

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO  
– CAMPUS RIO VERDE  
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM FORMAÇÃO DE PRO-  
FESSORES E PRÁTICAS EDUCATIVAS

## **O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Autora: Maria Odete da Silva Ribeiro  
Orientadora: Profa. Ma. Jeanne Mesquita de Paula Leão

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO  
– CAMPUS RIO VERDE  
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM FORMAÇÃO DE PRO-  
FESSORES E PRÁTICAS EDUCATIVAS

## **O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Autora: Maria Odete da Silva Ribeiro  
Orientadora: Profa. Ma. Jeanne Mesquita de Paula Leão

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como parte das exigências para obtenção do título de Especialista em Formação de Professores e Práticas Educativas no Programa de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Formação de Professores e Práticas Educativas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Rio Verde.

RIO VERDE – GO  
Junho – 2022

Sistema desenvolvido pelo ICMC/USP  
Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
**Sistema Integrado de Bibliotecas - Instituto Federal Goiano**

SP324b Silva, Maria Odete da  
O brincar na educação infantil / Maria Odete da  
Silva; orientadora Jeanne Mesquita de Paula. -- Rio  
Verde, 2022.  
20 p.

TCC (Graduação em Especialização em Formação de  
Professores e Práticas Educativas) -- Instituto  
Federal Goiano, Campus Rio Verde, 2022.

1. Brincar. 2. Ludicidade. 3. Aprendizagem. 4.  
Metodologias de Aprendizagem. I. Paula, Jeanne  
Mesquita de , orient. II. Título.

## **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 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

### **IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICO-CIENTÍFICA**

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Tese                                   | <input type="checkbox"/> Artigo Científico              |
| <input type="checkbox"/> Dissertação                            | <input type="checkbox"/> Capítulo de Livro              |
| <input checked="" type="checkbox"/> Monografia – Especialização | <input type="checkbox"/> Livro                          |
| <input type="checkbox"/> TCC - Graduação                        | <input type="checkbox"/> Trabalho Apresentado em Evento |
| <input type="checkbox"/> Produto Técnico e Educacional - Tipo:  |   |

Nome Completo do Autor: Maria Odete da Silva Ribeiro

Matrícula: 2019202302360253

Título do Trabalho: O brincar na educação infantil

#### **Restrições de Acesso ao Documento**

Documento confidencial:  Não  Sim, justifique: \_\_\_\_\_

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: 30/06/2022

O documento está sujeito a registro de patente?  Sim  Não

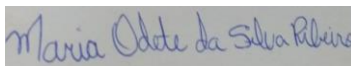
O documento pode vir a ser publicado como livro?  Sim  Não

### **DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA**

O/A referido/a autor/a declara que:

1. 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;
2. Obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, 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;
3. 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.

Rio Verde, 25/06/2022



Assinatura do Autor e/ou Detentor dos Direitos Autorais

Ciente e de acordo:



Jeanne Mesquita de Paula Leão  
Matrícula 1667133

Assinatura do(a) orientador(a)



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO

Ata nº 2/2021 - SAPNE-RV/DE-RV/CMPRV/IFGOIANO

## PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO E INOVAÇÃO

### ATA Nº 7

#### BANCA EXAMINADORA DE DEFESA DE TRABALHO DE CURSO

Aos oito dias do mês de março do ano de dois mil e vinte e um, às 18h (dezoito horas), reuniram-se os componentes da banca examinadora em sessão pública realizada por videoconferência, para procederem a avaliação da defesa de Trabalho de Curso, em nível de Especialização, de autoria de Maria Odete da Silva Ribeiro, discente do Programa de Pós-Graduação em Latu Sensu em Formação de Professores e Práticas Educativas do Instituto Federal Goiano - Campus Rio Verde. A sessão foi aberta pela presidente da Banca Examinadora, Prof. Ma. Jeanne Mesquita de Paula Leão, que fez a apresentação formal dos membros da Banca: Ma. Patrícia Gouvêa Nunes e a Ma. Fernanda Costa Fagundes Silva. A palavra, a seguir, foi concedida a autora para, em 20 minutos, proceder à apresentação de seu trabalho, intitulado **-O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. Terminada a apresentação, cada membro da banca arguiu o examinado, tendo-se adotado o sistema de diálogo sequencial. Terminada a fase de arguição, procedeu-se a avaliação da defesa. Tendo-se em vista as normas que regulamentam o Programa de Pós-Graduação em Latu Sensu em Formação de Professores e Práticas Educativas, e procedidas às correções recomendadas, o Trabalho de Curso foi **APROVADO**, considerando-se integralmente cumprido este requisito para fins de obtenção do título de **Especialista em Formação de Professores e Práticas Educativas** pelo Instituto Federal Goiano - Campus Rio Verde. A conclusão do curso dar-se-á quando da entrega na secretaria do Pós-Graduação em Latu Sensu em Formação de Professores e Práticas Educativas do Instituto Federal Goiano - Campus Rio Verde da versão definitiva do Trabalho de Curso, com as devidas correções. Assim sendo, a defesa perderá a validade se não cumprida essa condição, em até **60 (sessenta) dias** da sua ocorrência. A Banca Examinadora recomendou algumas referências que poderão auxiliar no aperfeiçoamento desse Trabalho de Curso. Cumpridas as formalidades da pauta, a presidência da mesa encerrou esta sessão de defesa de Trabalho de Curso, e para constar, foi lavrada a presente Ata, que, após lida e achada conforme, será assinada eletronicamente pelos membros da Banca Examinadora.

Membros da Banca Examinadora

Nome	Instituição	Situação no Programa
Profª Ma. Jeanne Mesquita de Paula Leão	Instituto Federal Goiano - Campus Rio Verde	Presidente
Profª Ma Patrícia Gouvêa Nunes	Instituto Federal Goiano -	Membro Titular

	Campus Rio Verde	
Fernanda Costa Fagundes Silva	Secretaria Municipal de Educação de Rio Verde	Membro Titular

Documento assinado eletronicamente por:

- **Patrícia Gouvea Nunes, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 16/03/2021 11:01:28.
- **Jeanne Mesquita de Paula Leao, PEDAGOGO-AREA**, em 15/03/2021 19:12:15.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 08/03/2021. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifgoiano.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 246880

Código de Autenticação: 8559476942



INSTITUTO FEDERAL GOIANO  
Campus Rio Verde  
Rodovia Sul Goiana, Km 01, Zona Rural, None, RIO VERDE / GO, CEP 75901-970  
(64) 3620-5600

## O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

### RESUMO

A ludicidade, explorada de modo adequado na escola, tendo o professor como mediador, é um instrumento de grande importância na construção do conhecimento, em vários aspectos, entre eles o físico, social, afetivo, emocional e cognitivo, e não deve ser vista só como um ato de aprendizagem significativa, mas também como uma atividade prazerosa. Quando a criança brinca forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento. Assim, o objetivo do presente estudo busca atribuir o significado do brincar para a educação infantil, analisando a importância das brincadeiras e dos jogos, instigando os profissionais da educação do sentido pedagógico que esses proporcionam às crianças. A metodologia utilizada é a revisão bibliográfica, com a contribuição de autores renomados como Wajskop (2012), Almeida (2004), Bicudo (2003), Kishimoto (2001).

**Palavras-chave:** Brincar. Ludicidade. Aprendizagem. Metodologias de Aprendizagem.

### ABSTRACT

Playfulness used appropriately in school, with the teacher as a mediator, is a very important instrument in the construction of knowledge, in several aspects, including the physical, social, affective, emotional and cognitive, and should not be seen only as an act of meaningful learning, but also as a pleasurable activity. When children play, they form concepts, relate ideas, establish logical relationships, develop oral and body expression, reinforce social skills, integrate into society and build their own knowledge. Thus, the objectives of the present study are to attribute the meaning of playing to early childhood education, to analyze the importance of playing and games, making education professionals aware of the pedagogical sense that these provide to children. The methodology used is the bibliographic review, with the contribution of renowned authors such as Wajskop (2012), Almeida (2004), Bicudo (2003), Kishimoto (2001).

**Keywords:** Play. Playfulness. Learning. Learning Methodologies.

## 1. INTRODUÇÃO

O brincar na Educação Infantil é abordado como componente que auxilia no desenvolvimento, interação e construção da aprendizagem, pois, por meio do lúdico a criança aprende e vai construindo a formação.

O docente da Educação Infantil fundamenta suas atividades nas Diretrizes Curriculares para Educação Infantil, construídas com o fundamento de que a criança deve brincar. Entretanto, ele também entende que isso se interliga a outras disciplinas, de forma lúdica e de modo a despertar as habilidades e a cognição infantil.

Desde os primeiros anos de vida o brincar está presente no dia a dia da criança; as brincadeiras lhe proporcionam alegria, liberdade e contentamento, desenvolvendo a fantasia, a imaginação no mundo em que vivem.

O brincar é uma linguagem natural das crianças, portanto é necessário que esteja presente nas escolas desde a educação infantil, pois ajudará no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social.

Com o uso da ludicidade fica mais fácil trabalhar aspectos da atividade pedagógica a partir de elementos do cotidiano que favoreçam o desenvolvimento cognitivo, social e emocional da criança.

Na organização do trabalho pedagógico, o docente sabe que é preciso atuar permitindo às crianças aprender a conviver, aprender a ser, aprender a fazer e aprender a aprender, os ideais da instituição é garantir o bem-estar da criança atendida, assegurando seu crescimento e promovendo sua aprendizagem através atividades lúdicas e prazerosas.

A brincadeira usada de modo adequado na escola, a partir da Educação Infantil, tendo o professor como mediador do processo, é um instrumento de grande importância na construção do conhecimento da criança, fazendo com que ela desperte para o mundo da interação social e comunicação, não só como um ato de aprendizagem significativa, mas também como uma atividade prazerosa.

É importante que o educador da infância, conheça bem os conhecimentos específicos a área, tais como: as fases do desenvolvimento infantil, as diferentes linguagens, os conhecimentos escolares específicos de cada faixa etária e acrescente o lúdico nos programas educacionais a fim de tornar a sua prática pedagógica em



momentos de prazer e significação.

Consciente, então, da importância de aplicar, com abundância, as brincadeiras e os jogos nas atividades educacionais da criança, o profissional competente saberá criar estratégias e situações que gerem aprendizagens mais interessantes usando recursos lúdicos no processo de ensino aprendizagem.

Em consideração às afirmações acima, através de revisão literária, buscou-se cumprir o objetivo de atribuir o significado do brincar para a educação infantil, conhecer a importância da ludicidade para a aprendizagem infantil, discutir como a criança pode e deve aprender a brincar, perceber as inúmeras possibilidades de aprendizagem, com os jogos e brincadeiras infantis, valorizar as atividades lúdicas para o desenvolver dos conhecimentos.

Assim, o estudo foi pautado na pesquisa qualitativa descritiva que tem como perfil a análise de estudos bibliográficos sobre um determinado tema.

De acordo com GIL (2002) pode-se definir pesquisa como um procedimento racional, sistemático e reflexivo, baseado em métodos específicos, passíveis de reprodução, visando descobrir respostas a questionamentos propostos em qualquer área de conhecimento.

O estudo se organiza considerando “o brincar na Educação Infantil” e, após desenvolvimento do tópico, as considerações finais.

## **2. O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

O docente aprende que Diretrizes Curriculares para Educação Infantil – DCNEI - é construída com o fundamento de que a criança deve brincar. Entretanto, ele também entende que isso se interliga a outras disciplinas, de forma lúdica e de modo a despertar as habilidades e a cognição infantil.

Até pouco tempo, em muitas instituições de Educação Infantil, o currículo escolar era considerado uma seqüência de conteúdos escolares em que cada disciplina é estruturada de acordo com as exigências e normas da Secretaria de Educação e se caracterizando pelo modo próprio de ser de cada escola, pelo bom funcionamento de suas atividades e pela forma padronizada de se trabalhar com a educação e com os

alunos (SACRISTÃN, 2000).

O aprendizado é resultado também de ações do convívio social e familiar e estas chegam às crianças em forma de histórias, contos, músicas, brincadeiras e jogos. A prática pedagógica, mesmo na Educação Infantil, deve ser organizada de modo a propiciar aos alunos condições de desenvolver uma imagem positiva de si mesmos confiantes em suas capacidades e com percepções de suas limitações. Imprescindível às crianças é o oferecimento de experiências reais, sejam elas voltadas às brincadeiras ou às aprendizagens orientadas (SILVA, 2003).

Para que se possa compreender a importância do brincar na educação infantil é importante que se conheça sobre ludicidade, jogos e brincadeiras. Segundo Almeida (1987) já na antiga Grécia pensadores como Platão (427-348 A.C) defendiam as atividades lúdicas com valor educativo.

De acordo com o mesmo autor, na Idade Média, havia uma concepção abstrata de infância onde a mesma não existia socialmente, o que conseqüentemente resultou numa falta de conhecimento quanto às peculiaridades infantis. Nessa época, considerava-se normal o alto índice de mortalidade infantil, pois fazia parte da natureza infantil, algumas crianças que sobreviviam esta fase eram retiradas de suas famílias e levadas à companhia de outras pessoas, recebendo educação segundo seus princípios.

Todas as crianças com até oito anos de idade eram consideradas iguais, sem diferenciação entre meninos e meninas. Os jogos e brincadeiras eram realizados entre ambos, sendo que os brinquedos também eram iguais. A partir dos oito anos já ingressavam no mundo dos adultos sem distinguir-se deles, acreditava-se que a capacidade de assimilação da criança era idêntica a do adulto, apenas menos desenvolvida. Tudo era realizado com uma transmissão de conhecimentos. Nessa aprendizagem o aluno era um ser passivo, memorizando regras e fórmulas (ALMEIDA, 1987).

Por volta do século XVII, a partir do trabalho de Comenius (1593), Rousseau (1712) e Pestalozzi (1746) que surge um novo Sentimento de Infância que protege as crianças e que auxilia este grupo etário a conquistar um lugar enquanto categoria social. Dá-se início a elaboração de métodos próprios para educação utilizando-se de objetos extraídos da natureza (pedras, sementes, folhas dentre outros) como recursos

didáticos, porém tais recursos eram de cunho visual e não tinham o caráter manipulativo por parte dos alunos (WAJSKOP, 2012).

Pedagogos como Friedrich Froebel (1782-1852), Maria Montessori (1870- 1909) e Ovide Decroly (1871-1932) dentre outros elaboraram pesquisas a respeito da primeira infância, levando à educação grandes contribuições sobre o seu desenvolvimento. Estes foram os primeiros pedagogos a romper com a educação verbal e tradicionalista, na época inaugurando um período da história onde as crianças passaram a ser respeitadas e compreendidas enquanto seres ativos. Propuseram uma educação sensorial, baseada na utilização de jogos e materiais didáticos (JESUS e FINI, 2005).

No Brasil, como apresentam Jesus e Fini (2005), a valorização do jogo se dá no início da década de 80 e é fortalecida com o aparecimento das brinquedotecas.

Segundo Brenelli (1996, p.19),

A importância de a criança aprender divertindo-se é muito antiga na história. Surge com os gregos e romanos, mas é com Froebel que os jogos passam a fazer parte central da educação, constituindo o ponto mais importante de sua teoria. Com o movimento da escola nova e os novos ideais de ensino, o jogo é cada vez mais utilizado com a finalidade de facilitar as tarefas escolares.

Uma aula lúdica não necessariamente necessita ter jogos ou brinquedos. O que traz o brincar para a sala de aula é bem mais uma postura lúdica do educador e dos educandos e a aula deve ser um espaço de aprendizagem e socialização dos mesmos, sendo esta sempre construtiva.

## **2.1 A Importância do Brincar, Jogos e Brincadeiras**

Na atividade lúdica, o que importa não é exclusivamente o produto da atividade, mas o que dela se brota, a própria ação, que permite a quem a vivencia encontro consigo e com o outro, em tempo de fantasia e de realidade, percepção em momentos de informações e conhecimentos de si e do outro, construindo assim sua própria vida, com uma visão ampla de que cada um é o ator principal deste cenário.

Jogos e brincadeiras já fazem parte da vida das crianças desde seus primeiros

anos de vida, provocando inesgotáveis interações lúdicas e afetividade. Desde então o contato com os mesmos tem facilitado o desenvolvimento cognitivo e psicomotor destas crianças, tornando o aprendizado mais prazeroso.

[...] desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante (CARVALHO, 1992, p. 28).

E Carvalho (1992, p.28), ainda afirma,

[...] o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto, em jogo.

De acordo com Almeida (2004), para os educandos os jogos são fundamentais no desenvolvimento de diferentes metodologias para desenvolver os conhecimentos, através de materiais concretos que simulam situações problema e auxiliam a criança a desenvolver noções significativas, de maneira reflexiva.

O jogo é uma necessidade para a criança, pois é através dele que a criança tem a oportunidade de expressar, socializar e extravasar os seus mais íntimos desejos, sensações, sentimentos e emoções. Por isso, para os adultos, além da utilização do jogo infantil como ferramenta para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, a sua observação surge com oportunidade de analisar as dimensões afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas do comportamento infantil e, ainda, diagnosticar necessidades e interesses da criança (VELASCO, 1996)

Quando vemos uma criança brincando de faz-de-conta, sentimo-nos atraídos pelas representações que ela desenvolve; pensando assim Kishimoto (1999) afirma que a primeira impressão que nos causa quando uma criança está brincando é que as cenas se desenrolam de maneira a não deixar dúvida do significado que os objetos assumem para elas dentro de um contexto. Os papéis são desempenhados, com clareza: a menina torna-se mãe, tia, irmã, professora; o menino torna-se pai, índio, polícia, ladrão

sem script e sem diretor.

Quando a criança é inserida na instituição de educação infantil, estará tendo oportunidade de ampliar seus conhecimentos, vivenciando várias aprendizagens que envolvem diversas situações de socialização e comportamentos, regras e limites.

Para Bicudo (2003), o lúdico como mediador da aprendizagem nos anos iniciais, deve ser oferecido como formação vise à compreensão crítica e a integração dos alunos. Deve servir também para que os mesmos possam compreender e explorar as muitas interações do jogo, no cotidiano social e escola. Desse modo quando os professores utilizam brincadeiras em sala ele estará proporcionando as crianças prazer e alegria no conjunto brincar e aprender, dando à mesma oportunidade de participar de brincadeiras e aguçar a sua curiosidade através da conciliação da alegria da brincadeira com a aprendizagem escolar. Por meio dos jogos as crianças passam a compreender e a utilizar regras que serão empregadas no processo de ensino e aprendizagem.

Para Benjamim (2002) o jogo tem vários objetivos dentre eles por desenvolver habilidades sensório-motor e a assimilação do conteúdo em sala de aula, o professor deve inclusive aproveitar a realidade que cerca o aluno para facilitar sua aprendizagem no dia a dia. O jogo auxilia a evolução da criança, pois a mesma deve utilizar de análise, observação, atenção, imaginação e a compreensão para utilizar as regras que serão empregadas para se jogar.

De acordo com Aranão (2004) a utilização de jogos no processo de ensino e aprendizagem é considerada um instrumento que auxilia o processo educativo. As atividades lúdicas são necessárias, pois através delas ocorrem às experiências reflexivas, e se produz o conhecimento. Os jogos desenvolvem diferentes condutas e aprendizagem de diversos tipos de conhecimentos e interação com os outros.

Segundo Antunes (2005), os jogos são também de grande auxílio para a criança controlar seus impulsos, adquire domínio sobre os objetos e aprende a dominar a si mesma. Enfim, através da experiência lúdica, a criança desenvolve-se fisicamente, socialmente e cognitivamente. Porque através do jogo as mesmas vão construindo sua inteligência e o próprio amadurecimento social.

O brincar é uma atividade que, sendo bem conduzida pelo professor, transmite

prazer a criança e faz com que a mesma vai aprendendo a viver e expressar seus sentimentos e conhecimentos já adquiridos. A brincadeira beneficia a autoconfiança das crianças, amparando-as a ultrapassar progressivamente as barreiras encontradas e reconhecer suas conquistas.

Nenhuma criança brinca para passar o tempo, como muitas vezes o adulto imagina e justamente por não saber interpretar o brincar da criança e fazer uma leitura de suas manifestações lúdicas, o adulto perde a grande oportunidade de penetrar no seu mundo e compreender o verdadeiro sentido do brincar (VYGOTSKY, 1989, p.117).

O lúdico é essencial para o desenvolvimento integral da criança causando inúmeros benefícios para o crescimento e desenvolvimento emocional, social, psíquico e cognitivo da criança. Sendo assim para que as crianças sejam capazes desempenhar sua competência de criar é indispensável que possua riqueza e variedade nas experiências que lhes são proporcionadas nas instituições, sejam elas mais voltadas às brincadeiras ou à aprendizagem que acontecem por meio de uma intervenção direta, por isso o professor é o principal responsável para o progresso do mesmo.

O trabalho a partir da ludicidade abre passagem para envolver a todos numa sugestão inter-nacionalista oportunizando o resgate de cada potencial, desencadeando táticas para dinamizar o trabalho que será mais vitorioso e prazeroso, por isso a necessidade do lúdico na educação, pois a mesma deve ser uma educação transformadora que permita a criação e recriação de si mesmo (PI-AGET, 2005).

A atividade lúdica é muito importante para o desenvolvimento sensório-motor e cognitivo, desta forma, torna-se uma maneira inconsciente de se aprender, pois o aluno aprende brincando, com o lúdico essa aprendizagem se torna mais rica e conseqüentemente prazerosa.

[...] embora a criança geralmente não possa agir diretamente sobre a realidade, a atividade lúdica se torna uma das formas pelas qual a criança se apropria do mundo, e pela qual o mundo humano penetra em seu processo de constituição enquanto sujeito histórico (ROSA, 2006, p. 66).

Para tanto, é importante atentar para as feições assumidas pelas brincadeiras na

transmissão de saberes na cultura corporal, no âmbito informal como rua, casa, igreja, trabalho e formal (escola).

Brincando, a criança aprende, exercita suas novas habilidades, percebe coisas novas, digere medos e angústias, repete sem parar o que gosta, explora e pesquisa o que há de novo ao seu redor e a brincadeira acaba servindo para socializá-las e a compreender as regras, além de aprendem a lidar com os sentimentos, interagir, resolver conflitos e desenvolver a imaginação e criatividade para resolver problemas (ARAMAN, 2009).

Por meio da brincadeira e dos jogos as crianças terão maior facilidade para compreenderem o mundo a sua volta e a sua realidade, sendo que o ato de brincar dará suporte para futuras decisões, brincando a criança terá mais segurança para decidir sobre o seu futuro.

Com o uso da brincadeira em sala de aula, o professor se socializa com o seu aluno, e o conhece melhor, detectando suas dificuldades, suas características sociais, culturais e psicológicas. Sendo assim a importância das atividades lúdicas, proporcionam as crianças condições adequadas ao seu desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo, e social.

Mas para que o lúdico seja eficaz, as crianças precisam praticar nas instituições de educação infantil atividades lúdicas que pode ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que permita interação e superação. Porém, mais importante do que o tipo de atividade lúdica é a forma como é dirigida e como é vivenciada, e porquê de estar sendo realizada (SILVA, 2003).

Geralmente a criança que participa de atividades lúdicas, adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável, que gera um forte interesse em aprender.

Prazer e alegria não se dissociam jamais. O brincar é incontestavelmente uma fonte inesgotável desses dois elementos. O jogo, o brinquedo e a brincadeira sempre estiveram presentes na vida do homem, dos mais remotos tempos até os dias de hoje, nas mais variadas manifestações (bélicas, filosóficas, educacionais).

O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é o objeto manipulável e a brincadeira, nada mais é que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo. O jogo pode existir por meio do brinquedo, se os

brincantes lhe impuserem regras. Percebe-se, pois, que o jogo, brinquedo e brincadeira têm conceitos distintos, todavia estão imbricados; e o lúdico abarca todos eles (MIRANDA, p. 41, 2001).

Quando a criança brinca, demonstra prazer e tem oportunidade de lidar com suas pulsões em busca da satisfação de seus desejos. Ao vencer as frustrações aprende a agir estrategicamente diante das forças que operam no ambiente e reafirma sua capacidade de enfrentar os desafios com segurança e confiança. A curiosidade que a move para participar da brincadeira é, em certo sentido, a mesma que move os cientistas em suas pesquisas.

O jogo oferece uma oportunidade para as crianças estabelecerem uma relação positiva com a aquisição de conhecimento, pois conhecer passa a ser percebido como real possibilidade. Muitas crianças vão gradativamente modificando a imagem negativa (seja porque é frustrante, entediante etc) do ato de conhecer, tendo uma experiência em que aprender é uma atividade interessante e desafiadora (MIRANDA, 2001).

Por meio de atividades com jogos as crianças vão adquirindo autoconfiança, são incentivadas a questionar e corrigir suas ações, analisar e comparar pontos de vista, organizar e cuidar dos materiais utilizados. Os jogos são instrumentos para exercitar e estimular um agir-pensar com lógica e critério, condições para jogar bem e ter um bom desempenho escolar.

De acordo com Teixeira (1995), vários são os motivos que induz os educadores a apelar para as atividades lúdicas e utilizá-las como um recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem, pois, a criança brinca, joga e se diverte. Ela também age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. Assim, as atividades lúdicas podem ser consideradas, tarefas do dia-a-dia na educação infantil.

O uso de jogos para o ensino representa, em sua essência, uma mudança de postura do professor em relação ao ato de ensinar, ou seja, o papel do professor muda de comunicador de conhecimento para o de observador, organizador, consultor, mediador, interventor, controlador e incentivador da aprendizagem, do processo de construção do saber pelo aluno e só irá interferir, quando se fizer necessário, através de questionamentos que levem as crianças a aquisição do próprio conhecimento.

A esperança de uma criança, ao caminhar para a escola é encontrar um



amigo, um guia, um animador, um líder - alguém muito consciente e que se preocupe com ela e que a faça pensar, tomar consciência de si de do mundo e que seja capaz de dar-lhe as mãos para construir com ela uma nova história e uma sociedade melhor (ALMEIDA, 1987, p.195).

Reside aí a importância do professor, pois é ele que vai tomar a decisão de se permitir envolver no mundo mágico infantil, criando e recriando com os jogos explorando a própria imaginação como se fosse uma criança, e de que forma que tal se permitiria aprender a aprender com prazer. Contudo explorar o universo infantil exige do educador conhecimento teórico, prático, capacidade de observação, amor e vontade de ser parceiro da criança neste processo.

O educador é a pessoa que vai fazer com que a criança tenha iniciativa, autonomia e criatividade nos jogos e brincadeiras, fazendo com que cada participante tenha interesse, sintam-se motivados, satisfeitos durante uma atividade lúdica. E assim dentro do emaranhado de emoções a construção do conhecimento. Esse processo transparece evidência comportamental social de cooperação, colaboração, conflito, competição, integração etc.

Vygotsky (1989) enfatiza a ação e significado do brincar. Para ele é praticamente impossível a uma criança com menos de três anos envolver-se em uma situação imaginária, porque ao passar do concreto para o abstrato não há continuidade, mas uma descontinuidade. Para ele é só brincando que a criança vai percebendo o objeto não dá maneira que ele é, mas como desejaria que fosse. Por isso, no brincar a criança confere à brincadeira um novo significado.

Em Kishimoto (2001) tanto o jogo, o brincar e as brincadeiras têm inúmeras formas de compreensão. Cada uma tem sua especificidade e cabe ao professor saber ordená-los.

A dúvida se o brincar é ou não educativo, através dos jogos, poderia ser solucionado se o professor tomasse para si o papel de organizador do ensino (KISHIMOTO, 2001).

Portanto ele deve ter consciência do significado do conhecimento a ser adquirido e de que para que o aprenda torna-se necessário um conjunto de ações a serem executadas com métodos adequados.

## 2.2 O Brincar na Escola de Educação Infantil

O uso de jogos e brincadeiras na educação infantil é de suma importância para o desenvolvimento de várias habilidades e se bem aplicados, contribuirão para a psicomotricidade, respeito aos colegas e um rico aprendizado.

Kishimoto (2001, p.67), afirma que, “as crianças são capazes de lidar com complexas dificuldades psicológicas através do brincar. Elas procuram integrar experiências de dor, medo e perda. Lutam com conceitos de bem e mal”.

Para isso o planejamento de ensino deverá criar condições para que a criança desenvolva o raciocínio, criatividade, memorização, movimento, coordenação e convívio social de forma prazerosa, o que os jogos e brincadeiras podem oferecer.

Brincando a criança é instigada a imaginar, refletir, buscar estratégias, enfim torna-se crítica e ao mesmo tempo criativa.

O desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer. A maneira de a criança assimilar (transformar o meio para que este se adapte à sua necessidade) e de acomodar (mudar a si mesmo para adaptar-se ao meio) deverá ser sempre através do lúdico (PIAGET, 1990).

Segundo Benjamin (1989) em relação à atividade escolar, o brincar deverá ser uma forma de lazer e de trabalho para as crianças do pré-escolar. Com isso, os brinquedos tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo ensino aprendizagem.

Para Cunha (2008) a criança aprende melhor brincando e todos os conteúdos podem ser ensinados através das brincadeiras, ou seja, em atividades predominantemente lúdicas. As atividades com os brinquedos terão sempre objetivos didáticos pedagógicos e visarão propiciar o desenvolvimento integral do educando.

Para Oliveira (1984), ao brincar, a criatividade leva a criança a buscar novos conhecimentos, exigindo do educando uma ação ativa, indagadora, reflexiva, e criativa, relações estas que constituem a essência psicogenética da educação lúdica, em total oposição lúdica, em total oposição à passividade, submissão, alienação, irreflexão, condicionamento da pedagogia dominadora.

Cunha (2008) afirma que os brinquedos deverão representar desafios para a

criança e devem estar adequados ao seu interesse e suas necessidades criativas, pois eles são convites ao brincar, desde que a criança tenha vontade de interagir com eles. É nesse contexto que se apresenta a importância do brinquedo como estimulador da curiosidade, da iniciativa e da autoconfiança, e proporciona aprendizagem, desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

Para Kishimoto (2014), é natural que a criança sinta interesse em desenvolver qualquer atividade, por isso mesmo é de extrema importância que a mesma desperte interesse para os objetos e coisas existentes na escola, onde o brinquedo é fundamental para que sejam alcançadas a atuação e a concentração.

Com base nestas propostas, é preciso que as instituições de educação infantil repensem em suas propostas pedagógicas, a fim de inserir esta concepção de que os jogos e brincadeiras são ferramentas essenciais para que se tenha um aprendizado com mais qualidade.

De acordo com a Lei nº 9394/96, quanto à proposta pedagógica, o trabalho educativo deve propiciar:

- I- A constituição de conhecimentos e valores pela e com a criança;
- II- O contato com as múltiplas linguagens de forma significativa, não havendo sobreposição do domínio do código escrito sobre demais atividades;
- III- O jogo e o brinquedo com formas de aprendizagem importantes a serem utilizados com a criança, uma vez que articulam o conhecimento em relação ao mundo;
- IV- Observar, respeitar e preservar a natureza;
- V- Estimular a criatividade, a autonomia, a curiosidade, o senso crítico, o valor estético e cultural.

Oliveira (1984) diz que com as atividades lúdicas, espera-se que a criança desenvolva a coordenação motora, a atenção, o movimento ritmado, conhecimento quanto à posição do corpo, direção a seguir.

Para Benjamin (2002) quando se utilizar jogos e brincadeiras em sala de aula o educador deve planejar situações que visam a construção de significados, de indagação que busquem promover o cognitivo, mas envolvendo também emoções, afetividade, compreensão e ligação entre pessoas. Deste modo o jogo ou brincadeira irá proporcionar trocas, partilhas, confrontos, negociações e acima de tudo afetividade em momentos harmônicos. Acredita-se que o brincar funciona tanto como estratégia para a

construção da individualidade e como auxílio em situação de compreensão de conteúdos.

Para que se desenvolva o processo ensino aprendizagem com o brincar é necessária a presença de um profissional, o professor, favorecendo e promovendo a interação, planejando e organizando ambientes, estimulando a competitividade e as atitudes cooperativas, criando na criança a vontade de brincar, em espaços físicos e recursos materiais adequados (KISHIMOTO, 2014).

É imprescindível haver segurança e uso de objetos adequados, de fácil manuseio e sem riscos à saúde e integridade física da criança. Aprende-se que, brincar por brincar não acrescenta muito à vida da criança e, muito menos a sua aprendizagem.

O docente da Educação Infantil entende que o currículo da Educação Infantil é construído por meio da DCNEI e com o fundamento de que a criança deve brincar. Entretanto, ele também entende que isso se interliga a outras disciplinas, de forma lúdica e de modo a despertar as habilidades e a cognição infantil (SANS, 2009).

Diante desse pressuposto, ao planejar é preciso levar em conta o interesse e as necessidades das crianças, o tempo disponível e as atividades de rotina; verificar o material para o que se pretende propor e a adequação da temática necessária para a faixa etária das crianças. Também, há a necessidade de perceber que todo planejamento não é estático, ele pode e deve ser flexível.

Para dispor tais atividades no tempo é fundamental organizá-las tendo presentes as necessidades biológicas das crianças como as relacionadas ao repouso, à alimentação, à higiene e à sua faixa etária; às necessidades psicológicas, que se referem às diferenças individuais como, por exemplo, o tempo e o ritmo de que cada uma necessita para realizar as tarefas propostas; as necessidades sociais e históricas que dizem respeito à cultura e ao estilo de vida (CRAIDY E KAERCHER, 2001, p. 68).

Observando a proposta da Base Nacional Comum Curricular – BNCC, para a Educação Infantil, o educador perceberá que ele é composto pelas palavras lúdico, brincar, jogar, divertir, desenvolver, estimular. Assim, a infância é vista como um momento de construção de conhecimentos e potencialidades emocionais, sociais, intelectuais, físico, éticos e afetivos, entre outros.

O aprendizado é resultado também de ações do convívio social e familiar e estas chegam às crianças em forma de histórias, contos, músicas, brincadeiras e jogos. A prática pedagógica, mesmo na Educação Infantil, deve ser organizada de modo a propiciar aos alunos condições de desenvolver uma imagem positiva de si mesmos confiantes em suas capacidades e com percepções de suas limitações. Imprescindível às crianças é o oferecimento de experiências reais, sejam elas voltadas às brincadeiras ou às aprendizagens orientadas (SILVA, 2003).

O professor deve desenvolver situações que facilitem e não que dificultem a aprendizagem da disciplina, ou o prazer pela atividade, por isso, ela precisa garantir à criança amplas possibilidades de fazer previsões, compreender e ter prazer no que observa.

Não há idade certa para o início do conhecimento de muitas atividades lúdicas, elas são facilmente realizáveis em parceria com outras crianças (BRASIL, 2007).

O professor não deve esquecer de que cada criança possui seu próprio ritmo de aprendizagem, sua capacidade, sua cognição. E as atividades devem ser flexíveis, mutáveis.

Nas aprendizagens onde são exigidas maiores inferências de compreensão, de resoluções complexas, o professor deverá ter a consciência de que é o mediador e que deve contar com os processos afetivos por parte da criança para com ele próprio e com o conteúdo (BORBA, 2006).

Entende-se, portanto que, brincando, a criança se descontraí, desenvolve sua oralidade, seu equilíbrio, sua lateralidade e noção de espaço, aprende valores e regras, percebe a importância de interagir com as demais e por meio dessas vivências ela se desenvolve socialmente e cognitivamente.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O significado do brincar para a educação infantil é traduzido por sua importância como uma linguagem natural das crianças, sendo necessário que esteja sempre presente nas atividades desenvolvidas, pois ajudará desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social.

Em pesquisa para realização do estudo, emerge um aspecto essencial para a atuação do professor, o aprender a olhar a infância como época de descobertas, de encantamento, de brincar, mas também de necessidade de atividades significativas e relativamente desafiadoras.

Na teoria, para a formação e atuação do professor da Educação Infantil, as metodologias são fáceis, as aplicações de conteúdos e dinâmicas despertarão o aluno para a aprendizagem, mas basta refletir sobre as dificuldades e necessidades demudaças que se apregoam à Educação Infantil para que se tenha a certeza de que é preciso preparo, além da vocação e empatia pelas crianças.

Na prática, as dificuldades apresentadas por alguns discentes infantis conduzem o docente às necessidades de usos de metodologias e procedimentos que vão além do que ele aprendeu na teoria. São necessárias estratégias que conduzem ao despertardo interesse e atenção da criança para as aprendizagens e interações e nem semprehá a garantia de sucesso.

De um modo geral, acredita-se que o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil e a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, de fato valoriza os conhecimentos prévios dos alunos para uma verdadeira formação do currículo escolar de cada um deles. É importante observar que os documentos relatam sempre a importância do brincar, da ludicidade, do planejamento baseado em um acolhimento das diferentes expressões e manifestações das crianças e suas famílias, o que significaacolher as experiências prévias de cada uma delas levando em consideração a realidade e o contexto social e intelectual em que foram criadas. Assim, fica mais fácil trabalhar aspectos da atividade pedagógica a partir de elementos do cotidiano das crianças que favoreçam, através do brincar, cada uma de suas habilidades.

Na organização do trabalho pedagógico, o docente sabe que é preciso atuar permitindo às crianças aprender a conviver, aprender a ser, aprender a fazer e aprendera aprender, os ideais da instituição é garantir o bem-estar da criança atendida, assegurando seu crescimento e promovendo sua aprendizagem através de uma gestãode responsabilidade dos profissionais colaboradores.

É grande o desafio que os educadores têm encontrado em relação à necessidade de construir o conceito de que nas creches (CMEIs) como nas escolas de

Educação Infantil (EMEI), trabalha-se com crianças a fim de não apenas guardá-las, de cuidá-las, mas especialmente, com o objetivo de educá-las, de transmitir conhecimentos, de iniciar a preparação desses pequenos cidadãos para a vida em sociedade e sua inserção na Educação Básica.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, P. N. de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1987.

ALMEIDA, M.T.P. **Jogos divertidos e brinquedos criativos**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2004.

ANTUNES, C. **A linguagem do afeto: como ensinar virtudes e transmitir valores**. Campinas: Papirus, 2005.

ARAMAN, E. M. de O. **Ensino da matemática na educação infantil**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.

ARANÃO, I. V. D. **A matemática através de brincadeiras e jogos**. 5. ed. Campinas: Papirus, 2004.

BENJAMIN, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo; Summus, 1989.

BICUDO, M. A. V. **Filosofia da Educação Matemática**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

BORBA, M. C. (Org). **Tendências internacionais em formação de professores de matemática**. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Nº9394 de 20 de Dezembro de 1996. Editora do Brasil.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília, 1998, v3.

CARVALHO, A.M.C. et. al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil quebrinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CENTURION, Marília. **Jogos, projetos e oficinas para educação infantil**. São Paulo. FTD, 2004.

CRAIDY, C.; KAERCHER, G.E. Educação Infantil: pra que te quero? Porto Alegre: ArtMed, 2001.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca**: um mergulho no brincar. São Paulo: Aquariana, 2008.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo. Atlas, 2002.

JESUS, M. A. S.; FINI, L. D. T. Uma proposta de aprendizagem significativa de matemática através de jogos. In: BRITO, M. R. F. (Org.). **Psicologia da educação matemática**: teoria e pesquisa. Florianópolis: Insular, 2005.

KISHIMOTO, T. M. (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3 ed., São Paulo: Cortez, 2005.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, R.J.: Vozes, 2001.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2014.

MIRANDA, S. **Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais**. São Paulo: Papyrus, 2001.

OLIVEIRA, E. de. **Enfoque Lúdico**: Criativo- Exercício de Liberdade. Revista de Ensino, 1984.

PANIAGUA, G.; PALACIOS, J. **Educação Infantil**: Resposta educativa à diversidade. Porto Alegre, Artmed, 2007.

PIAGET, J. **Implicações do pensamento piagetiano para a aprendizagem**. 2005. Disponível em: <<http://www.centrorefeducacional.com.br/piaget.html>>. Acesso em 02 denov. 2019.

ROSA, A. (Org). **Lúdico e a alfabetização**. Curitiba - PR: Juruá, 2006.

SACRISTÁN, J. Gimeno. O currículo: uma reflexão sobre a prática. 3 ed. Porto Alegre: Artmed, 2000.

SANS, Paulo de Tarso Cheida. Pedagogia do desenvolvimento infantil. 3 ed. Campinas: Editora Alínea, 2009.

SILVA, Isabel de Oliveira e. **Profissionais da educação infantil**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2003.

TEIXEIRA, C. E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995. VELASCO, C. G.

**Brincar o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.



VYGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WAJSKOP, G. **Brincar na Educação Infantil**: uma história que se repete. 9 ed. São Paulo: Cortez, 2012.