

**CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIFAAT
CURSO DE PEDAGOGIA**

DAIANA LOPES DE SOUZA

**JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO
COGNITIVO E SOCIAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**ATIBAIA, SP
2023**

DAIANA LOPES DE SOUZA

**JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO
COGNITIVO E SOCIAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho Conclusão Curso apresentado como exigência para obtenção do grau de Licenciatura Plena em Pedagogia no Centro Universitário UNIFAAT, sob orientação da Profa. Dra. Cássia Aparecida Sales Magalhães Kirchner

ATIBAIA, SP

2023

S714j Souza, Daiana Lopes de
Jogos e brincadeiras para o desenvolvimento cognitivo e social na
educação infantil / Daiana Lopes de Souza - 2023.
31 f.; 30 cm.

Orientação: Prof.^a. Cássia Aparecida Sales Magalhães Kirchner.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) – Centro Universitário
UNIFAAT, como requisito para obtenção do título de Licenciatura em
Pedagogia do Centro Universitário UNIFAAT, 2023.

1. Brincadeiras 2. Desenvolvimento 3. Educação Infantil 4. Jogos I
Kirchner, Cássia Aparecida Sales Magalhães Barroso II. Título

CDD 372.21

Ficha elaborada por Valéria Matias da Silva Rueda - CRB8 9269

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho de conclusão de curso ao meu amigo, conselheiro, namorado e esposo Lucas Alves Paulino dos Santos, ele foi essencial em todos os momentos, foram vários desafios e barreiras que tive que vencer, graças a Deus e a ele eu consegui, me sinto privilegiada por essa fase concluída, é de grande satisfação poder finalizar um trabalho de conclusão de curso, onde se passaram quatro anos de estudo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus que nunca me abandonou nos momentos mais difíceis e tensos da faculdade, por acreditar em mim e me dar a mão, aos meus pais Margarete Laureano da Roza e Claudinei Lopes de Souza que me deram a vida, minha tia avó Isabel Ferreira da Silva que foi uma pessoa que sempre me ajudou com palavras sábias de incentivo desde o início, aos meus pastores Halber Santana e Clarisse Santana que sempre me ajudaram com o seu pastoreio e cuidado pela minha vida e finalmente as professoras Michele Kowalczyk Machado e a Cassia Aparecida Sales Magalhães Kirchner que foram peças essenciais para a construção do meu trabalho de conclusão de curso. Sou grata a todos vocês.

"Mas como este escrito: Nem olhos viram,
nem ouvidos ouviram, nem jamais penetrou
em coração humano o que Deus tem
preparado para aqueles que o amam"

(1 Coríntios 2:9)

RESUMO

Neste trabalho aborda-se o campo de jogos e brincadeiras sendo o objetivo principal, demonstrar a influência destes para o desenvolvimento cognitivo e social através de propostas realizadas no ambiente escolar. Foram feitas indagações sobre suas especificidades, conceitos, considerações e levantamento de atividades que beneficiam os educandos em seu desenvolvimento cognitivo e social. O estudo teve como base as referências bibliográficas com autores específicos do tema. Os resultados obtidos foram informações adquiridas de grande valia para a compreensão do jogar e do brincar a partir dos autores que relatam sobre as contribuições de estímulos que os educandos recebem durante a realização de atividades que promovem desafios, trabalho coletivo e o desenvolvimento de estratégias que influenciam positivamente seu desenvolvimento. Portanto os jogos e brincadeiras tem sido um objeto de estudo significativo para o desenvolvimento da criança de uma forma mais ampliada, pois tais atividades lúdicas favorecem e enriquecem a aprendizagem do educando que passa a ser o agente ativo no ambiente escolar.

PALAVRAS-CHAVE: jogos; brincadeiras; desenvolvimento; educação infantil.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1 LUDICIDADE, JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL	9
1.1 Considerações sobre ludicidade, jogos e brincadeiras	9
1.2 Os jogos e as brincadeiras no Brasil	12
1.3 A função dos jogos de maneira expressiva e simbólica	13
1.4 Brincadeiras e suas perspectivas	15
2 JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E SOCIAL	18
2.1 – A contribuição dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento cognitivo e social	18
2.2 – Os jogos cognitivos e suas contribuições	22
2.2.1 – Jogos de desafio	24
2.2.2 – Jogos de tabuleiro	25
2.2.3 – Jogos cognitivos eletrônicos	26
CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
REFERÊNCIAS	29

INTRODUÇÃO

Esse trabalho tem busca investigar a contribuições dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento cognitivo e social na educação infantil, considerando nesta perspectiva que, segundo Dallabona e Mendes (2004) o brincar é algo correspondente da criança, é sua forma de trabalhar, refletir e descobrir o mundo que a cerca.

Cabe mencionar ainda que o desenvolvimento da criança por meio de jogos e brincadeiras ocorre em diferentes estágios sendo um deles a inteligência representativa que está ligada as novas formas de pensar e responder ao ambiente, isto é, um desenvolvimento cognitivo Friedman (2012).

Para Kamii e Devries (2009) o jogo relaciona-se com os estágios de desenvolvimento da criança, abrangendo formas variadas de raciocínio através do modo imaginário que ela obtém com a mediação do professor que estudará o grau do seu comportamento.

Assim o presente trabalho apresenta atividades que fornecerão uma visão ampla e explicativa ao leitor sobre a percepção do desenvolvimento cognitivo e social na educação infantil, através dos jogos e brincadeiras que terão como fundamento estimular o comportamento de cada indivíduo, por meio de um olhar analítico e crítico, desempenhado em cada atividade.

A escolha desse tema justifica-se tendo em vista que o uso de jogos e brincadeiras fundamentados para a educação infantil, colabora para uma base pedagógica na qual a criança aprende com profundidade, por meio de cada atividade proposta pelo educador, considerando neste processo a análise do comportamento na expressão final do aluno enquanto indivíduo observado, tendo como resultado a satisfação do prazer exercido ao brincar Friedman (2012).

Para a criança “o brincar é uma expressão através do qual ocorre, uma atividade voluntária intrinsecamente motivada que permite [...] a oportunidade de construir seu próprio conhecimento” (Lima, 2018 *apud* Martins; Silva, 2021, p. 4) e interagir com seus pares, com adultos e com o meio. Aspectos que favorecem o desenvolvimento de sua confiança e o autoconceito positivo por serem respeitadas e com suas ideias levadas a sério nas relações humanas que promovam o desenvolvimento da autonomia (Kamii; Devries 2009, p.36). Para que isso ocorra, é de grande importância que o meio que a criança está inserida, seja um ambiente acolhedor e estimulador pois:

As brincadeiras e jogos no âmbito escolar contribuem de forma efetiva no desenvolvimento da criança nos seus primeiros anos de vida, desde que sejam realizadas de maneira apropriada e adequada ao nível da criança e de acordo com os seus interesses. O que pode proporcionar a elas o encantamento pelas brincadeiras que vão interferir diretamente no seu aspecto cognitivo (Martins; Silva, 2021, p.8).

Sendo assim, a abordagem do tema é relevante, pois visa um dos principais objetivos na educação infantil que é o desenvolvimento da criança no meio social e cognitivo. Nesse contexto, o trabalho mostrará como o estudo do tema pode ser aplicado na área da educação infantil afim de que se crie a valorização e o sentimento de identificação com o tema aqui apresentado.

Frente ao exposto apresenta-se como problema de pesquisa as seguintes questões: Qual a influência dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento cognitivo e social da criança? De que forma a escola pode estimular o desenvolvimento cognitivo e social através dos jogos e brincadeiras? Considerando tal problemática o objetivo geral busca demonstrar a influência dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento cognitivo e social através de propostas realizadas no ambiente escolar.

Já os objetivos específicos visam: verificar as especificidades dos jogos e brincadeiras de uma forma prazerosa no desenvolvimento da criança, levantar especificações que indicam a função do brincar no desenvolvimento cognitivo e social da criança e apresentar atividades que levem as crianças a viverem experiências sociais com os indivíduos.

Para o delineamento da pesquisa foi adotado como método a pesquisa bibliográfica, que é uma ferramenta eficaz e precisa, com muitos benefícios, pois ao utilizar livros, periódicos, visitas a internet e revistas, pode-se obter referências fundamentadas e um leque muito grande de conhecimentos válidos sobre a área que se investiga, além de se aprofundar na mesma Gil (2002).

O seguinte trabalho foi desenvolvido em dois capítulos que abordarão o conceito de ludicidade, a saber o que são os jogos e brincadeiras dentro da perspectiva dela, a história dos jogos e brincadeiras no Brasil, apresentar atividades em sala de aula que contribuam para o desenvolvimento cognitivo e social segundo as teorias de Piaget, Wallon, Vygotsky e seus discípulos.

1 LUDICIDADE, JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O brincar na educação infantil é essencial para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois através da ludicidade que envolve os jogos e brincadeiras para cada faixa etária das crianças, desenvolve-se uma grande satisfação e prazer ao praticar tais brincadeiras.

Os jogos e as brincadeiras permitem a criança explorar, criar, imaginar, respeitar os outros e as regras, pensar mais naquilo que ela está fazendo, seguir comandos e etc., tudo isso propicia para a criança vários estímulos necessários para o desenvolvimento de cada processo de aprendizagem.

Para que os processos e os objetivos de aprendizagem sejam efetivos, é de grande importância o reconhecimento da ludicidade na educação infantil pela família e comunidade, livrando-se do senso comum que os leva a pensar que o brincar é apenas um passatempo dentro da escola, mas sim um passo relevante para o futuro de cada criança.

1.1 Considerações sobre ludicidade, jogos e brincadeiras

O conceito de ludicidade está relacionado às formas de brincadeiras, jogos e diversões para a educação infantil, que favorecem prazer e ao mesmo tempo modos de ensino-aprendizagem para os educandos. Portanto, é necessário compreender o significado dos jogos e as brincadeiras para as práticas educativas na escola e a importância do uso desses recursos.

A reflexão pode ser iniciada com as contribuições dos jogos para o desenvolvimento integral da criança, caracterizado por trabalhar os seguintes critérios: “O jogo é uma atividade prazerosa - o prazer lúdico seria a expressão afetiva da adaptação do eu do indivíduo ao real “ (quando a criança se adapta à realidade do jogo, ela o demonstra por meio de expressões de prazer) ” (Friedman, 2012, p. 27).

Quando o jogo através da realidade da criança e do professor se entrelaçam, de forma livre e espontânea pode-se entender que ali houve um desenvolvimento considerável no meio em que se está. Nesse interim, nos pressupostos de Piaget, os jogos precisam ser estruturados e programados para o desenvolvimento integral da criança na educação infantil, seguindo com eficácia as classificações de jogos propostos, sendo um deles o exercício. Fundamentando através dos jogos de

exercício, se caracteriza como a primeira fase da criança, do nascimento ao primeiro ano de idade Friedman (2012).

Até aproximadamente os 18 meses, conforme o grupo social-cultural no qual as crianças crescem, os esquemas sensório-motores adquiridos por elas dão lugar aos jogos de exercício, cuja finalidade é o próprio prazer do funcionamento. Por exemplo, quando uma criança empurra uma bola, vai atrás dela, volta e recomeça, ela o faz por mero divertimento. Esses jogos caracterizam os estágios do desenvolvimento pré-verbal superando amplamente os esquemas reflexos e prolongando quase todas as ações” (Friedmann, 2012, p. 29).

Com o tempo, a criança se desenvolve de tal maneira e os seus sentidos se tornam mais aguçados, pois já avançou suas construções sensório-motora ela já consegue ser mais independente se mantendo nas atividades, e se esforçando nos jogos de exercício Craidy; Kaerche *apud* Martins; Silva (2021).

Quando se trabalha desde a primeira infância os jogos na vida da criança não apenas na escola, mas na própria casa com os pais, certamente essa criança terá maiores possibilidades de estímulo gradual e significativo, partindo do concreto que é a vida da criança no cotidiano, para o abstrato, onde se usa a imaginação e a criatividade.

Partindo do princípio do brincar na educação infantil, além de ser um direito fundamentado na vida da criança, a brincadeira é um elemento muito importante desde os primeiros meses de idade até a juventude do ser humano para o ensino-aprendizagem como consta no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (Brasil, 1998, p. 22)

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

Friedman (2012) ressalta que é evidente que, quando a criança se sente livre para brincar nos espaços educacionais, espontaneamente e de forma autêntica pode-se observar grandes conquistas como o desenvolvimento social na relação com as outras crianças, na interação com os educadores, que por sua vez, quando abrem espaços para as crianças serem livres, se tornam um facilitador da aprendizagem e autonomia.

É por meio da ludicidade que as crianças são envolvidas nas atividades propostas, criando em si um aspecto de prazer e felicidade, é próprio de sua característica envolver-se por meio do brincar, descobrindo ASSIM o mundo a sua volta, entendendo que a infância é a idade da brincadeira, onde nesse período ela demonstra seus desejos e prazeres peculiares Dallabona e Mendes (2004).

Quando o professor em sala de aula planeja tendo como consciência as peculiaridades de cada educando, suas atividades deverão seguir conteúdos autênticos e não atividades prontas é que afirma (Tavares, 2019 *apud* Martins; Silva, 2021, p.8)

É muito importante o brincar na Educação Infantil, pois através do brincar o professor relaciona as brincadeiras ao conteúdo a ser aplicado, e com desempenho trazendo as brincadeiras para sala as crianças terão mais prazer em vir às escolas e serão menos condicionadas às atividades prontas, assim as crianças aprendem e podem expressar suas criatividade e terão mais aproveitamento no ensino e aprendizagem.

Sendo assim, os meios para uma aprendizagem significativa através das brincadeiras, devem ser norteadas pela consciência do educador e dos direitos que a criança tem de brincar livremente como indivíduo, que a primeira infância na escola é a mais importante de todas para o seu crescimento cognitivo e social.

Cabe mencionar ainda o conceito de brinquedo, que é a ferramenta mais usada pelas crianças nos anos iniciais na educação infantil, sendo um dos elementos da ludicidade, complementando os jogos e as brincadeiras. “O brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização” (Kishimoto, 2016, p.49)

Quando a criança utiliza o brinquedo de uma forma íntima, ela se sente livre para brincar, manipular, criar personagens através da sua imaginação, criando em si um laço afetivo e intransferível, principalmente nos primeiros anos de idade.

O brinquedo é uma representação do real que cria na criança desejos fictícios daquilo que ela está vendo a sua volta, criando então nas brincadeiras suas próprias regras, rotulando cada processo em que usa o brinquedo, adquirindo no futuro através das brincadeiras sua forma de ver o mundo através de suas qualidades. Vigotsky, (1994) *apud* Moraes; Coelho; Azevedo (2021).

Admite-se que o brinquedo representa certas realidades. Uma representação é algo presente no lugar de algo. Representar é corresponder a alguma coisa e permitir sua evocação, mesmo em sua ausência. O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais, para que possa

manipulá-los. Duplicando diversos tipos de realidades presentes, o brinquedo metamorfoseia e fotografa a realidade, não reproduz apenas objetos, mas uma totalidade social. (Kishimoto 2016, p. 49)

Assim sendo o brinquedo além de proporcionar interações sociais entre as crianças, ela é uma representação da realidade, correspondendo o cotidiano, reproduzindo então na educação infantil diversos tipos de vivências entre o professor-aluno e com o aluno-aluno.

Diante do contexto apresentado sobre a ludicidade relacionada aos jogos, a brincadeira e ao brinquedo, pode-se compreender a importância de tais propostas na educação das crianças, sendo importante valorizar dentro da escola de forma consciente as práticas lúdicas que promovam o desenvolvimento cognitivo e social na educação infantil.

1.2 Os jogos e as brincadeiras no Brasil

Desde a antiguidade, quando o homem nasceu, já estava em seu instinto o brincar e o jogar, independentemente de sua cultura ou criação. O homem já nasceu com o instinto de inventar, imaginar e ser criativo de forma lúdica. Logo pode-se observar que tudo o que condiz com a tradição remete a cultura do país ou nação.

Partindo do conceito da tradicionalidade incluindo os jogos e brincadeiras no Brasil, é evidente perceber que o país é totalmente misto, incluindo várias culturas indígenas, quilombolas, os europeus e etc., houve então uma riqueza muito grande de jogos específicos de cada cultura.

Segundo Alves (2007), ele aponta que os jogos tradicionais brasileiros carregam a marca da miscigenação, a mistura do europeu (essencialmente o português), do negro e do indígena fez surgir uma combinação genética e cultural influenciando a vida social do brasileiro

Como existia a mistura de etnias no Brasil e com a chegada dos escravos que eram de origem africana, as crianças da época eram influenciadas pelo continente africano, com seus modos de brincar, construindo brinquedos com os próprios elementos da natureza, buscando o prazer, pois eram de famílias escravas, não tinham acesso à escola e ao bem-estar, conseqüentemente eram obrigadas a trabalhar, já que não existia o conceito de infância e até mesmo as crianças eram escravizadas. Kishimoto (2004) *apud* Alencar; Oliveira (2017).

Com a chegada dos portugueses ao Brasil, eles trouxeram muitos costumes oriundos da época de povos asiáticos, dessa forma os jogos tradicionais vieram através do folclore que conseqüentemente os portugueses ouviam das regiões asiáticas com contos e lendas, fomentando a imaginação e criatividade para que de alguma forma implantasse tal costumes para a criação de brincadeiras brasileiras como a bola de gude, o pega-pega e os personagens criados pelos portugueses, sendo um deles a mula-sem-cabeça, a cuca e o bicho-papão. Kishimoto (1993) *apud* Alves (2007).

Frente ao exposto, os jogos e as brincadeiras compõem o patrimônio do Brasil, e até hoje existe uma continuidade, só que são modernizadas sem perder sua originalidade. É o que afirma (Friedmann, 2012, p.49):

As brincadeiras tradicionais e populares fazem parte do patrimônio lúdico dos diferentes grupos infantis, constituindo as culturas da infância. Elas são uma forma especial da cultura folclórica, que se opõe a cultura escrita, oficial e formal. O que as distingue e caracteriza são seus critérios de formação e seu mecanismo de transmissão, os quais fazem delas um tipo de folclore infantil e da cultura popular em geral. Anonimamente criadas e modificadas em processo de esforço coletivo, elas são a produção espiritual do povo acumulada ao longo do tempo.

Perpetuamente as gerações se habilitam e trazem para si através de sua forma de ver o mundo tais costumes e culturas com a tradicionalidade da época de tal jogo ou brincadeiras, pois a maioria delas continuam e se tornaram tão populares que existem até o dia de hoje. “É através dos jogos tradicionais infantis que se perpetua a cultura infantil fazendo-a assim desenvolver a convivência social de geração em geração” (Alencar; Oliveira, 2017, p.8).

Com a riqueza de variedades culturais que se tem no Brasil, existe uma vasta gama de possibilidades de se apropriar e utilizar os jogos e brincadeiras para a educação infantil, fazendo com que a criança tome posse dos conhecimentos culturais vindos das culturas brasileiras da antiguidade Alencar; Oliveira (2017).

Depreende-se que existe um valor imenso das culturas africanas, europeias e indígenas para o povo brasileiros através dos jogos e brincadeiras, são fundamentos da antiguidade que se trabalham na educação até hoje, valorizando a cultura e o conhecimento adquirido pelos povos.

1.3 A função dos jogos de maneira expressiva e simbólica

Pensar em jogos na educação infantil vai muito além do concreto, em apenas brincar de jogar, ou que seja apenas uma situação cotidiana entre as crianças que não tem significado algum. Para muitos é só um passatempo dentro da escola, para outros são processos de desenvolvimento, mas na realidade, os jogos quando elaborados com embasamento, constroem vivências significativas e características expressivas, é o que afirma (Friedmann, 2012, p. 31)

Os esquemas simbólicos marcam a transição entre o jogo de exercício e o jogo simbólico e são a forma mais primitiva do símbolo lúdico: reprodução de um esquema sensório- motor fora do seu contexto e na ausência de seu objetivo habitual. Por exemplo, no jogo simbólico de mamãe-filhinha, a criança se interessa pelas realidades simbolizadas, e o símbolo (a boneca ou a ação de embalar uma boneca) serve para evocá-las. As funções dos jogos simbólicos (compensação, realização de desejos, liquidação de conflitos) somam-se ao prazer de se sujeitar a realidade (inventada ou não).

A autora (2012, p. 36) afirma que em se tratando dos jogos em forma de regras podem ter explicações significativas do simbolismo como os “costumes adultos (de origem mágico-religiosa que caíram em desuso - por exemplo, o jogo de amarelinha representava, em sua origem, o desenho dos tempos, que simbolizava o percurso do ser humano pela vida”

Através de exemplos, Kishimoto (2017) explica que jogos de construção podem ser transformados em o jogo de faz-de-conta, ela expressa que tais jogos não são apenas para manusear sem nenhum objetivo simbólico como por exemplo, quando a criança está com peças de montar espalhadas pelo chão, essa ação não trouxe a ela expressões simbólicas, mas quando ela manuseia o brinquedo construindo algo, como uma casinha, ou uma ponte, ou até mesmo um cenário, pode se dizer que ela explorou sua imaginação e a expressão simbólica causando um desenvolvimento significativo.

No jogo simbólico, as crianças se deparam muitas das vezes com situações do cotidiano, assimilando fortemente as vivências dentro de casa, na escola e quando visita algum lugar específico com seus familiares, é a partir disso que começam se expressar simbolicamente em seu modo de jogar ou brincar.

Através dos jogos colocados como fonte de prazer e ao mesmo tempo de aprendizagem na sala de aula, pode-se identificar a identidade lúdica que existe no educando, seus conhecimentos prévios sobre o jogar, se tal prática o deixa feliz ou apenas o ignora, não mostrando interesse. Cada educando vem de um determinado

contexto cultural, logo então vale o respeito e a tolerância, cabendo compreender sua linguagem através dos jogos, entendendo qual sentido que o jogo tem dentro de cada contexto, podendo assim elaborar experiências que os liguem e os conectem através dos instrumentos de cultura de tal sociedade pertencente Kishimoto (2016).

Para um aprendizado significativo no ambiente escolar, os educadores devem proporcionar aos seus alunos atividades que trabalhem os aspectos cognitivos dos educandos, os ensinando através das regras utilizadas nos jogos educativos em sala de aula.

A regra coletiva é, no começo, exterior ao indivíduo e sagrado. Pouco a pouco se interioriza, resultando no livre exercício do consentimento mútuo, e da consciência autônoma. O jogo não é somente divertimento ou recreação. Não é necessário provar que os jogos em grupo são uma atividade natural e satisfazem o ser humano; necessário é justificar seu uso na sala de aula. As crianças, muitas vezes, aprendem mais por meio dos jogos em grupo do que com lições e exercícios. (Friedmann, 2012, p. 36)

Diante do exposto, o educador em sala de aula deve trazer sempre o equilíbrio em sua forma de ensinar os jogos em grupos, deve dar autonomia ao educando de forma que ele obtenha segurança e liberdade para jogar, o professor deve ser o mediador entre os jogos e os alunos. Kishimoto (2016).

Sendo assim diante das situações de aprendizagem através dos jogos, vale ressaltar a eficácia obtida aos exercícios, causando interações sociais, desenvolvendo as habilidades, as funções psicomotoras e grandes aprendizagem e vivências significativas.

1.4 Brincadeiras e suas perspectivas

O brincar está ligado as áreas afetivas, cognitivas, físico-motora, social, cultural e inclusiva da criança, elas se interligam e faz com que haja um desenvolvimento exponencial e significativo no contexto social, desta forma fica claro entender que esse desenvolvimento possui grande importância na evolução do quadro infantil, como por exemplo, a criança começa a dar ações as palavras que ainda desconhece, isso seria o caso da área cognitiva que força a criação na imaginação.

Conforme menciona Alves (2007) por meio das brincadeiras, existe uma vasta perspectiva de habilidades introduzidas às crianças, como a interação social, o respeito ao próximo, a criatividade de brincadeiras através do cotidiano vividos por

elas, sua forma de ver o mundo e a si mesma e aprendendo a se comunicar com os outros a sua volta.

O educador precisa compreender a linguagem do educando através do brincar, enfatizando seu contexto cultural, o que traz de bagagem familiar e tudo que ela obtém de conhecimento prévio deve ser analisado, é o que aponta Brasil (1998, p. 27):

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer algumas de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas estes encontram-se, ainda, fragmentados. 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.

Para Friedman (2012), nas interações e brincadeiras é fundamental que o educador observe o ritmo de cada educando ao brincar, ao se relacionar com os demais, como eles se portam diante dos conflitos, das frustrações e com o mundo a sua volta. Essa observação deve ter as experiências necessárias para que o educador saiba trabalhar e elaborar propostas estratégicas para o desenvolvimento integral dos educandos, é o que ressalta o texto abaixo (Brasil, 2018, p 37):

Interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções.

O princípio educacional para os educadores precisa ser o seu desenvolvimento integral de todas as formas, a escola não deve impor atividades sem algum sentido para as crianças, o papel principal seria elaborar atividades dinâmicas, não rotuladas, mas autônomas e cheias de experiências significativas para o ambiente em sala de aula. Assim o educando se sentirá livre para se expressar, dialogar, apontar suas necessidades e o principal, brincar com liberdade.

O currículo da escola deve estar planejado a partir das interações sociais dos educandos, através das brincadeiras e os seus recursos para se brincar, de forma que visem as manifestações simbólicas da criança e da família, partindo para um novo conteúdo programado para a aprendizagem lúdica Kishimoto (2017).

Partindo de uma concepção socioconstrutivista-interacionista do brincar, ou seja, pensando-o como meio de garantir a construção de conhecimentos e a interação entre os indivíduos, como vincular a atividade lúdica a função da escola? Como já foi apontado, a possibilidade de trazer essa atividade para o ambiente escolar é uma forma de pensar a educação sob uma perspectiva criativa, autônoma, consciente. Por meio das atividades lúdicas, não somente se abre uma porta para o mundo social e para as culturas infantis, como se encontra uma rica possibilidade de incentivar seu desenvolvimento. (Friedmann, 2012, p. 45)

A ludicidade através das brincadeiras na educação infantil é uma importante ferramenta para o desenvolvimento cognitivo e social, ela abrange o início da vida das crianças, se prolongando pelo resto das suas vidas, em se tratando de um processo psicológico da criação, brincar envolve sentimentos recíprocos ao outro, que pode interferir de uma forma poderosa em seu futuro. Moraes; Coelho; Azevedo (2021)

Algumas brincadeiras como amarelinha, cantiga de roda e mímica trazem um estímulo exponencial as crianças na educação infantil, abrangendo situações-aprendizagens, desenvolvendo a imaginação e assimilação das representações construtivas do cotidiano ao ambiente escolar Martins; Silva (2021).

Cabe enfatizar que para a sala de aula estar receptiva as brincadeiras, ela deve estar aconchegante aos educandos, propiciando a higiene necessária do local, brinquedos organizados em prateleiras, todos os brinquedos devem estar ao alcance das crianças, para que elas se sintam pertencentes ao local de uma forma inclusiva, valendo ressaltar que é fundamental a interação dos educadores ao processo das brincadeiras com os educandos para que eles tenham prazer as atividades propostas.

Pode-se afirmar através de (Friedmann, 2012, p 47) que:

O brincar espontâneo abre a possibilidade de observar e escutar as crianças nas suas linguagens expressivas mais autênticas. Esse brincar incentiva a criatividade e constitui um dos meios essenciais de estimular o desenvolvimento infantil e as diversas aprendizagens. Os educadores que dão destaque ao brincar espontâneo no planejamento consideram-no um facilitador da autonomia, da criatividade, da experimentação, da pesquisa e de aprendizagens significativas.

Sendo assim pode-se entender que o brincar efetivamente é um direito inalienável da criança, é por meio dela que ela pode se expressar, interagir com o próximo, desenvolver sua imaginação, construir laços afetivos e vivenciar experiências que se estenderão até a vida adulta.

2 JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E SOCIAL

Trabalhar com os jogos e brincadeiras no contexto escolar em educação infantil envolve muitas circunstâncias favoráveis a criança, de forma que ela obtenha formas situacionais variadas de vivências significativas no meio em que se está e em seu entorno social.

Pode-se afirmar que quando o educando vem de um meio familiar que o estimula através de experiências desafiadoras, ele se desenvolverá com maior facilidade na instituição escolar e em seu convívio social.

Desse modo, é importante compreender o significado cognitivo e social dos tipos de jogos e brincadeiras, entender a simbologia e as possibilidades de construção cognitiva/social da criança desde os seus primeiros anos de vida no contexto familiar e no contexto educacional.

2.1 A contribuição dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento cognitivo e social

Os jogos e brincadeiras na educação infantil, são grandes potências cognitivas e sociais para a criança, elas interferem diretamente de forma positiva e constrói inúmeras formas de vivências entre seus pares, através dos estágios de desenvolvimento que Piaget aborda:

Em uma perspectiva mais ampla, a teoria piagetiana da conta do modo como as crianças aprendem o mundo, apropriam -se dos conhecimentos e interagem com eles e com diferentes objetos e indivíduos. Esse desenvolvimento cognitivo ocorre em estágios, em cada um dos quais são desenvolvidas novas formas de pensar e de responder ao ambiente. (Piaget 1964, *apud* Friedmann, 2012, p.20).

O desenvolvimento mental ocorre quando o educando de forma livre e espontânea se envolve com o meio, o ambiente, no que se dá ao processo contínuo e vagaroso por meio dos estágios desenvolvidos em cada faixa etária como o “período da inteligência sensório motora; período da inteligência pré-operatória; período da inteligência operatório concreta; e período da inteligência operatório formal” (Piaget, 1975 *apud* Freitas; Almeida; Talamoni, 2020, p. 265).

Essa afirmação situa na teoria de Piaget o entendimento de que o homem é um ser essencialmente social, impossível, portanto, de ser pensado fora do contexto da sociedade em que nasce e vive. Assim, a criança reconstrói suas ações e ideias quando se relaciona com novas experiências ambientais. No processo de construção do conhecimento em Piaget, o conceito de adaptação é fundante. A adaptação ocorre por meio da seleção dos estímulos e sensações, na organização da estrutura do conhecimento, selecionando aqueles que irão organizar em alguma forma de estrutura. (PIAGET, 1975 apud FREITAS; ALMEIDA; TALAMONI, 2020, p. 266).

Desse modo deve se observar a importância da etapa do desenvolvimento lúdico das crianças, enfatizando que o jogo é uma correspondência do brincar na infância e do mundo do educando, cabendo afirmar que independente da sua inteligência, o brincar acontece de forma natural. Piaget, (1978) *apud* Campos (2020)

Seguindo o mesmo pensamento teórico é importante mencionar que a brincadeira favorece a autoestima das crianças auxiliando a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa contribuindo para a interiorização de determinado modelo adulto” (Piaget, 1978 *apud* Niles; Socha, 2014, p.86). O processo da brincadeira é de grande valia para o educando, não se pode menosprezar o ato do brincar na instituição escolar e no seio familiar.

O amadurecimento das crianças está constantemente ligado com a interação com o meio de forma coletiva e com os papéis sociais, na educação infantil, todos os momentos de relação pessoal com o outro deve ser valorizado enfatizando que o respeito e a tolerância começam na fase da primeira infância.

É também através da brincadeira que as crianças amadurecem para a vida coletiva, desenvolvendo competência para a interação, utilizando e experimentando as regras e papéis sociais. Portanto, o brincar é incorporado no trabalho da educação infantil como um momento de desenvolvimento psicológico e social (Niles; Socha, 2014, p. 93).

Friedman (2012), também destaca que Vygotsky compreende a atividade lúdica essencial para o desenvolvimento cognitivo, pois o processo da imaginação nas interações e brincadeiras entre os seus pares leva aos pensamentos abstratos que por sua vez engloba novos relacionamentos com vários significados. Logo ele aponta que:

A zona de desenvolvimento potencial ou proximal é um conceito formulado por Vygotsky para explicar o que uma criança é capaz de fazer com o auxílio de pessoas mais experientes. A partir dele, podemos avaliar o processo de desenvolvimento em que cada criança se encontra e os processos de maturação já produzidos, assim como os processos que estão amadurecendo e desenvolvendo (Friedmann, 2012, p.41).

Vygotsky demonstra que o domínio das atividades lúdicas infantis, utilizando o brinquedo tem muitas informações claras para a percepção cognitiva da criança, criando uma zona de desenvolvimento proximal no educando, que são os processos de desenvolvimento, cabendo dizer que é nesse contexto a identificação o nível em que a criança se encontra. Para que o processo de desenvolvimento proximal ocorra, é necessário deixar o educando livre, em relação ao ofertar esse espaço de tempo para que ele possa usar a imaginação, a criatividade ao brincar, entendendo que “a imaginação na ação, ou o brinquedo, é a primeira interação da criança no campo cognitivo o que permite ultrapassar a dimensão perceptiva motora do comportamento” (Vygotsky, 1988 *apud* Campos, 2020, p. 10)

Na brincadeira, de modo distinto, o seu comportamento é orientado não somente pela percepção imediata, mas também pelo significado das situações. Há progressivamente, a separação entre o pensamento e a ação, entre o objeto e o significado. “A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais” (VIGOTSKI, 2007, p. 117 *apud* Ribeiro, 2018, p. 7)

Para o teórico o desenvolvimento cognitivo do indivíduo enquanto criança ocorre em manifestações simbólicas, ou seja, a partir da oralidade, leitura e escrita e as funções matemáticas, logo o desenvolvimento social do educando se torna possível quando existe um relacionamento interpessoal. Então pode-se dizer que os períodos de desenvolvimento da criança devem ser observados com mais ênfase quando a função principal das atividades são o emocional- interpessoal e a área cognitiva pois a situação social do educando está diretamente ligada aos períodos de desenvolvimento. Segundo o pensamento de Vygotsky, “cada período da vida tem uma estrutura mental, há uma estrutura genética da forma como o raciocínio se dá na formação de concerto, mas está estrutura não está pronta, acontece com relações culturais na mediação humana” Vygotsky (2001) *apud* Freitas (2020)

Assim as idades de 0 a 1 ano tendo o foco emocional-interpessoal na interação emocional com os cuidadores (pais e professores) pode se estender por um período maior até de 2 a 3 anos quando o foco cognitivo é uma atividade conjunta centrada em objeto com a interação emocional com os cuidadores; de 3 a 6 anos o foco emocional-interpessoal ocorre nos jogos sócios dramático podendo se estender dos 6 aos 12 anos quando o foco cognitivo está na aprendizagem formal, na formação do pensamento complexo; dos 12 aos 18 anos o foco emocional interpessoal se dá na interação com os pares.(Freitas, 2020, p. 269)

A partir do pensamento de Vygotsky, pode-se compreender o significado que é a relação interpessoal na vida da criança, desde cedo, quando é desenvolvido o

emocional interpessoal, o educando se desenvolve progressivamente, onde ele estiver.

Quando se refere ao teórico Wallon, obtém novas explicações referente ao brincar e ao jogar, na construção psíquica da criança, englobando também estágios de desenvolvimento na corrente teórica. O brincar na infância traz alguns pontos importantes a observar, como:

As brincadeiras funcionais podem ser movimentos muito simples, como estender e encolher os braços ou as pernas, agitar os dedos, tocar objetos, imprimir-lhe um balanço, produzir ruídos ou sons. [...] uma atividade em busca de efeitos. Com as brincadeiras de faz-de-conta, cujo exemplo típico brincar de boneca, montar um cabo de vassoura como se fosse um cavalo, etc. [...] uma atividade cuja interpretação é mais complexa, [...]. Nas brincadeiras de aquisição, a criança fica, conforme uma expressão corrente, toda olhos e toda ouvido, ela olha, escuta, esforça-se para perceber e compreender: coisas e seres, cenas, imagens, relatos, canções parecem captar toda a sua atenção. Nas brincadeiras de fabricação— diverte-se em juntar, combinar entre si objetos, modificá-los, transformá-los e criar (Wallon, 2007, p. 54- 55, *apud* Ribeiro, 2018, p. 2)

Diante do exposto, Ribeiro (2018), interpreta que as brincadeiras infantis estão interligadas e interdependentes com as etapas do desenvolvimento, cabendo o adulto saber diferenciar as brincadeiras desenvolvidas pela criança de forma que ele entenda que não segue a mesma lógica de pensamento. Logo Wallon reconhece que os conflitos e situações vivenciadas pela criança são elementos construtivos para o seu desenvolvimento e “não problemas a serem combatidos por educadores que atuam na infância” (Freitas, 2020, p. 270).

Tal asserção nos remete à compreensão de que a atividade lúdica na criança tem características bem peculiares e distintas da lógica do adulto e daquelas atividades que estão orientadas à “função do real”. Enquanto na “função do real” a ação infantil está a serviço da realização de um propósito, de uma conduta, da solução de um problema, e, por conseguinte, orientada pelas necessidades práticas da existência humana, a brincadeira é designada pela satisfação e pelo seu caráter recreativo. (Ribeiro, 2018, p. 3)

A representação citada, traz alguns pontos utilizados pela criança que são especialmente o símbolo utilizado na infância, a demonstração da realidade através da brincadeira e a utilização de pensamento abstrato pelo educando.

Então, baseado nos pensamentos de Elkonin, ele diz que as análises das funções simbólicas utilizadas pelas crianças também levam ao pensamento abstrato, pois o ato do brincar é uma representação da realidade, enfatizando que “a brincadeira e o jogo evoluem de uma situação inicial, em que o papel e a situação imaginária são explícitos e a regra é latente, para uma situação em que a regra se torna explícita e a situação imaginária e o papel permanecem latentes” (Elkonin, 1998 *apud* Friedmann,

2012, p. 41). Logo as duas representações de Elkonin dizem que tanto a forma explícita de uma situação imaginária/papel ou as regras estão inconscientemente encobertos ou subentendidos.

Segundo a análise do teórico Leontief, quando se diz na dinâmica entre o sentido e significado, ele aponta que o objetivo da atividade lúdica está associado ao processo e não ao resultado.

Para Leontiev, a estrutura da atividade lúdica ocasionava o surgimento de uma situação lúdico-imaginária, na qual coexistem dois aspectos: a ação e o conteúdo. A ação, que surge como um processo dirigido a um objetivo em conexão com um motivo, do sentido a brincadeira. A ação é o caminho que leva as crianças a descoberta da realidade objetiva. O conteúdo ou aspecto da ação corresponde as suas condições: o significado está associado a esse conteúdo [...] por exemplo, o cavalinho de pau é uma atividade lúdica na qual o objeto de brincar (a vara) retém seu significado: suas propriedades, o modo de seu possível uso e da possível ação são conhecidos. Na atividade lúdica, a vara adquire um sentido lúdico (de um cavalo). A ruptura entre o sentido e o significado de um objeto surge no próprio processo de brincar. A ação aqui seria o ato de cavalgar. O conteúdo é o cavalo que torna possível a ação. Essa relação é dinâmica. (Leontiev, 1987 apud Friedmann, 2012, p. 42)

Partindo dos pressupostos dos autores citados, as instituições escolares com os educadores devem se atentar em observações e registros, descrevendo as peculiaridades do brincar, as necessidades, os avanços e o relacionamento com o outro entre os educandos, analisando o processo de identificação com as interações e brincadeiras.

2. 2 – Os jogos cognitivos e suas contribuições

Para um jogo ser utilizado de forma efetiva, o educador deve estudar e analisar a finalidade de tal jogo, a fim de que o educando se familiarize e se conecte com ele. É importante afirmar que não são quaisquer jogos que se colocam em sala de aula, os jogos precisam ter um fim e um objetivo a traçar, com ênfase nos aspectos cognitivos e sociais da criança.

Segundo Piaget (1964) *apud* Friedmann (2012) o jogo estabelece um comportamento livre de conflito, a criança pode passar a viver os conflitos ou não dentro do jogo. Quando a criança vive um conflito familiar ou já viveu experiências que a marcaram, por meio do jogo isso será demonstrado, mesmo que inconscientemente.

Os jogos cognitivos são um conjunto de jogos variados que trabalham aspectos cognitivos, propondo a intersecção entre os conceitos de jogos, diversão e cognição. Desse modo, parte-se do reconhecimento da contribuição que os jogos oferecem ao desenvolvimento infantil e coloca-se ênfase nos aspectos cognitivos (Ramos, 2013, p. 20).

Cabe mencionar ainda os jogos simbólicos que Piaget (1964) caracteriza estão relacionados à fase em que surge a linguagem, ou seja, um ano e meio até os 6 ou 7 anos. Algumas das representações dos jogos simbólicos estão interligadas “pelas correspondências estabelecidas entre o eu e os outros, o sujeito atribui a outrem e às coisas esquemas já familiares. Por exemplo, uma criança diz para seu ursinho chorar e imita o ruído do choro” (Friedmann, 2012, p. 32). Essa fase faz alusões aos objetos e vivências do cotidiano, experiências adquiridas, momentos importantes, que interferem integralmente em seu inconsciente. Logo é importante mencionar que:

Trata-se de jogos de combinação simbólica ordenada ou com uma ordem relativa das construções lúdicas. Há um relato espontâneo do jogo, uma continuidade nas ideias durante o diálogo. Por exemplo, uma criança diz: “Primeiro a boneca vai comer para depois poder brincar”, “Cuidado para você não derrubar a sopa!”, “Agora que você acabou, pode ir”
Ocorre a imitação exata do real e a crescente preocupação com a verossimilhança (casas, berços, mesas, desenhos). Por exemplo, uma casa de bonecas construída com tábuas, cartão, palha para o telhado. Para Piaget (1971, p.176), “essas construções coordenam cada vez mais o exercício lúdico sensório-motor e intelectual com o próprio símbolo” (Friedmann, 2012 *apud* Piaget, 1971, p. 34)

Na fase dos 7- 8 anos aos 11-12 anos é caracterizado a diminuição do símbolo utilizado pela criança de uma forma abstrata para o concreto, onde as crianças deixam a característica de egocentrismo que é apenas ela e o objeto, para socialização com outros jogadores Friedmann (2012).

Torna-se, importante salientar que todos os jogos que as crianças e os adolescentes participam, inventam ou pelos quais se interessam, são estímulos que enriquecem os esquemas perceptivos (visuais, auditivos, sinestésicos) e operativos (memória, imaginação, lateralidade, representação, análise, síntese, causa efeitos), que quando combinados com a estimulação psicomotora (coordenação), definem alguns aspectos básicos, dando condições para o domínio da leitura, da escrita e da corporeidade.(Campos, 2020, p.7)

Campos (2020), afirma que o jogo é elemento que traz proximidade com o conhecimento, é um meio incentivador para o educando aprender de forma lúdica, além de proporcionar a aprendizagem por meio do prazer. Por meio deste, observa-se que os jogos, contendo regras ou não abrem espaços para a imaginação, fantasia e criação da criatividade e adquirem através do jogo diferentes funções cognitivas

Na perspectiva de Piaget (1978), o jogo é uma condição vital para o desenvolvimento da criança, inicialmente egocêntrico e espontâneo, vai se tornando cada vez mais uma atividade social, na qual as relações individuais são fundamentais. Através do jogo a criança assimila e se apropria daquilo que percebe na realidade. (Piaget, 1978 *apud* Ribeiro, 2018, p. 8)

Logo nesta fase, o repertório de jogos crescem, principalmente os jogos que envolvam vários jogadores, ou jogos individualizados. Conforme Ramos (2013) dentro da diversidade de tipos de jogos, destaca-se alguns tipos de jogos cognitivos pelos exercícios significativos dos aspectos cognitivos. São eles: jogos de desafio, jogos de tabuleiro e jogos cognitivos eletrônicos.

2.2.1 – Jogos de desafio

Quando se fala em jogos de desafio, logo, pode-se pensar que envolve muito raciocínio, criatividade, formas variadas de imaginação, o desafio leva o educando a levantar hipóteses, formular questionamentos, resolver situações, que conseqüentemente pode-o levar a se desenvolver muito bem em matemática, sobre esse aspecto (Ramos, 2013, p. 21) aponta:

Apresentam problemas que mobilizam o jogador a pensar, levantar hipóteses, experimentar, planejar, testar, realizar cálculos. Desse modo, contribuem com o desenvolvimento do raciocínio lógico, do planejamento, da percepção visual e da atenção, por exemplo.

Os jogos de desafio são extremamente favoráveis a interação e cooperação e é de grande desafio para os educadores, sendo uma tarefa árdua a se fazer em sala de aula. Por conter inovação e tecnologia no ambiente escolar, deve haver uma contribuição de todos os educadores de uma forma coletiva para assumir tal responsabilidade de implementação de determinados jogos, para que todos possam elevar o nível de eficiência dos conteúdos aos alunos para uma melhor aprendizagem. Pimentel (2021).

A aprendizagem, baseada em jogos, é uma tendência que vem sendo incorporada cada vez mais na Educação. As pesquisas de Johnson (2014) apontam para a entrada imediata de games, gamificação e aprendizagem baseada em jogos nas escolas e nas universidades. A utilização de jogos, na Educação, é uma alternativa para potencializar o interesse dos alunos, o despertar da sua curiosidade, elementos que levam a participação, ao engajamento e a colaboração, resultando na reinvenção do aprendizado. (Johnson, 2014 *apud* Pimentel, 2021, p.90).

Pimentel, (2021, p. 17). “Para tanto, o jogador tem que aprender sobre o jogo, como comandos, regras e objetivos e aprender sobre o que demandam os desafios, que inclui o aprimoramento de habilidades e conteúdo que possam estar relacionados” Pois pensar em jogos de desafios, deve-se englobar todos aqueles que levam o educando a raciocinar, a planejar uma ação, uma estratégia, uma forma de vencer, fomentando o processo cognitivo.

2.2.2 – Jogos de tabuleiro

Os jogos têm muitas contribuições para o desenvolvimento do educando enquanto ser humano, com diversas formas de “formatos, materiais, regras, níveis, tempo, complexidade, entre outros aspectos. Cada jogo possibilita ou privilegia o desenvolvimento de determinadas habilidades ou cumpre uma função específica” (Ramos, 2013, p. 21). Em se tratando dos jogos de tabuleiro, pode se considerar que:

Apresentam diversos formatos e objetivos, de modo geral, envolvem a participação de pelo menos dois jogadores, o exercício de estratégia e raciocínio lógico para vencer o adversário ou resolver o desafio apresentado. (Ramos, 2013, p.21)

Os jogos de tabuleiro são diferentes dos diferentes dos outros tipos de jogos, sejam eles digitais ou não, esse tipo de jogo envolve alguns jogadores, aonde um deles é o que dita as regras, a maioria dos jogos são divididos em grupos, dificilmente é jogada por uma pessoa apenas. Jogar coletivamente é valido, pois engloba o aspecto social e interativo dos envolvidos. Cargnin (2020)

Alguns pesquisadores definiram os jogos de tabuleiro da seguinte forma: os jogos de posição que tem características de movimentação e posicionamento de peças, em um formato geométrico, como o Gamão “que buscam envolver o jogador por meio de seu tema, apresentando, portanto, uma maior ênfase no aspecto visual e representativo, como é o exemplo do jogo Banco Imobiliário” (Parlett, 1999 *apud* Cargnin, 2020, p. 285)

Um outro teórico chamado Woods, representa os jogos de tabuleiro em clássicos. Os jogos clássicos são indeterminados, pois se modificaram ao decorrer dos anos, “geralmente são jogos abstratos como o Xadrez e o Go” (Woods, 2012 *apud* Cargnin, 2020, p. 286)

Os jogos de tabuleiro influenciam na percepção dos jogadores, de forma positiva, englobando vários aspectos relevantes para a aprendizagem, além de trabalhar constantemente a coletividade. É o que afirma Cargnin, (2020, p. 288):

A percepção refere-se à obtenção e análise de informações do ambiente, por meio dos sentidos- visão, audição, olfato, paladar e tato. Uma de suas principais funções consiste no reconhecimento de objetos, tarefa que também envolve outros processos cognitivos como atenção e memória. A percepção visual possui importância vital na orientação das ações de indivíduos videntes, evitando colisões com objetos e possibilitando que caminhem sobre superfícies irregulares sem tropeçar.

Então pode-se dizer que trabalhar com jogos de tabuleiro no ambiente escolar é enriquecedor para a aprendizagem dos educandos, de forma que auxilie no processo cognitivo e social.

2.2.3 – Jogos cognitivos eletrônicos

Os jogos eletrônicos estão em alta no século XXI, nos últimos tempos houve um avanço notável da tecnologia, englobando o mundo em sua totalidade e na instituição escolar não é diferente, a tecnologia tomou conta de uma forma benéfica na escola, com mais agilidade para os educadores chegarem ao conhecimento. A tecnologia usada para fins pedagógicos é de grande valia para os educandos, em se tratando de jogos eletrônicos para fins cognitivos Ramos (2013) afirma que:

Jogos cognitivos eletrônicos propõem desafios que exigem o exercício de aspectos cognitivos como memória, raciocínio lógico, cálculo, criatividade, resolução de problemas e atenção, por exemplo. Esses jogos podem ser apresentados em diferentes formatos, de modo geral, são jogos simples e apresentam níveis de dificuldade crescentes e podem reproduzir os jogos tradicionais, como de tabuleiro, utilizando o meio digital (Ramos, 2013, p. 21).

Por considerar que “a estrutura e a forma como as informações são apresentadas no jogo podem ter impacto psicológico”, (Ramos 2013, p. 22) menciona que em sua pesquisa focou as contribuições que os jogos eletrônicos podem ter sobre o processo de aprendizagem.

As experiências com os jogos digitais podem ser consideradas ricas, desafiantes, contextualizadas e enriquecedoras. O jogo digital caracteriza-se pela combinação de mídias e interatividade, entrelaçado por narrativas e mecânicas que engajam e mobilizam os jogadores a vencerem desafios e cumprirem objetivos. Para tanto, o jogador tem que aprender sobre o jogo, como comandos, regras e objetivos e aprender sobre o que demandam os desafios, que inclui o aprimoramento de habilidades e conteúdo que possam estar relacionados. Se são jogos multiplayer, envolvem também aprendizagens comportamentais, relacionais e estratégias, promovidas pelo diálogo entre os jogadores. Há uma mudança cognitiva, quando se joga (Pimentel, 2021, p. 16)

De acordo com a proposta, os jogos eletrônicos podem fomentar no educando, muita criatividade, melhor percepção dos desafios e uma melhor sensibilidade aos conhecimentos adquiridos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, pode-se considerar a influência que os jogos e brincadeiras fornecem para o desenvolvimento cognitivo e social do educando no ambiente escolar, as especificidades que trazem momentos prazerosos para as crianças, a contribuição que auxilia no envolvimento social com o próximo, relações interpessoais que se dá ao desenvolvimento integral do educando de forma duradoura e eficaz.

Durante a pesquisa, a principal autora utilizada para o trabalho foi a Adriana Friedmann, que em seu livro discorre sobre o brincar na educação infantil com observações, adequações e inclusão envolvendo o conceito de ludicidade, os aspectos cognitivos e sociais, a história dos jogos e brincadeiras no Brasil e o levantamento dos pensamentos de Piaget, Vygotsky e seus discípulos, discutindo ainda, sobre a função do brincar e o jogar para a função cognitiva da criança. A segunda autora que trouxe implicações importantes para a abordagem sobre os jogos e brincadeiras foi Kishimoto que apresenta em seu livro as definições de jogo, brinquedo, brincadeira e a educação, trazendo informações essenciais para o trabalho, com maior ênfase a explicação sobre a adaptação da realidade do cotidiano para os jogos e brincadeiras.

Após a realização do estudo é possível afirmar que a partir das hipóteses levantadas sobre os jogos e brincadeiras para o desenvolvimento cognitivo e social do educando, é plausível inferir tais resultados satisfatórios e relevantes para o desenvolvimento integral do educando que são os seguintes: primeiramente dos jogos, trazendo ao aluno prazer, quando se adapta ao jogo proposto em sala de aula e quando existe parceria entre a escola e os pais, a criança se desenvolve com maior rapidez e de forma eficaz. Logo a brincadeira é um elemento essencial, de direito fundamental para a criança pois a partir dela, é desenvolvida a autonomia, a imaginação e a identificação da realidade do cotidiano podendo fomentar capacidades de socialização duradouras.

Cabe mencionar que os resultados explícitos e implícitos das especificidades dos jogos e brincadeiras indicam explicações concretas sobre o desenvolvimento cognitivo e social englobando vários pensamentos de teóricos renomados sobre o assunto, explicitando a grandeza de estímulos quando a criança apenas brinca ou joga, que em seu papel são peças fundamentais para o desenvolvimento, auxiliando

na autoestima da criança, nas habilidades que vão sendo adquiridas ao jogar, da representação do real, a contribuição para sua vida social, os resultados cognitivos em relação aos estágios de desenvolvimento, todos os estímulos são enriquecedores para o educando sejam eles perceptivos, visuais, auditivos, memória, imaginação, noções de lateralidade e o domínio motor, que envolve a coordenação, todos esses aspectos contribuirão futuramente para o domínio da leitura e da escrita.

Diante desse contexto, vale acrescentar as atividades principais que levam o educando ter experiências significativas com os indivíduos, sendo eles os jogos de desafio que trabalham o raciocínio lógico, a criatividade, a resolução de problemas, ao levantamento de hipótese e a cooperação com os colegas para resolver determinado desafio incorporado pelo educador. A outra atividade seria os jogos de tabuleiro quem obtém resultados favoráveis por ser um jogo que se divide em grupos de colegas, usando a estratégia da coletividade para o aspecto social do indivíduo envolvendo o raciocínio em conjunto e a elaboração da jogada. A última atividade seria os jogos cognitivos eletrônicos, sendo uma estratégia eficaz aos dias de hoje, por ser exercida com experiências digitais, incluindo a mídia e a interatividade, fazendo com que os jogadores exerçam sua atenção aos níveis de dificuldade dos jogos, compartilhando suas dificuldades com o outro.

Por fim, esse trabalho apresenta as contribuições que os jogos e brincadeiras oferecem para o educando na instituição escolar, sendo necessário a compreensão e atenção por parte dos educadores sobre o aspecto cognitivo e social do seu aluno, entendendo que para um trabalho ser bem desenvolvido em sala de aula, os responsáveis precisam andar lado a lado, buscando conhecimento sobre o jogar e o brincar na educação infantil, quebrar o paradigma que tais atividades não tem significado algum, mas conscientizar sobre a importância e o significado, cabendo aos educadores buscar cada dia mais o conhecimento e as habilidades necessárias para trabalhar efetivamente os temas, os pais também precisam investir em conhecimento e ao apoio a instituição escolar em que seu filho está, logo com essas formas de participação os educandos desenvolverão muitas habilidades cognitivas e sociais na sociedade.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Joao Ferreira. **Revista e atualizada no Brasil**. 2 ed. Barueri- SP: Sociedade Bíblica do Brasil, 2011.

ALVES, Álvaro Marcel Palomo. A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica The history of games and the constitution of play culture. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 4, n. 1, p. 1-15, 2007. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1203>. Acesso em: 27 jun. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, 1988. V.1.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, 1998. v.2.

CAMPOS, Aline Soares; VIANA, Gardênia Coelho; SIMÕES, Luíza Lúcia Feitosa; FERREIRA, Heraldo Simões. O jogo como auxílio no processo ensino-aprendizagem: **as contribuições de Piaget, Wallon e Vygotsky**, Curitiba, v. 6, n. 5, p. 27127- 27144, 2020. Disponível em: [CAMPOS O jogo como auxílio no processo ensino-apr 231030 185309.pdf](#). Acesso em: 05 nov. 2023

CARGNIN, Filipe; BRAVIANO, Gilson. Classificação de jogos de tabuleiro modernos a partir da percepção dos processos cognitivos envolvidos. *Projética*, Londrina, v. 11, n. 2, p. 281-305, 2020. Disponível em: [CARGNIN Classificação de jogos de tabuleiro moder 231030 185356.pdf](#). Acesso em 05 nov.2023.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, [S.l.], v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004. Disponível em: https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos_alunos/doc_1311627172.pdf. Acesso em: 20 abr. 2023

DE ALENCAR, Edvoneete Souza; DE OLIVEIRA, Mariane dos Santos. História da educação infantil no Brasil: as brincadeiras e os jogos. **Perspectivas em Diálogo: revista de educação e sociedade**, Três Lagoas-MS, v. 4, n. 7, p. 51-63, 2017. Disponível em: [file:///C:/Users/Samsung/Downloads/2980-Texto%20do%20artigo-13002-1-10-20170716%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Samsung/Downloads/2980-Texto%20do%20artigo-13002-1-10-20170716%20(1).pdf). Acesso em: 27 jun. 2023

FREITAS, N. A. O.; ALMEIDA, N. M. C. B. de; TALAMONI, A. C. B. Educação infantil na base nacional comum curricular: **pressupostos epistemológicos em Piaget, Vygotsky e Wallon**. EDUCERE - Revista da Educação, Umuarama, v. 20, n. 2, p. 259-278, jul. /dez. 2020. Disponível em: [FREITAS Educação infantil na base nacional comum 231030 185732 \(3\).pdf](#). Acesso em: 05 nov. 2023

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na Educação Infantil**. Observações, adequação e inclusão. São Paulo: Moderna, 2012.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

KAMII, Constance; DEVRIES Rheta. **Jogos em Grupo na Educação Infantil: Implicações da Teoria de Piaget**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil. Pro-Posições**, Campinas, SP, v. 6, n. 2, p. 46–63, 2016. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8644269>. Acesso em: 20 abr. 2023.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 14 ed. São Paulo: Cortez, 2017. E-book.

MARTINS, Maria das Dores Garcia; SILVA, Ironcina de Fátima. A importância das atividades lúdicas através das brincadeiras e jogos na educação infantil. *In: Colóquio Estadual de Pesquisa Multidisciplinar*, 5, Mineiros, 2021.

MORAES, Giane Severino Correa; COELHO, Helda Gomes; DE AZEVEDO, Gilson Xavier. **A importância do lúdico na Educação Infantil. REEDUC-Revista de Estudos em Educação (2675-4681)**, v. 7, n. 2, p. 96-125, 2021. Disponível em: <https://www.revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/11569>. Acesso em 20 abr. 2023

NILES, Rubia Paula; SOCHA, Kátia. **A importância das atividades lúdicas na educação infantil**. *Ágora: Revista de divulgação científica*, Santa Catarina, v. 19, n. 1, p. 80-94, 2014. Disponível em: <https://www.periodicos.unc.br/index.php/agora/article/view/350> Acesso em: 30 set. 2023.

PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante, **Aprendizagem baseada em Jogos Digitais: Teoria e Prática**. Rio de Janeiro, BG Business Graphics Editora, 2021, 127 p. Disponível em: file:///C:/Users/Samsung/Downloads/PIMENTEL%20Aprendizagem%20baseada%20em%20jogos_231030_185431.pdf. Acesso em: 06 nov. 2023.

RAMOS, Daniela Karine. **Jogos cognitivos eletrônicos: Contribuições à aprendizagem no contexto escolar**. Ciências e Cognição. Trindade, Florianópolis, SC 88040-900, Brasil. V 18, nº 1, p. 019-32, 2013. Disponível em: [RAMOS Jogos cognitivos eletrônicos-contribuições a 231009 121558.pdf](https://www.periodicos.ufsc.br/index.php/cogn/article/view/121558) Acesso em: 16 out. 2023.

RIBEIRO, Disneylândia Maria; CASTRO, Janaina Luiza Moreira de; LUSTOSA, Francisca Geny. Brincadeira e desenvolvimento infantil nas teorias psicogenéticas de Wallon, Piaget e Vygotsky. *In: 10 Anos de Fiped/AINPGP: Pesquisa, Memória e Internacionalização*, n.10.2018.10ed. Anais[...] RN:UERN, 2018.