

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA
MODALIDADE À DISTÂNCIA**

JÉSSICA ALMEIDA DA SILVA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO PRÁTICAS
PEDAGÓGICAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**JOÃO PESSOA – PB
2021**

JÉSSICA ALMEIDA DA SILVA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO PRÁTICAS
PEDAGÓGICAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em
Pedagogia na Modalidade à Distância, do Centro de
Educação da Universidade Federal da Paraíba, como
requisito institucional para obtenção do título de
Licenciado(a) em Pedagogia.

Orientador(a): Prof. Izaura Maria de Andrade da Silva

**JOÃO PESSOA - PB
2021**

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

S586i Silva, Jessica Almeida da.

A importância dos jogos e brincadeiras como práticas pedagógicas nos anos iniciais do ensino fundamental / Jessica Almeida da Silva. - João Pessoa, 2021.
45 f. : il.

Orientação: Izaure Maria de Andrade da Silva.
TCC (Graduação em Pedagogia - modalidade a distância)
- UFPB/CE.

1. Práticas pedagógicas. 2. Jogos. 3. Brincadeiras. 4. Séries iniciais. I. Silva, Izaure Maria de Andrade da.
II. Título.

UFPB/CE

CDU 373.3(043.2)

JÉSSICA ALMEIDA DA SILVA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO PRÁTICAS
PEDAGÓGICAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Licenciatura Plena
em Pedagogia na Modalidade a Distância, do
Centro de Educação da Universidade Federal
da Paraíba, como requisito institucional para
obtenção do título de Licenciado(a) em
Pedagogia.

Aprovado em: 18/06/2021.

BANCA EXAMINADORA



Prof. Orientador Izaura Maria de A. Silva
Universidade Federal da Paraíba - UFPB

Profª Dra Ana Luiza N. Amorim
Universidade Federal da Paraíba - UFPB

Profª Santuza de França P. Fonseca
Universidade Federal da Paraíba - UFPB

Ao meu filho Hyan e ao meu esposo
Jannyel pelo apoio, dedico.

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer primeiro a Deus por tudo, minha família pela força, só eles sabem como foi difícil chegar até aqui, agradecer aos meus colegas que puderam fazer parte dessa minha história, queria agradecer a todos os professores e coordenadores.

“Nossas dúvidas são traidoras e nos fazem perder o que, com frequência, poderíamos ganhar, por simples medo de arriscar” (William Shakespeare)

RESUMO

Os jogos educativos possuem finalidades pedagógicas, tendo em vista a promoção de situações de ensino-aprendizagem, aumentando a construção do conhecimento através da introdução de atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. Ou seja, os jogos e as brincadeiras são considerados pela literatura como as principais práticas pedagógicas do processo de ensino e aprendizagem, podendo contribuir no desenvolvimento da vida uma criança, pois ao brincar, a criança espontaneamente adquire uma aprendizagem mais prazerosa por meio de sua realidade, a sua imaginação. Nesse contexto, o presente estudo é caracterizado por ser uma pesquisa exploratória em relação aos objetivos e uma revisão bibliográfica. Nesse contexto, o presente trabalho tem como objetivo apresentar e analisar os jogos e brincadeiras como prática pedagógica e como objetivos específicos verificar na literatura o histórico dos jogos na educação; descrever os tipos de jogos; identificar os jogos e brincadeiras como ferramentas de inclusão social nas escolas e como aplicar os jogos e brincadeiras nas escolas. Ao final, o estudo verificou na literatura que os jogos e brincadeiras como prática pedagógica nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental possui diversos impactos positivos na vida das crianças, visto que os jogos e as brincadeiras promovem o desenvolvimento físico, mental e socioemocional através de estímulos dos sentidos, como também há ganhos relacionados a saúde mental da criança.

Palavras-chave: Práticas pedagógicas; Jogos; Brincadeiras; Séries Iniciais.

ABSTRACT:

Educational games have pedagogical purposes, with a view to promoting teaching-learning situations, increasing the construction of knowledge through the introduction of fun and pleasurable activities, developing the capacity for initiation and active and motivating action. That is, games and games are considered in the literature as the main pedagogical practices of the teaching and learning process, which can contribute to the development of a child's life, because when playing, the child spontaneously acquires a more pleasurable learning through their reality, your imagination. In this context, the present study is characterized by being an exploratory research in relation to the objectives and a literature review. In this context, the present work aims to present and analyze games and games as a pedagogical practice and as specific objectives to verify in the literature the history of games in education; describe the types of games; identify games and games as tools for social inclusion in schools and how to apply games and games in schools. In the end, the study found in the literature that games and games as a pedagogical practice in the Early Grades of Elementary School have several positive impacts on children's lives, as games and games promote physical, mental and socio-emotional development through stimuli from senses, as well as gains related to the child's mental health.

Keywords: Pedagogical practices; Games; jokes; Initial series

LISTA DE FIGURA

Figura 1 - Crianças montando quebra cabeça-----	17
Figura 2 - Crianças jogando jogo da memória-----	18
Figura 3 - Crianças jogando Tangram -----	18
Figura 4 - Crianças jogando Tangram -----	19
Figura 5 - Jogo matemático - tabuada-----	31
Figura 6 – Jogo de raciocínio -----	31
Figura 7 - Jogo de quebra-cabeça -----	32
Figura 8 - Esquema metodológico utilizado no presente estudo -----	34
Figura 9 - Fluxograma do processo da busca dos trabalhos-----	35
Figura 10 – Fases utilizadas no presente estudo -----	36
Figura 11 - Vantagens e desvantagens dos jogos educacionais -----	42

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Tipos e especificidades dos jogos e brincadeiras educacionais-----	30
Quadro 2 - Principais obras incluídas nesse estudo -----	37
Quadro 3 - Principais obras incluídas nesse estudo -----	38

LISTA DE ABREVIATURAS

LDB - Lei De Diretrizes e Bases da Educação Nacional

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	13
2. JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO	15
2.1 Importâncias dos Jogos e brincadeiras na educação	15
2.2 Breve histórico dos jogos na educação	19
2.3 Tipos de jogos	20
3. METODOLOGIA	25
3.1 Tipo da Pesquisa	25
3.2 Realização do estudo	25
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO	28
4.1 A relação do jogo com a aprendizagem	32
4.2 Jogos e brincadeiras como ferramentas de inclusão social nas escolas.....	37
CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
REFERÊNCIAS.....	41

1. INTRODUÇÃO

O sistema educacional das escolas brasileiras tem passado por dificuldades na percepção de entraves que surgem nas crianças no decorrer dos seus estudos, principalmente nas séries iniciais do Ensino Fundamental, tais impasses, além de não serem notados, existe desconhecimento tanto teórico quanto prático por parte dos professores para solucioná-los quando percebidos. Um exemplo de uma dificuldade individual sofrida por inúmeras crianças é a dificuldade de aprendizagem e de verificar os conceitos que são repassados de forma teórica e não prática.

Segundo Giusta (2013, p.22), “o conceito de aprendizagem emergiu das investigações empiristas em Psicologia, ou seja, de investigações levadas a termo com base no pressuposto de que todo conhecimento provém da experiência”.

De acordo com Rodrigues, Castro e Ciasca (2009) as pesquisas realizadas sobre a aprendizagem são muito amplas. Para esses estudos existem fartas pesquisas relacionadas em bancos de dados e repositórios de universidades, proporcionando um fácil acesso e aprofundamento do assunto, uma vez que são reproduzidas por diversas áreas, tais quais, psicologia, neurologia, fonoaudiologia e pedagogia. Contudo, quando se remete a aplicação de práticas pedagógicas diferenciadas para ajudar as crianças com dificuldade de aprendizagem, não existe tanta abrangência, pois no Brasil são poucos os profissionais habilitados interessados em dissertar sobre esse tema.

Nesse sentido, torna-se necessário práticas pedagógicas diferenciadas que contribuam com o desenvolvimento integral das crianças por meio de atividades práticas, que estimulem o raciocínio e sua imaginação (FISCHER, 2007; CANDAU, 2011; SILVA LEITE, 2012; MOREIRA, 2012). Destaca-se os jogos e as brincadeiras como uma importante função na educação infantil, que pode contribuir no seu desenvolvimento na vida de uma criança, tendo em vista que ao brincar a criança espontaneamente adquire uma aprendizagem mais prazerosa por meio de sua realidade a sua imaginação (KISHIMOTO, 1994; CÓRIA; LUCENA, 2004; JESUS, 2010; CAROLINE, 2019).

Para Morgado (2004), as atividades educacionais devem possuir desafios estimulantes, intelectualmente, mobilizando e promovendo nas crianças a criatividade e a capacidade de resolução de problemas. Sneyders (1996) corrobora ao citar que os professores ao invés de apenas ensinar a teoria, deve também transformar a educação em desafio, no qual a função do pedagogo é propor situações que estimulem atividades práticas, onde a criança construa seu

próprio conhecimento.

Além do desenvolvimento de aprendizagem do aluno frente as práticas pedagógicas por meio de jogos, há também ganhos relacionados a saúde mental da criança, pois segundo Maluf (2009), toda criança que brinca vive uma infância feliz, como também se torna um adulto muito mais equilibrado fisicamente e emocionalmente, conseguindo superar com mais civilidade problemas que possam surgir no seu dia a dia, pois desenvolveu essas habilidades quando ainda era jovem. Pois, para Santos (2000, p. 11), “o jogo com a brincadeira representa recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e socioemocional da criança.”

Valdirleneo (2013) corrobora ao afirmar que adulto criativo depende diretamente dos estímulos que se tem na infância, privar uma criança de brincar é limitá-la é sufocá-la cognitivamente, logo, deve-se repensar nas práticas de ensino atuais torna se decisivo o papel do professor como mediador ou empate desse processo.

Nesse contexto, surge a necessidade de falar sobre essa temática tão relevante nas ciências educacionais. O presente trabalho buscará responder os seguintes questionamentos: quais são os impactos positivos que os jogos e brincadeiras como prática pedagógica possuem nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental? Quais são os benefícios dessa prática pedagógica na vida das crianças? Quais são os tipos de jogos mais utilizados?

Nesse sentido, o presente trabalho tem como objetivo geral apresentar e analisar os jogos e brincadeiras como prática pedagógica e como objetivos específicos verificar na literatura o histórico dos jogos na educação; descrever os tipos de jogos; analisar o desenvolvimento das crianças pelas práticas pedagógicas dos jogos; identificar os jogos e brincadeiras como ferramentas de inclusão social nas escolas e como aplicar os jogos e brincadeiras nas escolas.

A escolha do tema do presente trabalho justifica-se pela necessidade de fomentar essa temática pouco abordada na literatura visto que é um tema escasso no meio científico, mesmo sendo uma prática pedagógica utilizada na maioria dos países, como também pela importância que os jogos e as brincadeiras possuem no desenvolvimento físico, mental e socioemocional dos alunos de educação infantil, especialmente. O segundo capítulo abordou sobre a importância dos Jogos e Brincadeiras na Educação e foi dividido em três tópicos: os Jogos e brincadeiras na Educação; Breve histórico dos jogos na educação e Tipos de Jogos. No terceiro capítulo abordou o Tipo de Pesquisa e a Realização do Estudo. No quarto capítulo abordou os resultados e as discussões, divididos em dois tópicos: A relação do jogo com a aprendizagem e Os Jogos e brincadeiras como ferramentas de inclusão social na escola. No último capítulo trouxe as considerações finais acerca do trabalho.

2. JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO

2.1 A importância dos Jogos e brincadeiras na educação

A criança, através dos jogos e brincadeiras constrói seus próprios pensamentos, representando como recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e socioemocional da criança. Bueno (2010, p.21), afirma que “[...] brincar não significa perda de tempo como também não é uma forma de preenchimento de tempo, mas uma maneira de se colocar a criança de frente com o objeto, muito embora nem sempre a brincadeira envolva um objeto”. A autora ainda afirma que o brinquedo e os jogos educacionais possibilitam o desenvolvimento da criança, pois se envolve afetivamente no seu convívio social, experimentando, organizando-se, regulando-se e construindo normas para si e para o grupo, não sendo apenas momento de lazer, mas sim como uma forma de linguagem que a criança usa para entender e interagir consigo mesma e com os outros.

Através do brincar a criança torna possível a construção de um universo próprio, passível de sua manipulação e vivenciando em sua realidade as situações existentes em seu imaginário (SANTOS; PEREIRA, 2019). Além do mais, os jogos educativos possuem finalidades pedagógicas, tendo em vista a promoção de situações de ensino-aprendizagem, aumentando a construção do conhecimento através da introdução de atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora (FIALHO, 2018).

Silveira e Barone (1998, p.2) corrobora ao afirmar que “[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importante é a possibilidade de construir-se a autoconfiança.” Jogando a criança experimenta, inventa, descobre, aprende e confere habilidades (ALVES; BIANCHIN, 2010). Segundo as autoras, nesse processo é desenvolvido a sua inteligência e sensibilidade, como também a qualidade de oportunidades que são oferecidas à criança por meio de jogos garante que suas potencialidades e sua afetividade se harmonizem.

A Figura 1, 2, 3 e 4 apresentam em forma ilustrativa o desenvolvimento das crianças frente ao processo pedagógico.

Figura 1: Crianças montando quebra cabeça.



Fonte: Alves e Bianchin (2010).

Figura 2: Crianças jogando jogo da memória.



Fonte: Alves e Bianchin (2010).

Figura 3: Crianças jogando Tangram.



Fonte: Alves e Bianchin (2010).

Figura 4: Crianças jogando Tangram.



Fonte: Alves e Bianchin (2010).

Diversos pesquisadores ressaltam a importância das atividades lúdicas na infância, verificam o brincar como estímulo ao desenvolvimento cognitivo e social desta, refletindo diretamente no grau em que a criança interage umas com as outras, e o brincar cognitivo mostra o desenvolvimento mental da criança, mas, para que isso aconteça, a criança precisa de experiência concreta, motivações, desafios e situações-problema, como o desenvolvimento da linguagem oral (BUENO, 2010). A brincadeira desenvolve a auto-estima das crianças, ajudando-as a vencer, de forma progressiva, suas aquisições com criatividade, transformando os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conhecimentos gerais com os quais brincam (BARROS et al., 2020). Para Oliveira (2002), a brincadeira é recurso privilegiado de desenvolvimento da criança pequena que aciona e desenvolve processos psicológicos particularmente a memória e a capacidade de expressar elementos com diferentes linguagens de representar o mundo por imagens, de tomar o ponto de vista do interlocutor e ajustar seus próprios argumentos por meio de confrontos de papéis que neles se estabelecem, de ter prazer e de partilhar situações plenas de emoção e afetividade.

A grande diversidade de matérias e tipos de jogos disponíveis para serem usados como ferramentas pedagógicas são inúmeras, logo, ao assumir diferentes papéis no ato de brincar, a criança tem a oportunidade de experimentar diversas possibilidades de compreender o mundo e até mesmo transformá-lo, podendo-se perceber essa transformação da criança através das brincadeiras de faz –de –conta. A criança da educação infantil que mantém contato com jogos em seu desenvolvimento de aprendizagem consegue construir percepções e organizar melhor as suas ideias sobre tudo o que a rodeia (VARELA; CATUNDA, 2018).

As brincadeiras na educação infantil são fundamentais para identificar o papel pedagógico no ensino aprendizagem, podendo assim contribuir para o desenvolvimento cognitivo e o fortalecimento social e cultural da criança na educação infantil (BARBOSA, 2017). A brincadeira, ou o brincar, é uma importante fonte de comunicação, pois é por meio desta que a criança pode reproduzir o seu cotidiano, possibilitando o processo de aprendizagem e facilitando a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade.

Os jogos e as brincadeiras na educação infantil são um caminho para ensinar a criança de forma espontânea, seria como uma junção de satisfação, em se divertir, aprender, explorar, reaprender, inventar e de se expressar (MAXIMO, 2021). Segundo a autora, através dos jogos e brincadeiras na educação infantil, o professor o qual teria o papel de mediador, poderá usar os jogos e brincadeiras como auxílio para trabalhar com seus alunos a coordenação motora.

Sendo assim, é necessário que os educadores intervenham de maneira adequada para que a criança se desenvolva e adquira um aprendizado de forma significativa e prazerosa, sendo

necessário para que a criança perceba, descubra e interprete o mundo agindo sobre ele.

2.2 Breve histórico dos jogos na educação

Os povos egípcios e os povos maias achavam que o uso dos jogos cumpria papel onde os valores, o conhecimento e as normas da vida social dos mais velhos eram repassados aos mais jovens (PINATI, 2017). Oliveira (2016) complementa ao afirmar que um importante educador conhecido como Alcuíno, utilizava charadas, anedotas e adivinhas em suas aulas, divulgando que a diversão tinha que estar associada ao ensino. Além da motivação, existia nas escolas antigas, outra função para os jogos que era estimular, através da prática desses, o conhecimento das crianças.

Segundo Volpato (2002), na Grécia antiga, tanto Aristóteles (385-322 a.C.) e Platão (427 – 347 a.C) evidenciavam a importância da atividade lúdica no processo de formação da criança. Para Aristóteles (385-322 a.C.), além de preparar a criança para a vida adulta, o jogo funciona como uma forma de “descanso do espírito”, em outras palavras, como algo oposto ao trabalho, como recreação. Platão (427 – 347 a.C), por sua vez, apregoava o valor e a importância de se aprender brincando, sendo necessário estimular tal prática, que para ele, repercute na formação da personalidade, logo, deveria ser supervisionada pelos adultos como garantia de conservação das leis e das virtudes (CASTRO, 2020).

Segundo Kishimoto (1995), os jogos foram destinados ao preparo físico na época do império romano com a finalidade de formar soldados e cidadãos obedientes e devotos. Em aproximadamente 367 a.C., Platão apontou a importância da utilização dos jogos para que o aprendizado das crianças pudesse ser desenvolvido, onde os meninos e meninas deveriam praticar as atividades em consonância, atividades educativas através dos jogos (SANT’ANNA; NASCIMENTO, 2011).

De acordo com Kishimoto (1995), o grande marco do século XVI foi a criação do Instituto dos Jesuítas. Ignácio de Loyola foi um dos líderes dessa Companhia, por ter sido militar e nobre compreende a importância dos jogos de exercícios para a formação do ser humano, no qual preconiza sua utilização nas escolas. Após o Renascimento, o jogo foi privado dessa visão de censura e entrou no cotidiano de todas as crianças, jovens, e até adultos como diversão, passatempo, distração, sendo um facilitador do estudo que favorece o desenvolvimento da inteligência (NALLIN, 2005).

Durante os séculos seguintes houve um aumento considerável da utilização de jogos e brincadeiras nas diversas áreas do conhecimento, mas só a partir do século XVIII, teve uma crescente popularização da utilização dos jogos na educação. Isso se deve ao aumento de

pesquisas relativas ao contexto do ensino e da aprendizagem colocam em relevo a importância do jogo e pela necessidade da formação de uma mão de obra barata, abundante e mais especializada que a mão de obra simples dos camponeses (ATTIE, 2015).

De acordo com Kishimoto (1997), na França, a evolução do brinquedo acompanha os grandes períodos da civilização ocidental. Pode-se situar na antiga Roma e na Grécia o nascimento das primeiras reflexões em torno da importância do brinquedo na educação. Entretanto, com o advento do Cristianismo, a sociedade cristã forma um Estado poderoso e toma posse do Império desorganizado, impondo uma educação disciplinadora. As escolas episcopais e as anexas a mosteiros buscam a imposição de dogmas, distanciando-se do desenvolvimento da inteligência, não havendo condições para a expansão dos jogos, considerados delituosos, à semelhança da prostituição e embriaguez.

Os jogos didáticos só passaram a existir e a ser auxiliares do ensino efetivamente muito tempo depois, no século XVIII, com o resgate dos ideais humanistas. A ferramenta era restrita à educação de príncipes e nobres até ser popularizada pela Revolução Francesa, em 1789 (CARDIAL, 2016). Segundo o autor, posteriormente, passou-se a enxergar o potencial da atividade lúdica como recurso educativo, inicialmente para o aprimoramento da leitura e do cálculo. Nos séculos seguintes, a variedade aumentou, e o jogo didático se tornou instrumento para a apropriação de conhecimento em qualquer disciplina.

No século 20, as teorias de Lev Vigostki reiteraram a ideia de que os jogos propiciam um ambiente de ensino e aprendizagem. O pesquisador russo da área da psicologia foi pioneiro ao estruturar um pensamento teórico sobre o potencial educativo das atividades lúdicas. Ele associou em seus estudos o desenvolvimento intelectual da criança à interação social propiciada pelo ato de brincar (CARDIAL, 2016).

A grande parte das práticas lúdicas da infância brasileira, como: adivinhas, parlendas, cantigas de roda, histórias de príncipes, rainhas, assombrações, bruxas e brinquedos, como a pipa, o pião, o bodoque e os jogos de pedrinhas e a amarelinha foram trazidas pelos portugueses e fazem parte da cultura europeia (CASCUDO, 2001). Bernardes (2005) afirma que os jogos e as brincadeiras tradicionais citadas acima são imprescindíveis na educação infantil e socialização da criança, tendo em vista que a criança ao brincar e jogar, estabelece vínculos sociais, ajusta-se ao grupo e aceita a participação de outras crianças com os mesmos direitos.

2.3 Tipos de jogos

De acordo com Lara (2004), os jogos e as brincadeiras educacionais vêm ganhando espaço dentro das escolas no último século, com objetivo de trazer o lúdico para a sala de aula

e tornar as aulas mais agradáveis, fazendo com que a aprendizagem se torne algo mais fascinante.

Segundo Grübel e Bez (2006), existem quatro tipos de jogos educacionais: Jogos de construção; Jogos de treinamento; Jogos de aprofundamento; Jogos estratégicos. Segundo Lara (2004) jogos de construção são aqueles que trazem aos alunos um assunto ainda desconhecido para que com a prática, o aluno busque a novos conhecimentos para resolver as questões propostas pelo jogo, despertando a curiosidade e levando o educando a procura de novos conhecimentos.

A autora conceitua jogos de treinamento, por sua vez, auxilia no desenvolvimento de um pensamento dedutivo ou lógico mais rápido por meio de exercícios repetitivos que o/a aluno/a percebe a existência de outro caminho de resolução que poderia ser seguido, aumentando, assim, suas possibilidades de ação e intervenção. Os jogos de aprofundamento, de acordo com Lara (2004) serve para que os educandos apliquem em situações através de jogos. Os jogos estratégicos fazem com que as crianças criem estratégias de ação para uma melhor atuação como jogador.

Rizzo (1996), classifica os jogos em apenas três tipos de acordo com suas características e finalidades:

- Jogos que propiciem a busca de soluções e a adaptação a novas situações;
- Atividades geradas pelas situações cotidianas, que envolvem a comparação, classificação, distribuição ou seriação de grandezas;
- Problemas e situações matemáticas criativas.

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

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

Já para o Canal de Ensino – Guia de Educação (2017), existem 7 tipos de jogos e brincadeiras educacionais que podem ser utilizadas em escolas: jogos de construção; jogos online; jogos de tabuleiro; jogos corporais e dinâmicos; jogos de treinamento; perguntas e repostas; e jogos matemáticos. As especificidades de cada tipo estão apresentadas no Quadro

1.

Quadro 1: Tipos e especificidades dos jogos e brincadeiras educacionais.

Tipos de jogos	Especificidades
Jogos de construção	Usados para explicar alguma coisa
Jogos online	Existem de todos os tipos e são mais práticos e de fácil acesso
Jogos de tabuleiro	São mais estratégicos, ajudam a criança a pensar melhor, achar soluções e tomar decisões
Jogos corporais	Ajudam aos alunos a se expressarem melhor, perder timidez nas relações sociais
Jogos de treinamento	Ajudam na memória. No caso das crianças de até 5 anos, o mais indicado é o quebra-cabeça
Jogos de perguntas e repostas	Ajudam na rapidez de raciocínio, na lógica e na memorização
Jogos matemáticos	Já introduz a criança no mundo dos números desde pequenos

Fonte: Adaptado de Ensino – Guia de Educação (2017).

Alguns tipos de jogos educacionais citados anteriormente podem ser observados nas Figuras 5, 6 e 7.

Figura 5: Jogo matemático - tabuada.



Fonte: Google imagens.

Figura 6: Jogo de raciocínio.



Fonte: Google imagens.

Figura 7: Jogo de quebra-cabeça.



Fonte: Google imagens.

3. METODOLOGIA

3.1 Tipo da Pesquisa

Conforme caracteriza Köche (2016), do ponto de vista da natureza, esse trabalho trata de uma pesquisa básica. Pela perspectiva de abordagem, é uma pesquisa qualitativa. Analisando os objetivos essa pesquisa é exploratória. Em relação aos procedimentos técnicos é do tipo revisão bibliográfica.

Lakatos e Marconi (2003, p. 71) afirmam que “a pesquisa bibliográfica não é mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre certo assunto, mas propicia o exame de um tema sob novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões inovadora”.

3.2 Realização do estudo

O presente estudo foi realizado com base em uma revisão bibliográfica, utilizando trabalhos científicos, acerca da importância dos jogos e brincadeiras como práticas pedagógicas na educação infantil, por meio do banco de dados de literatura científica Scielo e a Plataforma de Pesquisa Google Acadêmico, no período de 1990 a 2020. Os procedimentos metodológicos de um trabalho acadêmico é um processo lógico com finalidade principal de atingir um determinado fim ou para se chegar ao conhecimento de um determinado assunto (ASSUNÇÃO et al., 2016). Para Hegenberg (1976, p.114-115) o “método é o caminho pelo qual se chega a determinado resultado, ainda que esse caminho não tenha sido fixado de antemão de modo refletido e deliberado”.

Trujillo (1974) conceitua método como “forma de proceder ao longo de um caminho. Na ciência os métodos constituem os instrumentos básicos que ordenam o pensamento em sistemas, traçam de modo ordenado a maneira de proceder do cientista ao longo de um percurso para alcançar um objetivo”. Para a realização desse estudo, a primeira etapa foi a organização do problema a ser pesquisado, para posteriormente avaliar e aplicar todo o máximo do material bibliográfico disponível, uma vez que o tema deve conter relevância tanto teórica como prática e proporcionar interesse de ser estudado (GIL et al., 2008).

O presente trabalho de revisão está fundamentado em trabalhos da base de dados de literatura Scielo e Google Acadêmico, utilizando-se as publicações dos períodos, tendo as seguintes palavras-chave: “Jogos”, “Brincadeiras”, “Práticas pedagógicas” e “Séries Iniciais”. O esquema metodológico utilizado nesse estudo está apresentado na Figura 8.

Figura 8: Esquema metodológico utilizado no presente estudo.



Fonte: Jéssica Almeida (2020).

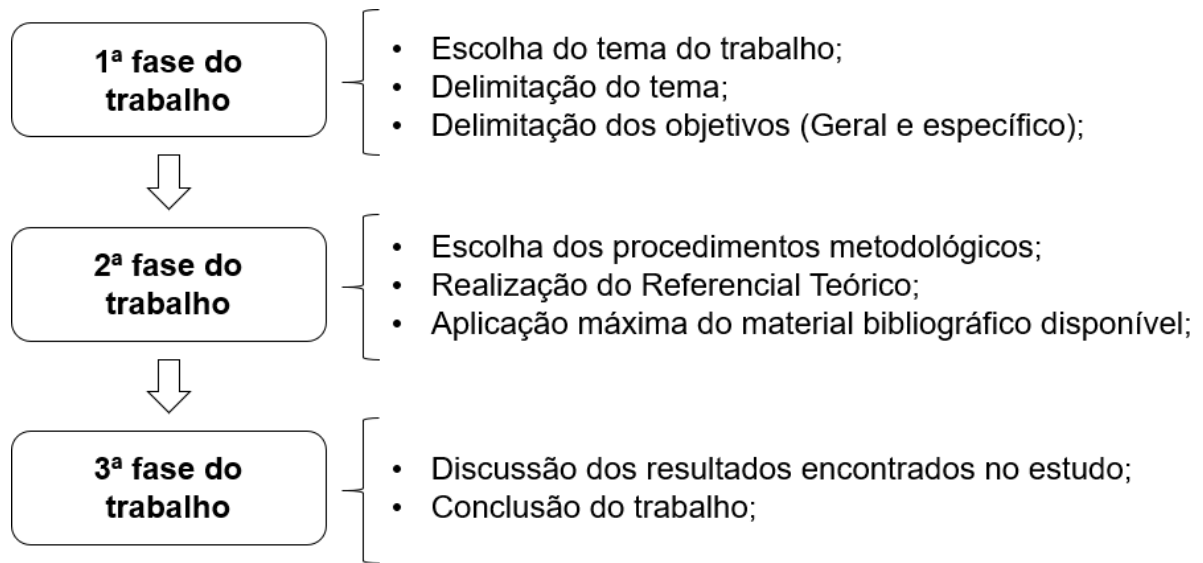
Para organizar as informações dos trabalhos selecionados da base dados, foi utilizada a leitura flutuante dos títulos e resumos dos trabalhos bem como os resultados apresentados.

Os dados foram obtidos por meio de publicações em revistas, Trabalhos de Conclusão de Curso, Dissertações de Mestrado e Tese de Doutorado. Para organizar as informações dos trabalhos selecionados da base dados, foi utilizada a leitura flutuante dos títulos e resumos dos trabalhos bem como os resultados apresentados.

O principal critério de exclusão de artigos está relacionado ao tempo da publicação, visto que apenas obras mais recentes são bem vistas no meio científico. A ordem de prioridade para a escolha de trabalho foi: (i) artigos publicados em periódicos internacionais; (ii) artigos publicados em periódicos nacionais reconhecidos; (iii) livros publicados por bons editores; (iv) teses e dissertações; (v) anais de conferências internacionais; (vi) anais de conferências nacionais.

O presente trabalho foi dividido em três fases principais, como pode ser verificado na Figura 9.

Figura 9: Fases que serão utilizadas no presente estudo



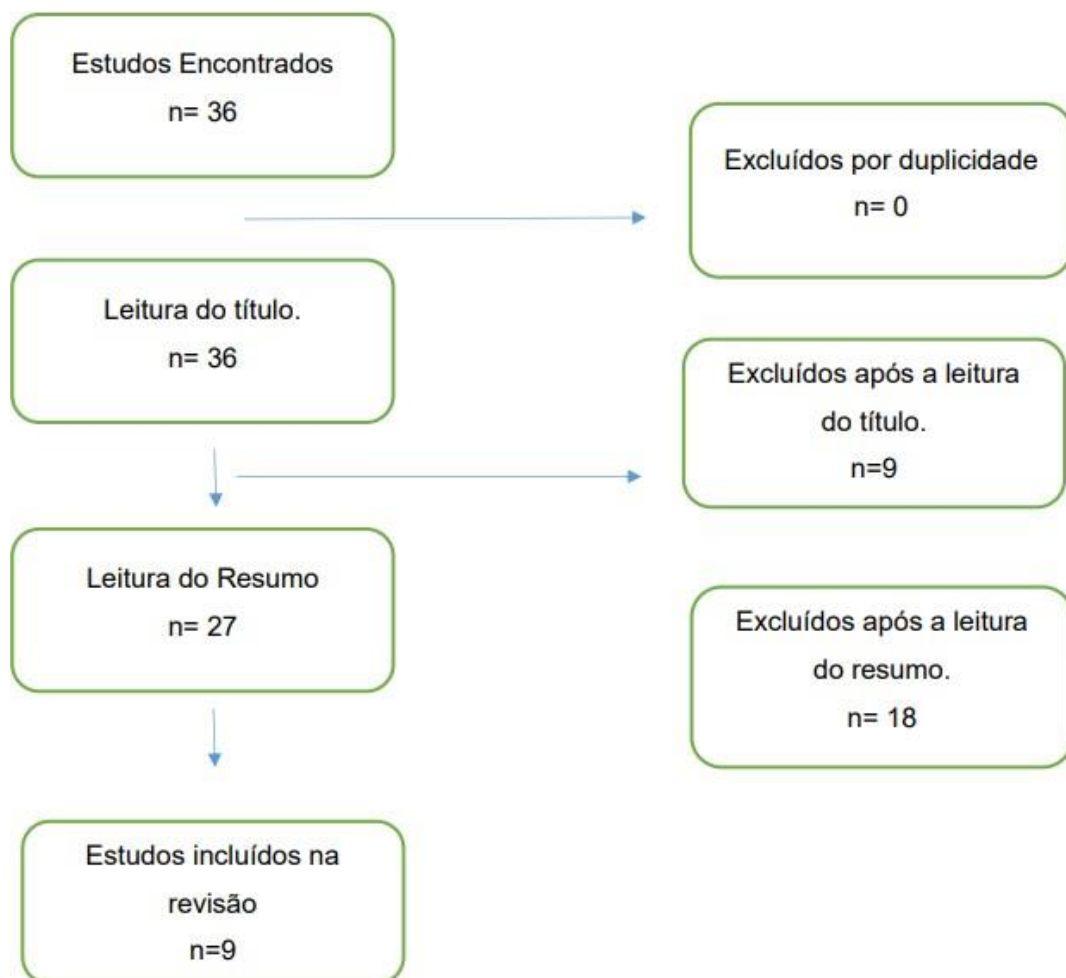
Fonte: Jéssica Almeida (2021).

Na 2.^a fase, destacam-se os procedimentos metodológicos que está inserido na metodologia. A metodologia trata das formas de se fazer ciência. Cuida dos procedimentos, das ferramentas e dos caminhos para se atingir a realidade teórica e prática, pois, essa é a finalidade da ciência (DEMO, 1985). Ou seja, é o conjunto de técnicas, métodos e processos empregados para a pesquisa e a formulação de uma produção científica.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O presente trabalho centrou-se no levantamento, sistematização e análise de artigos publicados nos principais periódicos da área de Pedagogia, que abordam o tema de interesse nos anos de 1990 a 2020. Para melhor visualização dos processos de seleção dos artigos foi feito um fluxograma (Figura 10).

Figura 10: Fluxograma do processo da busca dos trabalhos



Fonte: Jéssica Almeida (2021).

Os resultados desta pesquisa geraram um conjunto inicial de documentos, que filtrei os resultados iniciais da pesquisa a partir da leitura do título e do resumo. Todos os artigos encontrados, relacionados ao tema, foram incluídos na análise, independentemente de ser o assunto principal do artigo ou apenas mencionado no resumo. O quadro 2 e 3 apresentam os principais estudos selecionados, bem como os objetivos, metodologia e os resultados encontrados nos estudos.

Quadro 2: Principais obras incluídas nesse estudo

Autores	Título da obra	Data
Maria Inez Gioca	O jogo e a aprendizagem na criança de 0 a 6 anos	2001
Elizabeth Lannes Bernardes e Thaís Cristina Rodrigues Tezani	Jogos e brincadeiras tradicionais: um passeio pela história	2006
Lídia da Silva Rodrigues (2013)	Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização	2013
Rogério Rodrigues (2015)	A educação infantil e os (im)possíveis enlaces no campo escolar: os enredos na passagem entre o brincar, o aprender e o educar	2015
Tania Correa de Toledo Ferraz Alves	A importância do jogo no processo de aprendizagem.	2016
Suzana Marcolino e Suely Amaral Mello	Temas das Brincadeiras de Papéis na Educação Infantil	2015
Isayane Karinne de Oliveira Silva e Marçal José de Oliveira Morais (2011)	Desenvolvimento de jogos educacionais no apoio do processo de ensino-aprendizagem no ensino fundamental	2011
Otávio Nogueira Balzano, Abraham Lincoln de Paula Rodrigues, Gilberto Ferreira da Silva e João Alberto Steffen Munsberg	O futebol como ferramenta de inclusão social e escolar	2019
Graciele Seleguim Nascimento, Kelly Cristina de Moura Scapim	Inclusão escolar e jogos cooperativos: uma possibilidade de atuação do psicólogo escolar no processo de socialização e integração	2010

e Cláudia Alexandra Bolela Silveira		
--	--	--

Fonte: Jéssica Almeida (2021).

Verifica-se pelo Quadro 3 que a maior parte dos trabalhos selecionados são revisões bibliográficas (5) e o restante do tipo Estudo de Caso (4).

Quadro 3: Principais obras incluídas nesse estudo

Autores	Objetivos	Metodologia	Resultado
Gioca (2001)	Dissertar acerca dos jogos e sua contribuição no processo de aprendizagem da criança, identificando os pontos mais relevantes.	Pesquisa qualitativa e bibliográfica	Os jogos se configuram a inúmeras brincadeiras infantis. A criança repete no jogo as impressões que vivência no cotidiano. O jogo é uma atividade que a criança necessita para atuar no desenvolve seu conhecimento.
Bernardes e Tezani (2006)	Abordar a origem do universo lúdico das crianças brasileiras, a partir dos escritos e pinturas dos viajantes estrangeiros entre os séculos XVI e XIX e obras literárias	Pesquisa qualitativa e bibliográfica	Apresentaram a importância dos jogos tradicionais na educação e socialização da criança, visto que brincando e jogando a criança estabelece vínculos sociais, ajusta-se ao grupo e aceita a participação de outras crianças com os mesmos direitos

Rodrigues (2013)	Analisar o emprego e a importância de jogos e brincadeiras como estratégias alternativas na organização do trabalho pedagógico significativo em turma de alfabetização	Estudo de Caso	Concluiu que os jogos proporcionam a imaginação às crianças, sendo assim, elas criam situações e resoluções para os problemas. São capazes de lidar com dificuldades, com o medo, dor, perda, conceitos de bem e mal.
Rodrigues (2015)	Analisar as possíveis relações entre a educação infantil e as atividades lúdicas	Pesquisa qualitativa e bibliográfica	Concluiu que são necessários os intelectuais que atuam no campo escolar reelaborarem o brincar como elemento curricular.
Alves et al. (2016)	Verificar a importância dos jogos e brincadeiras	Estudo de Caso	Observaram os jogos proporcionam a formação do conhecimento, da criatividade e da socialização, mostrando que as crianças se mantêm empenhadas, apresentando melhorias na atenção e comportamento.
Marcolino e Mello (2015)	Discutir os temas da brincadeira de papéis sociais na Educação Infantil, revelados por meio de análise conduzida	Pesquisa qualitativa e bibliográfica	Concluíram que a brincadeira é um conteúdo de extrema importância na inclusão social, uma vez que ela proporciona a participação de todos os níveis de deficiência, visto que exigem das crianças imaginação e surge novas situações que requer funções que não são exercidas quando não incitadas.

Silva e Moraes (2011)	Verificar a importância dos jogos e brincadeiras	Estudo de Caso	Os jogos propiciam aprendizagem, baseada na construção do seu próprio conhecimento, ampliando seus conceitos através de um ambiente envolto em desafios motivantes, diversão, alegria, imaginação e satisfação.
Balzano et al. (2019)	Verificar se o futebol pode ser uma ferramenta de inclusão social e escolar. Foi uma pesquisa qualitativa e observacional participativa	Pesquisa qualitativa e bibliográfica	Demonstraram ainda nos seus estudos que o futebol foi um meio facilitador para o progresso do respeito e da aceitação na escola. Os jovens se tornaram mais maduros e seguros para que possam enfrentar as dificuldades que possam aparecer e capazes de exercer atitudes de liderança em meio as adversidades.
Nascimento, Scapim e Silveira (2010)	A apresentar um estudo sobre a integração de alunos de inclusão escolar por meio de jogos cooperativos, abrindo possibilidades para a atuação do psicólogo escolar	Estudo de Caso	Os resultados evidenciaram a importância do uso dos jogos cooperativos como estratégia no trabalho do psicólogo escolar com grupos no processo de socialização e integração das crianças

Fonte: Jéssica Almeida (2021).

4.1 A relação do jogo com a aprendizagem

Os jogos educativos possuem finalidades pedagógicas, tendo em vista a promoção de

situações de ensino-aprendizagem, aumentando a construção do conhecimento através da introdução de atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. Ou seja, os jogos e as brincadeiras são considerados pela literatura como as principais práticas pedagógicas do processo de ensino e aprendizagem, podendo contribuir no seu desenvolvimento da vida de uma criança, pois ao brincar, a criança espontaneamente adquire uma aprendizagem mais prazerosa por meio de sua realidade, a sua imaginação. Para Gioca (2001, p.22):

Os jogos favorecem o domínio das habilidades de comunicação, nas suas várias formas, facilitando a auto-expressão. Encorajam o desenvolvimento intelectual por meio do exercício da atenção, e também pelo uso progressivo de processos mentais mais complexos, como comparação e discriminação; e pelo estímulo à imaginação. Todas as vontades e desejos das crianças são possíveis de serem realizados através do uso da imaginação, que a criança faz através do jogo.

Oliveira et al. (2020) afirmam que cada tipo de jogo possui sua especificidade, explorando vários aspectos, consequentemente os alunos despertam a perspectiva de atingir o objetivo proposto no jogo gerando um aumento cognitivo, favorecendo não apenas o aprendizado, como também habilidades e atitudes éticas. Através das brincadeiras e jogos, para Dinello (2004, p.8) “as crianças manifestam, com evidência, uma aprendizagem de habilidades, transformam sua agressividade em outras relações criativas, crescem em imaginação e se socializam, melhorando o vocabulário e se tornando independentes”.

Através dos jogos e brincadeiras educacionais, os jovens alunos podem brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa, manifestando sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral, criando uma situação de regras que proporcionam uma zona de desenvolvimento proximal no aluno (BERNARDES, 2005; TEZANI, 2006). Como qualquer prática pedagógica, existem as vantagens e desvantagens dos jogos educacionais dentro do processo educacional, na qual estão apresentadas na Figura 11.

Figura 11: Vantagens e desvantagens dos jogos educacionais

VANTAGENS	DESVANTAGENS
– Fixação de conceitos já aprendidos de uma forma motivadora para o aluno; – Introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão; – Desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas (desafio dos jogos); – Aprender a tomar decisões e saber avaliá-las; – Significação para conceitos aparentemente incompreensíveis; – Propicia o relacionamento das diferentes disciplinas (interdisciplinaridade); – O jogo requer participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento; – O jogo favorece a socialização entre alunos e a conscientização do trabalho em equipe; – A utilização dos jogos é um fator de motivação para os alunos; – Dentre outras coisas, os jogos favorecem o desenvolvimento da criatividade, do senso crítico, da participação, da competição “sadia”, da observação, das várias formas de uso da linguagem e do resgate do prazer em aprender; – As atividades com jogos podem ser utilizadas para reforçar ou recuperar habilidades de que alunos necessitem. Útil no trabalho com alunos de diferentes níveis; – As atividades com jogos permitem ao professor identificar, diagnosticar alguns erros de aprendizagem, as atitudes e as dificuldades dos alunos.	– Quando os jogos são mal utilizados, existe o perigo de dar ao jogo um caráter puramente aleatório, tornando-se um “apêndice” em sala de aula. Os alunos jogam e se sentem motivados apenas pelo jogo, sem saber porque jogam; – O tempo gasto com atividades de jogo em sala de aula é maior e, se o professor não estiver preparado, pode existir um sacrifício de outros conteúdos pela falta de tempo; – As falsas concepções que se devem ensinar todos os conceitos através de jogos. Então as aulas, em geral, transformam-se em verdadeiros cassinos, também sem sentido algum para o aluno; – A perda da “ludicidade” do jogo pela interferência constante do professor, destruindo a essência do jogo; – A coerção do professor, exigindo que o aluno jogue, mesmo que ele não queira, destruindo a voluntariedade pertencente à natureza do jogo; – A dificuldade de acesso e disponibilidade de material sobre o uso dos jogos no ensino, que possam vir a subsidiar o trabalho docente.

Fonte: Grando (2001) *apud* Silva e Moraes (2011).

Para Rodrigues (2013, p.40):

[...] Durante o jogo, a criança toma decisões, resolve seus conflitos, vence desafios, descobre novas alternativas e cria novas possibilidades de invenções. Para isso, necessita do meio físico e social, onde poderá construir seu pensamento e adquirir novos conhecimentos de forma lúdica, onde há o prazer a aprendizagem. Os jogos proporcionam a imaginação às crianças, sendo assim, elas criam situações e resoluções para os problemas. São capazes de lidar com dificuldades, com o medo, dor, perda, conceitos de bem e mal, que são reflexos do meio em que vivem.

Para Ramos, Ribeiro e Santos (2011), há diversas contribuições dos jogos e brincadeiras na aprendizagem das crianças, como: as atividades lúdicas possibilitam fomentar a formação do autoconceito positivo; possibilitam o desenvolvimento integral da criança (afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente); permite inserção da criança na sociedade; contribui as crianças no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social; essencial para a saúde física e mental, além de permitir à criança vivências do mundo adulto.

Cunha (2010, p. 12) afirma que os jogos e brincadeiras “[...] são importantes dentro do processo de alfabetização porque através deles são desenvolvidas habilidades operatórias que envolvem comparação, identificação, análise, síntese e generalização e o processo de aprendizagem torna-se significativo”. Os jogos e as brincadeiras são considerados pelos pesquisadores e professores de educação infantil como meio de ensinar conteúdo, sendo

caracterizado como um instrumento pedagógico que contribui para a formação do papel social do estudante para que possa conviver na coletividade (ANTUNES, 2017; CAMPOS, 2020).

De acordo com Bruini (2017, p.1)

[...]Através da brincadeira, a criança se apropria da realidade, criando um espaço de aprendizagem em que possam expressar, de modo simbólico, suas fantasias, desejos, medos, sentimentos, sexualidade e agressividade. Nos jogos, a criança começa a estabelecer e entender regras constituídas por si e/ ou pelo grupo. Desse modo, estará elaborando e resolvendo conflitos e hipóteses de conhecimento e, ao mesmo tempo, desenvolvendo a capacidade de entender pontos de vista diferentes do seu ou de fazer-se entender e de coordenar o seu ponto de vista com o do outro.

Kishimoto (1996) em uma pesquisa com objetivo de apresentar a necessidade de educar a criança para a autonomia, criatividade e flexibilidade incorporando as brincadeiras, afirma que:

- a. as concepções sobre o desenvolvimento infantil integram aspectos físicos, cognitivos, psíquicos e sociais incorporando a brincadeira e a livre movimentação da criança;
- b. afirma que por conta da urbanização e do desenvolvimento científico e tecnológico há uma alteração na forma de vida dos povos, colocando desafios aos educadores;
- c. as ciências da educação oferecem novas perspectivas para a educação da criança pré-escolar incluindo seu corpo inteiro, aspectos cognitivos, sociais, afetivos e físicos;
- d. o movimento é essencial ao processo de desenvolvimento infantil, como também a iniciativa, a criatividade, a capacidade de reorganizar, a flexibilidade para ajustar-se às constantes mudanças;
- e. quando a criança chega às instituições, começa a estabelecer ligação entre seus desejos e o ambiente, age por meio de seu corpo e gestos, e vai se organizando de modo consciente no espaço.

Freitas e Stigger (2015) em seus estudos buscaram compreender as formas com que as crianças da Educação Infantil se apropriavam das brincadeiras. Os autores verificaram que as brincadeiras atrativas eram aquelas em que as crianças ganhavam destaque, eram desafiadas e obtinham sucesso. Compreender as motivações, as formas de apropriações e os significados que as crianças dão para as brincadeiras pode diminuir a distância simbólica entre o professor e a criança.

O estudo realizado por Rodrigues (2015) objetivou analisar as possíveis relações entre a Educação Infantil e as atividades lúdicas. O autor chegou a conclusão que o brincar traz em si a contradição entre o necessário e o supérfluo, ou seja, de um lado, é valorizado como “pedagógico” e, de outro lado, trata-se de um elemento de distração. Essa dualidade sobre o significado do brincar, no processo educativo do sujeito, produz seus efeitos numa sociedade

de mercado.

A prática de jogos mostra-se de suma importância no processo de aprendizagem. Há algum tempo existe debates sobre a sua utilização como um facilitador na educação das crianças (PAES; BALBINO, 2009). Freire (1989) e Tezani (2006) relatam a relevância dos jogos e das brincadeiras no processo de ensino, assim como na aprendizagem dos conteúdos da escola.

Orlick (1987) menciona que comportamentos e valores podem ser desenvolvidos a partir dos jogos e das brincadeiras. Segundo Tezani (2006), o jogo não é apenas um “passatempo”, ele incentiva o conhecimento e observação de coisas e pessoas do ambiente em que reside, bem como a coordenação muscular, o intelecto, o desenvolvimento e crescimento, formando um cenário que propicia uma zona de desenvolvimento proximal.

Para Tezani (2006), essa zona está relacionada ao caminho que as pessoas transitam para progredir nas atividades que estão em processo de amadurecimento, que ao longo do tempo irão consolidar-se. Ao intervir nessa zona, o profissional colabora para estimular as técnicas de desenvolvimento das funções mentais mais difíceis da criança. Assim, quando a criança fizer algo com a ajuda de alguém, futuramente ela conseguirá fazer sozinha. A autora discorre ainda sobre a importância do jogo como estímulo para a criatividade e espontaneidade, que a partir dessas, a criança faz descobertas e transcende sobre si.

Em seus estudos, Alves et al. (2016) observaram que por meio dos jogos, os professores proporcionam a formação do conhecimento, da criatividade e da socialização, mostrando que as crianças se mantêm empenhadas, apresentando melhorias na atenção e comportamento. Inferindo assim, que os jogos intervêm positivamente no processo de aprendizagem.

A partir dessas experiências, o aluno torna-se participativo e ativo, surgindo apoio e confiança para que se permita o desenvolvimento de aptidões fundamentais para a comunicação no jogo. Sendo assim, promove ao aluno a obtenção do domínio da comunicação no meio social (TEZANI, 2006). Uma vez que o aprendizado incita o desenvolvimento, a escola possui uma função essencial na composição do ser psicológico de uma sociedade organizada (TEZANI, 2006).

Logo, a partir do estudo realizado, pode-se verificar os diversos benefícios que essa prática pedagógica proporciona aos estudantes, como: diversão, estimula atitudes cooperativas, aumento de concentração e atenção, estimula interpretação, corrobora no controle de emoções e na criatividade, bem como autoconhecimento corporal, combate a obesidade, estimula o otimismo e estimula o respeito entre os alunos. Verificou-se pela literatura que as crianças passam a olhar os estudos de uma forma totalmente diferente quando é inserido práticas pedagógicas que estimulem suas habilidades. O docente desperta o interesse das crianças para

novos aprendizados.

4.2 Jogos e brincadeiras como ferramentas de inclusão social nas escolas

A temática da inclusão social tem se tornado atual no âmbito educacional, mostrando-se como um desafio para os educadores. Para que essa inserção possa ocorrer de forma assertiva, torna-se necessário propiciar oportunidades e condições de participação das práticas que são ofertadas pelas classes regulares àqueles alunos que possuem necessidades educativas especiais (NASCIMENTO, SCAPIM; SILVEIRA, 2010).

Os alunos que possuem algum tipo de necessidade educacional especial devem ser inseridos na escola regular, e essa, têm de acolhê-los dentro de métodos pedagógicos centralizados no educando, sendo apta a atender tais necessidades. O preceito das escolas inclusivas está fundamentado em que todas as crianças devem aprender em união, independentes das diferenças que possam possuir (ONU, DECLARAÇÃO DE SALAMANCA, 1994).

Para Silva (apud MANOEL, 2016), o aprender a partir de jogos e brincadeiras acaba por tornar o ensino de forma natural, uma vez que a criança se diverte e interage. No momento da brincadeira, a criança se deslumbra com a sua criatividade e imaginação e, uma das formas de acabar provocando seu interesse é a partir dos jogos. Os jogos cooperativos, inicialmente demonstram as diferentes variedades dos grupos de relacionar-se, logo após acabam por incitar a convivência e concretizar a integração e socialização dos participantes, fazendo com que eles tenham percepção da relevância de outros nas suas relações do dia a dia, bem como no vínculo aluno-professor (NASCIMENTO, SCAPIM; SILVEIRA, 2010). “O que importa é que o jogo proporcione um contexto estimulador da atividade mental da criança e de sua capacidade de cooperação, seja ele jogado ou não de acordo com regras previamente determinadas”. (KAMII; DEVRIES, 1991, p. 12)

Os jogos e brincadeiras são ferramentas indispensáveis para o construir da socialização e das formas de comunicação, uma vez que o desenvolvimento humano se inicia na infância (MANOEL, 2016). O educador na educação inclusiva deve inserir o desconhecido e o novo para que assim, as crianças possam assimilar seus conhecimentos a partir de desafios, empregando recursos mentais e motores.

De acordo com Marcolino e Mello (2015), a brincadeira é um conteúdo de extrema importância na inclusão social, uma vez que ela proporciona a participação de todos os níveis de deficiência, visto que exigem das crianças imaginação e surge novas situações que requer funções que não são exercidas quando não incitadas.

As autoras relatam ainda que as brincadeiras proporcionam uma ampla interação com as crianças, em uma atuação comunicativa, o que permite demonstrar a importância para o processo de comunicação (MARCOLINO; MELLO, 2015).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como objetivo apresentar e analisar os jogos e brincadeiras como prática pedagógica e como objetivos específicos verificar na literatura o histórico dos jogos na educação; descrever os tipos de jogos; identificar os jogos e brincadeiras como ferramentas de inclusão social nas escolas.

A partir do estudo bibliográfico desenvolvido como Trabalho de Conclusão de curso, verificou-se na literatura que os jogos e brincadeiras como prática pedagógica nas séries iniciais do Ensino Fundamental possui diversos impactos positivos na vida das crianças, visto que o jogo e a brincadeira promovem o desenvolvimento físico, mental e socioemocional através de estímulos dos sentidos, como também há também ganhos relacionados a saúde mental da criança. De acordo com Carvalho (1995, p.14):

Desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante.

Segundo Zanolla (2010), os jogos e brincadeiras são atividades com aspectos contraditórios que tanto pode contribuir, como também pode manifestar dependência e perda de valores importantes para a constituição do indivíduo, sendo de suma importância estarem presentes nos currículos escolares de educação infantil. Os jogos e as brincadeiras como práticas pedagógicas são utilizadas pelos professores de educação infantil para exercitar a habilidade mental e a imaginação das crianças, essa prática pedagógica entretém, prende a atenção, entusiasma e ensina com maior eficiência, visto que transmite as informações de diversas formas, estimulando diversos sentidos, como exemplo a imaginação das crianças e comparando com sua realidade, ao mesmo tempo e sem se tornar cansativo (FALKEMBACH, 2006).

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

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

Recomenda-se para futuros trabalhos uma análise da aplicação de jogos e brincadeiras

em escolas públicas e privadas no município de Alagoa Nova, para verificar o desenvolvimento das crianças de 5 a 10 anos, em um período determinado na metodologia, a partir de um estudo de caráter exploratório e estudo de caso.

REFERÊNCIAS

- ALENCAR, S. **A música na Educação Infantil**. 4°. Ed. São Paulo: Editora Paternoni, 2010.
- ALVES, L. **Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência**. São Paulo: Futura.
- ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. **Revista Psicopedagogia**, v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010.
- ALVES, T. S. et al. A importancia do jogo no processo de aprendizagem. **Revista de Iniciação Científica da Universidade Vale do Rio Verde**, v. 5, n. 2, 2016.
- AMORIM, Marília. **Atirei o pau no gato: a pré-escola em serviço**. Editora Brasiliense, 1994.
- ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil: Falar e dizer; olhar e ver; escutar e ouvir**. Editora Vozes Limitada, 2017.
- ARRUDA, Zeina A. **Déficit de Aprendizagem na Visão da Inclusão: Material Alternativo Como Facilitador da Aprendizagem de Operações de Cálculos Numéricos: Estudo de Caso** Universidade Federal de Mato Grosso Programa De Pos-Graduação Em Ensino De Ciências Naturais, Instituto De Física, Cuiabá, MT, 2017.
- ATTIE, João Paulo. Breve história da defesa da utilização dos jogos na educação. **COLÓQUIO INTERNACIONAL EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE**, v. 9, 2015.
- BARBOSA, Idilene Fernandes. **A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. 2017. 57 f. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2017.
- BARROS, Aline Cristiane et al. **JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. Disponível em: https://portal.fslf.edu.br/wpcontent/uploads/2016/12/Jogos_e_brincadeiras_na_educacao_infantil.pdf. Acesso em 29 mar. 2021.
- BASTOS, Marina. **Descubra a importância das cantigas de roda e como elas ajudam as crianças**. Disponível em: <https://marinabastos.com.br/cantigas-roda/>. Acesso em 25 mar. 2021.
- BATISTA, Drielly Adrean; DIAS, Carmen Lúcia. O processo de ensino e de aprendizagem através dos jogos educativos no ensino fundamental. In: **Revista Colloquium Humanarum, São Paulo**. 2012. p. 975-982.
- BERNARDES, Elizabeth Lannes. Jogos e brincadeiras tradicionais: um passeio pela história. In: **CONGRESSO LUSO-BRASILEIRO DE HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO**. 2006. p. 542-

549.

BERNARDES, Elizabeth Lannes. Jogos e brincadeiras: ontem e hoje. **Cadernos de história da educação**, v. 4, 2005.

BERNARDES, Elizabeth Lannes. Jogos e brincadeiras: ontem e hoje. **Cadernos de história da educação**, v. 4, 2005.

BRUINI, Eliane da Costa. **JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM**. Disponível em: <https://educador.brasilecola.uol.com.br/orientacao-escolar/jogos-brincadeiras-no-processoaprendizagem.htm#:~:text=Combinados%20entre%20si%2C%20os%20jogos%20podem%20garantir%20situa%C3%A7%C3%B5es,brincadeiras%20ajudam%20as%20crian%C3%A7as%20a%20vivenciarem%20regras%20preestabelecidas..> Acesso em: 30 abr. 2021.

BUENO, Elizangela. **Jogos e brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica**. Graduação em Pedagogia). Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2010.

BUENO, Elizangela. **Jogos e brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica**. 2010. 43 f. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Estadual de Londrina – UEL, 2010.

CAMPOS, Valeria. **Educação Física no Ensino Fundamental: os jogos e brincadeiras como proposta pedagógica para os anos finais**. Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional - Universidade Estadual Paulista. 2020.

CANDAU, Vera Maria Ferrão. Diferenças culturais, cotidiano escolar e práticas pedagógicas. **Currículo sem fronteiras**, v. 11, n. 2, p. 240-255, 2011.

CARDIAL, Edimilson. **Conheça a história do uso dos jogos na educação**. Disponível em: <https://revistaensinosuperior.com.br/conheca-a-historia-do-uso-dos-jogos-na-educacao/#:~:text=Os%20primeiros%20estudos%20ocidentais%20sobre%20o%20uso%20dos,da%20viol%C3%Aancia%20e%20da%20repress%C3%A3o%20para%20o%20ensino..> Acesso em: 19 de mar. 2021.

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

CARVALHO, Marlene. **Guia Prático do Alfabetizador**. 2ed., São Paulo: Ática, 1995.

CASCUDO, Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. 11º ed. São Paulo: Global, 2001.

CASTRO, Eliziane. **CONSIDERAÇÕES HISTÓRICAS DOS JOGOS NO ÂMBITO EDUCACIONAL**. Disponível em: <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/consideracoes-historicas-dos-jogos-no->

ambito-educacional.htm. Acesso em: 19 de mar. 2021.

CERON, Isabel Nercolini. A música na educação infantil: a contribuição da música para o desenvolvimento de crianças entre 0 e 5 anos. In: **Encontro Regional Sul da ABEM**, v.16, n.1, p.1-10, 2014.

CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida; DE LUCENA, Regina Ferreira. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Papirus Editora, 2004.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedo, linguagem e alfabetização**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2010. 127 p.

DEMO, Pedro. Introdução da Metodologia. **São Paulo: Atlas**, 1985.

ENSINO – GUIA DE EDUCAÇÃO. **7 jogos educativos para ensinar brincando**. 2017. Disponível em: <https://canaldoensino.com.br/blog/7-jogos-educativos-para-ensinarbrincando#:~:text=%20Existem%20alguns%20tipos%20de%20jogos%20educativos%20que,Jogos%20corporais%20e%20din%C3%A2micos%3A%20ajudam%20os...%20More%20>. Acesso em: 30 abr. 2021.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. O lúdico e os jogos educacionais. **CINTED-Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, UFRGS**. Disponível em, 2006.

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

FISCHER, Rosa Maria Bueno. Mídia, máquinas de imagens e práticas pedagógicas. **Revista Brasileira de Educação**, v. 12, n. 35, p. 290-299, 2007.

FONSECA, Vitor. **Desenvolvimento psicomotor e aprendizagem**. Artmed Editora, 2009.

FREITAS, Maitê Venuto. As brincadeiras nas aulas de Educação Física e seus significados para as crianças. **Revista de educação física, esporte e lazer**, v.27, n. 45, p.74-83, 2015.

GIL, Antonio Carlos et al. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2008.

GIOCA, Maria Inez. O jogo e a aprendizagem na criança de 0 a 6 anos. **Belém: UNAMA**, 2001.

GIUSTA, Agneta da Silva. Concepções de aprendizagem e práticas pedagógicas. **Educação em Revista**, v. 29, n. 1, p. 20-36, 2013.

GROS, Begoña. **The impact of digital games in education**. First Monday, v. 8, n. 7, jul. 2003.

GRÜBEL, Joceline Mausolff; BEZ, Marta Rosecler. Jogos educativos. **RENTE-Revista Novas tecnologias na Educação**, v. 4, n. 2, 2006.

HEGENBERG, Leônidas. **Etapas da investigação científica: leis, teorias, método**. EPU, EDUSP, 1976.

JESUS, ANA CRISTINA ALVES. **Como aplicar jogos e brincadeiras na educação infantil**. Brasport, 2010.

KHISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedos, brincadeiras e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brincadeira e a Educação Física na pré-escola. **Motrivivência**, n. 9, p. 66-77, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brinquedo na educação: considerações históricas. **Série Idéias**, v. 7, p. 39, 1995.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva**, v. 12, n. 22, p. 105-128, 1994.

KÖCHE, José Carlos. **Fundamentos de metodologia científica**. Editora Vozes, 2016.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. 1. ed. São Paulo: 34, 1993.

MALUF, A. C. M. **Brincar: prazer e aprendizado**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed.-São Paulo: Atlas, 2003.

MARQUES ARAUJO, Claudia; DE PAIVA ALMEIDA SPRITZER, Ilda Maria; GOMES DE SOUZA, Cristina. Technology innovation: Electronic game in the Brazilian higher education. **Journal of technology management & innovation**, v. 7, n. 3, p. 32-43, 2012.

MAXIMO, Vanessa. **Os Jogos e as Brincadeiras na Educação Infantil**. Disponível em: <https://estudoeducacao.com.br/os-jogos-e-as-brincadeiras-na-educacao-infantil/>. Acesso em 29 mar. 2021.

MOREIRA, Antônio Flávio. **Multiculturalismo: diferenças culturais e práticas pedagógicas**. Editora Vozes Limitada, 2012.

MORGADO, José. **Qualidade na educação: um desafio para os professores**. 2004.

NALLIN, Cláudia Góes Franco. O papel dos jogos e brincadeiras na educação infantil. **Afrontamento Editora**, 2005.

OLIVEIRA, V. F. N. **O brincar na Educação Infantil**: favorecendo a aquisição da aprendizagem. 2016. 18f. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2016.

OLIVEIRA, Zilma Ramos et al. **O trabalho do professor na Educação Infantil**. Editora Biruta, 2020.

PINATI, Carolina Taciana et al. Os jogos e brincadeiras na educação infantil. **Ciência et Praxis**, v. 10, n. 19, p. 57-62, 2017.

RAMOS, Danielle Cristina; RIBEIRO, Sheila Maria; SANTOS, Zuleica AG. Os jogos no desenvolvimento da criança. **Lúdico & Alfabetização. Curitiba: Juruá**, p. 38-43, 2011.

RODRIGUES, Rogério. A educação infantil e os (im) possíveis enlaces no campo escolar: os enredos na passagem entre o brincar, o aprender e o educar. **Motrivivência**, v. 27, n. 45, p. 102-112, 2015.

SANTANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto. A história do lúdico na educação The history of playful in education. **Revista Eletrônica de Educação Matemática**, v. 6, n. 2, p. 19-36, 2011.

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

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca**: A criança o adulto e o lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SILVA LEITE, Sérgio Antônio. Afetividade nas práticas pedagógicas. **Temas em psicologia**, v. 20, n. 2, p. 355-368, 2012.

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

SNEYDERS, Georges. **Alunos felizes**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

TEZANI, T.C.R. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. **Educação em revista**, v. 7, n. 1-2, p. 1-16, 2006.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. **Educação em revista**, v. 7, n. 1-2, p. 1-16, 2006.

TRUJILLO, Alfonso Ferrari. Metodologia da ciência. **Rio de Janeiro: Kennedy**, 1974.

VALENTE, José Armando. Diferentes usos do computador na educação. **Em aberto**, v. 12, n.57, 2008.

VARELA, Natália dos Santos Costa; CATUNDA, Cosma. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Disponível em: <https://cosminha.jusbrasil.com.br/artigos/662013550/jogos-e-brincadeiras-na-educacao-infantil>. Acesso em 29 mar. 2021.

VOLPATO, Gildo. Jogo e brinquedo: reflexões a partir da teoria crítica. **Educação & Sociedade**, v. 23, n. 81, p. 217-226, 2002.

ZACCHI, Clair Fátima; FRIGERI, Elis Regina; SILVA, Giovana Maria Di Domênico. CANTIGAS DE RODAS: OLHARES À CULTURA LÚDICA. In: **Seminário de Iniciação Científica e Seminário Integrado de Ensino, Pesquisa e Extensão**, v.23, n.1, p.1-1, 2017.

ZANOLLA, Silvia Rosa Silva. **Videogame, educação e cultura**. Campinas: Editora Alínea, 2010.