

## JNT - FACIT BUSINESS AND TECHNOLOGY JOURNAL ISSN: 2526-4281 - QUALIS B1



**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E  
BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**THE IMPORTANCE OF GAMES AND PLAY  
IN CHILD EDUCATION**

**Tamires Gomes ARRUDA**  
Universidade Estadual do Tocantins  
(UNITINS)  
E-mail:  
[tamiresgomesdearruda903@gmail.com](mailto:tamiresgomesdearruda903@gmail.com)

**Simara de Sousa MUNIZ**  
Universidade Estadual do Tocantins  
(UNITINS)  
E-mail: [simara.sm@unitins.br](mailto:simara.sm@unitins.br)



## RESUMO

O presente artigo tem como objetivo identificar a importância e os benefícios dos jogos e brincadeiras no processo de interação e aprendizagem na Educação Infantil. Para tal, foi realizada uma revisão bibliográfica a fim de compreender o lúdico na educação infantil e a importância dos jogos e brincadeiras para a criança da educação infantil. Para referenciar utilizou-se as ideias de: Amaral (2007), Kishimoto (2010), Vygotsky (1984), Piaget (1978), dentre outros teóricos que tratam sobre a Importância dos Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil. O trabalho está ancorado nos pressupostos da pesquisa qualitativa, realizado a partir dos procedimentos da pesquisa bibliográfica, através de artigos publicados em periódicos, livros disponíveis em bibliotecas virtuais, entre outros. Os resultados alcançados evidenciam que o lúdico é de suma importância na vida de toda criança, pois é no brincar que a mesma tende a se desenvolver em todas as suas habilidades cognitivas, psicossociais, motoras, dentre outras que são de grande importância para a vida social e pessoal de todo indivíduo.

**Palavras-chave:** Jogos e brincadeiras. Educação Infantil. O lúdico na Educação Infantil.

## ABSTRACT

This article aims to identify the importance and benefits of games and games in the process of interaction and learning in Early Childhood Education. To this end, a literature review was carried out in order to understand the playfulness in early childhood education and the importance of games and games for children in kindergarten. For reference, we used the ideas of: Amaral (2007), Kishimoto (2010), Vygotsky (1984), Piaget (1978), among other theorists who deal with the Importance of Games and Play in Early Childhood Education. The work is anchored on the assumptions of qualitative research, carried out from the procedures of bibliographic research, through articles published in journals, books available in virtual libraries, among others. The results achieved show that playfulness is of paramount importance in every child's life, as it is in playing that they tend to develop in all their cognitive, psychosocial, motor skills, among others that are of great importance to social life. and personal of every individual.

**Keywords:** Games and games. Child education. Playfulness in Early Childhood Education.

## INTRODUÇÃO

A Educação Infantil é uma etapa importante indispensável para o desenvolvimento integral da criança, na qual deve oferecer momentos de alegria e de aprendizagem que venham satisfazer as necessidades básicas, a fim de proporcionar metodologias de ensino por meio dos jogos e brincadeiras, permitindo assim a construção de um mundo novo com uma realidade cheia de significados.

Dessa forma, a problemática investigada neste trabalho concentra-se na seguinte pergunta: Qual é a importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil? Visto que, o brincar se torna uma das formas mais significativas da criança se desenvolver em todos os seus aspectos e de aprender como se viver bem em sociedade, conhecendo seus direitos e deveres para assim fazer bom uso dos mesmos.

Este trabalho tem por objetivo identificar a importância e os benefícios dos jogos e brincadeiras no processo de interação e aprendizagem na Educação Infantil. Tendo como objetivos específicos: a) contextualizar o lúdico como ferramenta contributiva para o melhor desenvolvimento das crianças; b) Reconhecer o brincar e o jogar como as principais metodologias usadas na Educação Infantil para o desenvolvimento integral da criança; c) identificar a importância dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento do aluno no processo de ensino aprendizagem.

A pesquisa se classifica como qualitativa, descritiva, realizada por meio dos procedimentos da pesquisa bibliográfica, através de leituras de livros, artigos de revistas, dentre outros. Os principais teóricos utilizados são Amaral (2007), Arantes e Barbosa (2017), Ferreira e Muniz (2020), Vituri (2014), dentre outros autores que abordam sobre essa temática.

Com este trabalho espera-se contribuir com estudos e discussões que abordam a temática assim como demonstrar a importância dos jogos e brincadeiras no cotidiano escolar, pautando na responsabilidade e missão do professor de estar preparado teoricamente e ter sua prática pedagógica reflexiva, para assim elaborar metodologias de intervenção para ajudar no aprendizado de seus alunos.

## O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O lúdico é um artifício metodológico de grande relevância para auxiliar a aprendizagem das crianças da educação infantil. Os jogos ensinam os assuntos e conteúdos por meio de regras, possibilitando assim a exploração do ambiente a sua volta. De acordo Costa et al (2019, p. 2) “a educação lúdica não se resume apenas em brincar, ela vai mais além, principalmente quando se relacionado com a educação infantil, por se tratar de um instrumento relacional do conhecimento”.

Os jogos e brincadeiras favorece a aprendizagem da criança de forma prazerosa e significativa, possibilitando assim a agregação de conhecimentos. Vituri (2014, p.5) ressalta que a criança precisa brincar, pois é através das brincadeiras que a mesma aprende a inventar e reinventar a sua. Através do brincar, a criança tende a expressar-se com grande facilidade, passa a ouvir, a respeitar, a exercer seus pontos de vistas diante dos acontecimentos que presencia na brincadeira, exerce sua liderança e compartilha suas emoções por meio do brincar. Ao utilizar os jogos e brincadeiras como recursos metodológicos, o professor estará introduzindo o lúdico no ensino aprendizagem para a criança da educação infantil contribuindo assim para a aquisição de saberes do aluno.

O brincar é um dos eixos importantes do trabalho pedagógico, é preciso observar e acompanhar cada criança para verificar quais foram são seus brinquedos preferidos, com quem brincou como brincou o que fez de novo em cada semana, se interagiu com a diversidade dos objetos e pessoas de seu agrupamento e de outros, se brincou de faz de conta com guias simples ou complexos, com quem e o que fez (KISHIMOTO, 2010, p.15).

Arantes e Barbosa (2017 p. 103) enfatizam que: “O professor deve buscar conhecimentos sobre ludicidade antes de fazer o uso desse método, é fundamental que ele observe o ambiente institucional, sua realidade e use de criatividade e determinação para explorar as atividades lúdicas com as crianças” (ARANTES e BARBOSA, 2017, p. 103).

Para que o lúdico favoreça na construção do conhecimento da criança da educação infantil, é preciso que o educador faça a mediação da atividade proposta por ele e dessa forma estabeleça a finalidade daquele jogo ou brincadeira na vida daquelas crianças, para que a mesma tenha um caráter pedagógico promovendo dessa forma a interação social e o seu desenvolvimento intelectual. Arantes e Barbosa (2017 p.101) ressalta a importância que as brincadeiras lúdicas proporcionam para a criança: “[...] o lúdico faz reverência a uma dimensão humana que ressalta sentimentos de liberdade e espontaneidade nas ações

desenvolvidas, realizando-se atividades descontraídas e espontâneas, onde os envolvidos interagem e estão em constante aprendizado”.

Kishimoto (2010) ressalta as expressões das crianças e diz que:

Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver (KISHIMOTO, 2010, p. 1).

O lúdico é uma ferramenta pedagógica, no qual o aluno ao envolver-se de momentos divertidos no qual adquire valores que demonstrará no seu modo de agir e pensar fazendo com que esse aluno saiba viver bem em sociedade. Arantes e Barbosa (2017 p. 104) enfatiza que “no momento dessas atividades a criança expõe suas experiências, dificuldades e possibilidades e o professor faz a mediação e intervém quando necessário na brincadeira, sempre enfatizando conhecimentos e aprendizados”. Isso acontece, quando o professor passa a entender que o processo de ensino aprendizagem é uma troca de saberes, ou seja, ao mesmo tempo em que o professor o ensina em certo momento aprende junto com seu aluno, pois a criança carrega consigo um apanhado de conhecimentos próprios no qual a todo instante a mesma constrói saberes novos e os divide.

O lúdico utilizado como um método, recurso ou estratégias de ensino, para uma educação eficaz e significativa, entra no contexto, como um facilitador entre o conteúdo e a aprendizagem significativa, levando o aluno de um estado passivo, que fica ali sentado apenas recebendo o conteúdo como um banco de dados, para um estado ativo, que está agindo, transformando, criando e recriando seu próprio conhecimento, possibilitando na formação de um ser humano crítico e autônomo não só nos quatro cantos da sala, mais também dentro do meio social em que está inserindo, por esta razão que os jogos, brincadeiras e brinquedos, favorecem inúmeros benefícios e contribuições para que esse aluno se desenvolva de forma plena e eficiente (FERREIRA e MUNIZ, 2020. p. 328).

Portanto, se faz necessário que o lúdico esteja presente na vida escolar de toda criança, como sendo um artifício pedagógico inovador para que assim todos que estão envolvidos nesse processo de ensino alcancem uma aprendizagem significativa, saindo daquela rotina tradicional, com aulas monótonas e repetitivas nas quais só traz um desinteresse para esses alunos.

## A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Estudos feitos afirmam que o jogo surgiu no século XVI, no qual seu primeiro uso aconteceu em Roma e Grécia, onde sua finalidade era de ensinar letras. Com o cristianismo, esse propósito diminuiu, no qual tinha como objetivo uma educação disciplinadora, de reprodutor e acima de tudo de obediência. Diante disso, os jogos passaram a serem vistos de outra maneira como algo imoral, ofensivo no qual levam a comercialização, a venda de sexo e da bebedeira (NALLIN, 2005).

Ao brincarem, as crianças planejam, criam estratégias, regras, desenvolvem a imaginação, constroem amizades, tomam decisões de diferentes pontos de vista, criam acordos de convivência, dentre outros. Para Piaget (1978), quando a criança está brincando, a mesma assimila o mundo da sua maneira, ou seja, a criança vê o mundo, as coisas ao seu redor de acordo com seus próprios conceitos, não havendo compromisso com a realidade. A interação da criança com o jogo ou brincadeira é atribuída por meio da ação simbólica, onde trazem consigo significado para a vida daquela criança. Vygotsky (1984) vem afirmar que é pela repetição daquilo que a criança já conhece que a mesma utiliza a ativação da memória, atualizam seus conhecimentos já adquiridos ampliando-os e transformando-os por meio da criação de uma situação imaginada por ela mesma.

Os jogos e brincadeiras dar a oportunidade para que as crianças possam construir seu próprio conhecimento, pois oferecem condições das mesmas de presenciar situações e problemas do seu cotidiano e a partir do desenvolvimento desses jogos planejados no qual permitem à criança vivenciar sua própria realidade, às experiências adquiridas por meio do brincar irá favorecer sua consciência lógica e seu raciocínio favorecendo a sua socialização e estimulando as suas reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas. Segundo Arantes e Barbosa (2017, p. 103):

A criança como sujeita em uma sociedade se relaciona constantemente de diversas formas. No desenvolvimento de uma atividade lúdica ela está sempre aprendendo novas formas de lidar com os colegas, o que facilita sua vida em sociedade.

São grandes as contribuições do lúdico na construção do conhecimento no momento de sua utilização no processo de aprendizagem nas crianças da educação infantil. Costa et al (2019, p.3) afirmam que: “[...] a ludicidade tem a capacidade de permitir as crianças um aprendizado diferenciado, pois através de brincadeiras, jogos, e outras atividades, proporciona a criança momentos estimuladores da aprendizagem”.

Os jogos e brincadeiras se tornam estratégias lúdicas que grande parte dos profissionais da educação adota para estarem estimulando e facilitando a aprendizagem de seus alunos. Dessa forma, Arantes e Barbosa (2017, p. 107) vêm afirmar que: “[...] utilizar o lúdico para envolver a criança em situações de aprendizagem é de extrema importância no desenvolvimento de uma prática pedagógica que colabore para a construção de conhecimentos significativos”.

No decorrer do processo educativo da criança é indispensável que o educador tenha a visão da importância do brincar para o aluno e das contribuições que os jogos e brincadeiras proporcionam ao desenvolvimento integral da criança da educação infantil.

O lúdico apresenta uma possibilidade pedagógica que reflete nas crianças momentos prazerosos, coloca eles para expor as suas dificuldades e aprendizados, fazendo com que, a troca de conhecimento seja compartilhada com o educador, já que a criança também é um ser atuante por também possuir conhecimentos próprios (COSTA, 2019, p. 5).

Uma das preocupações do professor da educação infantil é de está proporcionando um desenvolvimento integral e significativo para todas as crianças. Segundo Ferreira e Muniz (2020, p. 328): “A ludicidade como recurso pedagógico para o processo de aprendizagem abre um leque de possibilidades de estratégias e métodos, proporcionando uma aprendizagem significativa”.

A aprendizagem por meio do lúdico possui maiores chances de ser filtrada pela criança. Pelo brincar o educando faz uso de todas as suas habilidades tanto cognitivas como motoras, Arantes e Barbosa (2017, p.107) afirma que: “A brincadeira contribui significativamente com o desenvolvimento da criança aguçando sua percepção sobre os objetos e ambientes no qual está inserida”. Além disso, cada jogo ou brincadeira tem seu próprio significado para cada criança.

Ferreira e Muniz (2020, p. 330) dizem que:

A ludicidade como ferramenta de apoio na aprendizagem do aluno possibilita novas formas do aluno absorver o conteúdo de forma dinâmica, prazerosa e significativa, a brincadeira contribui para a imaginação, convívio, compreender o mundo, socializar, na expressão de sentimentos e etc.

Os jogos e brincadeiras não devem ser vistos como uma atividade qualquer, sem importância educativa, mais sim como uma estratégia de ensino facilitadora do processo de desenvolvimento da criança, pois a mesma através do lúdico constrói sua identidade e personalidade. Desse modo, Arantes e Barbosa (2017, p. 111) vem ressaltar que:

A ludicidade é uma possibilidade que o docente, visto como mediador do conhecimento, tem pela busca na melhoria do aprendizado pois, além de ser motivadora, pode contemplar vários conteúdos como matemática, ciências, português assim como equilíbrio, desenvolvimento cognitivo e motor, enfim, influencia no desenvolvimento integral do aluno.

Desta forma, é de suma importância o brincar na educação infantil, vista que é por meio do lúdico que a criança se desenvolve em todos os seus aspectos. Por meio dos jogos e brincadeiras o professor pode está fazendo relação com o conteúdo ou habilidade que será aplicada ou desenvolvida, e quando o professor faz uso do lúdico dentro da sala de aula às crianças tende a sentir mais prazer e alegria em realizar as atividades propostas.

### **CUIDADOS E ESCOLHAS NA SEGURANÇA DO BRINCAR**

O brincar deve sempre fazer parte da vida de toda criança, pois é a principal atividade da infância. RCNEI (1998, pp. 27-28) afirma que: “É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações”.

O espaço físico é um lugar de desenvolvimento de muitas habilidades e emoções, no qual auxilia no processo de aprendizagem da criança. O mesmo deve oferecer conforto e ao mesmo tempo segurança tornando esse processo educativo mais prazeroso para todos. Os lugares dedicados ao brincar devem sempre atender as necessidades de todas as crianças, respeitando assim cada faixa etária e particularidades que os mesmos venham a ter, proporcionando assim com que a criança tenha sua liberdade, confiança e autonomia nos espaços em que está brincando.

Segundo Arantes e Barbosa (2017, p. 110):

Cada faixa etária possui expectativas de aprendizagem que devem respeitar o nível de desenvolvimento da primeira infância, sem que haja equívoco em relação à intenção de alfabetizar crianças ainda na Educação Infantil, antecipando conteúdos, desenvolvendo práticas que desvalorizam o brincar, é fundamental respeitar o tempo e estágio de desenvolvimento de cada criança, assim como as múltiplas inteligências.

É fundamental que o professor responsável por mediar os jogos e brincadeiras na educação infantil, deve organizar o espaço de maneira que possa estimular a criança a ter vontade de brincar de participar daquela brincadeira ou jogo para que possa acontecer a valorização do conhecimento por meio dessas atividades lúdicas.

De acordo com Ferreira e Muniz (2020, p. 331):

O papel do professor é estimular e mediar o processo de construção do conhecimento do aluno, e por meio da ludicidade o mesmo se sente desafiado a construir e apresentar soluções referentes à determinada atividade, por essa razão que o professor precisa ser a conexão entre a aprendizagem e o aluno, tornando assim uma ponte entre os dois elos.

É por meio do brincar que a criança libera o medo do novo do desconhecido, pois brincando a criança conhece o que era até então desconhecido, e passa a dominar seu medo por meio do brincar. Segundo Arantes e Barbosa (2017, p. 104), “[...] esses momentos são únicos e proporcionam a elas demonstrar seus sentimentos, sua realidade, seus interesses e desinteresses, sua capacidade e habilidades”.

Os cuidados com as crianças são algo de grande complexidade, pois os acidentes que acontecem na infância envolvem vários aspectos que vão desde a relação à faixa etária, o local onde ocorrem, as causas ou condições em que acontecem. Nesse sentido, os parques infantis e seus brinquedos podem retratar grande aflição para as crianças quando não se encontram de forma adequada tanto em estrutura física como em segurança, sendo esse um dos problemas que mais são deixados de lado pelos responsáveis desses espaços.

Existem normas de segurança para os brinquedos nos parques infantis, normas essas que são determinadas pela Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT). Contudo, o que temos visto em ação, é que essas regras são pouco consideradas ou poucas conhecidas pela sociedade.

Segundo Harada, Pedreira e Andreotti (2003):

Essas normas discorrem acerca do desempenho mecânico e de carga dos equipamentos, o tipo de acesso ao brinquedo, diretrizes de instalação de corrimões, barras e enchimento dos brinquedos, delimitação de espaços livres que possam provocar retenção de dedos, mãos, membros e cabeça, além de normas específicas para equipamentos estáticos, como aqueles destinados ao desenvolvimento de agilidade, escorregadores, balanços, equipamentos oscilantes, rotativos e conjugados (HARADA, PEDREIRA E ANDREOTTI, 2003, p. 385).

Os mesmos autores ainda acrescentam que existem outras recomendações que são de suma importância, que são as escolhas e preparo dos locais onde esses parques e brinquedos são instalados. Ressaltando ainda, a importância e necessidade de se fazer inspeção de pelo menos duas vezes ao ano nesses parques e brinquedos. Dessa maneira, a prevenção de acidentes no decorrer da infância, referente com o brincar e brinquedos de

parques infantis, estabelece um problema de difícil resolução, pois observa que não envolve somente o conhecimento sobre as normas/regras de segurança.

## OS AVANÇOS DOS JOGOS VIRTUAIS: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Nos dias atuais observamos que cada vez mais a tecnologia está sendo usada como ferramenta de ensino. De acordo Amaral e Paula (2007, p. 326) “as crianças das gerações mais novas entram em contato com estes aparelhos desde muito pequenas e logo já estão inseridas neste mundo de consumo e batalhas virtuais [...]”. Desta forma, as mídias e os recursos tecnológicos estão cada vez mais inseridos na vida da sociedade, dessa forma, o mundo virtual tem atuado de maneira permanente e diariamente na vida das crianças.

Nesse sentido, vários é os questionamentos quanto à prática pedagógica para atender a essa nova geração. Os jogos virtuais na educação infantil favorecem um maior engajamento com o conteúdo das disciplinas, pois proporciona uma maior identificação do aluno com o que está sendo ensinado. Dessa maneira, afirma Amaral e Paula (2007) que:

[...] é fácil perceber que os games podem ser meros objetos de entretenimento, que trazem consigo valores da sociedade de consumo, mas se seu conteúdo for tratado com a devida crítica, os valores de consumo, discriminatórios, de exclusão, eugenistas forem desvelados pelos educadores, os videogames poderão contribuir para que as pessoas construam elementos do lazer como prática para liberdade em nossa sociedade (AMARAL E PAULA, 2007, p. 332).

Quando o professor torna o aprendizado mais perto do cotidiano do aluno, o mesmo tende a proporcionar um ensino que favorece a aquisição do conhecimento com mais significado e rapidez para seu aluno, isso acontece pelo fato da criança visualizar o que está sendo ensinado com mais clareza e significado. Ferreira e Muniz (2020) enfatizam que:

Por essa razão que o professor precisa ter consciência da importância do lúdico como um norteador das atividades teórico-prático no processo de ensinagem, aliado o jogo ou brincadeiras no seu planejamento como um motivador na aprendizagem, dando assim ao aluno a oportunidade de construir seu conhecimento de várias maneiras (FERREIRA E MUNIZ, 2020, p. 331).

Os jogos virtuais apresentam desafios que faz com que a criança se sinta estimulada a querer resolver problemas, ou seja, fazem com que o aluno tenha vontade de querer raciocinar sobre determinado jogo para encontrar a melhor solução para resolver certo problema. O aprendizado pelos jogos virtuais se torna mais rico e divertido para a criança e

faz com que a mesma resolva seus problemas, crie estratégias, antecipe seus movimentos desenvolvendo assim seu raciocínio lógico. Esses jogos virtuais desenvolvem na criança a curiosidade, a iniciativa e a sua autoconfiança, favorecendo assim o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da sua concentração, auxiliando também nas habilidades sociais como o respeito, cooperação, iniciativa dentre outras.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa, quanto à abordagem se classifica bibliográfica com seleção de material de livros, periódicos, artigos, documentos e outros, que teve como embasamento teórico as ideias de alguns autores como: Amaral (2007), Arantes e Barbosa (2017), Vituri, (2014), Ferreira e Muniz (2020), dentre outros autores que falam sobre essa temática. A pesquisa bibliográfica de acordo Lakatos (1992, pp. 43-44): “Trata-se de levantamento de toda a bibliografia já publicada em formas de livros, revistas, publicações avulsas, e imprensa escrita”.

Para o estudo e na caracterização dos dados foi empregada a abordagem qualitativa. A pesquisa, quanto à abordagem qualitativa que segundo Silva e Menezes (2000, p. 20): “A pesquisa qualitativa considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números”.

De acordo com os objetivos, a pesquisa se configura como descritiva que Segundo Gil (1999), as pesquisas descritivas têm como finalidade principal a descrição das características de determinada população ou fenômeno, ou o estabelecimento de relações entre variáveis. A pesquisa, quanto à abordagem qualitativa que de acordo Oliveira (2011, p. 24) “[...] procura captar não só a aparência do fenômeno como também suas essências, procurando explicar sua origem, relações e mudanças, e tentando intuir as consequências”.

Os materiais foram selecionados de acordo com as palavras-chave e aleatoriamente, com seleção de material da internet, livros, artigos em periódicos que tratam sobre essa temática.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este trabalho teve por objetivo identificar a importância e os benefícios dos jogos e brincadeiras no processo de interação e aprendizagem na Educação Infantil. Foi realizada também uma revisão bibliográfica a fim de compreender o lúdico na educação infantil e a importância dos jogos e brincadeiras para a criança da educação infantil.

Quando falamos de ludicidade, instantaneamente lembramo-nos de alegria e de brincar. Nesse sentido, os jogos e brincadeiras são de grande importância para o desenvolvimento integral da criança, no sentido que a mesma pode transformar e produzir novos conhecimentos significativos por meio do lúdico.

Podemos concluir que o papel do professor da Educação Infantil é fundamental para que o processo de aprendizagem por meio do lúdico seja eficaz, pois o educador como mediador desse processo pode ajudar a estabelecer a comunicação educativa entre os jogos e brincadeiras. A ludicidade faz com que a criança da educação infantil se liberte emocionalmente, fazendo com que a mesma explore e experimente o mundo a sua volta, permitindo o descobrir de coisas novas incentivadas pela sua curiosidade, pois é por meio do brincar que a criança expressa seus sentimentos, suas dores, seus medos, suas alegrias, seus saberes, dentre outras emoções que são expressas nos jogos e brincadeiras na qual ela participa.

Nesse sentido, o lúdico deve ser trabalhado em todas as fases da vida, pois o mesmo facilita a interação do ser humano com o mundo interno e externo, formando assim, novos conceitos e novas ideias absorvendo assim um apanhado de conhecimentos que levará para toda vida.

Portanto, a inserção do lúdico na educação infantil no cotidiano da criança é muito importante, devido a ser um método de grande significado na vida de todo ser humano. Por meio do lúdico a criança aprende de forma mais prazerosa o que é passado pra ela aprender, essa ferramenta facilita o processo de ensino aprendizagem da criança em todos os seus aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo, tornando assim um aprendizado significativo para todos os que estão envolvidos nesse processo.

## REFERÊNCIAS

AMARAL, S. C. F. de PAULA, G.N. **A nova forma de pensar o jogo, seus valores e suas possibilidades.** Revista Pensar a Prática, v.10, n.2, p.155-168, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.5216/rpp.v10i2.1098>. Acesso em: 15/09/2021.

ARANTES, V. R. A. ; BARBOSA, S. T. J. **O lúdico na educação infantil.** Revista online De Magistério de Filosofia, v.1, n.21, p.101-110, 2017. Disponível em: <https://catolicadeanapolis.edu.br>. Acesso em: 23/08/2021.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil.** Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental- Brasília: MEC/SEF, 1998. Volume:1.

Tamires Gomes ARRUDA; Simara de Sousa MUNIZ. **A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.** JNT- Facit Business and Technology Journal. QUALIS B1. 2022. FLUXO CONTÍNUO. Ed. 35. V. 1. Págs. 482-493. ISSN: 2526-4281 <http://revistas.faculdefacit.edu.br>. E-mail: [jnt@faculdefacit.edu.br](mailto:jnt@faculdefacit.edu.br).

COSTA, L.. de Cibely Girliany. Et al. **O lúdico e suas contribuições no processo de aprendizagem e no desenvolvimento da educação infantil.** In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, VI, 2019, Rio Grande do Norte. *Anais...* Rio Grande do Norte. Conedu, 2019. P. 1-9. Disponível em: <https://www.conedu.com.br>. Acesso em: 11/11/2021.

FERREIRA, V. C. M. I. ; MUNIZ, S. S. **A ludicidade como estratégia de apoio na aprendizagem dos alunos nos anos iniciais do ensino fundamental.** Revista Humanidades e Inovação, v.7, n.8, p. 328-331, 2020. Disponível em: <https://revista.unitins.br>. Acesso em: 16/09/2021.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 5º ed. São Paulo: Atlas, 1999. Disponível em: <https://www.estantevirtual.com.br>. Acesso em: 20/09/2021.

HARADA, S. C. J. M. et al. Segurança com brinquedos e parques infantis: uma introdução ao problema. **Revista Latino-americano**, v.11, n.3, p.385, 2003. Disponível em; <https://www.scielo.com.br>. Acesso em: 26/09/2021.

KISHIMOTO, M. T. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil.** In: SEMINÁRIO NACIONAL: Currículo em Movimento-Perspectivas Atuais, 1, 2010, Belo Horizonte. *Anais...* Belo Horizonte: Cortez, 2010, p. 01. Disponível em: <https://portal.mec.gov.br>. Acesso em: 23/08/2021.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Metodologia do trabalho científico.** 4.ed. São Paulo. Atlas, 1992. Disponível em: <https://docente.ifrn.edu.br>. Acesso em: 24/09/2021.

NALLIN, C. G. F. **Memorial de formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil.** Campinas, São Paulo: [s.n], 2005. Disponível em: <https://siteantigo.portaleducacao.com.br>. Acesso em: 22/09/2021.

OLIVEIRA, Maxwell Ferreira de. **Metodologia científica: um manual para a realização de pesquisas em Administração /** Maxwell Ferreira de Oliveira. -- Catalão: UFG, 2011. Disponível em: <https://files.cercomp.ufg.br>. Acesso em: 23/09/2021.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** 3º ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978. Disponível em: <https://www.worldcat.org>. Acesso em: 27/08/2021.

SILVA, E. L., MENEZES, E. M. **Metodologias da pesquisa e elaboração de dissertação.** Programa de pós-graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina. 4º ed. Florianópolis, 2000. Disponível em: <https://www.docplayer.com.br>. Acesso em: 21/09/2021.

VITURI, V. L. **A importância do lúdico na educação infantil.** 2014. Monografia (Especialização Digital)- Curso de Especialização em Coordenação Pedagógica, Universidade Federal do Paraná. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br>. Acesso em: 20/08/2021.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984. Disponível em: <https://www.estantevirtual.com.br>. Acesso em: 28/08/2021.

Tamires Gomes ARRUDA; Simara de Sousa MUNIZ. **A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.** JNT- Facit Business and Technology Journal. QUALIS B1. 2022. FLUXO CONTÍNUO. Ed. 35. V. 1. Págs. 482-493. ISSN: 2526-4281 <http://revistas.faculdefacit.edu.br>. E-mail: [jnt@faculdefacit.edu.br](mailto:jnt@faculdefacit.edu.br).