

IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL, ARTICULANDO DIMENSÕES COGNITIVAS, SOCIAIS, EMOCIONAIS E MOTORAS, BEM COMO A INTENCIONALIDADE DIDÁTICAS DO DOCENTE

Iones Lucia da Silva¹
Rozineide Iraci Pereira da Silva²

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo analisar a importância do lúdico, por meio de jogos e brincadeiras, no desenvolvimento integral da criança na educação infantil. A pesquisa baseia-se em abordagem qualitativa e revisão bibliográfica de autores como Piaget, Vygotsky, Lima e Gadelha, que discutem o brincar como parte essencial da aprendizagem. O estudo identifica que o lúdico favorece o desenvolvimento cognitivo, emocional, motor e social, além de fortalecer a autonomia, a imaginação e a socialização entre as crianças. Observou-se que as atividades lúdicas, quando planejadas e mediadas pelo professor, tornam o processo de ensino mais significativo e prazeroso, estimulando a criatividade e a construção de novos conhecimentos. Conclui-se que o uso do lúdico em sala de aula não é apenas um recurso recreativo, mas uma prática pedagógica fundamental, capaz de promover aprendizagens duradouras e o desenvolvimento pleno da criança.

Palavras-chave: Lúdico. Brincadeiras. Educação Infantil. Desenvolvimento Infantil. Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

A educação infantil constitui a base para a formação global da criança, abrangendo não apenas aspectos cognitivos, mas também dimensões sociais, afetivas, corporais e simbólicas. Nesse contexto, o brincar assume papel central, configurando-se como uma prática essencial ao desenvolvimento humano. O tema “A relevância dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem na educação infantil” emerge da necessidade de compreender como o lúdico, quando utilizado de forma intencional e planejada, contribui para o processo de construção do conhecimento e para o desenvolvimento integral da criança no ambiente escolar.

¹ Doutoranda em ciências da Educação pela Cristian Business School, mestre em Educação pela Amazonia University, Especialista em Psicopedagogia formada na Faculdade Fiar, Gestão Pública pela Universidade Federal Unir, Licenciatura em Pedagogia pela Faculdade Integrada Fiar.

² PhD, doutora em ciências da educação, mestra em ciências da educação, especialista em escrita avançada, psicopedagoga, pedagoga, Professora e orientadora da Christian Business School - CBS.

O presente estudo tem como objetivo geral analisar de que maneira os jogos e as brincadeiras, mediados pelo professor, favorecem o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, ampliando as capacidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras das crianças. Para tanto, foi realizada uma pesquisa bibliográfica fundamentada em autores clássicos e contemporâneos, como Piaget, Vygotsky, Lima e Gadelha, cujas obras discutem o brincar como elemento estruturante do desenvolvimento infantil e como recurso pedagógico indispensável no cotidiano escolar. Tais autores ressaltam que o lúdico não deve ser compreendido como atividade acessória, mas como parte constitutiva da aprendizagem e do desenvolvimento.

A literatura analisada evidencia que o ato de brincar transcende o caráter recreativo frequentemente atribuído às brincadeiras. Nessa perspectiva, o lúdico constitui uma forma privilegiada de aprendizagem, na medida em que favorece a exploração do meio, estimula a imaginação, amplia a linguagem, promove a socialização e possibilita a construção de conhecimentos de maneira prazerosa e significativa. Por meio dos jogos, as crianças experimentam, criam hipóteses, resolvem problemas, expressam emoções e desenvolvem habilidades essenciais para sua formação.

Nesse processo, destaca-se a atuação do professor como mediador, responsável por planejar, organizar e orientar as experiências lúdicas de acordo com as necessidades, interesses e ritmos individuais de cada criança. A mediação docente é fundamental para transformar o brincar espontâneo em oportunidade de aprendizagem intencional, sem descaracterizar sua essência prazerosa. Ao integrar jogos e brincadeiras ao planejamento pedagógico, o professor amplia as possibilidades de interação, de participação ativa e de construção do conhecimento, tornando a sala de aula um espaço mais dinâmico, criativo e significativo.

Outro aspecto relevante discutido na literatura refere-se ao potencial dos jogos para promover a inclusão e o desenvolvimento integral. Quando utilizados de maneira adequada, os recursos lúdicos favorecem a autonomia, a cooperação, o respeito às regras, a expressão de sentimentos, o desenvolvimento motor e a capacidade de resolução de conflitos. Assim, o lúdico torna-se instrumento pedagógico que dialoga com a pluralidade das infâncias e atende às demandas de uma prática educativa humanizada, acolhedora e socialmente contextualizada.

Diante dessas considerações, conclui-se que a inserção de jogos e brincadeiras no cotidiano da educação infantil não apenas enriquece o processo de ensino e aprendizagem, como também fortalece a formação integral da criança. Cabe ao professor reconhecer a importância do lúdico e incorporá-lo de maneira crítica, reflexiva e intencional ao planejamento pedagógico, garantindo experiências que promovam uma aprendizagem prazerosa, inclusiva e significativa. Assim, compreende-se que o brincar, longe de ser mero entretenimento, constitui uma dimensão fundamental da educação infantil e um instrumento indispensável para o desenvolvimento pleno da criança.

2. TEMA

Importância dos jogos pedagógicos na Educação Infantil, articulando dimensões cognitivas, sociais, emocionais e motoras, bem como a intencionalidade didática do docente.

2.1 Delimitação do Tema

Diante da importância do brincar para o desenvolvimento infantil e considerando o papel do professor como mediador do processo de aprendizagem, surge a necessidade de refletir sobre como os jogos pedagógicos podem ser utilizados de maneira intencional na prática docente. Observa-se, no cotidiano escolar, que muitas vezes o brincar é tratado apenas como um momento recreativo, sem a devida exploração de seu potencial educativo. Nesse sentido, questiona-se: de que forma os jogos e as brincadeiras podem facilitar e aprimorar a aprendizagem das crianças na educação infantil, articulando as dimensões cognitivas, sociais e emocionais, e como o professor pode transformar o brincar em uma experiência pedagógica significativa dentro da sala de aula?

2.2 Problematizações

Como os jogos pedagógicos podem favorecer o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças na educação infantil e de que maneira o professor, enquanto mediador, pode transformar o brincar em uma prática didática intencional e significativa?

2.3 Hipóteses

H₁ Partindo da premissa de que o brincar constitui um elemento estruturante do desenvolvimento infantil, supõe-se que a utilização intencional de jogos pedagógicos na educação infantil contribui significativamente para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor das crianças, ao promover aprendizagens ativas, interações significativas e experiências diversificadas de exploração do meio.

H₂ Presume-se, ainda, que a mediação qualificada do professor desempenha papel determinante nesse processo, uma vez que a seleção, organização e condução das atividades lúdicas podem potencializar o envolvimento das crianças, favorecer a construção de novos conhecimentos e transformar o brincar em um instrumento pedagógico efetivo. Assim, considera-se que quanto maior a intencionalidade didática do docente na utilização dos jogos, maiores serão os impactos positivos no desenvolvimento integral das crianças e na qualidade do processo de ensino e aprendizagem.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

Analisar de que maneira os jogos pedagógicos, quando utilizados de forma intencional e mediados pelo professor na educação infantil, contribuem para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor das crianças, favorecendo aprendizagens significativas e o desenvolvimento integral.

3.2 Objetivos Específicos

Investigar as contribuições dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor na educação infantil, com base em referenciais teóricos clássicos e contemporâneos.

Compreender o papel da mediação docente no planejamento, na organização e na condução das atividades lúdicas, identificando como a intencionalidade pedagógica influencia o processo de ensino e aprendizagem.

Analisar como os jogos pedagógicos podem transformar o ambiente da sala de aula em um espaço mais interativo, participativo e significativo, favorecendo a autonomia, a criatividade e a socialização das crianças.

Identificar os desafios e potencialidades encontrados pelos professores na implementação de práticas lúdicas, considerando as demandas do cotidiano escolar e as necessidades das crianças.

Refletir sobre estratégias pedagógicas que possibilitem integrar o lúdico ao planejamento docente, de modo a promover aprendizagens prazerosas, inclusivas e alinhadas ao desenvolvimento integral infantil.

3.4 JUSTIFICATIVA

O brincar é uma atividade essencial na primeira infância, pois constitui-se como uma das principais formas de expressão, comunicação e aprendizagem da criança. É por meio do jogo e da brincadeira que ela constrói significados, elabora emoções, desenvolve habilidades cognitivas e sociais, e compreende o mundo à sua volta. Nessa fase, o lúdico não deve ser visto apenas como entretenimento, mas como um instrumento pedagógico que possibilita o desenvolvimento integral da criança.

Diante disso, torna-se fundamental que o planejamento didático do professor articule teorias, métodos e técnicas que sustentem o uso intencional dos jogos e das brincadeiras no contexto educativo. Referenciais teóricos como Piaget, Vygotsky e Wallon demonstram que o brincar é um meio privilegiado de aprendizagem, pois promove a interação social, estimula a construção de conhecimentos e favorece o desenvolvimento das funções psicológicas superiores. Assim, o professor precisa compreender o valor das atividades lúdicas e planejar situações pedagógicas que integrem o prazer do brincar com os objetivos de ensino.

O planejamento, quando orientado por bases teóricas sólidas e estratégias metodológicas adequadas, permite ao docente transformar o brincar em uma experiência intencional e significativa, capaz de articular as dimensões cognitivas, sociais, emocionais e motoras do desenvolvimento infantil. Além disso, possibilita o acompanhamento sistemático das aprendizagens e o respeito ao ritmo individual de cada criança, promovendo práticas mais inclusivas e humanizadas.

Dessa forma, estudar a importância do brincar na primeira infância e sua relação com o planejamento pedagógico é pertinente porque contribui para o aprimoramento da prática docente e para a valorização de uma didática que compreende o lúdico como fundamento da educação infantil. Investigar essa temática reforça a necessidade de uma formação docente reflexiva e crítica, que reconheça o

brincar como eixo estruturante do currículo e condição indispensável para o desenvolvimento pleno e significativo das crianças.

RELEVÂNCIA SOCIAL DO PROJETO

A relevância social deste estudo está em contribuir para a qualificação das práticas pedagógicas nas creches e pré-escolas, por meio da valorização do brincar como eixo estruturante do processo educativo. Ao discutir a importância dos jogos e das brincadeiras no desenvolvimento integral das crianças, o trabalho reforça a necessidade de práticas docentes intencionais e planejadas, que respeitem os direitos de aprendizagem e desenvolvimento previstos nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI). Assim, este projeto busca fortalecer o papel do professor como mediador, promovendo experiências que integrem as dimensões cognitivas, sociais, emocionais e motoras da infância. Dessa forma, o estudo contribui não apenas para a formação continuada dos educadores, mas também para a melhoria da qualidade da educação infantil, garantindo às crianças o direito de aprender de forma lúdica, significativa e prazerosa, em ambientes que favoreçam a autonomia, a criatividade e a socialização.

7001

RELEVÂNCIA CIENTÍFICA DO TRABALHO

A relevância científica deste estudo reside na sistematização de princípios teóricos e orientações metodológicas que fundamentam o uso pedagógico dos jogos e brincadeiras na educação infantil. Ao reunir e analisar contribuições de autores como Piaget, Vygotsky, Wallon, Lima e Gadelha, o trabalho oferece uma base conceitual consistente para compreender o brincar como instrumento essencial de aprendizagem e desenvolvimento integral. Essa sistematização permite compreender como o lúdico pode ser planejado e mediado de forma intencional pelo professor, articulando as dimensões cognitivas, sociais e emocionais do processo educativo.

Do ponto de vista científico, a pesquisa contribui para o avanço dos estudos sobre a didática na primeira infância, ao propor reflexões que fortalecem a prática docente e o planejamento pedagógico fundamentado em teorias do desenvolvimento infantil. Além disso, o trabalho oferece subsídios para a formação inicial e continuada de professores, ampliando o repertório metodológico e incentivando práticas pedagógicas mais reflexivas, criativas e humanizadoras. Assim, o estudo consolida-se

como uma referência para a construção de saberes pedagógicos que unem teoria e prática, reforçando o papel da ludicidade como componente estruturante da educação infantil e como eixo formador na identidade docente.

5. REFERENCIAL TEÓRICO

1 HISTÓRIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO

O lúdico na educação infantil deve ser estimulado visando o desenvolvimento integral da criança, desse modo faz-se necessário recorrer ao lúdico no contexto histórico dentro do campo educacional. De acordo com Lima (2009, p. 16): o ser humano caracteriza-se como espécie animal não apenas capaz de executar atividades meramente repetitivas através dos tempos, mas de transformá-las continuamente pelo próprio processo de repetição.

Gadelha (2003, p. 15) diz que: “costuma-se pensar na brincadeira e no jogo como atividades humanas relacionadas à infância o brincar tem sido por vários autores como trabalho da criança na realidade”. O jogo e a brincadeira não se restringem somente a infância embora permitem nesse período. Portanto, brincar é o jogo na educação infantil torna-se necessário diante do desenvolvimento e aquisição do conhecimento. Para Silva (2009, p.1):

Todas as sociedades reconhecem o brincar como parte da infância. Os primeiros registros desse reconhecimento obtidos datam de um período em que a nossa espécie sobrevivia da caça e da coleta essa nobre atividade da infância é destacada em várias concepções teóricas.

Piaget (1982, p.24) há décadas já discutia e enfrentava a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil e aquisição de conhecimentos. Percebe-se há quantas décadas já havia uma discussão bem fundamentada abordado a brincadeira como recurso metodológico para a aprendizagem da criança principalmente na infância.

Conforme Ortiz (2005, p. 10) fomenta; o jogo está intimamente ligado à espécie humana a atividade lúdica é tão antiga quanto à humanidade. O ser humano sempre jogou em todas as circunstâncias e em todas as s culturas.

[...O jogo e um fenômeno antropológico que deve considerar no estudo do ser humano. é uma constante em todas as civilizações esteve sempre unida em à cultura dos povos, a sua história do mágico ao sagrado ao amor, a arte, a língua, a literatura, aos costumes a guerra. O jogo serviu de vínculo entre povos é uma facilidade da comunidade entre os seres humanos...]

Nota-se a amplitude do jogo no contexto da humanidade e das evoluções das civilizações dos povos. Para Delgado (1991, p.84) o jogo é um elemento transmissor e dinamizador de costumes e condutas sociais.

1.1 O CONCEITO DA PALAVRA LÚDICO SEGUNDO ALGUNS AUTORES

Faz necessário conceituar a palavra lúdica com vista ao entendimento científico. Conforme Moreno e Cols (2005, p.11) a raiz do vocábulo jogo parece em indo-europeu como AIG que significam duvidar, oscilar e mover. O sânscrito possui diferentes raízes para se referir ao conceito de jogo das crianças, dos adultos e podendo se referir, inclusive, a saltos ou danças em geral.

Dependendo da cultura é o conceito acerca do jogo e de sua terminologia. Para Corominas apud Moreno e Cols (2005, p. 15): “O vocábulo jogo procede etimologicamente do latim *locus* – (brincadeiras, gozação, ligeireza, passatempo e diversão).” Percebe que a brincadeira predomina diante dos conceitos. Segundo Raupp “brincar”. E neste brincar estão incluídos os brinquedos e divertimento, isto oportuniza a aprendizagem do indivíduo.

Diante do exposto entende-se como lúdico os jogos e brincadeiras que devem ser utilizadas como recursos metodológicos para a aprendizagem, de acordo Martinez (2002, p.3): “a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão”

Raupp (2000, p.3) reforça: a introdução do lúdico na vida escolar do educador é uma maneira muito eficiente de repassar pelo universo infantil para imprimir lhe o universo adulto, nossos conhecimentos e principalmente as formas interagirmos. Comenta-se conforme as colocações dos autores uma visão ampla do conceito de lúdico, bem como a sua relevância, principalmente para uma educação infantil, uma vez que a criança necessita de envolver-se com outras crianças e manipular materiais concretos. Lima (2009, p.17) enfatiza:

O termo “brincar” serve para desenvolver o conjunto de atividade que se assemelham entre si por seu caráter lúdico geralmente os termos mais utilizados para se referir a esta forma de atividade são jogos ou brincadeira.

Sendo assim, entende-se que as relações dos jogos e brincadeiras e todo o processo lúdico são fundamentais no âmbito educacional.

2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Através do lúdico os alunos da educação infantil desenvolvem uma aprendizagem significativa. Pois de acordo com Cunha (1997, p. 29):

Os objetos, sons, movimentos, espaços, cores, figuras, tudo pode virar brinquedo através de um processo de integração que funcionam como alimentos que nutrem a atividade lúdica enriquecendo-a.

Desse modo, também o professor deverá estimular e indicar em sua proposta de trabalho atividade lúdicas. Uma vez que elas envolvem o processo de ensino aprendizagem. Assim também comenta Amarilha (1997, p. 27) que as primeiras impressões do mundo para a criança se dão através da imagem:

Ao transformar essas imagens em impressão, pela linguagem verbal, entra na composição literária o elemento prazeroso. Esse proponente gerador de prazer advém submetidos da natureza lúdica da linguagem.

Em uma pesquisa para explorar a importância do lúdico na aprendizagem uma vez que ao longo do tempo surgiram muitas teorias sobre a aprendizagem, que diferem umas das outras, mas em qualquer modelo, a aprendizagem só pode ser avaliada em termos do que se manifesta externamente o site brinquedo e aprenda.blogspots.com/2009 aponta que [...] No entanto através do lúdico a criança aprende de forma equilibrada sem abstração valorizando o seu conhecimento prévio. Para Alves (1997, p. 13):

O lúdico privilegia a criatividade e a imaginação por sua própria ligação com fundamentos do prazer. Não comporta regras preestabelecidas, nem velhos caminhos já trilhados, abre novos caminhos vislumbrando outros possíveis.

Desse modo é válido afirmar que através do lúdico é possível estabelecer uma metodologia para ensinar as mais variadas disciplinas e conteúdo na educação infantil principalmente. Ou seja, o lúdico em situações educacionais proporciona um meio real de aprendizagem. “As maiores aquisições de uma criança são seguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade” Vygotsky (1998, p. 30). Assim o professor tem um ponto estratégico para promover novas aprendizagens no domínio cognitivo e afetivo.

O professor deve ter conhecido da relevância do conhecimento lúdico na educação infantil, uma vez que os planejamentos e projetos devem ser com o objetivo de ensinar mais ao mesmo tempo tendo a pretensão de não causar nenhum impacto para a criança.

Isso é possível uma vez que o professor seja dinâmico, apropriando-se do lúdico como mecanismo e estratégia de ensino. Para Piaget (1982, p. 3) o jogo constitui-se em

expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade.

Nesse sentido, o professor poderá explorar os jogos abordando determinados conceitos e visualizando a troca de experiência na aprendizagem. Além da aprendizagem significativa o lúdico traz outros benefícios à criança. Como propõe Vygotsky (1999, p. 6) construir um espaço na escola, onde o lúdico, o jogo e a brincadeira se tornem algo real, é um desafio [...] o ato brincar é tão antigo quanto o homem, na verdade o brincar faz parte da essência do homem.

É possível observar que durante as brincadeiras a socialização entre as crianças é clara e objetiva além de favorecer a autoconfiança, quando lhes é permitido ter autonomia e liberdade.

Contudo essas atividades lúdicas devem ser bem administradas para que os diversos benefícios apresentados acima de fato aconteçam inclusive o desenvolvimento da liderança entre as crianças. Para Barros (1991, p. 119) conforme a atividade desenvolvida em certo momento, varia o líder. Este dirige a atividade do grupo e os outros se submetem.

Percebe-se que a liderança auxilia na autoestima da criança organização entre outros. Para Piaget (1998, p. 13).

Em torno dos 2 - 3 anos surgem os jogos de regras que são transmitidos socialmente de criança para criança e por conseqüências vão aumentando de importância de acordo com o progresso de seu desenvolvimento social. Constituindo em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade.

Uma vez que a criança assimila de forma diferente do adulto é preciso manipular objetos concretos para dar significado aos conceitos discutido diariamente na escola, assim é possível educar ensinar desde os valores básicos até mesmo os conteúdos do contexto escolar.

2.1 O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

A criança ao longo da sua vida necessita de estímulo para desenvolver-se, portanto a criança necessita de algo que torne significativa para ela, a manipulação de objetos favorece no seu desenvolvimento. Para Sousa (2011, p.01)

O brinquedo é oportunidade de desenvolvimento. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e atenção.

Percebe-se com base na citação acima o quanto a criança sente-se estimulada pelo brinquedo desenvolvendo-se vários aspectos considerados importante para sua vida. Segundo Sousa (2011, p. 1) brincar é indispensável à saúde física, emocionalmente e intelectual da criança, irá contribuir no futuro, para a eficiência e o equilíbrio do adulto. [...] brincar é um momento de autoexpressão e auto realização [...]. Nota-se que o lúdico no desenvolvimento da criança vai além do pensamento linguístico motor e etc.

Sendo assim a mediação do professor deve estar baseada em uma metodologia dinâmica, criativa e pedagógica conforme Sousa (2001, p. 2)

Para que o brinquedo seja significativo para a criança é preciso que tenha pontos de contato com a sua realidade”. Através da observação do desempenho das crianças com seus brinquedos podemos avaliar o nível de seu desenvolvimento motor e cognitivo. No lúdico manifestam-se suas potencialidades e ao observá-las poderemos enriquecer sua aprendizagem, fornecendo através dos brinquedos os nutrientes ao seu desenvolvimento.

Além dos pontos citados acima pela a autora a socialização e respeito as regras também são aspectos desenvolvidos através do lúdico. De acordo com Lopes (2006, p. 110)

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais.

É preciso que os pais também tenham esse conhecimento em relação a importância desse contexto para as crianças que possam efetivamente estimular a criança, além de saber como escolher o brinquedo na hora de adquiri-lo. Não aceitando as pressões da mídia nesse importante escolha. Conforme fomenta Vygotsky (1989, p.109):

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos.

De acordo com o autor é evidente a necessidade do brinquedo do lúdico para a criança na sua formação em geral. Nesse sentido as autoras Martini, Salomão e Jordão

(2007, p.11) destacam os efeitos da idade da criança e quais as habilidades são desenvolvidas através do lúdico.

O lúdico nas diversas faixas etária. A-) de 2 a 3 anos: possuem necessidades de manipular materiais variados, precisam desenvolver seus músculos e sua imaginação, precisam estimular a sua criatividade, necessitam conviver com outras crianças. Sua observação seja ativada e que o conhecimento de objetos que cercam seja despertado; gostam de brincar mais sozinhos, e seu principal interesse é descobrir seu próprio corpo. B-) de (4 a 6 anos) gostam de ser elogiadas e têm tendência a emoções extremas, adoram novidades (lugares, pessoas e objetos). Ficam pouco tempo realizando atividade, exigem troca constante e rápida de ações, precisam de regras e limitadas, que desafiem sua imaginação, apegam – se a familiares; adoram mostrar o que sabem fazer, nesta fase estão descobrindo o prazer de brincar junto com outras crianças. C-) De 7 a 9 anos tem grande precisão de movimento, sendo uma etapa totalmente viável para o incentivo às atividades desportivas e aquelas que demandam esforço físico, necessitam de motivação para o convívio social, precisam de motivação no desenvolvimento do seu intelecto, com as ações que possam proporcionar reflexões e descobertas; Requerem reforço nas atividades sobre as diferenças entra grande e pequeno, direita e esquerda, claro e escuro ou outros elementos, essas atividades devem ser reforçadas nas atividades lúdicas.

Na verdade, a atividade lúdica é uma forma de o indivíduo relacionar-se com a coletividade e consigo mesmo (AMARILHA,1997, p.88). Percebe-se as evoluções decorrente da idade bem como as experiências adquiridas em fases anteriores e de acordo com Salomão (2007, p. 10):

A entrada da criança no mundo do faz de conta marca uma nova fase de sua capacidade de lidar com a realidade. O pensamento da criança evolui a partir de suas ações, razão pelas quais as atividades são importantes para o desenvolvimento do pensamento infantil.

É nesse mundo de magia que o adulto precisa compreender, uma vez que a visão e a compreensão da criança são diferentes em relação ao adulto. Conforme expressa Cunha (1997, p.29) ao afirmar que: “Objetos, sons, movimentos, cores, figuras, pessoas, tudo pode virar brinquedo através de um processo de interação em que funcionam como alimentos que nutrem a atividade lúdica, enriquecendo-a”. E com essa interação entre a criança e o meio é evidente o desenvolvimento da mesma como reflete Jordão 2007. P 13:

Podemos dizer que o lúdico é um grande laboratório que merece atenção dos pais e dos educadores, pois, é através dele que ocorrem experiências inteligentes e reflexivas, praticadas com emoção, prazer e seriedade. Através das brincadeiras é que ocorre a descoberta de si mesmo e do outro.

Sendo assim a criança terá um desenvolvimento pleno sem precisar forçar a sua aprendizagem seja ela cognitiva, afetiva, social entre outras. Segundo Lima (2005, p.19) a criança brinca para conhecer a si própria e aos outros em suas relações recíprocas, para aprender as normas sociais de comportamento, os hábitos determinados pela

cultura; para conhecer objetos em seus contextos, ou seja, o uso cultural dos objetos; para desenvolver a linguagem e a narrativa.

A criança brinca para conhecer – se a si própria e aos outros em suas relações recíprocas, para aprender as normas sociais de comportamento, os hábitos determinados pela cultura; para conhecer os objetos em seu contexto, ou seja, o uso cultural dos objetos; para desenvolver a linguagem e a narrativa, para trabalhar com o imaginário; para conhecer os eventos e fenômenos, que ocorrem a sua volta.

Conhecer estes papéis compreende – los como formas de comportamento no meio e realizar sua inserção neste meio são tarefas que a criança executa através do brincar. Por outro lado, a exploração de suas ações e sentimentos, assim como os das outras pessoas, tem um papel importante no desenvolvimento da capacidade de estabelecer relações positivas que a criança terá no futuro

Desse modo a contribuição do brincar não limita apenas ao seu desenvolvimento em vários aspectos, mas, na construção do sujeito enquanto cidadão fomentando a autonomia e criticidade.

2.2 OS VÁRIOS TIPOS DE JOGOS E BRINCADEIRAS E SUA RELEVÂNCIA NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Quando se refere a criança deve-se estar atento ao tipo de brincadeira e jogos utilizados pela criança na escola para tornar as atividades de rotineiras uma manifestação do aprendizado lúdico, uma vez que os docentes recebem em suas formações teorias e práticas vastas experiência com relação ao aprendizado com a utilização do lúdico. Uma vez que essa carreira possui experiências relacionadas aos jogos e brincadeiras.

Sendo assim elencam-se jogos e brincadeiras que contribuem para o desenvolvimento geral da criança.

6. METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se por uma abordagem qualitativa, de natureza teórico-bibliográfica, direcionada à análise da prática docente e à proposição de encaminhamentos didáticos. A pesquisa tem como propósito examinar a relevância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil, articulando as dimensões cognitivas, sociais, emocionais e motoras presentes no desenvolvimento infantil. Para isso, fundamenta-se em revisão de literatura com base em autores clássicos e contemporâneos, tais como Piaget, Vygotsky, Wallon, Lima e Gadelha, cujas

contribuições teóricas reconhecem o brincar como instrumento pedagógico e elemento essencial à formação integral da criança.

Para além da investigação bibliográfica, o estudo desenvolve uma reflexão analítica acerca da prática docente, buscando compreender de que modo os professores incorporam o lúdico ao cotidiano escolar e como estruturam sua mediação para transformar o brincar em experiências de aprendizagem significativas. Essa reflexão permite identificar estratégias pedagógicas, desafios enfrentados pelos docentes, oportunidades de intervenção e boas práticas que favorecem a aprendizagem. Destaca-se que o brincar planejado exige intencionalidade pedagógica, mediação qualificada, observação sistemática e avaliação contínua, de modo que as atividades lúdicas estejam alinhadas aos objetivos de aprendizagem e às necessidades individuais das crianças.

Com base nessa análise, o estudo apresenta proposições didáticas voltadas ao fortalecimento da prática docente e à implementação de atividades lúdicas que promovam o desenvolvimento integral. Tais proposições possuem caráter reflexivo e formativo, oferecendo subsídios para que professores planejem, adaptem e avaliem o uso dos jogos e das brincadeiras como recursos pedagógicos. Busca-se, assim, consolidar o lúdico como prática educativa significativa, inclusiva e alinhada aos princípios da educação infantil, reconhecendo seu potencial para favorecer aprendizagens duradouras e o desenvolvimento pleno da criança.

7. CONCLUSÃO

Os resultados desta pesquisa permitem afirmar que os jogos e as brincadeiras, quando planejados de maneira intencional e mediados por uma prática docente qualificada, constituem instrumentos pedagógicos de elevada relevância para a educação infantil. Essas práticas lúdicas demonstram capacidade de promover o desenvolvimento integral das crianças, articulando de forma harmônica as dimensões cognitivas, sociais, emocionais e motoras, e proporcionando experiências de aprendizagem significativas, prazerosas e motivadoras.

Constatou-se que o lúdico, ao ser integrado ao contexto escolar, favorece a curiosidade, a criatividade, a autonomia e o prazer de aprender, contribuindo para a construção de conhecimentos de modo ativo e contextualizado. Dessa forma, o brincar ultrapassa o caráter recreativo tradicionalmente a ele atribuído e assume uma função essencialmente educativa, revelando-se componente estruturante do processo

formativo na infância. A mediação docente, nesse sentido, constitui elemento indispensável para potencializar o alcance pedagógico do brincar, uma vez que envolve planejamento criterioso, observação contínua, avaliação sistemática e intencionalidade didática.

Entretanto, observa-se que muitos desafios ainda persistem no cotidiano escolar, especialmente em contextos de vulnerabilidade social, onde práticas pedagógicas tradicionais tendem a prevalecer e a desconsiderar as especificidades da infância. A negligência quanto ao potencial educativo do lúdico contribui para a manutenção de índices de fracasso escolar e limita o desenvolvimento pleno das crianças. Torna-se, portanto, urgente a adoção de metodologias que valorizem as características, os ritmos e as formas de expressão infantis, reconhecendo o brincar como eixo estruturante da aprendizagem.

A aprendizagem se torna mais significativa quando as crianças participam ativamente das atividades e podem relacionar os conteúdos escolares com suas experiências cotidianas. Nesse processo, o papel do professor é central, pois cabe a ele criar ambientes educativos estimulantes, afetivos e inclusivos, nos quais as múltiplas formas de inteligência, expressão e interação sejam reconhecidas e valorizadas. O êxito escolar depende, assim, menos da transmissão de conteúdos e mais da qualidade das interações pedagógicas, da intencionalidade do planejamento e da sensibilidade docente para interpretar e responder às necessidades infantis.

Outro aspecto relevante evidenciado neste estudo refere-se à importância da parceria entre escola e família. O brincar, enquanto linguagem fundamental da infância, não se restringe ao espaço escolar, mas permeia todas as vivências das crianças. A compreensão compartilhada entre professores e familiares acerca do valor educativo do lúdico fortalece o desenvolvimento global e a continuidade das aprendizagens.

Diante das reflexões apresentadas, conclui-se que investir em práticas lúdicas significa investir em uma educação mais humana, criativa e transformadora, capaz de ressignificar o processo de ensino e superar dificuldades de aprendizagem. É imprescindível o compromisso dos educadores para que o brincar seja compreendido e utilizado como recurso pedagógico potente, contribuindo para a formação de crianças mais críticas, autônomas, felizes e preparadas para os desafios da vida em sociedade.

Por fim, conclui-se que jogos e brincadeiras, quando planejados e mediados pelo professor, potencializam a aprendizagem e o desenvolvimento integral, devendo compor o cotidiano da sala de aula como prática estruturante da educação infantil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, A. M. O. O lúdico e a construção do conhecimento: uma proposta pedagógica construtivista. Prefeitura Municipal de Monte Mor, Departamento de educação, 1992.

ALVES, Rubem. A Geração do futuro. Campinas: Papirus, 1987.

AMARILHA, Marly. Estão mortas as fadas? Literatura infantil e prática pedagógica. 7ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997 – Natal: EDUFRN.

BRASIL. Referencial Curricular Nacional para a educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CUNHA, Maria Isabel da. O bom professor e sua prática. 8 ed. Campinas: Papirus, 1999

FONSECA, Vitor da. Aprender a aprender: a educabilidade cognitiva. Porto Alegre: Artmed, 1998.

KRAMER, S. A política do pré-escolar no Brasil: a arte do disfarce. Rio de Janeiro: Achiamé, 1982

KRAMER, Sonia. Currículo de Educação Infantil e a Formação de Profissionais de Creche e Pré-escola: questões teóricas e polêmicas. Rio de Janeiro: Achiamé, 1994.

GADELHA, Vânia. Relato de experiência meu pé de feijão na UAC. UFSCAr 2003.

LIMA, Elvira Cristina de Azevedo Souza. A atividade da criança na idade pré-escolar. Publicação: Série Idéias n. 10, São Paulo: FDE, 1992.

MARTINEZ, Ana Paula e Gil. Stella A, Contar Estória Infantil, revista viver psicologia: Seguimento. 2002

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIAGET, Jean. O julgamento moral na criança. Tradução: Elzon Lenardon. São Paulo: Editora Mestre Jou, 1977. Tradução de: Le jugement moral chez L' enfant.

PIAGET, Jean.; INHLELDER Barbel. A psicologia da criança. Tradução: Octavio Mendes Cajado. 10 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil S.A., 1989. Tradução de: La psychologie de L'enfant

PIAGET A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar Editores 1975.

SALOMÃO, H. A. S.; MARTINI; M.; JORDÃO, A. P. M. A importância do lúdico na Educação Infantil: focado a brincadeira e as situações de ensaio não direcionado. 2007. Disponível em: [HTTP://www.psicologia.com.pt](http://www.psicologia.com.pt). Acesso em 02 out. 2011.

SOARES, Carmem Lúcia. Revista Paulista de Educação Física. São Paulo, supl. 2, p. 6-12, 1996

VIGOTSKY, L. S. Pensamento e linguagem. LISBOA: Edições Antídoto, 1979.

VIGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984