



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS – UFAL**  
**UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – UAB**  
**CENTRO DE EDUCAÇÃO – CEDU**  
**CURSO DE PEDAGOGIA-**  
**POLO MACEIÓ**



**MARIA CLARICE LIMA MACHADO**  
**MARIA MOEMA MAGALHÃES DA ROCHA**

**JOGOS E BRINCADEIRAS: SUA IMPORTÂNCIA NO CONTEXTO ESCOLAR**  
**NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**MACEIÓ/AL**

**2024**

**MARIA CLARICE LIMA MACHADO**  
**MARIA MOEMA MAGALHÃES DA ROCHA**

**JOGOS E BRINCADEIRAS: SUA IMPORTÂNCIA NO CONTEXTO ESCOLAR NOS  
ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Artigo de conclusão de curso apresentado à Universidade Federal de Alagoas-UAB como requisito parcial à conclusão do Curso de Licenciatura em Pedagogia, polo Maceió.

**MACEIÓ/AL**  
**2024**

## Folha de Aprovação

MARIA CLARICE LIMA MACHADO MARIA

MOEMA MAGALHÃES DA ROCHA

### JOGOS E BRINCADEIRAS: SUA IMPORTÂNCIA NO CONTEXTO ESCOLARNOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao corpo docente da Universidade Federal de Alagoas para obtenção do grau de licenciada em Pedagogia, aprovado em 15/02/2024.



Documento assinado digitalmente  
**MARCOS PAULO DE OLIVEIRA SOBRAL**  
Data: 22/04/2024 11:18:41-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Marcos Paulo de Oliveira Sobral  
Universidade Federal de Alagoas UFAL - Orientador

#### Banca Examinadora:



Documento assinado digitalmente  
**NOELIA RODRIGUES DOS SANTOS**  
Data: 22/04/2024 11:28:05-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Prof.<sup>a</sup> Msc. Nóelia Rodrigues dos Santos  
Universidade Federal de Alagoas - UFAL



Documento assinado digitalmente  
**VALERIA CAMPOS CAVALCANTE**  
Data: 29/04/2024 20:18:41-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Valéria Campos Cavalcante  
Universidade Federal de Alagoas – UFAL

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos a Deus, por nos guiar sempre;

Aos nossos pais, por nos incentivarem em nossos estudos;

A nossa Avó Maria, que sempre nos deseja tudo de melhor, nos abençoando e rezando para conseguirmos realizar nossos objetivos;

Ao Professor Marcos Paulo, por ter me orientado com bastante paciência e compreensão durante a elaboração deste trabalho;

A minha amiga Jarina, que se dispôs a me ajudar sempre, esclarecendo muitas dúvidas;

Aos meus colegas de curso;

A todos os professores que já passaram por minha vida, pois jamais me esquecerei dos que deram bons exemplos.

## RESUMO

Este estudo aborda a relevância do brincar como elemento intrínseco ao desenvolvimento humano e sua aplicação no processo de ensino e aprendizagem no Ensino Fundamental. Com o objetivo de investigar como a ludicidade contribui para a educação das crianças, identifica-se uma lacuna no uso efetivo de jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas nas salas de aula. A metodologia adotada consiste em uma revisão teórica, apoiada em obras de autores renomados como BRASIL (1998), HUIZINGA (1980) e KISHIMOTO (1997), além de uma análise qualitativa dos impactos dessas práticas lúdicas no aprendizado. Os resultados apontam para uma aprendizagem mais dinâmica, prazerosa e eficaz, destacando a importância de integrar o lúdico no currículo escolar para desenvolver o raciocínio, a afetividade, a socialização e a capacidade de expressão das crianças. Conclui-se que os jogos e brincadeiras são mediadores essenciais no processo de ensino, cuja eficácia está ligada à contínua formação dos professores, enfatizando a necessidade de planejamento e reflexão na incorporação dessas atividades como estratégias didáticas. Este estudo reitera a essencialidade da ludicidade não apenas na educação infantil, mas como um elemento fundamental na educação primária, ressaltando que a criança não perde sua essência ao avançar nos níveis de ensino.

**Palavras-chave:** Jogos; Brincadeiras; Aprendizagem; Ensino fundamental.

## **ABSTRACT**

Este estudio aborda la relevancia del juego como un elemento intrínseco al desarrollo humano y su aplicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la Educación Primaria. Con el objetivo de investigar cómo la ludicidad contribuye a la educación de los niños, se identifica una brecha en el uso efectivo de juegos y actividades lúdicas como herramientas pedagógicas en las aulas. La metodología adoptada consiste en una revisión teórica, respaldada en las obras de autores renombrados como BRASIL (1998), HUIZINGA (1980) y KISHIMOTO (1997), además de un análisis cualitativo de los impactos de estas prácticas lúdicas en el aprendizaje. Los resultados señalan hacia un aprendizaje más dinámico, placentero y eficaz, destacando la importancia de integrar lo lúdico en el currículo escolar para desarrollar el razonamiento, la afectividad, la socialización y la capacidad de expresión de los niños. Se concluye que los juegos y actividades lúdicas son mediadores esenciales en el proceso de enseñanza, cuya eficacia está vinculada a la formación continua de los profesores, enfatizando la necesidad de planificación y reflexión en la incorporación de estas actividades como estrategias didácticas. Este estudio reitera la esencialidad de la ludicidad no solo en la educación infantil, sino como un elemento fundamental en la educación primaria, resaltando que el niño no pierde su esencia al avanzar en los niveles educativos.

**Palabras clave:** Juegos; Actividades lúdicas; Aprendizaje; Educación Primaria.

## SUMÁRIO

|                                                                                             |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. INTRODUÇÃO.....                                                                          | 07 |
| 2. BRINCAR, JOGAR E APRENDER: questões para o fazer metodológico no ensino fundamental..... | 12 |
| 2.1 A importância do brincar e do jogar.....                                                | 13 |
| 3. METODOLOGIA DE PESQUISA.....                                                             | 17 |
| 4. O BRINCAR E O JOGAR COMO ATIVIDADES INERENTES ÀS CRIANÇAS DO ENSINO FUNDAMENTAL.....     | 21 |
| 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....                                                                | 24 |
| 6. REFERÊNCIAS.....                                                                         | 26 |

## INTRODUÇÃO

A brincadeira é um recurso natural no cotidiano da criança. Inserida desde as formas mais simples e gradativamente na vida da criança, são elementos que possibilitam a conquista e a formação de uma identidade. Assim, a atividade aliada ao brincar, desenvolve na criança a imaginação e a criatividade, contribuindo para sua autonomia, descoberta e curiosidade, desenvolvimento da linguagem, socialização, liberdade de expressão, o desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo da criança, contribuindo na evolução de habilidades básicas, como percepção, esquema corporal, lateralidade e outros. (RAMOS E MUNIZ, 2020, p.459)

A partir das reflexões de Tizuko Morchida Kishimoto, que distingue jogo, brinquedo e brincadeira como elementos fundamentais no desenvolvimento da criança, ressalta-se a importância de transpor essa compreensão para o ambiente educacional. Para orientar a compreensão do leitor, o presente estudo apresenta como objetivo geral: Refletir sobre a importância dos jogos e brincadeiras nos anos iniciais do Ensino Fundamental, enquanto instrumentos mediadores do processo de ensino e aprendizagem dos estudantes. E, enquanto, objetivos específicos: Identificar como os jogos e brincadeiras influenciam o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes nos anos iniciais do Ensino Fundamental; Analisar a integração dos jogos e brincadeiras no currículo escolar, examinando suas contribuições para a construção de conhecimentos significativos e o desenvolvimento de habilidades essenciais; Avaliar estratégias pedagógicas que utilizam jogos e brincadeiras como recursos didáticos para facilitar a mediação do processo de ensino e aprendizagem, promovendo a motivação e o engajamento dos alunos.

Para consecução dos objetivos propostos, adotamos enquanto caminho metodológico a pesquisa de caráter qualitativo, do tipo revisão sistêmica da literatura de acordo com os estudos de

O reconhecimento de que a brincadeira é mais do que um simples ato de lazer, mas um veículo poderoso para o desenvolvimento da imaginação, criatividade e habilidades sociais, cognitivas e físicas, sublinha a necessidade de uma abordagem pedagógica que valorize e integre essas atividades lúdicas. A transição para o contexto escolar, portanto, não deve significar uma ruptura com estas práticas, mas sim uma oportunidade de enriquecer os métodos de ensino através da incorporação consciente do lúdico. Este enfoque não apenas atende às necessidades intrínsecas de aprendizagem das crianças, conforme identificado por Ramos e Muniz (2020), mas também se alinha com as diversas concepções teórico-metodológicas que buscam formar sujeitos críticos, autônomos e integralmente desenvolvidos. Assim, a integração da ludicidade no ensino fundamental emerge como uma estratégia pedagógica essencial, promovendo uma aprendizagem significativa e prazerosa, que respeita e potencializa a natureza intrinsecamente lúdica da criança.

Neste interim, os jogos e brincadeiras na educação transcende a simples diversão, tornando-se um pilar fundamental no processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Vygotsky (2001) destaca a relevância desse aspecto lúdico ao afirmar: "É através do jogo com objetos que inicia saberes, que a criança também formula hipóteses e conceitos. Por meio de brincadeiras e jogos a criança recria a própria vida, vivenciando prazeres e conflitos, resolvendo-os e compensando-os por meio da imaginação."

Esta perspectiva enfatiza o papel ativo da criança em seu próprio processo educativo, onde o lúdico serve não apenas como meio de expressão criativa, mas também como uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento cognitivo. Através dos jogos e brincadeiras, as crianças exploram o mundo ao seu redor, construindo conhecimento, desenvolvendo habilidades sociais e emocionais, e aprendendo a navegar e resolver conflitos de maneira construtiva. Portanto, a integração dessas atividades no ambiente escolar é essencial, oferecendo um caminho rico e diversificado para o ensino e a aprendizagem significativa.

O processo de ensino no contexto escolar na etapa do Ensino Fundamental - Anos Iniciais (Ensino Fundamental I, compreendem as séries/anos do 1º ao 5º)

apresenta diferentes concepções teórico metodológicas como resultado histórico do tipo de sujeito que se deseja formar, situação que atravessa o campo da legislação educacional, dos currículos oficiais, dos livros didáticos e das efetivas práticas escolares dos grandes estudiosos educacionais. São diversos os caminhos que o docente pode percorrer para melhoria de sua metodologia de ensino e conseqüentemente para acontecer a aprendizagem em sala de aula de forma prazerosa e significativa.

Ensinar envolve diferentes aspectos, técnicas e estratégias. Estas têm base nos conhecimentos teóricos que requer do docente prática pedagógica bem construída, promovendo a aprendizagem diante das necessidades dos estudantes com vistas, no seu desenvolvimento integral.

Neste sentido, ensinar de forma lúdica<sup>1</sup> por meio de jogos e brincadeiras, instrumentos de mediação no desenvolvimento do ensino e aprendizagem, permite ao docente e ao estudante a cultura lúdica que acontece pela interação entre os pares diante de uma metodologia do aprender brincando.

O ser humano é lúdico por natureza, desde que nasce já brinca utilizando seu próprio corpo; deste modo, as crianças aprendem brincando e jogando.

Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos. Em toda a parte, encontramos o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida comum. (HUIZINGA, 1980, p. 6)

Para o referente autor supracitado, o jogo pode ser caracterizado pelo fato de ser livre, é facultado ao indivíduo participar ou não e, uma vez no jogo, decidir que rumos ou decisões assumirem, ainda que isso seja, de certa forma, restringido por <sup>2</sup>regras e por consequência do jogo.

Todos os exercícios que possuem características de jogo, brinquedo ou

---

<sup>1</sup> Na história antiga há relatos de que o ato de brincar era desenvolvido por toda a família, até quando os pais ensinavam os ofícios para seus filhos. Destacamos que para cada época e sociedade a concepção sobre educação sempre teve um entendimento diferenciado, logo o uso do lúdico seguiu tal concepção. Os povos primitivos davam à educação física uma importância muito grande e davam total liberdade para as crianças aproveitarem o exercício dos jogos naturais, possibilitando assim que esses pudessem influenciar positivamente a educação de suas crianças. (Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/download/19811322.2011v6n2p19/21784/79926>).

brincadeira são englobados no aspecto lúdico. O jogo é uma regra, a brincadeira é o ato de brincar e o brinquedo é o objeto manipulável. São conceitos distintos, mas reunidos no mundo lúdico. (SCHEIBER, 2010)

Toda retórica construída em prol da ludicidade, sendo esta um direito das crianças subscrito nos documentos como a Declaração dos Direitos da Criança<sup>2</sup> (ONU, 1959) e o Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1990) proclamam a importância da ludicidade para o desenvolvimento infantil. No entanto, esse direito continua sendo amplamente negligenciado em espaços formais de educação, onde as crianças jogam e brincam, principalmente nos momentos do recreio, nas aulas de Educação Física e nas brechas que encontram entre atividades na sala de aula (ROCHA; RIBEIRO, 2017).

O lúdico exerce uma função de extrema importância no que diz respeito às práticas de ensino em sala de aula nos anos iniciais. Nesta etapa, os estudantes aprendem socializando e compartilhando, que por sua vez, envolve valores, crenças e comportamentos.

Kishimoto (1997, p. 13), afirma que:

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como instrumento aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola.

Considerando o exposto, entendendo os jogos e as brincadeiras como instrumentos de aprendizagem que desenvolvem as habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras dos estudantes nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Surge o problema da pesquisa: De que forma os jogos e brincadeiras podem promover a aprendizagem dos estudantes do Ensino Fundamental Anos Iniciais?

A partir do problema levantado, é possível afirmar que:

- Os jogos e brincadeiras utilizados em sala de aula propiciam a construção do conhecimento do estudante, potencializando as suas habilidades.
- Os jogos e brincadeiras favorecem a autoestima dos estudantes,

---

<sup>2</sup> A defesa da ludicidade como direito das crianças em documentos como a Declaração dos Direitos da Criança (ONU, 1959) e o Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1990).

<sup>2</sup> O brincar faz parte do mundo da criança, assim elas aprendem melhor e se socializam com facilidade, apreendem o espírito de grupo, aprendem a tomar decisões e percebem melhor o mundo dos adultos

auxiliando-os a superar progressivamente suas aquisições criativamente.

- Através dos jogos e brincadeiras os estudantes se sentem estimulados para a aquisição do saber, envolvendo-se na construção do conhecimento.
- O ensino e aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras desenvolvem o raciocínio lógico, cooperação, criatividade, imaginação e socialização dos estudantes.

Ensinar através dos jogos e brincadeiras serve como suporte para o professor desenvolver uma metodologia agradável e produtiva, por serem instrumentos colaboradores que podem ser integrados aos conteúdos nas diversas áreas do conhecimento prazerosamente. A discussão proposta nesta pesquisa trará para os docentes que lecionam a etapa do Ensino Fundamental dos Anos Iniciais, uma atenção maior para as crianças que ingressam nesta etapa, uma vez que a continuidade do aprendizado pode ser mantida com as mesmas práticas que a criança estava acostumada na etapa da Educação Infantil, com brincadeiras e interações.

São inúmeros os atributos positivos da utilização dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem, já que somos homo ludens<sup>3</sup> como resultado do processo histórico de desenvolvimento social, é salutar que a escola abra espaço e preserve o desenvolvimento de experiências didáticas com a utilização de jogos e brincadeiras com finalidades interdisciplinares.

---

<sup>3</sup> Segundo CAMARGO (1998), o primeiro é o homem que conhece e aprende; o segundo é o homem que faz, que produz; e o terceiro é aquele que brinca, que cria. Enquanto faber, os homens devem ser disciplinados e produtivos. Enquanto ludens, abominam a disciplina, o método e a rotina. CAMARGO (1998). Naturalmente, os homens já são ludens, antes de serem faber.

## **2. BRINCAR, JOGAR E APRENDER: questões para o fazer metodológico no ensino fundamental.**

O presente estudo justifica-se pela importância de se refletir sobre a relevância dos jogos e brincadeiras no contexto de sala de aula na etapa do Ensino Fundamental Anos Iniciais, com vistas a contribuir com os docentes, demonstrando o quanto estes instrumentos podem promover o desenvolvimento das habilidades necessárias para o estudante em seu processo de aprendizagem.

O brincar é uma necessidades básicas do indivíduo desde muito criança; por isso, é preciso que o docente em sala de aula busque inserir estas atividades em sua prática pedagógica ao possuírem um papel educativo muito importante para o estudante.

Jogar e brincar é um exercício de ação natural do ser humano, que envolve infinitas capacidades e habilidades, tanto na criança como no adulto. O ato de brincar e jogar resulta na manifestação de sentimentos e emoções, permitindo assim o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social. (VARGAS E ZAVELINSKI, 2011, p. 16)

Neste sentido, pode-se entender que a aplicação de jogos e brincadeiras no contexto escolar proporciona momentos mágicos e únicos na vida de um estudante, pois no mesmo instante que se diverte, ele adquire saberes, desenvolve o raciocínio e a criatividade, além de obter responsabilidade diante das situações colocadas.

Não há sombra de dúvidas sobre o quanto o desenvolvimento das crianças é favorecido ao se utilizar recursos didáticos, a exemplo de jogos e brincadeiras.

Para as crianças o jogo é uma experiência estimulante, natural e vital. As crianças vivenciam com dedicação, afeto, encanto e o ato de jogar. Ao centrar sua energia na realização da referida atividade, explora as categorias tempo e espaço, situação como protagonista, pensa, decide e age em prol da resolução de conflitos cognitivos, favorecendo a exploração do ambiente.

O jogo e a brincadeira é inerente ao desenvolvimento as crianças, mas atravessa nosso crescimento e nos leva a outros patamares de aprendizado, socialização de forma ética, imbricada e comprometida com a transposição de arquétipos sociais estabelecidos historicamente.

## 2.1 A importância do brincar e do jogar.

Para um melhor entendimento acerca do tema em questão, a presente pesquisa traz amplas reflexões acerca dos jogos e brincadeiras como instrumentos fundamentais para a aprendizagem dos estudantes nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

No âmbito da educação, "brincar" é concebido como uma atividade fundamental para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças, proporcionando uma base sólida para o crescimento cognitivo, social, emocional e física.

Na perspectiva de Froebel (1896, p.55):

Brincar é a atividade mais pura, mais espiritual do homem neste estágio, e, ao mesmo tempo, típico da vida humana como um todo – a vida natural interna escondida no homem e em todas as coisas. Ele dá, assim, alegria, liberdade, contentamento interno e descanso externo, paz com o mundo. Ele assegura as fontes de tudo que é bom. Uma criança que brinca por toda parte, com determinação auto-ativa, perseverando até esquecer a fadiga física, poderá seguramente ser um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para a promoção deste bem-estar de si e de outros. Não é a mais bela expressão da vida da criança neste tempo o brincar infantil? A criança que está absorvida em seu brincar? A criança que desfalece adormecida de tão absorvida? (...) brincar neste tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação.

Entende-se que o ato de brincar é primordial para o desenvolvimento da criança. É brincando que ela desenvolve talentos naturais, descobrem papéis sociais, limites, experimenta novas habilidades, formar um novo conceito de si mesma, aprende a viver e avança para novas etapas de domínio do mundo que a cerca.

Por outro lado, o jogo pode ser compreendido como uma estratégia pedagógica inovadora que integra o lúdico ao processo educativo, promovendo não apenas a aquisição de conhecimentos específicos, mas também o desenvolvimento de competências socioemocionais e cognitivas cruciais, como o pensamento crítico, a criatividade, a colaboração e a resolução de problemas. Essa abordagem transforma o ambiente de aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e participativo, onde o aluno é incentivado a explorar, experimentar e interagir, facilitando assim uma compreensão mais profunda e significativa dos conteúdos abordados, ao mesmo tempo em que fortalece a autonomia e a motivação para aprender.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 2007, p. 33).

A brincadeira pode transformar e produzir novos significados para os estudantes. Em situações delas nessa fase escolar, sendo bastante estimulada, é possível observar que rompe com a relação de subordinação ao objeto, atribuindo-lhe um novo significado, expressando seu caráter ativo, no curso de seu próprio desenvolvimento.

A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições criativamente. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adultos, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil. (BRASIL, 1998, p. 27)

Dessa forma, brincar é uma atividade livre, imprescindível e espontânea, mas, ao mesmo tempo, regulamentada. É meio de superação da infância, assim como modo de constituição dessa etapa. Brincando, a criança age como se estivesse em outro tempo e lugar, embora esteja inteiramente conectado com a realidade.

A brincadeira é, então, uma atividade que transforma o real, por assimilação quase pura às necessidades da criança, em razão dos seus interesses afetivos e cognitivos. Ela no contexto de sala de aula fornece informações elementares a respeito da criança: suas emoções, como interage com seus pares, seu nível linguístico, sua formação moral, dentre outros fatores.

Já o desenvolvimento da criança perante os jogos, traz objetivo e valores que devem ser discutidos e analisados pelo docente, colocando em prática ferramentas para os estudantes desenvolverem seu potencial.

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não os jogos. Ao utilizar, de modo metafórico, a forma lúdica (objeto suporte da brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou um espaço definitivo na educação infantil. (KISHIMOTO, 1997, p. 46)

Durante muito tempo, os jogos eram concebidos como momentos de prazer, distantes do aprender. Jogava-se por diversão, competição e passatempo. Na escola o jogo era utilizado nas horas vagas e nas festividades escolares. Na hora de aula não era permitido nenhum tipo de jogo, pois era considerado algo distante do processo de ensino e aprendizagem. Muitos pesquisadores e estudiosos contestam essas ideias tradicionais propondo a brincadeira e o jogo como uma

forma de aprender pelo prazer.

Huizinga (1980) defende que o jogo é cultura e produz cultura. Tal afirmação fica respaldada quando indica que o jogo enquanto predicado da ação tem uma função significante, caracteriza-se por um movimento antitético que, revelando uma busca e produção de formas, chega a produzir conhecimento. O jogo, ao se estruturar no campo do imaginário-simbólico, constrói linguagens e, portanto, cultura. Desse modo, é relevante e pertinente a síntese que opera:

O fato de apontarmos a presença de um elemento lúdico na cultura não quer dizer que atribuímos aos jogos um lugar de primeiro plano entre as diversas atividades da vida civilizada, nem que pretendemos afirmar que a civilização teve origem no jogo, através de qualquer processo evolutivo, no sentido de ter havido algo que inicialmente era jogo e depois se transformou em algo que não era mais jogo, sendo-lhe possível ser considerado cultura... a cultura surge sob a forma de jogo, que ela é desde seus primeiros passos, como que jogada... a vida social reveste-se de formas supra biológicas, que lhe conferem uma dignidade superior sob a forma de jogo, e é através deste último que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo. (HUIZINGA, p. 53).

Assim, o jogo tem significado amplo, por vezes, tendendo a se assemelhar com a cultura, seja pelo seu movimento de concepção ou pela forma com que se articula, seja pelos conteúdos que o jogo produz.

O jogo é indispensável ao equilíbrio cognitivo e sócio afetivo da criança. A construção progressiva de estruturas cognitivas se dá no interior de cada indivíduo, sendo este conhecimento fruto da interação entre o sujeito e o meio, ou seja, resultante da ação que o sujeito realiza sobre o objeto que deseja conhecer. Mediante atividades realizadas pelo simples prazer de agir, a criança vai construindo os conceitos, daí o jogo ser a razão intrínseca ao exercício de sua inteligência e curiosidade. (PIAGET, 1977, p.116)

Para compreender a concepção piagetiana sobre o jogo, devem-se entender os conceitos de acomodação e de assimilação. Eles aparecem em todas as fases do desenvolvimento da criança, sempre se complementando no seu equilíbrio crescente. A acomodação sendo o processo pelo qual a criança modifica seu estágio mental em resposta a demandas externas e a assimilação sendo o processo pelo qual a criança incorpora elementos do mundo externo aos seus próprios esquemas.

Neste contexto, a instituição escolar se apresenta com um espaço relevante para o desenvolvimento dos jogos e brincadeiras, pois as crianças, através do intermédio do professor, poderão ter aprendizagens significativas, onde possam abranger suas necessidades específicas.

Conforme apontam Azevedo et al. (2010, p. 99), “sob o ponto de vista dos adultos e da Escola, a brincadeira e o jogo permitem à criança aprender consigo

mesma, com objetos e com pessoas neles envolvidos.”

Já Pereira e Bonfim (2016, p. 221) afirmam que “mesmo com várias possibilidades de aprofundamento sobre a dimensão lúdica, há resistência por parte da escola em vivenciar a ludicidade”.

Como se percebe, diferentes autores apontam suas concepções sobre o ato de jogar e brincar em sala de aula integrando os conteúdos trabalhados, mostrando seus benefícios para a aprendizagem dos estudantes.

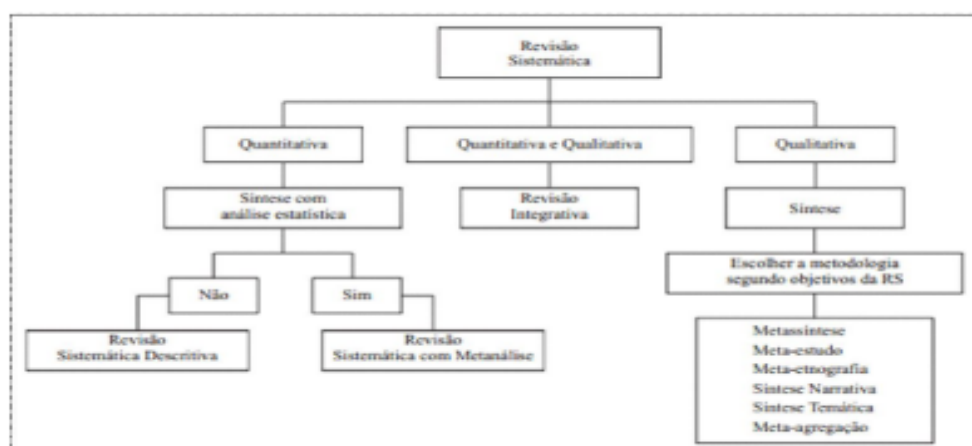
### 3.METODOLOGIA DE PESQUISA

Considerando o exposto acima, o referido estudo transcorre acerca da importância dos jogos e brincadeiras na etapa do Ensino Fundamental Anos Iniciais, considerando-os como instrumentos de mediação no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes.

A revisão sistemática, se constitui como uma síntese rigorosa de levantamento e identificação de todas as pesquisas relacionadas a uma questão específica.

Busca-se assim, primordialmente os estudos experimentais, ao tempo, que se difere de outros métodos de revisão, uma vez que a revisão sistêmica busca superar possíveis desvios interpretativos em suas etapas de constituição.

**Figura 1 - Possibilidades metodológicas da revisão sistemática**



Fonte: De-La-Torre-Ugarte-Guanilo, Takahashi e Bertolozzi, 2011, p. 1259.

Em nosso estudo qualitativo, embasado em uma Revisão Sistemática da Literatura<sup>4</sup>, a investigação foi conduzida através das plataformas Google, Google

<sup>4</sup> As revisões sistemáticas são consideradas estudos secundários, que têm nos estudos primários sua fonte de dados. Entende-se por estudos primários os artigos científicos que relatam os resultados de pesquisa em primeira mão. São mais frequentes as revisões sistemáticas de ensaios clínicos randomizados. No entanto, há número crescente de revisões preparadas com base em investigações observacionais, como as de coorte, de caso-controle, transversal, série e relato de casos. Outros delineamentos utilizados são os estudos de avaliação econômica e os qualitativos.<sup>7</sup> Quando se verifica que os estudos primários incluídos em revisão sistemática seguem procedimentos homogêneos, os seus resultados são combinados, utilizando-se técnicas de metanálise. Os métodos para elaboração de revisões sistemáticas preveem: (1) elaboração da pergunta de pesquisa; (2) busca na literatura; (3) seleção dos artigos; (4) extração dos dados; (5) avaliação da qualidade metodológica; (6) síntese dos dados (metanálise); (7) avaliação da qualidade das evidências; e (8) redação e publicação dos resultados. Disponível em: [Revisões sistemáticas da literatura: passos para sua elaboração \(iec.gov.br\)](http://Revisões%20sistemáticas%20da%20literatura%20passos%20para%20sua%20elaboração%20(iec.gov.br))

Acadêmico e Scielo, culminando na seleção inicial de 28 artigos. A partir da utilização dos seguintes descritores: Jogos; Brincadeiras; Aprendizagem; Ensino fundamental.

Esses artigos foram meticulosamente analisados e incluídos ou excluídos com base na sua relevância e alinhamento com o tema específico de nosso interesse, que explora o uso de jogos como instrumentos pedagógicos no ensino fundamental, para tanto fizemos a leitura dos resumos e identificamos a metodologia, o referencial teórico utilizado e os autores que fundamentaram teoricamente os estudos realizados. Este processo de análise se deu dentro de um recorte temporal dos últimos 5 anos, visando garantir a relevância e a contemporaneidade das contribuições teóricas e práticas no campo em questão.

A abordagem adotada busca compreender de forma aprofundada as nuances e os impactos dos jogos na aprendizagem, priorizando trabalhos que oferecem contribuições significativas sobre como essas ferramentas podem ser integradas eficazmente em contextos educacionais para enriquecer a experiência de aprendizado dos alunos.

Para execução da pesquisa, será realizada uma investigação teórica minuciosa, utilizando como delineamento a pesquisa bibliográfica, que consiste em caracterizar, identificar e analisar as produções bibliográficas, os fundamentos teóricos existentes e catalogação em torno da temática abordada. Como também, abordará o caráter qualitativo.

De acordo com Fonseca (2002) a pesquisa bibliográfica:

É feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém, pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas visando recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002, p. 32).

Neste sentido, é um procedimento exclusivamente teórico, compreendida como a junção, ou reunião, do que se tem falado sobre determinado tema.

Quanto ao caráter qualitativo, Gibbs (2009, p. 9) diz: “a pesquisa qualitativa se obtém de estabelecer um contexto bem definido daquilo que se estuda e de formar hipóteses no início para depois testá-las. Parte da ideia de que os métodos e a

teoria devem ser adequados àquilo que se estuda”.

Neste cenário, o método qualitativo se preocupa com a qualidade dos dados da pesquisa, o foco dessa abordagem é entender os motivos e os comportamentos dos fenômenos. As pesquisas que utilizam métodos qualitativos buscam explicar o porquê das coisas.

Escolhemos apenas quatro trabalhos, sendo os mais recentes dos últimos cinco anos e apresentavam mais relação com as palavras-chave pesquisadas.

### **Quadro 1 – Levantamento dos Trabalhos identificados e analisados.**

Fonte: Repositório disponível na rede mundial de computadores e elaborado pelas pesquisadoras.

| Ano  | Autor(es)                     | Título                                                                                                        | Palavras-chaves                                                | Tipo de texto |
|------|-------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|---------------|
| 2023 | Almeida; Oliveira e Reis      | A importância dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem: Revisão integrativa                     | Brincadeira; Conhecimento; Escola; Aluno; Ensino.              | Artigo        |
| 2018 | Viola e Bezerra               | O brincar como estratégia de motivação na aprendizagem e no desenvolvimento dos alunos do ensino fundamental. | aprendizagem. Motivação. Jogos. Ensino fundamental             | Artigo        |
| 2019 | Cotonhoto; Rossetti e Missawa | A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica.                                                 | Jogo; Brincadeira; Infância; Prática Pedagógica; Aprendizagem. | Artigo        |
| 2020 | Campos, et al                 | O jogo como auxílio no processo ensino-aprendizagem: as contribuições de Piaget, Wallon e Vygotsky            | Jogo; Aprendizagem; Piaget; Wallon; Vygotsky                   | <u>Artigo</u> |

No primeiro trabalho, os autores falam da importância dos jogos na sala de aula, além da percepção da personalidade e do comportamento do aluno, promovendo uma interação para melhor aprendizagem.

No segundo, os autores falam que além de unir o imaginário ao real, o jogo desenvolve a aprendizagem, além de despertar o interesse do aluno no processo de ensino-aprendizagem.

Já, no terceiro, os autores ressaltam a importância e o espaço dos jogos no processo do desenvolvimento cognitivo da criança, da importância de estimular o professor a utilizá-los.

E no último, os autores mostram a importância dos jogos como superação de dificuldades na aprendizagem, via estudos feitos por Piaget, Wallon e Vygotsky.

A análise dos trabalhos elencados acima nos permite inferir que eficácia da incorporação de jogos e brincadeiras no contexto educacional, destacando como essas práticas podem enriquecer significativamente a experiência de aprendizagem das crianças.

A seleção cuidadosa de jogos que estimulam o raciocínio, a concentração e o desenvolvimento de habilidades diversas, juntamente com a integração de brincadeiras que permitem às crianças explorar, experimentar e refletir sobre o mundo ao seu redor, é fundamental.

Essas estratégias não apenas engajam os alunos de maneira profunda e significativa, mas também oferecem caminhos para superar dificuldades de aprendizagem, promovendo um ambiente educacional inclusivo e adaptativo. O valor do jogo livre e o equilíbrio entre atividades dirigidas e espontâneas são essenciais para manter o interesse e o desafio no processo educativo, sublinhando a importância de práticas pedagógicas que valorizem o lúdico como ferramenta de desenvolvimento integral.

### **3. O brincar e o jogar como atividades inerentes às crianças do ensino fundamental**

Ao entrar no ensino fundamental, a criança não deixa de ser criança, ela dará continuidade ao seu aprendizado, só que agora desenvolverá novas habilidades. O uso de jogos e brincadeiras será um meio que facilitará o seu desenvolvimento, aprimorando seu raciocínio lógico, sua imaginação por meio de brincadeiras que venham de sua cultura. Ramos (2018, p. 378) explica que “Ao trabalhar com o lúdico a criança constrói melhor suas ideias, quando experimentado as atividades que desenvolvem suas habilidades desperta o interesse pelos conteúdos programáticos”.

São por este motivo, que o ensino com jogos e brincadeiras devem ser contínuo e jamais deixado em desuso, pois às crianças aprendem brincando.

Os jogos e as brincadeiras são a essência da criança, e utilizá-los como ferramentas no cotidiano escolar possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento da criança. Portanto, precisamos perceber a escola como um espaço para os alunos vivenciarem a ludicidade como meio para desenvolverem a atenção, o raciocínio, a criatividade e a aprendizagem significativa. RODRIGUES (2013, p. 10).

A alfabetização, nos anos iniciais do ensino fundamental, continua sendo conduzida em sala de aula através de métodos tradicionais que enfatizam a memorização. Os estudantes são frequentemente expostos a exercícios que envolvem o estudo e a repetição de sílabas, a leitura de textos com repetições sistemáticas dessas sílabas e a prática de cópias no caderno, muitas vezes sem compreensão clara do propósito ou do significado do que está sendo escrito. Esta abordagem, centrada na memorização, necessita ser revisitada à luz das diretrizes estabelecidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que preconiza que o processo de alfabetização deve ser o núcleo da ação pedagógica nos primeiros anos escolares. A BNCC enfatiza a importância de adotar estratégias de ensino que reconheçam a alfabetização como um processo complexo e multifacetado, que vai além da mera decodificação de letras e sílabas, englobando a capacidade de compreender, interpretar e produzir textos de maneira crítica e reflexiva.

A alfabetização ainda é trabalhada em sala de aula com técnicas de memorização, onde a criança estuda sílabas, faz a memorização, leem textos nos

quais as sílabas se repetem diversas vezes, além de fazerem cópias no caderno sem nem mesmo saberem para que e o que escrevem.

A alfabetização não é um método baseado em memorizar, pois para aprender a ler e escrever o aluno precisa construir um conhecimento, não é somente saber o que é a escrita, mas também saber que forma ela representa graficamente a linguagem. Por meio da interação com os objetos de conhecimento é que as crianças vão formando hipóteses de forma contínua. SCHNEIDER *et al.* (2022, p. 286).

Além disso, Schneider *et al.* (2022, p. 286) corrobora que

Ser professor não é somente fazer o que o livro didático repassa, mas ir muito além dele, buscar por diferentes meios de mediar o conhecimento das crianças e, principalmente, conhecer cada aluno individualmente e estudar a melhor metodologia e forma de mediar, para que todos consigam aprender da melhor forma possível.

Diante disso, vê-se a necessidade do planejamento ao incluir os jogos e brincadeiras em sala de aula direcionadas a realidade da turma, as suas potencialidades ou utilizar determinado jogo para superar a dificuldade que um aluno apresenta. Tudo precisa ser pensado, para não haver desinteresse da turma. Ramos (2018, p.378) “O planejamento das atividades educativas contribui para o aprendizado do aluno, facilitando sua formação e enriquecendo seu conhecimento”.

Assim, o professor deverá relacionar com a proposta de ensino, para a aprendizagem ser significativa. Rodrigues (2013, p. 32) define que “A aprendizagem significativa é caracterizada por uma interação entre o cognitivo individual e as novas informações, atingindo assim, novos significados numa diferenciação e elaboração da estrutura cognitiva do aluno”. Carls (2017, p.08) “Mas é importante que o educador defina previamente os seus objetivos, as atividades que serão desenvolvidas, o material usado e o espaço onde acontecerá a atividade lúdica”.

Além de tudo, há muitos casos de indisciplina em sala de aula superadas com jogos, por haver regras e concentração. OLIVEIRA (2022, P.17) confirma:

Por meio dos jogos e brincadeiras podem ser trabalhados não somente os conhecimentos matemáticos, mas outro fator importante: a indisciplina, que também está presente na sala de aula. Nessa perspectiva, os jogos e brincadeiras terão a finalidade de trabalhar com os alunos o respeito ao próximo e o respeito às regras do jogo tanto em sala de aula como em demais locais.

Em muitos momentos, ocorre indisciplina em sala de aula porque a criança já está cansada de atividades monótonas que se resumem a atividades no quadro e livro. Freire (1970), enfatiza que “Não é no silêncio que os homens se fazem, mas na

palavra, no trabalho, na ação-reflexão." (p. 88). Esta perspectiva ressalta a importância de práticas pedagógicas que incentivem o diálogo e a participação ativa, contrapondo-se à passividade que frequentemente caracteriza as aulas tradicionais. Portanto, quando na realidade as práticas pedagógicas precisam ser aprimoradas, é essencial integrar abordagens mais dinâmicas e interativas para engajar os alunos e mitigar a indisciplina. Contudo, percebe-se que os jogos e as brincadeiras são característicos das crianças do ensino fundamental, só trazem pontos positivos à aprendizagem desde que bem planejados e não fujam da realidade das crianças.

A partir da análise dos artigos estudados, foi possível concluir que os jogos e brincadeiras representam recursos pedagógicos valiosos no processo de ensino e aprendizagem, conforme apontado pelos autores desses estudos. Essas conclusões estão fundamentadas tanto nas teorias de autores seminais, como Piaget, Vygotsky e Wallon, que amparam as pesquisas, quanto nas investigações realizadas pelos autores dos artigos.

Esses teóricos destacam a importância do lúdico no desenvolvimento cognitivo, social e emocional, ressaltando que jogos e brincadeiras estimulam o raciocínio lógico, a criatividade, a interação social e a aprendizagem colaborativa.

Através dos exemplos citados nos estudos, como jogos de tabuleiro educativos, brincadeiras tradicionais adaptadas e jogos digitais, fica evidente como essas atividades lúdicas, integradas ao currículo, podem enriquecer a experiência educacional, tornando-a mais engajadora e significativa. Portanto, essas conclusões reforçam a relevância do uso pedagógico de jogos e brincadeiras, baseando-se nas contribuições teóricas dos autores referenciados e nas evidências das pesquisas analisadas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A investigação sobre a interseção dos jogos e brincadeiras no ambiente educacional revela uma complexa malha de contribuições para o desenvolvimento humano e social das crianças. Essas práticas lúdicas, enraizadas nas experiências cotidianas da infância, emergem não apenas como veículos para a aquisição de habilidades cognitivas e sociais, mas também como elementos fundamentais na construção de comunidades de aprendizado coesas e inclusivas.

A transição da educação infantil para o ensino fundamental, portanto, não representa um abandono dessas atividades, mas uma oportunidade para reiterar seu valor no processo educativo, reforçando a ideia de que a aprendizagem significativa transcende as etapas educacionais.

Neste sentido, Vygotsky (1978) argumenta que o jogo é uma zona de desenvolvimento proximal onde a criança atua além de sua idade e capacidade atual, evidenciando o potencial dos jogos para promover avanços cognitivos e sociais significativos.

A prática pedagógica que integra jogos e brincadeiras no ensino fundamental contesta o paradigma do ensino tradicional, sugerindo um modelo educacional que é dinâmico, interativo e adaptativo às necessidades e interesses dos alunos. Este modelo reconhece a importância da formação continuada dos professores, não apenas como uma ferramenta para a atualização de conhecimentos, mas como um meio essencial para a incorporação de estratégias pedagógicas inovadoras, incluindo o uso eficaz de jogos e brincadeiras. Essa abordagem pedagógica promove uma aprendizagem transdisciplinar, onde o conhecimento não é compartimentado, mas interconectado, permitindo aos alunos explorar conceitos e habilidades através de múltiplas disciplinas simultaneamente.

Ao enfatizar a continuidade das práticas lúdicas da educação infantil para o ensino fundamental, ressaltamos a necessidade de uma pedagogia que valorize a integralidade do ser em desenvolvimento. Jogos e brincadeiras, neste contexto, são reconhecidos não somente por seu valor intrínseco de prazer e descoberta, mas também como meios poderosos de engajamento, reflexão e construção do conhecimento. Eles oferecem contextos ricos para a exploração de conceitos complexos, facilitando o desenvolvimento de habilidades críticas, como resolução de problemas, pensamento crítico e colaboração.

Essa perspectiva é corroborada por Piaget (1962), que vê o jogo como fundamental no desenvolvimento cognitivo da criança, argumentando que a interação ativa com o mundo através do jogo é crucial para a construção do

conhecimento.

Portanto, a integração dos jogos e brincadeiras na trajetória educacional das crianças não deve ser vista como uma adição superficial ao currículo, mas como um componente essencial que enriquece a experiência de aprendizagem. Isso requer uma abordagem pedagógica reflexiva e inovadora que esteja em constante diálogo com as práticas baseadas em evidências e que seja sensível às mudanças nas necessidades e interesses dos alunos.

Ao adotar essa abordagem, educadores podem criar ambientes de aprendizagem que não apenas facilitam a transição suave da educação infantil para o ensino fundamental, mas também promovem um amor duradouro pela aprendizagem, equipando os alunos com as habilidades e competências necessárias para navegar com sucesso em um mundo em constante mudança.

Em suma, a incorporação de jogos e brincadeiras no contexto educacional é uma prática pedagógica que celebra a curiosidade, a inovação e a criatividade. Ao fazer isso, não apenas apoiamos a transição das crianças entre as etapas educacionais, mas também afirmamos o valor da aprendizagem lúdica como um pilar central na formação de indivíduos holísticos, capazes de pensar criticamente e agir com empatia e capacidade de resolver problemas em diversos contextos sociais e culturais.

À guisa de conclusão, o presente estudo foi importante por nos permitir comprovar através da análise de estudos já realizados e publicados em base de dados científicos que a articulação entre o brincar, o jogar e a aprendizagem dialogam favoravelmente para o desenvolvimento integral dos estudantes ao conciliar dimensões cognitivas, socioafetivas e interpessoais.

Contudo, é importante que o currículoda formação de professors oportunize a realização de refelxões teórico-prátiocas com o intuito de oportunizar aos futuros profissionais o desenvolvimento de expertise operacionais alicerçada em uma didática multicultural, que dialogue, com saberes intra e extra escolar, com foco na aprendizagem e no desenvolvimento dos estudantes.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, F. S.; OLIVEIRA, P. B. de; REIS, D. A. dos. A importância dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem: revisão integrativa. *Research, Society and Development*, v. 10, n. 4, p. e41210414309, 2021. DOI: 10.33448/rsd-v10i4.14309. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/14309>. Acesso em: 11 nov. 2023.

AZEVEDO, Nair Correia Salgado de; BETTI, Mauro; LIMA, José Milton de. A ludicidade e a criança: (des)arranjos no Ensino Fundamental de nove anos. *Revista @mbienteeducação*, São Paulo, v. 2, n.1, p. 93-103, jan./jul. 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília, DF: MEC, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretária de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil-Introdução. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BOTELHO LLR; CUNHA CCA; MACEDO M. O método da revisão integrativa nos estudos organizacionais. *Gest Soc.* 2011 ago; 5(11):121-36.

CAMPOS, Aline Soares et al. O jogo como auxílio no processo ensino-aprendizagem: as contribuições de Piaget, Wallon e Vygotsky. *Brazilian Journal of Development*, v. 6, n. 5, p. 27127-27144, 2020. Disponível em: <https://www.brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/view/9974/8361>. Acesso em: 08 nov. 2023.

CARLS, Rosangela Inês. A ludicidade e o uso das tecnologias da informação e comunicação na educação infantil: desafio contemporâneo. Santa Maria: Universidade Federal de Santa Maria; Universidade Aberta do Brasil, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/12273>. Acesso em: 02 dez. 2023.

COORDENAÇÃO de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Portal de periódicos. Brasília: CAPES/MEC, 2018. Disponível em: <http://www.periodicos.capes.gov.br>. Acesso em: 9dez. 2023.

COTONHOTO, L. A.; ROSSETTI, C. B.; MISSAWA, D. D. A. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. *Construção Psicopedagógica*, v. 27, n. 28, p. 37-47, 2019. ISSN 2175-3474. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1415-69542019000100005&script=sci\\_arttext](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1415-69542019000100005&script=sci_arttext). Acesso em: 09 nov. 2023.

FONSECA, J. J. S. Metodologia da pesquisa científica. Fortaleza: UEC, 2002.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1970.

FROEBEL, F. Pedagogics of the Kindergarten – or his ideas concerning the play and playthings of the child. In: HARRIS, W.T. (Ed.). *The International Series*. New York/London: D. Appleton and Company, 1912. vol. 30.

GIBBS, Granhan. Análise de dados qualitativos. Porto Alegre: Artmed, 2009.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 3. ed. São Paulo: Cortez Editora, 1997..

OLIVEIRA, Jaciane da Silva. **Jogos e brincadeiras como meio de amenizar a indisciplina na sala de aula: experiências de estágio** / Jaciane da Silva Oliveira; Thomaz Deyvid Oliveira Silva de Souza. – 2022. 52 f. : il. ; 30 cm. Disponível em: <https://www.repositorio.ufal.br/bitstream/123456789/8943/1/Jogos%20e%20brincadeiras%20como%20meio%20de%20amenizar%20a%20indisciplina%20na%20sala%20de%20aula%20experi%C3%Aancias%20de%20est%C3%A1gio.pdf>. Acesso em: 02 dez 2023.

PEREIRA, Lucia Helena Pena; BONFIM, Patricia Vieira. Ludicidade e Formação da Criança no Primeiro Ano do Ensino Fundamental. Educação e Foco, Juiz de Fora, v. 20, n. 3, p. 215–236, nov. 2015/ fev. 2016.

PIAGET, J. **O julgamento moral na criança**. São Paulo: Mestre Ju, 1977.

PORTO, C. L. Jogos e brincadeiras: desafios e descobertas. Brasil: Ministério da Educação. 2008. Disponível em: <https://pedagogiaaopedaletra.com/wp-content/uploads/2013/06/JOGOS-E-BRINCADEIRAS.pdf#page=48> Acesso em: 01 dez 2023

RAMOS, Rosangela Sueli de Souza. Jogos e brincadeiras como ferramentas de aprendizado no ensino fundamental. **REP's -Revista Even. Pedagóg.** Sinop, v. 9, n.1(23. ed.), p. 369-384, jan./jul.2018ISSN 2236-3165 Disponível em: <https://periodicos2.unemat.br/index.php/rep/article/view/10064/6550>. Acesso em: 01dez 2023

RAMOS. Rizia de Souza; MUNIZ. Simara de Souza. Brincadeira como uma ferramenta facilitadora do ensino e aprendizagem na educação infantil e ensino fundamental I. Revista Humanidades & Inovação. Palmas, v.7, n.8. Março 2020. ISSN 2358-8322. Disponível em

<<https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/2763>>

Acesso em: 09 dez 2023.

Rodrigues, Lídia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. Brasília, 2013. Disponível em: [https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14200/1/2013\\_LidiaSilvaRodrigues.pdf](https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14200/1/2013_LidiaSilvaRodrigues.pdf).

Acesso em 30 nov. 2013.

SAMPAIO RF, MANCINI MC. Estudos de revisão sistemática: um guia para síntese criteriosa da evidência científica. Rev Bras Fisioter [Internet]. 2007 [citado 2009 jun. 10];11(1):83-9. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbfi/v11n1/12.pdf>

SCHNEIDER, Lilian Cristine; Kirchner, Elenice Ana; Welter, Maria Preis. Jogos e brincadeiras na alfabetização. **Revista Saberes e Sabores Educacionais**. Vol.9, 2022. Disponível em: <http://revistas.uceff.edu.br/saberes-e-sabores/article/view/183/177>. Acesso em: 01 dez 2023.

SCHREIBER, Zélia Tresoldi Meregalli. **Ludicidade**: uma ferramenta para o desenvolvimento cognitivo infantil. 2010. Trabalho de Conclusão de curso (Licenciatura Pedagogia), Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Gravataí, 2010.

Disponível em:< <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/3964>.> Acesso em 23 de

ago. de 2023.

VASCONCELLOS, Tânia. Jogos e brincadeiras: desafios e descobertas. Brasil: Ministério da Educação. 2008. Disponível em: <https://pedagogiaaopedaletra.com/wp-content/uploads/2013/06/JOGOS-E-BRINCADEIRAS.pdf#page=48> Acesso em: 01 dez 2023

VARGAS, Jamily Charão; ZAVELINSKI, Angélica Lopes. Práticas Docentes no Ensino Fundamental: Reflexões Sobre o Brincar e o Estudar. **Revista Didática Sistêmica**, v. 13, n. 2, 2011.

VIOLA, J. BEZERRA, T. (2018). O brincar como estratégia de motivação na aprendizagem e no desenvolvimento dos alunos do ensino fundamental. **Revista Educação e Linguagens**, 7 (13), 169-179.

<https://periodicos.unespar.edu.br/index.php/revistaeduculings/article/view/6510>.

Acesso em: 11 nov. 2023.

VYGOTSKY, L. **Aprendizagem e Desenvolvimento**: Um processo sóciohistórico. São Paulo: Scipione, 1997.

VYGOTSKY, Levy. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.