

## **JOGOS E BRINCADEIRAS NA VIVÊNCIA LUDICA DAS PRÁTICAS EDUCATIVAS**

Marco Aurélio da Silva <sup>1</sup>  
Aristéia Mariane Kayser<sup>2</sup>

**RESUMO:** Os espaços escolares têm superado muitos desafios em relação à educação infantil, onde muitas conquistas nessa faixa etária têm direcionado e estimulado os profissionais nas mais diversas etapas do desenvolvimento infantil. Os jogos e brincadeiras nessa perspectiva surgem como recursos essenciais para a promoção dessas crianças de forma positiva e prazerosa. Portanto, considerou a importância das reais contribuições dos jogos e brincadeiras para o ensino-aprendizagem, foram relevantes estudos bibliográficos de autores renomado, referente à temática como Antunes (2003), Kishimoto (2003; 2010; 2011), Maluf (2003; 2008).

**Palavras-chave:** Jogos e Brincadeira, Ensino-Aprendizagem, Educação Infantil.

---

### **Introdução**

Durante alguns séculos a educação das crianças foi entendida como tarefa exclusiva da família, principalmente da mãe. Segundo OLIVEIRA (2011) não existia um local ou uma instituição em que os pais pudessem colocar os seus filhos para estudar. Portanto, a criança era vista como um pequeno adulto.

Logo que a criança passava pela fase dos cuidados especiais o qual era totalmente dependente do adulto, chegava o momento de ajudar as pessoas mais velhas nas atividades do dia a dia, e assim tinham que aprender o fundamental para se integrar ao meio em que vive.

A palavra “lúdico”, de acordo com o dicionário Aurélio (2010), está relacionada a jogos, brinquedos e divertimentos. Essa estratégia de ensino está presente no contexto infantil desde o nascimento da criança, visto que a

---

<sup>1</sup> Mestre em Ciências Sociais – UFSM, Mestre em Educação – UNISC, Especialista em Gestão Educacional – UFSM, Especialista em Mídias na Educação – UFPEL, Especialista em Educação Ambiental – UFSM, Licenciado em Filosofia e Pedagogia, Chapadinha -MA/BRASIL, E-mail: [marcoaurelio22000@yahoo.com.br](mailto:marcoaurelio22000@yahoo.com.br).  
Endereço Lattes: <http://lattes.cnpq.br/666538386655682>

<sup>2</sup> Especialização em Gestão da Organização em Saúde Pública – UFSM, Especialização em Educação Ambiental – UFSM, Bacharel em Enfermagem – FISMA, Licenciada em Pedagogia – UNINTER - Chapadinha - MA/BRASIL, E-mail; [amarianekayser@yahoo.com.br](mailto:amarianekayser@yahoo.com.br); Endereço Lattes. <http://lattes.cnpq.br/7654244279351973>

partir de suas primeiras ações e interações com o meio representa a exploração desse ambiente sendo interpretada pelos adultos como brincadeiras onde é considerado parte integrante na vida do ser humano por se constituir numa atividade prazerosa, espontânea e satisfatória ao indivíduo, além de promover a propagação nos aspectos motor e cognitivo.

O corpo e o meio, a infância e a cultura adulta faziam parte de um só mundo. Esse mundo podia ser pequeno, mas era eminentemente coerente, uma vez que os jogos caracterizavam a própria cultura, a cultura era a educação, e a educação representava a sobrevivência (ALMEIDA, 2003 p. 19).

Embora a cultura infantil e a adulta se dessem na mesma via, visto que os jogos eram construídos de acordo com o modo de vida, nos momentos de prazer, através do lúdico, estes, por sua vez, aprendiam como se comportar e agir, pois entende-se que ao mesmo compasso que se divertiam, também preparavam-se para a própria resistência.

Desde épocas passadas, como na Grécia Antiga, já havia quem valorizava os jogos e brincadeiras como contribuição para desenvolver as aptidões das crianças na fase infantil.

Platão, um dos estudiosos mais potentes, afirmava que: “os primeiros anos de vida da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de crianças” (ALMEIDA 2003, p. 19-20).

As inquietações por parte de alguns estudiosos se reportavam à necessidade de fazer valer um espaço adequado para aprimorar o desempenho das habilidades infantis em que a ludicidade fosse uma das metodologias que contribuísse para a formação pessoal, independente de gêneros, favorecendo uma rica oportunidade a todos, permitindo aos educandos, através dos jogos, uma proximidade com sua própria realidade.

Professores da época buscavam por em prática as contribuições que os jogos e brincadeiras poderiam proporcionar para o desenvolvimento infantil que um dos pontos principais estava voltado para a observação da criança



como um ser singular e histórico que possui a capacidade de aprender de forma dinâmica e lúdica.

No que se refere ao espaço lúdico, este nos remete à ideia de cultura do brincar enquanto meio favorável nos tempos atuais que permite uma conexão fundamental para que o aluno se desenvolva nos aspectos globais, em especial, na pré-escola. Nesse sentido, supõe-se que os jogos e brincadeiras têm um importante papel na constituição do desenvolvimento do aluno enquanto ser histórico e cultural e na construção do seu saber.

Acredita-se que desde muito cedo a criança, no núcleo familiar e social, já participa do mundo lúdico através das interações onde é possível perceber como ser participante do mundo real e expressar os mais variados tipos de sentimentos.

Assim, “[...] a ludicidade é um grande laboratório para o desenvolvimento integral da criança, que merece atenção dos pais e dos educadores, pois é através das brincadeiras que a criança descobre a si mesmo e o outro” (DIAS, 2013, p. 14).

O termo ludicidade não se resume apenas em divertimento e entretenimento para criança, mas permite uma verdadeira participação ativa, possibilitando, assim, um entrosamento por parte desta tanto no brincar em grupos, como também sozinha. Desse modo, aprende a ter espírito de equipe e tomar decisões.

A atividade recreativa permite às crianças situações que favoreçam o desenvolvimento de seus potenciais refletido no seu cotidiano por meio do brincar, pois através das brincadeiras a criança socializa seus conhecimentos com mais facilidade.

Ao longo do tempo várias conquistas fizeram parte do contexto educacional infantil, inclusive a concepção de que os jogos e brincadeiras poderiam contribuir para uma educação sem repressão em que o aluno era visto como um personagem que funcionava apenas como receptor dos pensamentos alheios e sem direito a expressar o que trazia em seu interior, tempos esses de maior alienação das classes populares.

O ensino, dentro das escolas, tem avançado de maneira considerável, mas ainda está engatinhado com relação à elevação de seus resultados, portanto a escola que valoriza a importância do lúdico como auxílio para um melhor desempenho nas etapas de construção de conhecimento das crianças está convergente com as propostas educacionais dos dias atuais.

Sabe-se que o desenvolvimento infantil não acontece de forma linear. Essas transformações ocorrem gradualmente e esta só se estenderá se houver uma ligação harmoniosa entre os fatores biológicos e os externos, no caso, um ambiente que lhe propicie um bem estar.

Nesse sentido, os jogos e brincadeiras assumem tarefa de relevante importância para elaboração do conhecimento de mundo na Educação Infantil. O jogo dá liberdade para o aluno durante sua trajetória de vida: criar, recriar, construir, refletir, questionar, ou seja, experimentar várias situações que lhe permita avanços e retrocessos.

Diante dos estudos feitos em torno do valor dos jogos e brincadeiras como recursos positivos para o ensino na pré-escola, tratar-se-á, a seguir, de três concepções de cunho relevante para esse momento. Os autores Maluf (2003), Antunes (2003) e Kishimoto (2003, 2010, 2011), aqui mencionados, têm conhecimentos e contribuições para abordarem sobre a importante função que os jogos e brincadeiras têm a oferecer para enriquecer as práticas pedagógicas.

### **As concepções de jogos e brincadeiras na visão de Celso Antunes**

As brincadeiras e jogos são de fundamental importância para promover um melhor desempenho das estruturas cognitivas do discente, pois o brincar e o jogar são constituídos basicamente por liberdade, liberdade de escolha, imaginar e criar sem nenhuma obrigação.

Houve um tempo em que se buscava oposição entre o brincar e o aprender e, por isso, o “lugar das brincadeiras” não se confundia com sala de aula que era “lugar das aprendizagens”. Felizmente

estamos superando esse obstáculo e não está longe o momento em que a construção do Eu e saberes estarão inteiramente juntos como em saltos no jogo da amarelinha, sempre em busca do melhor (ANTUNES, 2003, p.07).

As brincadeiras e jogos nos tempos atuais são apreciados de maneira diferente no espaço da sala de aula, pois são vistos como estratégias que facilitam o aprendizado de cada criança.

Nessa perspectiva, é notável que a Educação Infantil superou empecilhos, portanto, é possível compreender como o autor afirma que a construção do conhecimento estão acoplados como os jogos na intenção de estar sempre proporcionando um passo adiante à procura de melhorias no processo educativo. De acordo Antunes (2003):

Do ponto de vista educacional, a palavra jogo se afasta do significado de competição e se aproxima de sua origem etimológica latina, com o sentido de gracejo ou mais especificamente divertimento, brincadeira, passatempo. Desta maneira, os jogos infantis podem até excepcionalmente incluir uma ou outra competição, mas essencialmente visam estimular o crescimento e aprendizagens e seriam melhor definidos se afirmássemos que representam relação interpessoal entre dois ou mais sujeitos realizadas dentro de determinadas regras (ANTUNES, 2003, p.09).

No campo educacional o jogo não pode ser visto ou interpretado de maneira competitiva, embora tenha-se alguns jogos competitivos ou cooperativos com regras como Antunes (2003) afirma. Este, portanto, precisa ser visto como diversão, distração e principalmente como elemento de incentivo para estimular o ensino-aprendizagem, tendo em vista que o jogo permite a inclusão do lúdico, uma vez que favorece uma relação de troca de informações entre os envolvidos visando instigar o desenvolvimento das aprendizagens dos educandos possibilitando a ampliação de linguagens e a construção de sua história e, desse modo, permitindo-o, também, desafiá-lo a pensar, estimulando sua capacidade de associação. Os jogos e as brincadeiras propiciam à criança o raciocínio lógico, o aprendizado e o divertimento.

“[...] importante não é apenas conhecer jogos e aplicá-los, mas essencialmente refletir sobre suas regras e, ao explicitá-las, delas fazer ferramentas de afeto, instrumento de ternura processo de realização do eu pela efetiva descoberta do outro [...]” (ANTUNES, 2003, p. 13).

Vale ressaltar que é relevante que o docente tenha todo conhecimento do jogo e de suas regras, mas isso não é o suficiente para que o professor exponha suas atividades envolvendo estes recursos aos alunos, cabe, ainda, a este profissional fazer desse momento uma oportunidade para que os aprendentes venham conseguir superar seus medos, suas expectativas e propiciar uma forma de interação e afeto mostrando e ensinando que é necessário o respeito mútuo e o carinho entre todos os envolvidos neste processo para que, de fato, aconteça uma aprendizagem satisfatória.

Nesse contexto, os jogos e brincadeiras não poderão ser levados para o ambiente escolar sem que seja feita uma ponderação sobre até que ponto estas estratégias servirão para estimular o ensino de forma curiosa e agradável, interligando o concreto com o imaginário.

A aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social e o jogo constitui uma ferramenta pedagógica ao mesmo tempo promotora do desenvolvimento cognitivo e do desenvolvimento social. Mais ainda, o jogo pedagógico pode ser um instrumento da alegria. Uma criança que joga antes de tudo o faz porque se diverte, mas dessa diversão emerge a aprendizagem e a maneira como o professor, após o jogo, trabalhar suas regras pode ensinar-lhe esquemas de relações interpessoais e de convívios éticos (ANTUNES, 2003, p.14).

Portanto, é de suma importância que o desenvolvimento social da criança seja compreendido como fator relevante na construção do conhecimento, assim, o jogo possibilita essa chance da criança se envolver de forma espontânea e alegre com o próximo favorecendo, dessa forma, uma aprendizagem de ambas as partes em que o desenvolvimento cognitivo reflete uma absorção daquilo que lhe é proposto como estímulo para superar os desafios, visto que ao associar o jogo com a informação se estabelece, através desta união, uma interação do eu (a criança), com o meio sociocultural.

Além dela, adquirir uma aprendizagem satisfatória também se diverte despertando para novas descobertas que emerge a cada etapa estabelecida.

“[...] Um único jogo pode em determinadas circunstâncias proporcionar elementos de intenso prazer na criança, mas sua aprendizagem somente se concretizará quando esse jogo estiver imerso em um projeto, com etapas claramente estabelecidas [...]” (ANTUNES, 2003, p.15).

Nesse sentido, o docente, ao lançar o jogo para a criança, é necessário que aquele tenha metas ou objetivos para serem alcançados, pois não poderá oferecer o jogo para que a criança tenha apenas momentos de satisfação, uma vez que aprendizagem apenas ocorrerá de forma significativa se houver uma intenção entre o jogo e a proposta de aprendizagem a partir dele.

Sabe-se que alguns momentos no espaço de sala de aula o lúdico é interpretado apenas como momentos interativos em que a criança não é direcionada a contextualizar as regras do jogo com a prática pedagógica dificultando, assim, o processo para a construção gradativa do desenvolvimento infantil.

### **As concepções de jogos e brincadeiras na visão de Tizuko Morchida Kishimoto**

Por meio das brincadeiras e jogos, a criança se solta e canaliza suas energias, animações, tendo o poder de mudar uma realidade proporcionando, assim, oportunidades para liberar suas fantasias.

De acordo com este pesquisador em seu livro, jogo, brinquedo, brincadeira e a educação:

“[...] Entende-se que o jogo, por ser uma ação voluntária da criança, um fim em si mesmo, não pode criar nada, não visa um resultado final. O que importa é o processo em si de brincar que a

criança se impõe. Quando ela brinca não está preocupada com a aquisição do conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física. Da mesma forma, a incerteza presente em toda conduta lúdica é outro ponto que merece destaque. No jogo, nunca se sabe os rumos da ação do jogador, que defenderá, sempre, de fatores internos, de motivações pessoais e de estímulos externos como a conduta do parceiro (KISHIMOTO, 2010, p.28).

O brincar, por si só, constitui-se de grande importância para a criança, assim como o jogo, pois os dois são indissociáveis, uma vez que enquanto brinca e se diverte este sujeito em formação se beneficia, pois o seu desenvolvimento está acontecendo.

O educador sempre será o intermediário que propõe desafios e meios de solucionar os problemas promovendo o desenvolvimento de todas as habilidades que o aluno possa apresentar no decorrer de todo processo do jogo, nesse contexto, este recurso tem efeitos de grande importância em todas as fases de vida da criança, contudo, é inadmissível que seja visto ou considerado como atividade banal, ou até mesmo perda de tempo, porém é importante planejar os jogos que serão utilizados em sala de aula.

O jogo propicia à criança aprender de forma prazerosa adquirindo conhecimentos, pois este é um recurso que favorece o educando a desenvolver capacidades físicas e cognitivas contribuindo para que o aprendente reformule situações-problemas resolvendo-as, colocando as suas próprias características nelas.

“[...] O jogo, como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações de jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola, além de poder estar promovendo o desenvolvimento de novas estruturas cognitivas (KISHIMOTO, 2003, p. 80).

O jogo, no âmbito escolar, se torna um importante aliado no processo ensino-aprendizagem da criança permitindo a ela a ampliação de suas habilidades, uma vez que é evidente sua total importância para o aperfeiçoamento do conhecimento do indivíduo de forma completa lhe

propiciando, através do jogo, uma relação de proximidade com o ensino e também com a cultura a serem conduzidas na escola tornando-a um ser criativo e independente.

A criança se tornará mais esperta, habilidosa, reflexiva e determinada nas situações cotidianas para inovar em seu espaço, quando é instigada à aprendizagem com atividades lúdicas que favoreçam o desenvolvimento de suas estruturas cognitivas.

Os jogos e brincadeiras ao serem desempenhados pela criança se tornam uma ação concreta em que o lúdico permite o educando se sentir à vontade de forma espontânea.

As experiências que jogos e brincadeiras oferecem para a criança ao longo do tempo também estão vivas e fazem parte de suas vidas, porém, com diferentes meios de brincar, lhes propiciando fazer uso do jogo simbólico, de forma que venham alterar os nomes originais dos objetos. Desse modo, os sujeitos em formação são renovados a partir do poder de recriação e imaginação.

A importância desta modalidade de brincadeira justifica-se pela aquisição do símbolo. É alterado o significado de objetos de situações, é criando novos significados que se desenvolve a função simbólica, o elemento que garante a racionalidade ao ser humano. Ao brincar de faz de conta a criança está aprendendo a criar símbolos (KISHMOTO, 2010, p.32).

Na brincadeira de faz de conta a criança é astro que institui sua própria significação. O foco principal da brincadeira é a função pela qual a criança adota, mostra e permite o desenvolvimento de regras e da imaginação através de gestos e ações expressadas.

Com a brincadeira a criança desvenda suas aspirações, sua vontade e suas fantasias. Dando início a identificação, colocando outros nomes nos objetos e refletindo em suas vivências e suas experiências anteriores.

A brincadeira de faz de conta é uma demonstração da realidade da criança, é onde ela representa papéis, revela seus sentimentos, medos, angústias conflitos e frustrações.

O uso do brinquedo ou jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situação de ensino-aprendizagem e desenvolvimento infantil. Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objeto e o desempenho de ações sensório-motoras (físicas) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos de aprendizagem surge a dimensão educativa (KISHIMOTO, 2011, p.40-41).

O brincar de forma educativa desperta na criança o empenho, o gosto pelo brincar desenvolvendo, também, todos os aspectos intrínsecos nesse processo de construção do saber.

Existem variados tipos de jogos que favorece o desenvolver das capacidades de uma criança pequena, sendo estes de grande valia para a construção do desenvolvimento dos indivíduos. No entanto, quando se faz uso do brinquedo e do jogo com a finalidade de ter em troca o aprendizado e o desenvolvimento das crianças, sem dúvida o sucesso é garantido propiciando, assim, múltiplas inteligências que favorecerá no aprendizado. Dessa forma, se efetivará a dimensão educativa.

Utilizar o jogo na Educação Infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e a ação ativa e motivadora. (KISHIMOTO, 2011, p. 41).

Considerando que os jogos e brincadeiras têm valor para a aprendizagem da criança, faz-se necessário conduzir com relevância essa inserção no campo educacional criando alternativas para facilitar e fazer crescer a constituição do saber. Dessa forma, faz-se necessário colocar jogos e brincadeiras à disposição dos alunos, pois estes lhes permitirão experimentar e descobrir para que servem cada um desses recursos e, assim, despertar-lhes a curiosidade e desejo de aprender como se joga ou se brinca.

O educador precisa realmente conhecer e ter experimentado, antes de pôr em prática com as crianças, qualquer atividade, pois no período das brincadeiras o docente deve dirigir, mediar e analisar o conhecimento que a criança está adquirindo.

Jogos e brincadeiras são estratégias que incentivam a ativa construção dos conhecimentos da criança em que a criatividade, o equilíbrio, a coordenação motora, a atenção, a expressão, a imaginação e a percepção vão sendo trabalhadas nas crianças.

### **As concepções de jogos e brincadeiras na visão de Angela Cristina Maluf Munhoz**

Todo ser humano necessita, em sua vida, do brincar, em especial a criança, por isso é preciso que esta venha, em sua infância, vivenciar momentos prazerosos que somente o brincar lhe favorece, de maneira natural e singular.

Diante desta perspectiva a autora em estudo vem suscitar o olhar voltado para o lúdico como fonte de inspiração para proporcionar o conhecimento de forma prazerosa entre o brincar e o meio sociocultural no qual está inserida. Compreende-se, assim, que através dos jogos e das brincadeiras a criança expressa suas emoções e, aos poucos, passa a internalizar informações, organiza os sentimentos, conhecimentos e habilidades levando-a a desenvolver sua musculatura e o equilíbrio.

A estruturação preestabelecida entre o imaginário e o real protagoniza, dessa forma, a liberdade de escolher, sonhar e decidir, focando em praticar uma ação vislumbrando o ensino educacional com bases essenciais, de valores construídos no decorrer de seu crescimento favorecendo sua própria construção e sociabilidade com o outro e o mundo que a cerca.

Nesse contexto:

O brincar não pode ser considerado apenas uma imitação da vida do adulto, pois em cada fazer novamente a criança pode encontrar o

significado da sua experiência relacionado com o seu contexto e coloca-se como agente de sua história que aceita uma realidade ou a transforma. (MALUF, 2003, p. 19).

As brincadeiras, no contexto infantil, não devem ser decifradas apenas como forma de reprodução, ou seja, de situações vivenciadas por pessoas maduras com conhecimento de um meio já organizado. Entretanto, o discente não deverá ser considerado como alguém incapaz de organizar seu pensamento diante de estímulos proporcionados pelo meio no qual está inserido, pois este é um ser capaz de formular conceitos a respeito de suas interações com o adulto.

A criança, em sua imitação ou reprodução, não pode ser percebida apenas como um reflexo da ação de um adulto, uma vez que é sabido que através da imitação o aprendente poderá construir um novo arranjo para sua criatividade, embora já tenha vivenciado esta mesma situação, mas sem sombra de dúvidas, a cada momento, o aprendizado é diferente e o contexto assimilado por este é de inovação, ou seja, aquilo que não fora capacitado anteriormente é elevado ao grau de maior ampliação do desenvolvimento perceptivo.

Por meio das brincadeiras, dos jogos simbólicos é que, possivelmente, o ser humano contempla o mundo ao seu redor, demonstrando suas habilidades físicas como: correr, subir, saltar, pular; aprenderá a conviver com as regras básicas dos jogos e seus resultados, sejam eles negativos ou positivos.

Evidencia-se que os jogos e brincadeiras, utilizados como recursos pedagógicos, contribuirão para o processo formativo de sintonia do cidadão com o mundo externo. Assim, “Toda criança que brinca vive uma infância feliz, além de torna-se um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, conseguirá superar com mais facilidade problemas que possam surgir no seu dia-a-dia” (MALUF, 2003, p. 21).

Compreende-se que a criança que tem a oportunidade de brincar está exercendo o seu direito de se expressar com mais facilidade e de tornar-se

capaz de agir, mediante frustrações, com mais equilíbrio. No entanto, ao ser impedida de tal atividade, tem maior chance de se tornar um adulto desequilibrado e com dificuldades de relacionar-se com outras pessoas. É visível que uma pessoa que não explorou as brincadeiras na infância tem mais probabilidade de ser uma pessoa frustrada e com sérias dificuldades de sociabilidade.

A cada necessidade de criar e recriar é pertinente para a vida do ser humano que estar em plena apropriação do conhecimento tornando-se o principal responsável de sua própria produção histórica.

O jogo e o brincar são uma forma de descontração e, ao mesmo tempo, de ensino, pois ao usufruirmos desses meios, independentes da cultura, no momento é uma maneira de se desenvolver integralmente.

O lúdico, na fase infantil, é fator de grande relevância para este momento, pois acredita-se que são nos momentos de interação que vai sendo concretizada a formação da identidade da criança “[...] acredita-se que através do brincar a criança prepara-se para aprender” (MALUF, 2003, p. 20). Dessa forma, entende-se que a criança, brincando, consegue desenvolver aptidões que favoreçam em sua vivência, formulando novos conceitos e, principalmente, estimulando-a a criar sua própria identidade.

Os jogos e brincadeiras fazem parte da formação pessoal do ser humano, pois este precisa desses recursos para explorar o meio no qual está inserido. O agir, através do brincar, faz parte da maneira infantil de se expressar diante de seus sentimentos, uma das características importantes nessa fase é a curiosidade que o indivíduo desenvolve ao ter contato com outras pessoas e a imitação do fazer adulto, por ela observado, é que a estimula a desenvolver suas habilidades pondo em prática em algum momento tudo o que absorveu na relação com o outro, pois é brincando cotidianamente que a criança reproduz suas vivências e aprende a se preparar melhor emocionalmente para controlar suas emoções e atitudes na hora de interagir.

A criança é curiosa e imaginativa, está sempre experimentando o mundo e precisa explorar todas as suas possibilidades. Ela adquire experiência brincando. Participar de brincadeiras é uma excelente oportunidade para que a criança viva experiências que irão ajudá-la a amadurecer emocionalmente, a aprender uma forma de convivência mais rica (MALUF, 2003, p. 21).

Portanto, o ato de brincar em conjunto com outras crianças contribui para a compreensão de alguns princípios educativos como: se comportar diante de situações competitivas, respeitar o próximo, saber esperar sua vez, divisão, obediência às regras de boa convivência. Ao brincar, o sujeito em desenvolvimento vivencia experiências do cotidiano de forma simbólica, pois entende-se que através das relações sociais é que acontece a aquisição de novos conhecimentos, é a partir deste acontecimento que ocorre as transformações das informações obtidas como resultado dessas relações.

Essas situações enriquecem sua construção de mundo e aproxima os discentes do desenvolvimento de princípios éticos e morais em que a adequação desses valores lhe proporcionará melhores resultados no decorrer da vida adulta.

Os bons modos dos alunos são adquiridos em diversas situações de interações com outras pessoas no decorrer de suas fases de formação do “eu” enquanto ser ativo e responsável de sua própria identidade pessoal.

A criança, ao brincar, estimula seu pensamento investigativo e criativo sendo questionadora e crítica, dessa maneira, proporciona, a si mesma, um enriquecimento pessoal. Todas as atividades que envolvem o lúdico se fazem relevantes para o ensino-aprendizagem do aluno em todo o ciclo evolutivo.

### **Considerações**

Entende-se que os jogos e brincadeiras não devem ser realizados como passatempo na sala de aula, tendo em vista que o lúdico favorece a aprendizagem, trazendo significados e experiências para o aluno se desenvolver.

A ludicidade é um fator importante e essencial para a vida da criança, através dos jogos e brincadeiras o educador propicia, em suas aulas, um melhor aprendizado e um bom relacionamento com seus alunos possibilitando, assim, uma boa compreensão de mundo por parte das crianças. Os jogos e as brincadeiras utilizados como recurso pedagógico no ensino de Educação Infantil envolvem todos os aspectos necessários para a promoção das habilidades dos discentes nesta etapa de seu desenvolvimento, tendo em vista que os educandos são preparados para atuar nas fases posteriores do ensino e é nesta mesma etapa educacional que os aspectos sociais, emocionais, pessoais e psicológicos dos alunos se desenvolvem e amadurecem possibilitando, assim, a conexão entre todos os envolvidos no processo de construção do conhecimento e destes com as disciplinas e conteúdos estudados durante o seu percurso ao longo do processo de ensino-aprendizagem.

## **Referências**

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**: prazer de estudar técnicas e jogos pedagógicos, 11 ed. São Paulo: Loyola, 2003.

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir, fascículo 15, Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

DIAS, Aline. **A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil**. Trabalho de Pós-graduação em Psicopedagogia e Gestão Escolar, publicado na Revista Educação e Linguagem. Disponível em:  
<http://www.ice.edu.br/TNX/storage/webdisco/2013/12/09/outros/2774a56f536917a99a29a6ec671de86.pdf>. Acesso em: 26. Dez.2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 7 ed. São Paulo: Cortez, 2003.

\_\_\_\_\_, M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 13 ed. São Paulo: Cortez, 2010.

\_\_\_\_\_,M. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo. Cengage Learning, 2011.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar:** prazer e aprendizado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

\_\_\_\_\_, Angela Cristina Munhoz. **Atividade Lúdicas para Educação Infantil:** conceitos, orientações e práticas. Petrópolis, RJ: vozes, 2008.