



**UFOP**

Universidade Federal  
de Ouro Preto

Universidade Federal de Ouro Preto  
Instituto de Ciências Humanas e Sociais  
Departamento de Educação

SÔNIA MARIA DA SILVA

**BRINCADEIRAS, JOGOS E BRINQUEDOS: IMPORTANTES  
RECURSOS LÚDICOS NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO  
INFANTIL**

MARIANA-MG

2022

SÔNIA MARIA DA SILVA

**BRINCADEIRAS, JOGOS E BRINQUEDOS:  
IMPORTANTES RECURSOS LÚDICOS NO PROCESSO DE  
DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso sob o formato de artigo científico apresentado à disciplina de Monografia (EDU 381) do Departamento de Educação da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia..

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> Verônica Mendes Pereira.

MARIANA

2022



## FOLHA DE APROVAÇÃO

**Sabrina Kelly Roza**

**Representação de mulheres negras nos animes a partir das personagens Sister Krone e Canary**

Monografia apresentada ao Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo

Aprovada em 31 de outubro de 2022.

### Membros da banca

Dra. Karina Gomes Barbosa - Orientadora (Universidade Federal de Ouro Preto)  
Dra. Denise Figueiredo Barros do Prado (Universidade Federal de Ouro Preto)  
Dr. Felipe Viero Kolinski Machado Mendonça (Universidade Federal de Ouro Preto)

Karina Gomes Barbosa, orientadora do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 27/01/2023.



Documento assinado eletronicamente por **Karina Gomes Barbosa da Silva, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 27/01/2023, às 16:20, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [http://sei.ufop.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **0464956** e o código CRC **16849BF5**.

## **RESUMO:**

O presente artigo visa refletir e estudar a importância da aprendizagem lúdica, através dos jogos, brinquedos e brincadeiras como recursos que viabilizam o processo de ensino e aprendizagem. É brincando que as crianças desenvolvem o raciocínio, atenção, memória e a imaginação. Para obtenção do real sucesso nos objetivos de formação do indivíduo, é necessária que se atribua a ludicidade a dimensão de fenômeno social. Compreendendo e sabendo da importância do uso de jogos, brinquedos e brincadeiras como instrumentos lúdicos que viabilizam e conferem eficiência e eficácia ao processo de aprendizagem, este trabalho tem como objetivo geral analisar e refletir sobre a importância das brincadeiras, dos jogos e dos brinquedos como recursos lúdicos para o desenvolvimento infantil no contexto escolar. Mediante os objetivos específicos, buscar-se-á: mostrar o importante papel que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras exercem no desenvolvimento da criança; reconhecer os benefícios das brincadeiras, dos jogos, dos brinquedos no processo de desenvolvimento infantil; bem como no contexto escolar; valorizar os jogos, os brinquedos e as brincadeiras como instrumentos lúdicos que favorecem o processo de ensino e aprendizagem das crianças. Sendo assim, a metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, de caráter qualitativo, promovendo uma argumentação eficiente com embasamento teórico especializado. Além disso, acrescenta-se que o presente trabalho, justifica-se não somente pelo fato de ser pertinente para o docente entender a importância das brincadeiras, dos jogos e os brinquedos para o desenvolvimento infantil, mas também para que o mesmo possa refletir e compreender a relevância destes recursos na sua prática pedagógica cotidiana, objetivando não somente uma educação de qualidade, mas também uma mudança na concepção de ensino e aprendizagem. Portanto, espera-se que este trabalho possa ajudar os docentes em sua prática profissional rumo a melhoria da qualidade do ensino oferecido.

**Palavras-chaves:** brincadeiras, jogos, brinquedos, lúdico, desenvolvimento infantil.

## **ABSTRACT:**

This article aims to reflect and study the importance of playful learning, through games, toys and games as resources that enable the teaching-learning process. It is playing that children develop reasoning, attention, memory and imagination. In order to achieve real success in the individual's training objectives, it is necessary to attribute playfulness to the dimension of a social phenomenon. Understanding and knowing the importance of using games, toys and games as playful instruments that enable and confer efficiency and effectiveness to the learning process, this work has as general objective to analyze and reflect on the importance of games, games and toys as resources recreational activities for child development in the school context. Within the specific objectives, it will be sought: to show the important role that games and games play in the child's development; recognize the benefits of play, games, toys in the child development process; as well as in the school context; value games, toys and games as playful instruments that favor the teaching and learning process of children. Therefore, the methodology used was the bibliographic research, of qualitative character, promoting an efficient argumentation with specialized theoretical basis. In addition, it is added that the present work is justified not only by the fact that it is relevant for the teacher to understand the importance of games, games and toys for child development, but also for the same to reflect and understand. the relevance of these resources in their daily pedagogical practice, aiming not only at quality education, but also at a change in the conception of teaching and learning. Therefore, it is expected that this work can help teachers in their professional practice towards improving the quality of teaching offered.

**Keywords:** play, games, toys, playful, child development.

## 1. Introdução

Um dos grandes desafios impostos no campo educacional e na atualidade, é a busca por uma educação de qualidade que possibilite às crianças vivenciarem experiências significativas, visando o seu desenvolvimento integral. Nesta perspectiva, é de suma importância ressaltarmos que as brincadeiras, os jogos e os brinquedos, como recursos lúdicos, são essenciais para o processo de desenvolvimento infantil. Neste sentido, percebemos que o brincar, é um elemento que, articulado às brincadeiras, aos jogos e aos brinquedos, permeiam o contexto infantil. Desse modo, notamos que as crianças interagem, estabelecendo relações, enquanto brincam umas com as outras, ou mesmo com os adultos, ou consigo mesmas, vão se descobrindo, desenvolvendo diversas habilidades e se apropriando de novos conhecimentos.

À vista disso, destacamos a opção e relevância pelo presente trabalho, cujo tema é: *As brincadeiras, os jogos e os brinquedos: Importantes recursos lúdicos no desenvolvimento infantil*. No decorrer da minha trajetória acadêmica, como estudante do curso de Pedagogia, tive a oportunidade de realizar os estágios de observação na Creche Municipal Padre Rocha, localizada na cidade de Ouro Preto, na Educação Infantil, numa turma do Berçário II, composta por treze crianças, na faixa etária de dois anos. Neste período do estágio, foi possível observar a realidade educacional, o cotidiano escolar; e mediante as minhas percepções, nessa creche, foi possível constatar que, a docente incorporava as brincadeiras, jogos e brinquedos, como recursos lúdicos, articulando-os às práticas pedagógicas. Diante do exposto, pensar no uso das brincadeiras, dos jogos e dos brinquedos como instrumentos facilitadores do processo de ensino-aprendizagem, nos leva a ampliar as possibilidades de discussão, buscando analisar e contextualizar as seguintes questões de investigações que irão nortear o presente trabalho: Qual é a importância dos jogos e das brincadeiras, como atividades lúdicas, no contexto escolar para o desenvolvimento infantil? Quais áreas do desenvolvimento infantil podem ser beneficiadas com o uso

de jogos, brinquedos e brincadeiras? Quais jogos, brinquedos e brincadeiras que auxiliam nesse processo?

Logo, o presente trabalho, tem como objetivo geral analisar e refletir a importância das brincadeiras, dos jogos e dos brinquedos como recursos lúdicos para o desenvolvimento infantil no contexto escolar. Dentro dos objetivos específicos, buscar-se-á: mostrar o importante papel que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras exercem no desenvolvimento da criança; reconhecer os benefícios das brincadeiras, dos jogos e dos brinquedos no processo de desenvolvimento infantil; bem como no contexto escolar; valorizar os jogos, os brinquedos e as brincadeiras como instrumentos lúdicos que favorecem o processo de ensino e aprendizagem das crianças.

Diante disso, o trabalho adquire relevância não somente pelo fato de ser pertinente para o educador entender a importância das brincadeiras, dos jogos e os brinquedos para o desenvolvimento infantil, mas também para que o docente possa refletir e compreender a relevância destes recursos na sua prática pedagógica cotidiana, objetivando não somente uma educação de qualidade, mas também uma mudança na concepção de ensino e aprendizagem.

Este estudo tem o enfoque de cunho qualitativo, uma abordagem que preocupa-se em compreender e explicar a importância dos jogos e das brincadeiras, como recursos lúdicos, no contexto escolar para o desenvolvimento infantil. É importante ressaltar que as observações das práticas pedagógicas na creche foram realizadas por um período de duas semanas, com duração de 30 horas, no período compreendido entre os dias 23 de abril a 03 de maio, no ano de 2019. Vale destacar que a etapa de observação foi de caráter não participante.

Com relação a observação de caráter não participante, é importante frisar que:

[...] Quando observamos, estamos procurando apreender aparências, eventos e/ou comportamentos. A observação pode ser de caráter participante ou não-participante. Quando o pesquisador atua apenas como espectador atento, temos o que se convencionou chamar de observação não-participante. Baseado nos objetivos da pesquisa e num roteiro de observação, o investigador procura ver e registrar o máximo de ocorrências que interessam ao seu trabalho. Na observação participante, o observador deixa de ser o espectador do fato que está sendo estudado. Nesse caso, ele se coloca na posição dos outros elementos envolvidos no fenômeno em questão (GODOY, 1995, p.27).

Ao longo do período do estágio, todas as observações diárias foram registradas em caderno de anotações. Concomitante a isso, foi realizado um levantamento

bibliográfico em várias fontes de pesquisas como artigos, livros, revistas científicas, que referenciam o assunto: A importância das brincadeiras, dos jogos e os brinquedos como recursos lúdicos, essenciais no desenvolvimento infantil.

Todos os dados e as informações adquiridos durante as observações no contexto escolar, descritos neste trabalho, foram analisados à luz dos estudos de autores como Bacelar, Kishimoto, Niles, Piaget, Rojas, Vygotsky, dentre outros.

## **2. Concepções de Infância e Ludicidade**

No tocante a infância, percebemos que antigamente, na idade média, as crianças eram vistas como “adultos em miniatura”. Neste sentido, enfatizamos que as crianças eram inseridas no mundo dos adultos, e assim elas viviam, misturadas, convivendo, interagindo, participando das mesmas coisas, se dedicando aos afazeres domésticos, às brincadeiras, aos jogos, e também aos mesmos ensinamentos.

Nesta perspectiva, notamos que a infância possuía a seguinte configuração: não era visualizada, sendo assim desconsiderada. No que tange ao desenvolvimento infantil e as particularidades da criança, tanto no seio familiar quanto na sociedade, nota-se que não tinham relevância. Conseqüentemente, a criança não tinha um lugar de destaque, de importância, de centralidade.

Sendo assim, focalizamos que os estudos de Felipe Ariès (1960), trazem apontamentos declarando que:

Os jogos e brincadeiras dos adultos eram os mesmos para as crianças, não havendo separação, como é na atualidade. Ao tratar dos brinquedos, ele reconhece, que alguns brinquedos percorreram um longo caminho, porém quase desapareceram nos dias de hoje, como o cavalo de pau, a boneca de pano, de louça, dentre outros. “[...] Ele complementa que, na sociedade antiga, a criança já praticava alguns jogos e brincadeiras xadrez, cabra-cega, esconde-esconde, brincadeiras de pegar” (ARIÈS, 1960, p.88).

Considerando os estudos de Ariès, pode evidenciar que o sentimento de infância emerge no meio social, de forma gradativa, nos períodos compreendidos entre os séculos XIII e XVII. Para além disso, o autor traz as seguintes declarações, mostrando em suas pesquisas que esse fato relacionado à criança, à infância, persistiu por um longo espaço de tempo.



Dessa forma, depois de algum tempo, a criança começa a conquistar espaço na família e na sociedade, e a infância passa a ser considerada como uma etapa importante na vida do ser humano.

No que concerne à ludicidade, é importante enfatizarmos que se trata de um instrumento muito importante que propicia a transformação do processo ensino e aprendizagem do aluno.

#### Segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil

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 (BRASIL,1998, p.21) .

Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação, e também ampliam algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. Brincar é tão importante para a criança que se tornou um direito garantido, sendo referendado em diversos documentos da legislação brasileira, como na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9394/96), nas Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil de 1988 (DCNEI), na Constituição Brasileira de 1988, no Estatuto da Criança e do Adolescente de 1990 e no Plano Nacional de Educação de 2001 e no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI).

A Declaração Universal dos Direitos Humanos (1959) em seu princípio 7º, declara que a criança deve ter todas as possibilidades de se entregar a jogos e atividades recreativas, que devem ser orientadas para os fins visados pela educação. Portanto, o direito de brincar é uma questão legal e reconhecida por lei, e a escola, como segmento social tem o dever de garantir os direitos da criança por meio de ações concretas, de mudança de postura e de transformação, tornando o brincar parte de seu currículo. Definir ou conceituar o que é brincar não é tarefa fácil. Em nossa realidade, por exemplo, falamos muitas vezes indistintamente de jogar e brincar, referindo-nos às atividades realizadas por crianças as quais apresentam um conteúdo lúdico. Embora o conceito de jogo e brincadeira seja polissêmico e ambíguo há concordância entre os autores ao considerarem estas ações como sendo atividades lúdicas.

#### Segundo o Referencial Curricular Nacional Para a Educação Infantil (RCNEI):

É por meio das brincadeiras que os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de usos das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem (BRASIL, 1998, p. 28).

De acordo com o documento normativo, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é mediante as interações e as brincadeiras, que as crianças vão construindo e se apropriando do conhecimento. É importante enfatizar que por meio de suas ações e interações durante o brincar com seus pares e com os adultos, a criança vai se socializando, se apropriando de diversos conhecimentos, propiciando o seu desenvolvimento integral. Ainda no tocante à Base Nacional Comum Curricular, evidencia-se que esse documento, assegura às crianças, na Educação Infantil, os seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento entre os quais citam-se: Conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se.

Para compreendermos melhor o conceito de Ludicidade, Rojas (2004, p. 44), em suas proposições, declara que a “ludicidade é a espontaneidade em trabalhar, fazendo a comunicação entre a fantasia, o brincar e o real”.

Quando falamos de ludicidade, estamos referenciando o lúdico, ou seja, o brincar. Para essa mesma autora, o brincar é um elemento essencial que propicia a aprendizagem, que nos permite abranger os brinquedos, os jogos, as brincadeiras.

No que tange à ludicidade, ou vivência lúdica, ressaltamos que ela integra as diversas dimensões no âmbito emocional, físico, mental, social e corporal. Bacelar (2009), em suas explicitações, alega que a “ludicidade significa uma experiência interna ao indivíduo, enquanto ele realiza a atividade lúdica”. Sendo assim, é importante destacar que a atividade lúdica, possibilita ao indivíduo, o prazer, a alegria, envolvimento e interesse. Nesta perspectiva, observamos que as crianças enquanto brincam, estão vivenciando experiências, de forma individualizada, ou coletivamente. Nesse ponto de vista, as crianças vão gradativamente construindo sua identidade, conhecendo a si mesma, se descobrindo.

A autora Bacelar (2009), ao “defender a ideia da brincadeira e as demais atividades na Educação Infantil, diz que as brincadeiras precisam ser para a criança uma experiência de vivência de estado lúdico, pois assim, terá contribuído para o desenvolvimento da criança de maneira saudável”.

O estudioso Jean Piaget (1972), em suas pesquisas, retrata que o desenvolvimento humano ocorre em estágios, iniciando com o sensorio motor, até as

operações representativas e formais. Este mesmo estudioso, no que concerne aos processos de assimilação e acomodação, faz considerações importantes, relatando que essas dualidades citadas, são utilizadas para a explicação da aquisição do conhecimento. No entanto, ao apresentar todo o processo de desenvolvimento infantil, o autor em suas declarações, afirma que os indivíduos possuem estruturas mentais e a medida que vão experienciando, vivenciando, estabelecem conexões internas e externas. Desse modo, o mesmo autor citado, denota que mediante as interações com o objeto, faz com que a criança vá assimilando as informações, modificando suas estruturas. À vista disso, quando observamos uma criança brincando, percebemos que um simples objeto para ela, pode adquirir, passar a ter outros significados, ou transforma-se em outra coisa, em outro objeto. Neste sentido, podemos notar que a criança ao brincar, usa toda a sua capacidade imaginativa. Ainda neste ponto de vista, percebemos que a criança, integra um novo elemento nas suas estruturas, criando, dando outros sentidos às coisas e os seres, os quais ela acha mais importante.

Na visão de Vygotsky (1991), o "brinquedo auxilia o desenvolvimento, fazendo com que, pouco a pouco, a criança comece a distinguir os significados dos objetos reais, e sua percepção evolui a partir das experiências que o próprio brinquedo proporciona, o seu imaginário." Neste sentido podemos observar que mediante os brinquedos e também as brincadeiras, no processo de interação das crianças, umas com as outras, elas vão preenchendo suas necessidades, de criar, se conhecer, e vão amadurecendo, desenvolvendo, aprendendo, através da troca de conhecimentos, sentimentos. Portanto, quando falamos em atividades lúdicas, estamos falando das brincadeiras e os brinquedos no contexto escolar.

Ressaltamos que esses elementos exercem papel de relevância no desenvolvimento das estruturas cognitivas afetivas, físicas, emocionais, psicomotoras das crianças.

Vygotsky (1989, p.109) afirma ainda que:

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir a uma esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas e não por incentivos fornecidos por objetos externos. (VYGOTSKY, 1989, p.109).

Para Piaget (1990) "os jogos segundo a evolução das estruturas mentais podem ser classificados em três categorias. Os Jogos de exercício sensório-motor consistem em repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços,

sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc. Os jogos simbólicos tem início com o aparecimento da função simbólica, no final do segundo ano de vida, quando a criança entra na etapa pré-operatória do desenvolvimento cognitivo. Um dos marcos da função simbólica é a habilidade de estabelecer a diferença entre alguma coisa usada como símbolo e o que ela representa seu significado. Portanto consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos ou seja tem como função assimilar a realidade. Os jogos de regras constituem-se os jogos do ser socializado e se manifestam quando, por volta dos 4 anos, acontece um declínio nos jogos simbólicos e a criança começa a se interessar pelas regras. Desenvolvem-se por volta dos 7 aos 11 anos, caracterizando o estágio operatório-concreto”. Nos jogos de regras predomina a existência e um conjunto de leis imposta pelo grupo, e seu descumprimento é normalmente penalizado e há uma forte competição entre os indivíduos. Como foi visto, inúmeras são as classificações dos jogos, mas Vygotsky vai além da classificação. Na visão de Vygotsky (1998) “ jogo simbólico é como uma atividade típica da infância e essencial ao desenvolvimento infantil, ocorrendo a partir da aquisição da representação simbólica, impulsionada pela imitação. Desta maneira, o jogo pode ser considerado uma atividade muito importante, pois através dele a criança cria uma zona de desenvolvimento proximal, com funções que ainda não amadureceram, mas que se encontra em processo de maturação, ou seja, o que a criança irá alcançar em um futuro próximo”.

Cabe aqui ressaltar que diversos autores se referem ao jogo como sendo uma brincadeira e/ ou o brinquedo. No entanto, os apontamentos explicitados por Kishimoto (1994), vem retratando que o jogo pode assumir várias nuances, outros significados, aos quais os sentidos são atribuídos, de acordo com o contexto social, dependendo de cada cultura, e sociedade, conforme os valores, os modo de vida, expressados por seus indivíduos.

Ainda referente ao jogo, em suas pesquisas, o estudioso Huizinga (1980), aborda o jogo, demonstrando o seu respectivo significado, como também do brincar, no aspecto cultural, designando-o como via de construção do conhecimento e da cultura humana, compreendendo a importância dos elementos: o prazer, diversão, a intensidade, o fascínio, presentes no brincar:

A intensidade do jogo e o seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo (HUIZINGA, 1980, p. 5).

Do ponto de vista de Oliveira (2000, p.22):

O brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade ( OLIVEIRA, 2000, p.22 ).

Portanto é importante evidenciar que os jogos apresentam em sua composição uma variedades de especificidades. Portanto, notamos que se torna difícil defini-lo. Podemos perceber que ele é um estímulo, um instrumento que possibilita o aprendizado, uma das formas mais espontâneas e prazerosas das crianças fazerem a conexão com a realidade, como também se adaptar a ela. Ainda referente ao jogo, enfatizamos que eles podem ser categorizados de diferentes maneiras, correlacionados com suas respectivas subdivisões: jogos de exercício, jogos simbólicos e jogos de regra. Nesta perspectiva, ressaltamos que cada categoria é compreendida, se fazendo presente de acordo com as etapas de desenvolvimento e a faixa etária. Portanto, a subdivisão dos jogos apresentam a seguinte configuração: os jogos de exercício sensório-motores e os jogos de pensamento, os jogos simbólicos.

Em consonância com as descrições que foram citadas, Wallon (1981), classifica os jogos infantis em quatro categorias: “Os Jogos funcionais são identificados por movimentos simples de exploração do corpo, através dos sentidos. A criança descobre o prazer de executar as funções que a evolução da motricidade lhe possibilita e sente necessidade de pôr em ação as novas aquisições, tais como: os sons, quando ela grita, a exploração dos objetos, o movimento do seu corpo. Quando a criança percebe os efeitos agradáveis e interessantes obtidos nas suas ações gestuais, sua tendência é procurar o prazer repetindo suas ações. Os Jogos de ficção aparecem por volta dos 2 anos, onde passa a ter um novo sentido e, são definidos como atividades lúdicas caracterizadas pela ênfase no faz de conta, na presença da situação imaginária. Ela surge com o aparecimento da representação e a criança assume papéis presentes no seu contexto social. Os Jogos de aquisição surgem quando a criança sente necessidade em conhecer e compreender o que a rodeia. Começa por observar a mãe e a tocar-lhe para tomar consciência dos gestos e das palavras pronunciadas. Mais tarde, o jogo das cartas, os dominós, as lotos, os jogos com palavras (homônimos e sinônimos) vão desenvolver a aprendizagem da

linguagem, da atenção, do raciocínio, da compreensão e educam a visão. Os Jogos de fabricação são aqueles onde a criança se entretém com atividades manuais de criar, combinar, juntar e transformar objetos. Os jogos de fabricação são quase sempre as causas ou consequências do jogo de ficção, ou se confundem num só. Quando a criança cria e improvisa o seu brinquedo: a boneca, os animais que podem ser modelados, isto é, transforma matéria real em objetos dotados de vida fictícia.

### **3. Considerações Finais**

Neste sentido, mediante a utilização do lúdico, as crianças se tornam mais interativas e motivadas para aprendizagem, pois, elas expressam seus sentimentos, descobrem coisas novas, usando a sua criatividade, assim como também, vão desenvolvendo habilidades de percepção e orientação espacial, equilíbrio, ritmo, lateralidade, percepção temporal, dentre outras coisas. Pensar neste contexto descrito nos remete a afirmar que o brincar através das brincadeiras, dos jogos e dos brinquedos, é mais do que uma simples atividade recreativa, pois favorece e, é de suma importância para o processo de ensino e aprendizagem. É essencial evidenciar ainda que diante das narrativas e das concepções explicitadas por vários teóricos neste artigo, referentes ao brincar, ou seja, aos recursos lúdicos, as brincadeiras, aos jogos e os brinquedos, buscamos assim compreender e demonstrar a importância desses recursos no desenvolvimento infantil. Sobre esse aspecto, podemos dizer que o brincar possibilita à criança estimular a concentração, o raciocínio, desenvolver os movimentos corporais, a coordenação motora, a construção da identidade, a autonomia, a emoção, a autoconfiança, a curiosidade, a sociabilidade, a cooperação, a linguagem, a elaboração do seu imaginário. Sendo assim, é importante enfatizarmos que os momentos juntos com as crianças, quer sejam, sentadas no chão, na roda, cantando música, manipulando brinquedos, brincando de casinha, de boneca, trenzinho, papai, mamãe, caminhão, são repletos de interações; de descontração, de aprendizado, de vivência lúdica.

O que podemos evidenciar que é essencial aos docentes, agregarem as brincadeiras, os jogos e os brinquedos, com mais intensidade no contexto escolar, propiciando um ambiente com possibilidades, oportunizando o desenvolvimento infantil nos seus variados aspectos, sociais, psicomotores, emocionais, cognitivos, afetivos, dentre outros.

#### **4. Referências Bibliográficas**

ARIÈS, Philippe. **A História Social da Criança e da Família**. 2ª edição. São Paulo: Guanabara, 1960.

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e Educação Infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009, 144 p.

BAQUEIRO, Ricardo. **Vygotsky e a Aprendizagem Escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1988.

BRASIL. Ministério da Educação. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.

GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. **Revista de Administração de Empresas: FGV**. São Paulo, v. n.3, 1995.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: O Jogo Como Elemento de Cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

NILES, Rúbia Paula Jacob, SOCHA Kátia. A Importância Das Atividades Lúdicas na Educação Infantil. **Àgora: Revista de Divulgação Científica**, v.19, n.1, p. 80-94, jan./jun.2014.

OLIVEIRA, V. B. de (org). **O Brincar e a Criança do Nascimento aos Seis Anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

ONU. **Declaração Universal dos Direitos da Criança.1959.** Disponível em <http://ri.ucsal.br:8080/jspui/handle/prefix/1082>. Acessado em 22/06/2022.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho.** Rio de Janeiro: Zanan, 1978.

PIAGET, J. **Seis Estudos de Psicologia.** Rio De Janeiro: Forense, 1972.

ROJAS, Jucimara. Livro de Pano: **Momentos de Ludicidade Construtiva nas Práticas Pedagógicas Portuguesas.** Aveiro: Universidade, 2004.

VYGOTSKY, L. S. **Formação Social da Mente.** 4a ed. São Paulo: Martins. Fontes,1991,1998.

VYGOTSKY. Lev. Semenovick. **A Formação Social da Mente: O desenvolvimento dos processos superiores.** São Paulo: Martins Fontes,1991.

WALLON, H. **A evolução Psicológica da Criança.** 70<sup>a</sup> ed. Lisboa: 1981



Verônica Mendes Pereira