanhamento do docente para mediar esse processo.

Araújo e Nobre (2021) concordam que as atividades que contém jogos e brincadeiras, contribuem de maneira significativa para que as crianças reproduzam

seus pensamentos, aumentem conhecimentos e é indispensável a utilização das atividades para o desenvolvimento da criatividade do educando, dessa forma, os jogos e brincadeiras possuem inúmeras contribuições para o processo de ensino, auxilia na motivação e na aprendizagem.

De acordo com Almeida, Lima e Mendonça (2013, *apud* SAMULSKI, 2005), o jogo é o melhor caminho que se encontra para mostrar a sua personalidade. O pai que queira saber como é o seu filho, que o deixe jogar e, respeitando o seu jogo, observe-o como é. Outros autores como Catonhoto, Rossetti e Misawa (2019), afirmam que considerar o brincar como uma forma de expressão da criança, que consegue, ao brincar, manifestar questões inconscientes, que ainda não podem ser expressas em palavras. É importante que as crianças convivam em ambientes que possam manipular objetos, brinquedos e interagir com outras crianças e principalmente que possam aprender, pois o brincar é uma importante forma de comunicação.

Percebe-se a importância que os jogos e brincadeiras apresentam na formação de cada educando, lhes preparando cognitiva, psicológica, física e emocionalmente falando. É apresentar aos estudantes, formas subjetivas de cada um solucionar e desafiar seu cotidiano. Promovendo assim, a identidade e autonomia dos mesmos. Apreendem regras sociais, e, portanto, começam a compreender o viver em sociedade, alinhando seus próprios desejos para com os outros (RIBEIRO; FERNANDES; MARQUES, 2016).

De acordo com Tavares e Borella (2019) trabalhar com jogos e brincadeiras na Educação Infantil através de atividades lúdicas só irá facilitar a aprendizagem das crianças, pois torna as atividades mais prazerosas e de fácil assimilação aos conteúdos aplicados. Neste modo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) afirma que para que as crianças possam exercer sua criatividade, é necessário haja a riqueza de experiências que conquistam nas instituições.

A brincadeira é elemento indispensável e fundamental para a construção da identidade. No momento desta, a criança adquire a autonomia, toma decisões, pratica alguns comportamentos, que o levam a maturidade, quando presente no ambiente escolar, obtém ocasião para a conquista do desenvolvimento, habilidade, expressa sua criatividade, a comunicação e socialização, onde oportuniza aprendizagens significativas (TEIXEIRA, 2017).

Afirmam Lambem e Jesus (2018), ao brincar as crianças praticam sua própria reinvenção, refletem acerca de si e da realidade que os rodeia, constroem pensamentos críticos e adquirem uma posição de cidadãos para com a sociedade no qual está inserida, assimilam as emoções e as interpretam, compreendem gestos e as características emocionais, como distinguir medo, dor, raiva, dentre outras emoções, trabalham a cooperação e a criatividade, aprendem a aplicar seu subjetivo e a interpretar o subjetivo do outro.

Tornam-se autores de si próprios, elaborando e escolhendo papéis, fantasiando-se e expressando-se de forma individual e natural, buscando soluções próprias sem a intervenção da figura adulta. Ou seja, nesse momento é quando racionalizam e constroem sua própria personalidade. É quando descobrem os limites de outrem e seus próprios. Aprendem sobre suas limitações e desenvolvem habilidades.

Colocam-se em crescente atenção as tomadas de atitudes do educador, que deve possuir um aparato de conhecimentos teóricos e práticos para que, juntamente com o lúdico, seja capaz de incentivar e promover as corretas aprendizagens, levando sempre em consideração o fazer da criança, ou seja, como ela mesma desenvolve seu modo de brincar (COSTA *et al.*, 2020). É necessária a total atenção e comprometimento do profissional, para que o mesmo, providencie aprendizagens através de brincadeiras e jogos em ambientes adequados e estimulantes. A criança precisa desenvolver seu brincar em ambientes que lhes permitam mover-se, deslocar-se, criar e desmontar, dando espaço e tempo para que a criatividade aconteça (MARQUES *et al.*, 2020). O educador deve deixar que a criança se expresse em seu tempo e apenas orientá-la nesse processo.

Assim sendo, por si só o ato de brincar facilita a aprendizagem, pois exige da criança concentração no que está sendo realizado (BORELLA; TAVARES, 2019). Segundo Rodrigues (2020), a atividade lúdica é fundamental para o desenvolvimento cognitivo da criança, isto é, ela é a conexão que une o real ao imaginário, permitindo o entendimento, despertando interesse e desejo de aprender, enquanto, Ribeiro, Fernandes e Marques (2017), consideram que o desenvolvimento motor da criança através da ludicidade, torna-se gradativamente um recurso necessário para seu desempenho, visto que, o lúdico, jogos e brincadeiras estimulam e desafiam a aprender de maneira divertida e prazerosa. Por meio da brincadeira é desenvolvida a

interação e socialização, sendo um elemento forte e aliado ao professor, dado que, identifica as diversas características da criança.

Para Costa e Silva (2021), a educação psicomotora lúdica é considerada o prazer em executar as atividades através de músicas, danças, jogos ou brinquedos cantados. A criança ao brincar aprende e se diverte, Santos (2017) argumenta que, para a atividade ser caracterizada como lúdica, deverá existir liberdade, ou seja, a vontade para brincar, porquanto, é através deste que a criança participa de momentos prazerosos e adquire uma aprendizagem significativa.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Dado o exposto, a dúvida que iniciou a explanação no tópico referencial teórico, se preocupa com o aspecto da ludicidade na Educação Infantil e que através dos jogos e brincadeiras é possível a construção dos conhecimentos adequados para essa etapa tão importante na vida do educando. Há importância do uso de jogos e brincadeiras como metodologia no processo de ensino aprendizagem da Educação Infantil, permitindo de forma conjunta o avanço em diversas áreas que “compõem” o ser humano, mais especificamente, as crianças.

Infere-se que os jogos são capazes, quando bem orientados, de demonstrar aos educandos diversas soluções para dúvidas e questionamentos que surgem durante essa etapa do aprendizado. Ou seja, o próprio educando, sem a intervenção direta do adulto, percebe que ao longo dessa fase, pode por si próprio solucionar desafios e construir habilidades essenciais para seu desenvolvimento.

Percebe-se que, a construção da sua identidade e autonomia; o trabalho psicomotor e emocional que se conquista com a aplicação certa e de boas metodologias. Através das análises bibliográficas, no qual os objetivos gerais e específicos foram atendidos, percebeu-se que o educando se torna único e singular, compreende a sua realidade e começa a adentrar a sociedade e a cultura que o permeia.

Constata-se a relevância de jogos e brincadeiras na vida da criança, além do lazer e diversão, capacitando a mesma para que possua atitudes cooperativas, e autônomas. Desenvolve-se também o pensamento acerca da importância que uma orientação qualificada pode propiciar para a educação. Ademais, a prática das

brincadeiras em ambiente escolar permite ao educando ser um personagem ativo no seu processo de ensino, desenvolvendo por fim, sua autoconfiança.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Cássia Santos; LIMA, Tamiris; MENDONÇA, Paulo Marconi. A importância dos jogos para o desenvolvimento psicológico da criança. **Aliança pela Infância**, Ceará, 2013. Disponível em: <http://aliancapelainfancia.org.br/inspiracoes/importancia-dos-jogos-para-o-desenvolvimento-psicologico-da-crianca/>. Acesso em: 7 set. 2021.
- ARAUJO, Luzenir da Silva; NOBRE, José Filho Ferreira. Jogos e brincadeiras na Educação Infantil. **Humanidade e Inovação**, v. 8, n. 34, p. 155-165, 2021.
- BIAZOTTO, Lilian. **A brincadeira e o desenvolvimento da criança na Educação Infantil**. Orientador: Ricardo dos Santos. 2014. 30 f. Monografia (Pós-Graduação em Educação) - Mestrando, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2014.
- BRASIL. **Lei de diretrizes e bases da educação nacional**. Conselho de Reitores das Universidades Brasileiras, 1997.
- BRASIL. Ministério da Cidadania. **Jogos e brincadeiras das culturas populares na Primeira Infância**. 1. ed. Brasília: Ministério da Cidadania, 2019.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular**. Brasília-DF: MEC, Secretaria de Educação Básica, 2017.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Referencial Curricular para a Educação Infantil**. Brasília, 1998, v. 1. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/>. Acesso em: 18 ago. 2021.
- BRIZOLA, Jairo; FANTIN, Nádia. Revisão da literatura e revisão sistemática da literatura. **Revista de Educação do Vale do Arinos-RELVA**, v. 3, n. 2, p. 23-39, 2016.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- CARREIRO, Maria da Guia Rodrigues *et al.* A brincadeira como uma metodologia para auxiliar a aprendizagem na Educação Infantil. **Revista Psicologia & Saberes**, v. 8, n. 13, p. 17-33, 2019.
- COSTA, Fábio Soares da; SILVA, Daniel Ramos Gomes da. Ludicidade e Educação psicomotora: Contribuições de um estado do conhecimento para as aulas de educação física escolar. **Biomotriz**, v. 15, n. 1, p. 215- 225, 2021.
- COSTA, Maria Cristiane Alves *et al.* O lúdico na Educação Infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, v. 4, n. 8, p. 173-187, 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.

DEVRIES, Rheta; ZAN, Betty. **A ética na Educação Infantil**: o ambiente sócio-moral na escola. Porto Alegre: Artmed, 2018.

DAVIS, Cláudia; OLIVEIRA, Zilma de. **Psicologia na Educação**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Dicionário Aurélio**. 2. ed. Curitiba: Positivo, 2011.

LAMBLEM, Sirleide Gomes dos Santos; JESUS, Anderson de. A Importância do jogo no processo de aprendizagem na Educação Infantil. **Revista Gestão Universitária**, v. 18, n. 1, p. 1- 11, 2018.

LIMA, Kayra Thailine Sousa; LIMA, Steffany Samanta Carvalho; NASCIMENTO, Vitória de Jesus. Importância da ludicidade na Educação Infantil. **Revista Facimp-Empowerment**, v. 1, n. 1, p. 4-13, 2020.

LOBATO, Sabrine Mota Botelho. O brincar na Educação Infantil. **Rede de Ensino Doctum**, Vitória - ES, ano 2018, p. 1-22, 10 dez. 2018. Disponível em: <http://dspace.doctum.edu.br:8080/xmlui/handle/123456789/37>. Acesso em: 15 set. 2021.

LUCKESI, Cipriano. **Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade**. In: Luckesi, Cipriano (Org.). **Ensaio de Ludopedagogia**. Salvador UFBA/FACED, 2000.

MARQUES, Lidiane da Costa da Silva *et al.* A importância do brincar na Educação Infantil. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, v. 8, n. 11, p. 103-114, 2020.

MARTIM, Ana Maria Rodrigues. O Ato de brincar na Educação Infantil: jogos e brincadeiras. **Educar FCE**, v. 18, n. 1, p. 259-283, 2019.

MARTINS, Fernanda Maria Sousa *et al.* Brincadeiras e jogos infantis: adquirindo habilidades matemáticas através da amarelinha. CONEDU CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 5., 2018, Campina Grande, **Anais [...]** Realize Editora, 2018, p. 1-9 Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/46643>. Acesso em: 22 set. 2021.

MIRANDA, Elizângela *et al.* A importância do ato de brincar na Educação Infantil. **Revista Espacios**, v. 40, n. 12, p. 24-33, 2019.

NOVATO, Karolina Marques. **A importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Orientador: Mardonio Pereira da Silva. 2020. 69f. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em pedagogia) - Licenciando, GOIÁS, 2020.

Disponível em: <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/handle/123456789/1161>.  
Acesso em: 21 maio 2021.

OLIVEIRA, Carla Mendes de; DIAS, Adiclecio Ferreira. A Criança e a Importância do Lúdico na Educação. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, v. 13, n. 1, p. 113- 128, 2017.

OLIVEIRA, Juliana Aparecida Santim de; SILVA, Nivaldo Correia da. O lúdico como ferramenta de aprendizagem na Educação Infantil. **Revista Saber Acadêmico**, v. 25, n. 1, p. 30- 44, 2018.

PALAU, Francisco; QUEIROZ, Emely Trajano; QUEIROZ, Maria Cristina Trajan. Percepção dos professores da escola de educação básica da universidade federal da paraíba sobre a importância de relacionar do lúdico no processo de ensino-aprendizagem das crianças, no ano 2012. **Núcleo do Conhecimento**, v. 4, n. 3, p. 144-260, 2018.

PORANGABA, Dâmaris Rose Matias Jovano. **A relevância das brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem de duas escolas públicas municipais de Lambari d' oeste – Mato Grosso**. Minas Gerais: Editora Real Conhecer, 2021.

PROENÇA, Aline. **10 maneiras de desenvolver a autonomia na Educação Infantil**. Ribeirão Preto: Escola da Inteligência, 2020. Disponível em: <https://escoladainteligencia.com.br/blog/autonomia-na-educacao-infantil/>. Acesso em: 20 maio 2021.

QUEIROZ, Caroline Lobo Santos de; FALCÃO, Mary Silvia Miguel. Autonomia e Educação Infantil: uma análise sobre a concepção de autonomia nos centros municipais de Educação Infantil De Paranaguá. EDUCERE CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 13., 2017, CURITIBA, **Anais [...]** p. 1-17. Disponível em: [https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/23726\\_14002.pdf](https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/23726_14002.pdf). Acesso em: 21 maio 2021.

REIS, Jorgeana Salvador dos. Psicomotricidade: contribuindo para o desenvolvimento psicomotor da criança. **Ideias e Inovação-Lato Sensu**, v. 4, n. 1, p. 105-114, 2017.

RIBEIRO, Thainá Lobato; FERNANDES, Raiane Nunes; MARQUES, William dos Santos. **Ludicidade e Psicomotricidade: o uso do lúdico na intervenção de uma criança com dificuldade psicomotora**. CONEDU, FACIBRA, p. 1-11, 20 dez. 2017. Disponível em: [https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2017/TRABALHO\\_EV073\\_MD1\\_SA9\\_ID527\\_1\\_06092017172819.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2017/TRABALHO_EV073_MD1_SA9_ID527_1_06092017172819.pdf). Acesso em: 18 maio 2021.

RICARDO, Valda Maria do Nascimento. **As brincadeiras e o desenvolvimento socioeducacional da criança**. Orientador: Wilder Kleber Fernandes de Santana. 2017. 70 p. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em pedagogia) - Licenciando, João Pessoa, Paraíba, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/4103/1/VMNR19032018.pdf>. Acesso em: 4 set. 2021.

RODRIGUES, Lucianny Favacho Inajosa. **O Lúdico como ferramenta facilitadora no processo ensino e aprendizagem na Escola Municipal de Educação Infantil O Pequeno Príncipe**. Orientador: Daniel Gozález González. 2020. Tese (Pós-Graduação em Educação) - Asunción, 2020. Disponível em: <http://revistacientifica.uaa.edu.py/index.php/repositorio/article/viewFile/906/828#:~:text=Os%20resultados%20permitem%20apontar%20que,o%20aluno%20aprende%20se%20divertindo>. Acesso em: 15 jun. 2021.

RODRIGUES, Sónia Arminda da Rocha. **Promover as Competências Sociais da criança no Jardim-de-Infância e na Creche**. 2014. 68f. Dissertação (Mestrado em Educação Pré-Escolar) - Mestrando, Universidade do Minho, 2014. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/37935/1/S%c3%b3nia%20Armind%20da%20Rocha%20Rodrigues.pdf>. Acesso em: 18 maio 2021.

SARMENTO, Teresa; FERREIRA, Fernando Ilídio; MADEIRA, Rosa. **Brincar e Aprender na Infância**. 1. ed. Porto, Portugal: Editora Porto, 2018. 176 p. ISBN 978-972-0-34473-1.

SANTOS, A. F. **Ludicidade e educação: o lúdico e a prática pedagógica na Educação Infantil**, 2019. TCC, 25 f. (Curso de Pedagogia). Faculdade Anhanguera Itapeirica da Serra, 2019.

SILVA, Benedita da Conceição Mendes; SANTOS, Lilian de Jesus Marques. **A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança**. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm>. Acesso em: 16 maio 2021.

SILVA, Maria José Rodrigues da *et al.* Compreender o lúdico nas práticas pedagógicas da Educação Infantil? Interagir, socializar e adquirir conhecimentos através do lúdico. CONEDU, 5., **Anais [...]** Campina Grande: Realize Editora, 2017. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/36180>. Acesso em: 23 ago. 2021.

SILVA, Malena C. Teodoro da; OLIVEIRA, Alexandre Augusto Cruz de; IVO, Ivone José. A contribuição do lúdico no desenvolvimento psicomotor da criança. **Revista De Trabalhos Acadêmicos-Campus Niterói**, América do Norte, 1, ago. 2018. Disponível em: <http://www.revista.universo.edu.br/index.php?journal=1reta2&page=article&op=view&path%5B%5D=6678&path%5B%5D=3367>. Acesso em: 20 Nov. 2021.

SILVA, Mariana Claro Amaral da. **Autonomia, Crianças e Organização do Espaço: Relato de experiências de intervenção pedagógica em Creche e Jardim de Infância**. Orientador: Catarina Tomás. 2014. 68 f. Tese (Mestrado em Educação Pré-Escolar) - Mestrando, Escola Superior de Educação de Lisboa, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ipl.pt/bitstream/10400.21/4002/1>. Acesso em: 19 maio 2021.

SANTOS, Márcia Regina dos. Autonomia e a Educação Infantil. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 5, n. 1, p. 1-20, 2014.

SILVA, Renata Joyce Diniz. **Ludicidade como ferramenta metodológica motivacional no ensino e aprendizagem de química**. 2017. 60 f. (Trabalho de

Conclusão de Curso – Monografia), Curso de Licenciatura em Química, Centro de Educação e Saúde, Universidade Federal de Campina Grande. Disponível em: <http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/jspui/handle/riufcg/18880>. Acesso em: 31 out. 2021.

SOUZA, Antónia Silva de. **O lúdico na prática pedagógica: O desenvolvimento e aprendizagem das crianças das escolas públicas do município de São Luís Gonzaga - Maranhão - Brasil.** Orientador: Jorge Manuel de Almeida Castro. 2021. 114f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Educação Supervisão Pedagógica) - Mestrando, Lisboa, 2021.

TAVARES, Rita De Cássia; BORELLA, Douglas Roberto. A importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, v. 5, n. 3, p. 106-116, 2019.

TEIXEIRA, Cheila Cristina dos Santos. A Importância da Brincadeira no Desenvolvimento Cognitivo Infantil. **ID on line Revista de psicologia**, v. 10, n. 33, p. 94-102, jan. 2017. ISSN 1981-1179. Disponível em: <https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/641/901>. Acesso em: 16 nov. 2021.

VIEIRA, Cláudia Maria da Silva. **Brincadeiras Populares: um resgate da cultura do brincar.** Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão, São Luís: EDIFMA, 2019. 91 p. ISBN: 978-85-69745-83-9.

VYGOTSKY, Levi Semenovich. **A formação social da mente.** 4. ed. São Paulo: Martins, 1991.

VYGOTSKY, Levi Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** Trad. José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, Levi Semenovich. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1999.