

BRINCADEIRAS E JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL¹

Joyce Adriana Silva Aquino de Queiroz²
Michelle Castro Lima³

Introdução

Ao considerar que os jogos e brincadeiras são os principais mediadores dentro do processo de ensino-aprendizagem, este artigo foi realizado para justificar uma ótica mais abrangente sobre a prática do pedagogo no ambiente da sala de aula, em vista de compreender a contribuição dos jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica dentro do processo de ensino-aprendizagem das crianças durante a educação infantil e também demonstrar a postura do professor com as crianças durante a utilização destes recursos na busca por estimular seu desenvolvimento.

Este trabalho final tem como objetivo geral descrever como o brincar e os jogos na Educação Infantil têm influência em seus aspectos motores, cognitivos, socioafetivos e psicossociais da criança. E especificamente discutir a importância do brincar no desenvolvimento da criança para estimular o momento de aprendizagem; compreender que os jogos são primordiais para o desenvolvimento infantil; analisar os métodos que diferenciem o processo de ensino-aprendizagem por meio das brincadeiras.

Ao definir o tipo de pesquisa, pode-se utilizar as reflexões de Prodanov e Freitas (2013, p.41) ao destacar que “a realização de um estudo planejado, sendo o método de abordagem do problema, o que caracteriza o aspecto científico da investigação”.

Diante disto, a finalidade deste trabalho é trazer respostas para questões, mediante a aplicação de método científico. Deste modo, o método utilizado para a realização deste trabalho foi embasado em consultas de periódicos em bases de dados científicas como a *Scientific Eletronic Library Online* (SciELO) e Google Acadêmico e revistas educacionais que possuíam materiais indexados sobre a temática.

¹ Trabalho final apresentado como requisito para avaliação no curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância.

² Graduanda do curso de Pedagogia pelo Instituto Federal Goiano (IF-Goiano), Campos Belos-GO. E-mail: joycearraias2@hotmail.com

³ Professora Orientadora. Doutora em Educação e licenciada em Pedagogia e História, atualmente professora da UFCAT. E-mail: michellelima@ufcat.edu.br

Gil (2019) destaca que a pesquisa bibliográfica reside no intuito de proporcionar ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar de maneira direta. Para o autor, é imprescindível que o pesquisador faça um levantamento dos temas e tipos de abordagem já trabalhados por outros estudiosos, assimilando conceitos e explorando características já publicadas.

Pode ser considerada também de caráter exploratória, uma vez que, envolve um levantamento bibliográfico de dados, explorando materiais de autores já conceituados com vivências no tema brinquedo, brincadeiras e jogos. A pesquisa exploratória possui um planejamento flexível, permitindo o estudo do tema sob várias perspectivas (PRODANOV; FREITAS, 2013).

Quanto a abordagem, pode ser delimitada como pesquisa qualitativa, pois refere-se a resultados de uma investigação que procura explicar o porquê das coisas, isto é, a realidade das crianças na Educação Infantil. Para Marconi e Lakatos (2019), a pesquisa qualitativa trabalha com vários significados, motivos, crenças, valores e atitudes, correspondendo a um espaço profundo das relações.

Desta forma a problemática norteadora desse trabalho partiu da seguinte pergunta: como as brincadeiras e os jogos podem agregar no desenvolvimento motor-cognitivo e na aprendizagem da criança na Educação Infantil? Para responder tal questão iremos discutir o desenvolvimento e a aprendizagem infantil e a concepção de jogos para essa etapa.

DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM INFANTIL

O desenvolver humano, o aprender e suas relações entre o desenvolver e o aprender são temáticas centrais nos trabalhos de Vygotsky. Para todo processo de pela qual a criança passa não é algo apenas biológico, mas está ligada ao contexto que a ela está inserida, bem como, a mediação e condições de acesso aos diferentes conhecimentos. Desta forma,

O desenvolvimento do sujeito humano se dá a partir das constantes interações com o meio social em que vive, já que as formas psicológicas mais sofisticadas emergem da vida social. Assim o desenvolvimento do psiquismo humano é sempre mediado pelo outro

(outras pessoas do grupo cultural), que indica, delimita e atribui significados à realidade. (REGO,2011, p.61)

Nas reflexões de Vygotsky (1991), para identificarmos o desenvolvimento da criança, é essencial levar em conta as necessidades dela e os incentivos que são eficientes para inseri-las em ação. Assim, o seu avanço está ligado a uma mudança nas motivações e incentivos, por exemplo, aquilo que é de interesse para um bebê e não para uma criança um pouco maior.

Segundo Vygotsky possuímos as funções psicológicas chamadas elementares ao nascer, que vão sendo desenvolvidas por meio da interação com o meio social e cultural a ponto de serem chamadas de funções psicológicas superiores (auto-observação, intencionalidade, planejamento, capacidade de pensamento abstrato, metacognição). Assim, ao nascermos realizamos atividades involuntárias e não intencionais, como a memória orgânica⁴ e imediata⁵. A medida que temos contato com o meio social e cultural, principalmente se esse contato for mediado, a criança realizará atividades intencionais utilizando o que o Vygotsky (1991) chama de funções psicológicas superiores.

A partir dos estudos de Vygotsky podemos compreender a relevância dos ambientes sociais para o desenvolvimento infantil, neste artigo iremos discutir especificamente o ambiente escolar o qual desempenha um importante papel na formação dos conceitos.

Os processos psicológicos superiores originam-se nas relações sociais sendo a conversão dessas em funções mentais. É por meio da socialização que o indivíduo desenvolve os processos mentais superiores, e, é por meio da mediação⁶ que acontece a internalização de uma atividade e comportamento. Isso quer dizer que a conversão de relações sociais em funções mentais superiores não é direta, mas sim mediada pelo uso de instrumentos e signos.

Segundo Vygotsky (1991), o instrumento é algo que pode ser usado para fazer alguma coisa. Os animais também usam instrumentos em sua interação com o ambiente. O signo é algo que significa uma outra coisa e é também um instrumento

⁴ É um jogo o qual apresenta curiosidades e aplicações de todos os compostos orgânicos. Este tipo de abordagem de ensino pode despertar o interesse dos alunos.

⁵ Retém a informação logo que é recebida. Um exemplo é quando se é apresentado ao nome de uma pessoa que se acaba de conhecer.

⁶ Constitui-se como um processo que necessita de dois elementos para ser realizada: são eles, o instrumento e o signo (FERREIRA, 2016).

mediador. A combinação do uso de instrumentos⁷ e signos⁸ é característica humana e permite o desenvolvimento de funções mentais superiores.

Desta forma, consideramos os brinquedos e jogos por ter uma relação abstrata com o que significam e por isso, são essenciais para o desenvolvimento infantil, já que é os processos de simbolização e de representação que levam ao pensamento abstrato.

Entretanto, independente da tipologia ou das características do brinquedo e necessário pelo ato de brincar, o desenvolvimento infantil encontra-se de certo modo estimulado. Já que, as primeiras brincadeiras da criança são vistas desde o primeiro ano de vida e sendo pautadas na observação e manipulação de objetos concretos, oferecendo a mesma, portanto, a compreensão e exploração por meio dos sentidos. Dohme (2002) reforça ainda que as brincadeiras alteram conforme se aumenta a faixa etária do indivíduo. Isto é, na sequência da criança, começa a reduzir o brincar com jogos de exercícios⁹ e dando espaço aos jogos simbólicos¹⁰.

CONCEPÇÕES GERAIS SOBRE JOGOS E BRINCADEIRAS

Inicialmente, pretende-se demonstrar aqui esclarecimentos sobre alguns conceitos utilizados de forma contínua no cotidiano escolar. Parte-se, então do primeiro termo, denominado jogo. De acordo com Friedman (1996), que de forma básica, apresenta o termo jogo como sendo derivado do latim *jocus*, constando de seu significado o gracejo ou divertimento, passatempo e que esteja sujeito a regras.

Apesar dessa concepção que inicia esse debate, é essencial que se perceba que o jogo é uma atividade a ser desenvolvida em caráter físico, mas também intelectual, tendo regras estabelecidas e que devem ser cumpridas, havendo em seu desenvolvimento ganhadores e/ou perdedores e com isso oportuniza-se o trabalho

⁷ Mediam as nossas relações com o outro, seja este outro o mundo que nos cerca ou outro indivíduo (REGO, 2004).

⁸ Instrumentos psicológicos, ferramentas auxiliares no controle da atividade psicológica (VYGOTSKI, 2007).

⁹ Jogos sensório-motores, relacionados ao prazer funcional e/ou tomada de consistência de novos poderes (NEGRINI, 1994).

¹⁰ Aparecem no final dos dois anos de idade, com o aparecimento da função simbólica (representação de um objeto ausente) quando a criança entre no estágio primário de desenvolvimento cognitivo (BARBOSA; BOTELHO, 2008).

com emoções e sensações de maneira individual e coletiva também, tal como: insatisfação ou satisfação, alegria ou tristeza, dentre outras.

Segundo Friedmann (2012), a criança que brinca com o jogo não a caracteriza apenas como uma brincadeira, mas também uma ação verdadeira. Por isto, o jogo pode ser percebido como uma forma de desenvolvimento e socialização. Deste modo, ao se identificar com a brincadeira envolvendo o jogo, a criança não percebe ou tem consciência do seu real significado.

Neste viés, o jogo com a brincadeira representa recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico mental e psicossocial da criança, isto porque, ela ao se desenvolver fisicamente, com a ajuda do jogo, aprende a correr, pular, saltar, se relacionar, controlar seus sentimentos no meio social do convívio.

Em outra vertente, no que diz respeito à brincadeira, conforme o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), é uma imitação, transformada no plano das emoções e das ideias de uma realidade anteriormente experienciada. Nesta situação, a criança quando brinca, reproduz situações vivenciadas no âmbito em que ela está inserida, uma vez que, se diverte, desenvolve novas habilidades, internaliza regras, bem como, expõe sentimentos e emoções (BRASIL, 1998).

Conforme esta compreensão por parte do documento, defende-se cada vez mais que as brincadeiras sejam inseridas aos conteúdos diários, para que assim favoreça tudo o que a criança merece aprender e de modo satisfatório. Assim, a Educação Infantil torna-se o lugar adequado para que isso se concretize de maneira planejada, organizada e com finalidades concretas.

De modo mais científico, Oliveira (2002, p.160) ressalta que por meio da brincadeira:

criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo e de distinguir entre pessoas, possibilitadas especialmente pelos jogos de faz-de-conta e os de alternância respectivamente. Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferenças perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característicos de seu pensamento verbal. (OLIVEIRA, 2002, p.160).

Em se tratando de aspecto educacional, embora não seja bem compreendido por alguns participantes e mediadores, jogos e brincadeiras podem ser utilizados no

ambiente escolar, quando objetivam o estímulo e a convivência entre seus pares e a compreensão de que as regras estabelecidas compõem a noção de limites e conduzem ao aprendizado (FREIRE, 1994).

De acordo com Kishimoto (1996), a inclusão do jogo infantil nas propostas pedagógicas remete-nos para a necessidade de seu estudo nos tempos atuais. A importância dessa modalidade de brincadeira justifica-se pela aquisição do símbolo, sendo alterado os significados de objetos, de situações criando novos significados que se desenvolve uma função simbólica, o elemento que garante uma racionalidade ao ser humano e o brincar de faz-de-conta para que a criança aprenda a criar símbolos.

Logo, o jogo neste contexto, corresponde a um aspecto lúdico do ser humano, e juntamente com ele surge a brincadeira, também de maneira lúdica é uma atividade espontânea e livre, estando condicionada a motivação e interesse do eu que nela se envolvem.

Nesta linha de raciocínio, Vygotsky (2007) reforça que na Educação Infantil, a brincadeira e o jogo constituem-se como uma atividade predominante e criam zonas de desenvolvimento proximal. Isto é, ao prover uma situação imaginária através da atividade livre, a criança desenvolve uma iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais.

Como já explicitado, é perceptível que os jogos e brincadeiras façam parte da Educação Infantil, onde o pensamento abstrato se forma a partir do concreto. Por meio dos jogos e brincadeiras, as crianças desenvolvem habilidades de contagem e comparação nas atividades que potencializam a competição e a diversão (LEARNING, 2008).

Segundo o RCNEI, o jogo tem um conjunto de significados e serve como forma de compreender as atividades realizadas pelas pessoas que as auxiliam em suas relações. As crianças ao realizarem recreação, apropriam-se de regras e estimulam a aprendizagem com o outro. É essencial perceber como a criança, por meio do lúdico, desenvolve importantes capacidades como a socialização, criatividade, memorização e imaginação (BRASIL, 1998).

Conforme Kishimoto (2007, p.7), “o brinquedo deve ser entendido como objeto sempre, suporte de brincadeira, com a descrição de uma conduta estruturada, com regras, e jogos dentro da Educação Infantil para designar tanto o objeto como as regras do jogo da criança”.

Ainda, sob esta ótica, Kishimoto (2007) complementa que é possível afirmar que a criança por meio do brinquedo realiza ações que estão além do seu imaginário, ela passa a interpretar e imitar a vida adulta, ou seja, ela passa a representar funções da vida adulta, recriando situações vivenciadas, agindo no mundo que a rodeia tentando apreendê-lo.

JOGOS E BRINCADEIRAS: A APRENDIZAGEM MEDIADA

De acordo com Oliveira (1995) e em complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o comportamento das crianças é fortemente determinado pelas características das situações concretas em que se encontram. Dessa forma, uma criança com faixa etária reduzida sempre deseja algo de imediato, ocasionando no intervalo entre o desejo e a satisfação, como sendo muito curto. No entanto, crianças com faixa etária elevada, em idade pré-escolar, estão sujeitas a desejar algo impossível de ser realizado de maneira imediata (BRASIL, 2018).

Neste momento, entra em cena, a imaginação, a qual é um processo psicológico novo para a criança. Podendo ser invertida a velha frase que reforça que o brincar da criança é a imaginação em ação e a situação imaginária de qualquer brincar está inserida dentro das normas de comportamento. Assim, fica possível concluir que não existe brinquedo sem regras, mesmo que essas não sejam estabelecidas em um primeiro momento. Por exemplo, caso a criança se imagine como mãe de uma boneca, neste brincar ela irá obedecer às regras do comportamento maternal (ROLIM; GUERRA; TASSIGNY, 2008).

Sob esta perspectiva, é no brinquedo que a criança aprenda a agir numa esfera cognitiva¹¹, ao invés de uma esfera visual externa¹², ao depender das motivações e tendências internas, e não apenas pelo incentivo fornecido pelos objetos externos (ROLIM; GUERRA; TASSIGNY, 2008).

Para Melo e Valle (2005), outro fator que pode ser observado na brincadeira, é o desenvolvimento emocional e da personalidade da criança. Além do prazer, as crianças, expressam por meio do brincar, a expressão do domínio, estabelecimento de contatos sociais e o aumento das experiências, bem como, adicionam que o

¹¹ Permite ultrapassar a dimensão perceptiva motora do comportamento (KISHIMOTO, 2007).

¹² Passa a ver o objeto (significado) de objetos e a ação, ou seja, as atitudes da criança passam a surgir por meio das ideias e não das coisas (VYGOTSKY, 1991).

brinquedo proporciona a exteriorização de medos e angústias e atuam como uma válvula de escape para as emoções.

Em complemento à afirmação anterior, Oliveira (1995) pontua ainda que o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança, acarretando um desenvolvimento proximal e um domínio psicológico em constante transformação, referindo-se, especificamente, ao caminho de amadurecimento de suas funções e/ou ações que, se no presente momento, a criança desempenha com a ajuda de um adulto, futuramente se tornará independente para conseguir realizar.

Dentro dos aspectos simbólicos de sociabilidade¹³, linguagem e cognição também são estimuladas na brincadeira. Desta forma, o jogo se coloca como um método de as crianças interagirem entre si, vivenciar situações, manifestar inquietações, formular estratégias e, ao analisarem seus possíveis acertos e erros, reformular sem qualquer punição, um planejamento e novas intervenções (CORDAZZO; VIEIRA, 2007).

Friedmann (1996) destaca também que a cognição e o desenvolvimento intelectual são exercitados em jogos em que a criança possa testar principalmente a relação causa-efeito. Na vida real, isto normalmente é impedido pelos adultos para evitar certos desastres e acidentes. No entanto, no jogo ela pode vivenciar estas situações e testar as mais distintas possibilidades de ações. E essas, interferem claramente no resultado do jogo, sendo necessário que a criança passe a realizar um planejamento de estratégias para vencer o jogo.

Assim, é fácil deduzir que o aprendizado da criança começa muito antes de ela vir a frequentar a escola, afinal, todas as situações de aprendizado que são compreendidas pelas crianças na escola já possuem uma história prévia, ou seja, a criança já se deparou com algo relacionado do qual pode tirar experiências (OLIVEIRA, 1995).

Em Vygotsky (2007), justamente por sua ênfase nos processos sócio-históricos, a ideia de aprendizado compõe a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo, trazendo a reflexão que o conceito de Vygotsky tem um significado mais abrangente e sempre envolvendo interação social.

A interação social enriquece as estruturas, porém não esclarecem o complexo e o difuso processo de construção do conhecimento, tendo em vista que, este não

¹³ Simbolismo marcado por várias relações (CORDAZZO; VIEIRA, 2007).

pode ser ensinado por transmissão ao sujeito. Analógico à isto, para abarcar este conhecimento, o indivíduo em desenvolvimento possui estruturas, as quais lhes estimulam a assimilar e compreender o mundo que o cerca, enfatizando assim, a existência de um mecanismo construtor interno (GARCIA, 1998).

Desse modo, o homem caracteriza-se por uma sociabilidade primária, possuindo uma sociabilidade precoce, sendo, portanto, seu desenvolvimento, permeado pelas interações para com os outros indivíduos. É por intermédio de um adulto que a criança se engaja em suas atividades. Indiscutível, todo cerne do comportamento infantil acaba por interiorizar e arraigar no social (VYGOTSKY, 2007).

À vista disso, uma tendência que acabou ganhando espaço foi a ludoeducação sendo abordada de forma pioneira por Vânia Dohme e Tiziko Kishimoto desde o ano de 2002, onde tem sua concepção em educar através do brincar, a construção de participação do aluno e de um modo que, para este, seja lúdico e possa vir a estimular o desenvolvimento tanto emocional quanto social entre as crianças e os professores (DOHME, 2002; KISHIMOTO, 2007).

Respeitando este espaço das brincadeiras, o educador poderá desenvolver novas habilidades no repertório de seus alunos e sugerindo que as intervenções não específicas por parte dos professores possam oferecer várias possibilidades e também estimular a criatividade nas crianças (DOHME, 2002).

Com todos estes pressupostos, é possível perceber que o desenvolvimento infantil está atrelado a sua relação com o ambiente e só irá se firmar caso ocorra o contato e suporte com outros indivíduos. Então, o brincar acaba sendo um auxílio para o processo de aprendizagem da criança. Como enfatiza Ferreira, Misse e Bonadio (2004), o brincar deve ser um dos eixos da organização escolar e a sala de aula acaba ficando mais enriquecida do desenvolvimento motor, intelectual e criativo da criança.

Por fim, a relação entre o desenvolvimento, o brincar e a mediação são essenciais para a construção de novas aprendizagens, existindo uma estreita vinculação entre as atividades lúdicas e as funções psíquicas superiores, podendo-se afirmar a sua relevância sociocognitiva para a Educação Infantil. Inserido neste viés, as atividades lúdicas podem ser o melhor caminho de interação entre os adultos e as crianças e entre as crianças entre si para gerar novos métodos de desenvolvimento infantil e de reconstrução do conhecimento (ROLIM; GUERRA; TASSIGNY, 2008).

Considerações Finais

Ao realizar esta pesquisa, foi possível observar a importância dos jogos e brincadeiras como um instrumento de ensino-aprendizagem no ambiente escolar, principalmente pelo fato de o educador levar em consideração não apenas a teoria para ser trabalhada dentro da sala, como também, a prática no ambiente, através de suas vivências, experiências, dinâmicas e incentivo, despertar a motivação das crianças e buscar um melhor resultado no desenvolvimento das mesmas.

Na sua influência para com o desenvolvimento infantil, os jogos e brincadeiras podem ser utilizados como mediadores para estimular possíveis entraves e déficits encontrados em algumas características de desenvolvimento. Todavia, os profissionais, em específico, os pedagogos, devem saber lidar com estas crianças e estarem atentos, para não se apegarem apenas a aspectos isolados, visto que, todos estes possam estar atrelado e exercendo influencias uns com os outros.

No que se refere ao processo de ensino-aprendizagem, o lúdico é um ponto imprescindível para este processo, sendo pautado sempre no bem estar da criança e compreendendo a perspectiva que, tanto o jogo, quanto a brincadeira deve estar presente nas vidas das crianças, afinal, faz-se importante resgatar e praticar com maior frequência o lúdico nas escolas, trazendo para dentro da sala de aula, diferentes tipos de atividades, de modo dinâmico e prazeroso.

Por fim, utilizar os jogos e brincadeiras como um instrumento é aproveitar a motivação que as crianças tem para este comportamento e tornar a aprendizagem dos conteúdos dentro da sala de aula mais atrativos, resultando em condições facilitadoras para a aprendizagem, quanto para os professores, que poderão dispor de mais uma ferramenta para alcançarem seus objetivos escolares para com as crianças e também com a sociedade como um todo.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, S.L; BOTELHO, H.S. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Lavras, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação. RCNEI – **Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil**. Brasília, 1998.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. 2018.
Disponível em:

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit e.pdf. Acesso em: 05 mai. 2023.

FERREIRA, B.V. **Uma orientação didático-pedagógica para a construção do conhecimento dos métodos descritivos**. 2016. Disponível em: http://www2.unucseh.ueg.br/ceped/edipe/anais/ledipe/Gt9/9-a_orientacao.htm. Acesso em: 05 mai. 2023.

FREIRE, J. B. Educação do corpo inteiro: teoria prática da educação física. São Paulo: Editora Scipione, 1994.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e aprender – o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão**. 1. Ed. – São Pa; Moderna, 2012.

GARCIA, S.M. **A Construção do Conhecimento Segundo Jean Piaget**, 1998.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2019.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Org. **Jogo, brincadeiras e a educação**. 8. Ed. São Paulo: Cortez, 2007.

LEARNING, Cegage. **O Brincar e suas teorias** / organizadora Tizuko Morchida Kishimoto – São Paulo: 2008

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico**. 8 ed. São Paulo: Atlas, 2019.

NEGRINE, Airton. **Concepção do jogo em Piaget**. In: _____ **Aprendizagem & Desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogo**. Porto Alegre: Prodil, 1994, p. 32-45.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos. **Educação infantil: fundamentos e métodos**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo, RS. 2013.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotski – Uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis: Vozes, 1998.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 22. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011

YVOTSKY, L S. **A Formação social da mente**. Tradução de José Cipolla Neto; Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afecheto; 7. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

YVOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

TERMO DE RESPONSABILIDADE AUTORAL

Eu, Joyce Adriana Silva A. de Aguiar discente do curso de Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância do IF Goiano, autor do artigo científico intitulado Brincadeiras e jogos na Educação Infantil, declaro, para os devidos fins da Lei nº 9.610, de 19/02/98, que me responsabilizo inteiramente perante o IF Goiano, o (a) professor (a) orientador (a) e demais membros da banca examinadora, pelo aporte ideológico e referencial, me responsabilizando por eventual plágio do texto que consubstancia a obra de minha autoria, submetida à banca examinadora para defesa de Trabalho de Conclusão (TC) do curso de Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância. Destarte, sob as penas da lei, estou ciente das responsabilidades administrativas, civis e criminais em caso de comprovada violação dos direitos autorais.

Palmas Cidade, 29 de Abril de 2023

Joyce Adriana S. Aguiar de Aguiar
Acadêmico/Autor

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CURSO

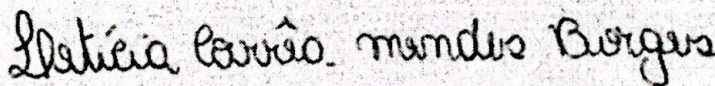
Ao(s) vinte e nove dia(s) do mês de abril de dois mil e vinte e três, às 07horas e 30 minutos, reuniu-se a banca examinadora composta pelos docentes: Michelle Castro Lima (orientador), Elisângela Ferreira de Araújo (membro), Leticia Corrêa Mendes Borges (membro), para examinar o Trabalho de Curso intitulado “BRINCADEIRAS E JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL” da estudante Joyce Adriana Silva Aquino de Queiroz, Matrícula nº 2018206221350387. do Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância. A palavra foi concedida ao(a) estudante para a apresentação oral do TC, houve arguição do(a) candidato pelos membros da banca examinadora. Após tal etapa, a banca examinadora decidiu pela APROVAÇÃO do(a) estudante. Ao final da sessão pública de defesa foi lavrada a presente ata que segue assinada pelos membros da Banca Examinadora.



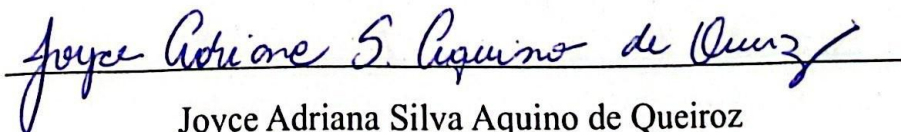
Michelle Castro Lima
Orientador/Presidente da Banca



Elisângela Ferreira de Araújo
Membro



Leticia Corrêa Mendes Borges
Membro



Joyce Adriana Silva Aquino de Queiroz
Acadêmico

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES TÉCNICO-CIENTÍFICAS NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IF GOIANO

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano a disponibilizar gratuitamente o documento em formato digital no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICO-CIENTÍFICA

- Tese (doutorado) Artigo científico
 Dissertação (mestrado) Capítulo de livro
 Monografia (especialização) Livro
 TCC (graduação) Trabalho apresentado em evento

Produto técnico e educacional - Tipo:

Nome completo do autor:

Joyce Adriana Silva Aquino de Queiroz

Matrícula:

2018206221350387

Título do trabalho:

BRINCADEIRAS E JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

RESTRIÇÕES DE ACESSO AO DOCUMENTO

Documento confidencial: Não Sim, justifique:

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: 22 /08 /2023

O documento está sujeito a registro de patente? Sim Não

O documento pode vir a ser publicado como livro? Sim Não

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O(a) referido(a) autor(a) declara:

- Que o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- Que obteve autorização de quaisquer materiais incluídos no documento do qual não detém os direitos de autoria, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- Que cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano.

Campos Belos-GO
Local

21 /08 /2023
Data

Assinatura do autor e/ou detentor dos direitos autorais

Ciente e de acordo:

Assinatura do(a) orientador(a)