



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)

Dissertação (mestrado)

Monografia (especialização)

TCC (graduação)

Produto técnico e educacional - Tipo:

Nome completo do autor: 1 Angela Beatriz Alves De Moraes

2 Jeferson carvalho

Matheus

Artigo científico

Capítulo de livro

Livro

Trabalho apresentado em evento

Matrícula: 2019105221350671

Título do trabalho: A Importância das Brincadeiras na Educação Infantil

RESTRIÇÕES DE ACESSO AO DOCUMENTO

NÃO

Documento confidencial: Não Sim, justifique:

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: 11 /10 /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

¹ Graduanda do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia do Instituto Federal Goiano-Campos Iporá.

² Mestre em Educação: Jeferson Carvalho Matheus

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 inclusos 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.

Local Aragarças- Goiás

11/10/2022
Data

Angela Beatriz A. de Moraes

Assinatura do autor e/ou detentor dos direitos autorais

Ciente e de acordo: SIM


Me Jeferson Carvalho Mateus

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 -

Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância



Anexo II

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CURSO

Ao(s) trinta dias do mês de setembro de dois mil e vinte e dois, às 8 horas e 00 minuto, reuniu-se a banca examinadora composta pelos docentes: Jeferson Carvalho Mateus, professor orientador, Susy Adelina Mateus, membro avaliadora, para examinar o Trabalho de Curso intitulado "A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL" da acadêmica Ângela Beatriz Alves de Moraes, Matrícula nº 2019105221350671 do Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância. A palavra foi concedida a acadêmica para a apresentação oral do TC, houve arguição da candidata pelo membro da banca examinadora. Após tal etapa, a banca examinadora decidiu pela APROVAÇÃO do(a) acadêmica. Ao final da sessão pública de defesa foi lavrada a presente ata que segue assinada pelos membros da Banca Examinadora.

Me Jeferson Carvalho Mateus
(Presidente e Orientador)

Esp. Susy Adelina Mateus
(Membro avaliador)

Ângela Beatriz Alves de Moraes
Acadêmica



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



Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância

Anexo IV

FICHA DE AVALIAÇÃO FINAL DO ARTIGO CIENTÍFICO

Aluno: Ângela Beatriz Alves de Moraes

Título: A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Membro Avaliador da Banca Examinadora: Esp. Susy Adelina Mateus

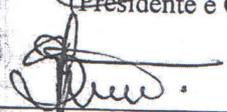
Itens avaliados	Orientador	Membro Avaliador
Trabalho escrito (0 a 40)	3,5	3,6
Apresentação oral (0 a 60)	5,5	5,3
Nota final do avaliador (0 a 10,0)	9,0	8,9
Média Final	89,5	

NOTA FINAL: A nota final será calculada pela média aritmética da nota final de cada membro da banca.

Observações: _____

BANCA EXAMINADORA:


Me Jeferson Carvalho Mateus
(Presidente e Orientador)


Esp. Susy Adelina Mateus
(Membro avaliador)

São Miguel do Passa Quatro - GO, 30 de Setembro de 2022.



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



Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância

FICHA DE AVALIAÇÃO INDIVIDUAL DA BANCA EXAMINADORA DO ARTIGO CIENTÍFICO

Nome do aluno: Ângela Beatriz Alves de Moraes

Nome do avaliador: Susy Adelina Mateus

Avaliação da escrita do Artigo Científico		
Quesito	Nota Máxima	Nota do Avaliador
Respeito às normas de formatação de trabalho monográfico	0,5	0,5
Apresenta e contextualiza o tema, a justificativa e apresenta a relevância do trabalho para a área da Pedagogia;	0,5	0,5
Clareza na formulação e no desenvolvimento do problema científico e da justificativa.	1,0	0,9
Apresenta os objetivos (geral e específicos) que foram traçados para desenvolver o Projeto de Pesquisa	1,0	1,0
Metodologia adequada à pesquisa realizada: levantamento bibliográfico e qualidade da revisão literária.	1,0	0,7
Nota final da avaliação do trabalho escrito (soma das notas, máximo 4,0).	4,0	3,6

Avaliação da apresentação oral e arguição do Artigo Científico		
Critério	Nota Máxima	Nota do Avaliador
Postura	1,0	1,0
Estruturação e ordenação do conteúdo da apresentação	1,0	0,7
Clareza e fluência na exposição das ideias	1,0	0,7
Domínio acerca do tema desenvolvido	1,0	0,9
Observância do tempo determinado	1,0	1,0



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



Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância

Qualidade da apresentação (aspecto visual)	1,0	1,0
Nota final da apresentação oral (soma das notas, máximo 60)	60	5,3

Esp. Susy Adelina Mateus
(Membro avaliador)

São Miguel do Passa Quatro - GO, 30 de Setembro de 2022



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



Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância

FICHA DE AVALIAÇÃO INDIVIDUAL DA BANCA EXAMINADORA DO ARTIGO CIENTÍFICO

Nome do aluno: Ângela Beatriz Alves de Moraes

Nome do avaliador: Jeferson Carvalho Mateus

Avaliação da escrita do Artigo Científico		
Quesito	Nota Máxima	Nota do Avaliador
Respeito às normas de formatação de trabalho monográfico	0,5	0,4
Apresenta e contextualiza o tema, a justificativa e apresenta a relevância do trabalho para a área da Pedagogia;	0,5	0,4
Clareza na formulação e no desenvolvimento do problema científico e da justificativa.	1,0	0,9
Apresenta os objetivos (geral e específicos) que foram traçados para desenvolver o Projeto de Pesquisa	1,0	0,9
Metodologia adequada à pesquisa realizada: levantamento bibliográfico e qualidade da revisão literária.	1,0	0,9
Nota final da avaliação do trabalho escrito (soma das notas, máximo 4,0).	4,0	3,5

Avaliação da apresentação oral e arguição do Artigo Científico		
Critério	Nota Máxima	Nota do Avaliador
Postura	1,0	0,9
Estruturação e ordenação do conteúdo da apresentação	1,0	1,0
Clareza e fluência na exposição das ideias	1,0	0,8
Domínio acerca do tema desenvolvido	1,0	0,8
Observância do tempo determinado	1,0	1,0



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



Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância

Qualidade da apresentação (aspecto visual)	1,0	1,0
Nota final da apresentação oral (soma das notas, máximo 60)	60	5,5

Me Jeferson Carvalho Mateus
(Presidente e Orientador)

São Miguel do Passa Quatro - GO, 30 de Setembro de 2022

A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ALVES, Angela Beatriz¹

MATEUS, Jeferson Carvalho²

RESUMO

Brincar sempre foi algo presente na história da humanidade, em todas as culturas, tendo diferentes representações em cada povo. É um ato que tem diferentes tipos de e importância diferenciada dentro de cada cultura. Nas últimas décadas, o ato de brincar passou a ser alvo de inúmeras pesquisas cujo objetivo é analisar como ela interfere no desenvolvimento e na aprendizagem de uma pessoa, permitindo, no caso da criança, que ela se socialize com pessoas, objetos e espaços, adquira conhecimentos, desenvolvendo-se de forma física e cognitiva. Tem por objetivo geral discutir como as brincadeiras são capazes de trazer benefícios para a Educação Infantil. A natureza do trabalho foi utilizada a básica, pois compreende que ela se refere ao estudo destinado a aumentar nossa base de conhecimento científico. A natureza do trabalho foi utilizada a básica, pois compreende que ela se refere ao estudo destinado a aumentar nossa base de conhecimento científico. Os procedimentos utilizados foram análise e observação de documentos legais normas técnicas ou regulamentos, ou da verificação de recursos como livros, relatórios, revistas, sites e também uma pesquisa e revisão bibliográfica de autores que tratam sobre ludicidade e sua importância para educação infantil. Contudo se as brincadeiras são importantes e estão presentes no dia a dia das crianças, elas podem ser adaptadas e utilizadas dentro do espaço escolar, auxiliando o processo de ensino-aprendizagem alcançar melhores resultados.

Palavras-chave: Brincar. Educação Infantil. Lúdico. Método Pedagógico.

ABSTRACT

Playing has always been something present in the history of humanity, in all cultures, with different representations in each people. It is an act that has different types of and differentiated importance within each culture. In recent decades, the act of playing has become the target of numerous researches whose objective is to analyze how it interferes in the development and learning of a person, allowing, in the case of children, that they socialize with people, objects and spaces, acquire knowledge, developing physically and cognitively. Its general objective is to discuss how games are able to bring benefits to Early Childhood Education. The nature of the work was used as basic, as it understands that it refers to the study aimed at increasing our base of scientific knowledge. The nature of the work was used as basic, as it understands that it refers to the study aimed at increasing our base of scientific knowledge. The procedures used were analysis and observation of legal documents, technical standards or regulations, or the verification of resources such as books, reports, magazines, websites and also a research and literature review of authors who deal with ludicity and its importance for early childhood education. However, if

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade do Instituto Federal Goiano – IFGOIANO. (angela.moraes@estudante.ifgoiano.edu.br)

² Mestre em História Cultura pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás (2012). Especialização em Docência na Educação Profissional e Técnica e Tecnológica – EPTT, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás (2020). Especialização em História e Cultura Afro-Brasileira e Africana pela Universidade Federal de Goiás (2016). Especialização em Educação Física Escolar - EFE pela Universidade Federal de Goiás (2016). Especialização em Arte Educação Intermediática Digital, pela Universidade Federal de Goiás (2016). Especialização em Formação Docente Interdisciplinar: Diversidades Goianas, pela Universidade Estadual de Goiás (2016). Especialização em Gênero e Diversidade na Escola – GDE, pela Universidade Federal de Goiás (2015). Especialização em Letramento Informacional: Educação para Informação, pela Universidade Federal de Goiás (2015). Especialização em Direitos Humanos da Criança e Adolescente – DHCA, pela Universidade Federal de Goiás (2015). Graduado em História pela Universidade Estadual de Goiás (2010). Graduado em Pedagogia pela Universidade Norte do Paraná (2016). Professor e Coordenador da Rede Estadual de Ensino. Coordenador da CPA, professor e orientador da Faculdade do Sudeste Goiano – FASUG. (mateusjeferson@hotmail.com).

games are important and are present in children's daily lives, they can be adapted and used within the school space, helping the teaching-learning process to achieve better results.

Keywords: To play. Child education. Ludic. Pedagogical Method.

1. INTRODUÇÃO

Brincar sempre foi algo presente na história da humanidade, em todas as culturas, tendo diferentes representações em cada povo. É um ato que tem diferentes tipos de e importância diferenciada dentro de cada cultura. Nas últimas décadas, o ato de brincar passou a ser alvo de inúmeras pesquisas cujo objetivo é analisar como ela interfere no desenvolvimento e na aprendizagem de uma pessoa, permitindo, no caso da criança, que ela se socialize com pessoas, objetos e espaços, adquira conhecimentos, desenvolvendo-se de forma física e cognitiva.

O artigo busca responder questões como: qual a importância do lúdico (jogos, brincadeiras), para o indivíduo? Quais as contribuições do brincar na Educação Infantil? De que forma o professor deve inserir essas brincadeiras no cotidiano da escola?

As brincadeiras, assim como os são atividades lúdicas que proporcionam ao aluno uma forma diferenciada de aprendizagem, estimulando sua socialização interação com espaços, troca de conhecimentos com outras pessoas, ensina a importância de seguir regras, o coloca em contato com diferentes tipos de culturas, estimula o respeito as diferenças e diversidades e torna o trabalho com determinados conteúdos muito mais fácil. Porém, muitos professores ainda impõem barreiras ao uso dos jogos e brincadeiras em sala de aula, considerando-os como um simples passatempo e por isso não conseguindo os benefícios que os mesmos podem gerar na aprendizagem e no desenvolvimento dos alunos.

Para realizar esta pesquisa pauta-se nas leituras de artigos científicos, normas técnicas e as leis que as regem, ou seja, a abordagem do trabalho será qualitativa, analisando os dados e informes obtidos, para saber se estão sendo eficientes e eficazes no que se propõem.

Ademais, será utilizada a pesquisa bibliográfica a partir dos conceitos que discutem a temática, pois tal procedimento será essencial para a formulação de respostas ao problema levantado.

Isto posto, entende-se que como adequado, adotar como método de abordagem o método dedutivo, que permitirá contribuir para o embasamento teórico deste, tendo em vista que esta parte de teorias e leis mais gerais para ocorrência de fenômenos particulares. Como método de

procedimento, acredita-se que o método comparativo é o que melhor se adequa, por comparar os fatos, explicando-os segundo suas semelhanças e suas diferenças.

Tem como objetivo geral discutir como as brincadeiras são capazes de trazer benefícios para a Educação Infantil, visa questionar os objetivos específicos: Compreender o que é o lúdico e sua importância na vida do ser humano; analisar a importância das brincadeiras no cotidiano das crianças; discutir, de que forma, as brincadeiras podem ser inseridas no cotidiano da Educação Infantil e os benefícios desse processo.

Ao observar o cotidiano das instituições de Educação Infantil observa-se que o brincar faz parte de suas rotinas e isto é reflexo das inúmeras pesquisas realizadas e também das mudanças que ocorreram na sociedade e que possibilitaram um olhar diferenciado sobre a infância. Discutir essa questão se mostra importante no sentido de que as instituições de ensino e profissionais precisam conscientizar-se do papel do lúdico na vida de uma criança e como ele pode ser levado em forma de brincadeiras para o espaço da educação infantil.

O trabalho foi dividido em tópicos primeiro sobre as brincadeiras na educação infantil, brincadeiras no cotidiano da educação infantil e seus benefícios e o lúdico, a educação infantil e as brincadeiras lúdicas e o desenvolvimento das crianças na educação infantil.

2. AS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O brincar de acordo com Leal (2017, p.20), é tratado como um instrumento capaz de estimular os aspectos físico, cognitivo e sociais da criança, “pois permite que ela se sinta segura, confiante, ela faz do brincar o seu mundo imaginário”, por isto ele é importante em todos os momentos da vida da criança, seja no ambiente familiar, seja na escola.

Ujiie (2008, p.52) argumenta que “o brincar se constitui em ação, brincadeira, divertimento, imitação, faz de conta, expressão livre” e ao trabalhar com esses diferentes tipos de elementos, o lúdico se torna uma tão importante dentro da Educação Infantil. Sua prática em forma de brincadeiras permite que a criança desenvolver sua imaginação, a interagir com espaços e pessoas, leva-a a viver situações de emoção, onde desenvolve sua autonomia e onde consegue trabalhar aspectos físicos e cognitivos.

A perspectiva trazida por Leal (2017, p.20) é o de que explicar o brincar, exige ir além do lúdico, pois ele liga-se com o pensamento, comportamento, organismo e as diferentes fases da vida da criança. Esse brincar, para o autor, não pode ser tratado como resultado de algo imaginário ou que foi inventado pela criança “mas pela lógica está compondo uma notável

vontade de a criança se desenvolver com alegria, participar e interagir, o que poderá aguçar sua inteligência e seu estilo de vida” (LEAL, 2017, p.20).

Segundo Borba (2007), a criança ao brincar está também em processo de aprendizagem e por isto sua presença na Educação Infantil. Já para Vygotsky (2007, p.113) “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, em vez de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas” e assim, aos poucos, a criança vai construindo as primeiras noções sobre como fazer as coisas, sobre o significado dos diferentes objetos, dominando seus tipos diferenciados, suas funções, conceitos, palavras e objetos e assim, começa a desenvolver-se de forma mais intensa.

Kishimoto (1995), lembra que a simples presença do brincar na educação infantil não irá estimular a aprendizagem e desenvolvimento da criança e que é importante a participação e o planejamento do professor sobre as atividades lúdicas, orientando as crianças, levando em consideração suas características e limitações. Por isto o autor enfatiza que dentro da Educação Infantil, o brincar deve ser parte integrante do planejamento pedagógico, pensado de maneira a auxiliar o crescimento e a aprendizagem e desenvolvimento infantil.

Agostinho (2003) cita o brincar como uma importante forma de comunicação, onde a criança reproduz o seu cotidiano, o que facilita a construção da autonomia e da criatividade. Já Santos (2012, p.01) afirma:

Brincar é experimentar-se, relacionar-se, imaginar-se, expressar-se, compreender-se, confrontar-se, é negociar, e se transformar, é de extrema importância no desenvolvimento e aprendizagem (pois facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade) na educação infantil. E como sabemos as mudanças da sociedade e das práticas sociais atualmente andam extinguindo o brincar da vida do homem e tais mudanças foram incorporadas à infância, antes brincar era uma coisa típica que hoje é rara, é nossa responsabilidade, enquanto adultos e enquanto sociedade não deixar que o brincar desapareça.

Por isto a importância de que o espaço e o tempo da Educação Infantil sejam organizados de forma a oferecer a criança a aprendizagem de rotinas, de regras, a construção de sua autonomia, elevando o potencial educativo da sala de aula. Para Piaget (1975), o brincar leva a criança a desenvolver novas descobertas e passa por fases diferenciadas, onde a brincadeira assume diferentes significados e traz diferentes aprendizagens.

2.1 BRINCADEIRAS NO CODIANO DA EDUCAÇÃO INFANTIL E SEUS BENEFÍCIOS

As brincadeiras presentes no cotidiano da educação infantil são de mera importância e podem ser inseridas através de jogos, entre outras modalidades que tenham regras para serem gravadas e acompanhadas, os jogos trazem inúmeros benefícios para o desenvolvimento da criança.

Segundo Ribeiro (2013, p.1), o lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino-aprendizagem na fase da infância.

O lúdico é uma forma de brincadeira, um jeito de trazer o ensino através de jogos, de formas que prendem o aluno naquele ensinamento, o lúdico não deixa o estudo na mesma rotina, todos os dias é uma forma de brincadeira diferente.

Fantacholi ([s/d], p. 5), explica que por meio da ludicidade a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, e sendo liderados e compartilhando sua alegria de brincar.

Como podemos ver o sistema lúdico é uma forma de ensino inovadora, fácil e que em muitos casos a maior índice de aprendizagem, seu grande benefício na educação é fazer com que os alunos aprendam e peguem o gosto do estudo, veja o estudo como uma forma de aprender, de crescer e não apenas como uma forma de obrigação.

Segundo Carvalho (1992, p.14), os jogos na vida da criança são de fundamental importância, pois quando 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.

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos. (KISHIMOTO, 1996 p. 26).

Com base como os jogos as brincadeiras são de suma importância para o desenvolvimento da criança na educação infantil, pois através da mesma a criança aprende a respeitar regras e favorece a autonomia da criança.

Segundo Violada (2011, p. 1), as brincadeiras e os jogos são sem dúvida a forma mais natural de despertar na criança a atenção para uma atividade. Os jogos devem ser apresentados gradativamente: por meio de o simples brincar, aprimorar a observação, comparação, imaginação e reflexão.

Destarte que a aplicação de jogos e brincadeiras tenham sucesso e motivação é de mera importância a adequação do professor de planejar suas atividades visando os objetivos pré-estabelecido durante o planejamento da aula, e ao utilizar os jogos e as brincadeiras os professores devem inserir o lúdico ao planejamento de aula do aluno de educação infantil, isso contribuirá bastante para o desenvolvimento e conhecimento da criança, e visa como o verdadeiro benefício que a brincadeira pode contribuir a vida da criança.

O jogo tem um caráter de recurso de ensino, enquanto para a criança é uma atividade do seu dia-a-dia. O trabalho do professor, nesse contexto, deve ser o de organizador da sala de aula como espaço lúdico, selecionando jogos que facilitem o desenvolvimento cognitivo, sócio afetivo e motor do aluno. (PERES, 2004, p.39).

Contudo o jogo tem como objetivo estar proporcionando um método de desenvolvimento na criança e o mesmo estimula a criatividade, a inteligência e o raciocínio do aluno que na maioria das vezes fica satisfeito com alguma dúvida que a própria regra do jogo o responde, então o jogo visa oferecer oportunidade de satisfazer a curiosidade dos alunos através de momentos de interação, diversão e raciocínio.

2.2 O LÚDICO E A EDUCAÇÃO INFANTIL

O Lúdico é considerado uma metodologia pedagógica, aquela na qual é desenvolvida com mais frequência para alunos da educação infantil, visando passar o conteúdo através da brincadeira sem cobranças, tornando o aprendizado mais leve e com uma boa qualidade. O lúdico é algo presente na vida de todas as pessoas, de todas as idades, através de atividades e elementos diferenciados. De acordo com Santos (2012, p.03):

A palavra lúdica vem do latim *ludus* e significa brincar. A atividade lúdica surgiu como nova forma de abordar os conhecimentos de diferentes formas e também uma

atividade que favorece a interdisciplinaridade. O lúdico é reconhecido como elemento essencial para o desenvolvimento das várias habilidades em especial a percepção da criança. Refere-se a uma dimensão humana que evoca os sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação. Abrange atividades despreziosas, descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade ou vontade alheia. É livre de pressões e avaliações.

Para Alves (2009), o lúdico é um elemento da cultura, estado presente em diferentes formas de organização social, não tendo essência em elementos material, pois indo além deles, pois tem envolvimento com as necessidades imediatas da vida.

Dohme (2003) afirma que o lúdico é algo importante na vida de todo ser humano, desde criança até a velhice, pois leva o indivíduo a desenvolver experiências que são importantes para sua saúde física e mental. O lúdico é um facilitador da aprendizagem, proporciona ao indivíduo desenvolvimento pessoal, social e cultura, estimulando sua socialização com outras pessoas e com o meio, permitindo que ele tenha maior capacidade de expressão e estimulando a aquisição e produção de conhecimentos.

Ainda de acordo com Dohme (2003), o objetivo do lúdico é dar prazer ao indivíduo e por isto, ele faz-se presente enquanto a criança brinca, tornando-se um estimulador cognitivo, facilitando sua aprendizagem e possibilitando que ela interaja com os demais colegas. Para o autor:

As atividades lúdicas podem colocar o aluno em diversas situações, onde ele pesquisa e experimenta, fazendo com que ele conheça suas habilidades e limitações, que exercite o diálogo, liderança seja solicitada ao exercício de valores ético e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes (DOHME, 2003, p. 113).

Assim entendemos que o lúdico trás tantos benefícios ao indivíduo, ele pode ser assumido como um recurso metodológico dentro da Educação Infantil, onde o professor insira o brincar no cotidiano da criança, trabalhando com o imaginário, fantasia, aspectos motores, com a socialização com os colegas, vivenciando a importância da fantasia e do faz-de-conta.

Freinet (1998) afirma que o brinquedo, os jogos e brincadeiras são diferentes formas de lazer e quando praticadas de forma livre, gratuita, sem cobranças, exercem o papel do lúdico na vida desse indivíduo, e diante desse contexto não podem ser tratados como um mero passa tempo infantil, já que trazem contextos e elementos que podem auxiliar no desenvolvimento e aprendizagem da criança. Para o autor, não há um modelo específico de atividade lúdica, já que é a maneira como a atividade é encarada que a fará ser ou não uma atividade lúdica. Assim, trata a dimensão lúdica como:

um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina. (FREINET, 1998, p.304).

Buscando esse desenvolvimento integral da criança, que proporciona a criança o trabalho com aspectos físicos, cognitivos e socioafetivos, o professor precisa compreender o fato de que o elemento lúdico é de fundamental importância para seu desenvolvimento e precisa fazer parte das rotinas da educação infantil.

O lúdico promove a aprendizagem e favorece o desenvolvimento físico intelectual e social da criança, ou seja, possibilita um desenvolvimento real, completo e prazeroso.

A atividade lúdica é muito viva e caracteriza-se sempre pelas transformações, e não pela preservação, de objetos, papéis ou ações do passado das sociedades [...]. Como uma atividade dinâmica, o brincar modifica-se de um contexto para outro, de um grupo para outro. Por isso, a sua riqueza. Essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não pode ser ignorada. (FRIEDMANN, 1996, p. 43).

Almeida (2008, p.34), afirma que as atividades lúdicas como recursos da prática educativa devem estar presentes no cotidiano das salas de aula da Educação Infantil visando não só o desenvolvimento emocional dos alunos, como também a compreensão por parte dos educadores sobre os limites e as possibilidades de trabalhar as questões afetivas no contexto escolar.

Na Educação Infantil, o lúdico é importante para o crescimento das crianças, inclusive intelectualmente, pois as brincadeiras trazem consigo “um brincar comprometido com a qualidade de vida da criança” (MEYER, 2008, p. 22).

2.3 AS BRINCADEIRAS LUDICAS E O DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Na educação infantil é essencial a presença de brincadeiras lúdicas para as crianças, pois o ponto positivo que a mesma traz para o desenvolvimento acadêmico é sem comparação, é importante lembrar que o ensino de educação infantil é um ensino que requer mais cuidado, ou seja, precisa trazer mais práticas e dinâmicas do que conteúdos gerais de conhecimentos, e nesse

momento que é recomendado o apoio das brincadeiras lúdicas para o melhor crescimento tanto escolar quanto profissional do aluno.

Uma das brincadeiras interessante e recomendada para ser utilizada na educação infantil é a pintura, o desenho e a colagem permitem que os acadêmicos, desde cedo, tenham a chance de se expressar de diferentes formas, pois a arte não traz ajuda somente para o desenvolvimento da criatividade do aluno como ajuda bastante na sua autoestima. (LUNARDI,2020).

Ao jogar, efeitos, aptidões motoras, fala, percepção, representação, memória e outras funções cognitivas profundamente entrelaçado. Na brincadeira as crianças ficam satisfeitos com o equilíbrio emocional que promove o processo de atribuição de sinais sociais. Constrói condições para uma mudança significativa na consciência da criança quer que as crianças se relacionem com o mundo de formas mais complexos (OLIVEIRA, 2000, p. 164).

Como o desenvolvimento da criatividade é importante também vemos que o raciocínio lógico tem um grande apoio para o crescimento do aluno e pensando nisso é viável a brincadeira de jogo de tabuleiro, pois com ele o aluno é desafiado a pensar de forma crítica e analítica e além de tudo saber ser organizado. (LUNARDI,2020).

O jogo como emblema usado pela criança em seu mundo imaginário traz em intensidade os significados e sentidos do ser e do ser, da vivência do mundo. Assim, quando o jogo se reduz a uma linguagem simbólica, possibilita estabelecê-lo e revelá-lo, escondê-lo e destacá-lo, explorá-lo como carência e encontrar como comportamento. Concede que a metáfora surja, favorecendo a ludicidade. Como ato poético, a metáfora envolve uma escuta que vai além da compreensão. A figura linguagem é um gesto invisível e irrepresentável na fala. (RICOEUR, 1983).

O seu desenvolvimento em conhecimento com brincadeiras, criatividade e exploração de ambiente é cobrado também pela forma do aluno saber interagir com outros alunos e professores e assim fazer trocas afetivas e desenvolvimento intelectual, para isso foi desenvolvida a brincadeira lúdica de oficina. (LUNARDI,2020).

Não é por acaso criar situações imaginárias na vida de uma criança em vez disso, é a primeira expressão de independência da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo que existe nos brinquedos é que as crianças trabalham com uma alienação significativa em situações do mundo real. A segunda é que, nos brinquedos, a criança segue o caminho de menor esforço - faz o que mais gosta, porque o brinquedo está ligado ao prazer - e, ao mesmo tempo, estuda a seguir o caminho mais fácil, mais difícil, subordinado. Caminhos

dão às regras e, portanto, abrem mão do que querem, pois a submissão às regras e a renúncia à ação impulsiva é o caminho da alegria no brincar (VIGOTSKY, 1998).

Vemos que a linguagem e a criatividade são muito importantes para o crescimento e desenvolvimento do aluno, e a conclusão que temos é que a leitura ajudará muito nesse aspecto, pois a mesma traz benefícios tanto para a formação da imaginação quanto de uma maior autonomia. (LUNARDI,2020).

Pensando pelo lado familiar, ou seja, para o aluno ter o apoio da família, brincar junto, aprender mais com a família, foi desenvolvido jogos lúdicos em plataformas digitais, visando a importância do trabalho em conjunto dos pais e os professores e isso ajuda os pais e professores a estimular o aprendizado e diversas formas. (LUNARDI,2020).

Considerando o trabalho com brinquedos, Vygotsky (1998) mostra como se dá essa dinâmica de atividade. “Nos brinquedos”, ele argumenta, as crianças geralmente agem em um sentido desvinculado de objetos e ações”.

Contudo é visto que as brincadeiras no desenvolvimento infantil contribuem para a formação do conhecimento do aluno na fase de educação infantil, por meio desse tipo de atividade, é mais fácil para o aluno se inserir no ambiente escolar, pois, o aluno aprende brincando. Através da atividade lúdica, há um estímulo muito maior ao desenvolvimento psicológico, social e cognitivo da criança. (LUNARDI,2020).

3. METODOLOGIA DA PESQUISA

Para a realização deste estudo, será utilizada como abordagem a pesquisa qualitativa, pois esta expõe a análise de conceitos ideias, ou seja, enquanto exercício de pesquisa, não se apresenta como uma proposta rigidamente estruturada, ela permite que a imaginação e a criatividade levem os investigadores a propor trabalhos que explorem novos enfoques.

Quanto a natureza do trabalho, ela é básica, pois compreende que ela se refere ao estudo destinado a aumentar nossa base de conhecimento científico. No entanto, será uma pesquisa que será focada na melhoria das teorias científicas.

Valer-se-á do método exploratória, pois esta pesquisa não requererá a formulação de hipóteses para serem testadas, ela se restringe por definir objetivos e buscar mais informações sobre determinado assunto de estudo, portanto ela seria um passo inicial para o projeto de pesquisa.

A pesquisa bibliográfica é habilidade fundamental nos cursos de graduação, uma vez que constitui o primeiro passo para todas as atividades acadêmicas, visto que não iremos realizar experimentos ou aplicação de questionário. Iremos fazer um panorama sobre o que já foi escrito acerca do assunto escolhido. É uma importante metodologia no âmbito da educação, a partir de conhecimentos já estudados, o pesquisador busca analisá-los para responder seu problema do objeto de estudar ou comprovar suas hipóteses, adquirindo novos conhecimentos sobre o assunto pesquisado.

A pesquisa bibliográfica está inserida principalmente no meio acadêmico e tem a finalidade de aprimoramento e atualização do conhecimento, através de uma investigação científica de obras já publicadas.

Para Andrade (2010, p. 25):

A pesquisa bibliográfica é habilidade fundamental nos cursos de graduação, uma vez que constitui o primeiro passo para todas as atividades acadêmicas. Uma pesquisa de laboratório ou de campo implica, necessariamente, a pesquisa bibliográfica preliminar. Seminários, painéis, debates, resumos críticos, monográficas não dispensam a pesquisa bibliográfica. Ela é obrigatória nas pesquisas exploratórias, na delimitação do tema de um trabalho ou pesquisa, no desenvolvimento do assunto, nas citações, na apresentação das conclusões. Portanto, se é verdade que nem todos os alunos realizarão pesquisas de laboratório ou de campo, não é menos verdadeiro que todos, sem exceção, para elaborar os diversos trabalhos solicitados, deverão empreender pesquisas bibliográficas (ANDRADE, 2010, p. 25).

Segundo Denzin e Lincoln (2006), a pesquisa qualitativa envolve uma abordagem interpretativa do mundo, o que significa que seus pesquisadores estudam as coisas em seus cenários naturais, tentando entender os fenômenos em termos dos significados que as pessoas a eles conferem. A pesquisa qualitativa favorece ao estudo em análise de dados multidisciplinar, ou seja, agregar vários campos das ciências e vem contribuído muito no campo educacional.

Segundo Appolinário (2011, p. 146), a pesquisa básica tem como objetivo principal “o avanço do conhecimento científico, sem nenhuma preocupação com a aplicabilidade imediata dos resultados a serem colhidos”. Sendo assim a pesquisa básica ou pura propriamente dita serve para aumentar nosso conhecimento científico sem nos preocupar com o imediatismo.

Segundo o ponto de vista de Severino (2007, p. 123-4), a pesquisa exploratória busca apenas levantar informações sobre um determinado objeto, delimitando assim um campo de trabalho, mapeando as condições de manifestação desse objeto. Na verdade, ela é uma preparação para a pesquisa explicativa. Desta forma a pesquisa exploratória favorece nas buscas

de conhecimento em um determinado campo das ciências e serve de base para a pesquisa explicativa dos resultados analisados e explorados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As brincadeiras tem um papel muito importante no processo de aprendizagem das crianças, tem como objetivo desenvolver a criatividade, autonomia e capacidade de reflexão. As mesmas contribuem para que haja uma formação completa no aluno, sendo no meio social, afetivo, cultural, cognitivo, emocional e físico.

Quando uma criança vai para a escola, muitas vezes ela pode ter dificuldades de se adaptar a esse novo espaço e ao novo grupo social, pois ela muda totalmente de ambiente, passando a ter o contato com outras pessoas, aprendendo novas regras, tendo que desenvolver outras atividades. O uso de atividades lúdicas, porém, mas quando o ensino é acompanhado de atividades lúdicas, fica muito mais fácil adaptá-lo a essa nova realidade. Os jogos e brincadeiras não servem apenas de passa tempo, mas trazem a possibilidade de construção de inúmeros conhecimentos e de desenvolvimento do aluno e por existirem fora da sala da aula, são uma forma interessante de fazer com que a criança se sinta melhor dentro dela, diante da construção dos conhecimentos e do desenvolvimento de sua aprendizagem.

A inserção de brincadeiras no espaço escolar, porém, não pode ser algo feito de forma aleatória, precisa de planejamento, adequação a idade e as características de cada aluno. Por isto, é importante que o professor compreenda como as brincadeiras inserem-se no cotidiano infantil, como elas podem ser trabalhadas em sala de aula, tanto no desenvolvimento de conteúdos, como de habilidades físico-cognitivas. Assim, se as brincadeiras são importantes e estão presentes no dia a dia das crianças, elas podem ser adaptadas e utilizadas dentro do espaço escolar, auxiliando o processo de ensino-aprendizagem alcançar melhores resultados.

REFERÊNCIAS

AGOSTINHO, Kátia Adair. **O espaço da creche: que lugar é este?** Disponível em: <<http://www.anped.org.br/sites/default/files/t073.pdf>>. Acesso em 29 de agosto de 2021.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2008.

APPOLINÁRIO, F. **Dicionário de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2011.

BORBA, Ângela M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: (Org.) BEAUCHAMP, Jeanete; RANGEL, Sandra Denise; NASCIMENTO, Aricélia Ribeiro do. **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. 135 p.

CARVALHO, A.M.C. ET al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. Vol. 1 e 2. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna S. (Orgs). **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006, 432 p. Disponível em: <<https://docero.com.br/doc/xnv8xss>> Acesso em: 2 de agosto de 2022.

DOHME, Vânia. **Atividades Lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelo**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

FANTACHOLI, Fabiane Das Neves. **O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras – Um Olhar Psicopedagógico**. Disponível em: <http://revista.fundacaoaprender.org.br/?p=78> acesso em: 21 de janeiro de 2022.

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

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. Jogo, brinquedo e brincadeira. **Revista Perspectiva**. UFSC/CED. NUP. n. 22, 1995. p. 105-128.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

LEAL, Patrícia Maristela de Freitas. **O Brincar na Educação Infantil e o Desenvolvimento Integral da Criança** / Patrícia Maristela de Freitas Leal. Pouso Alegre: 2017.

LUNARDI, karine de oliveira. **o brincar na educação infantil: a construção de hábitos e valores para uma proposta de educação tran**. disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/o-brincar-na-educacao-infantil-construcao-habitos.htm>. acesso: 04 de agosto de 2022.

PERES, Regina Cristiane N. C. **O lúdico no desenvolvimento da criança com paralisia cerebral espástica**. Rev. Bras. Cresc. Des. Hum. S. Paulo, 14(3), 2004. Disponível em: file:///C:/Users/Familia/Downloads/40114-47351-1-SM%20(1).pdf acesso: 21 de janeiro de 2022.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância.** 2013. Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia> Acesso: 21 de janeiro de 2022.

RICOEUR, Paul. **A metáfora viva.** Porto - Portugal: Rés, 1983.

SANTOS, Jossiane Soares. **O lúdico na educação infantil.** Campina Grande, REALIZE Editora, 2012.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico.** 23ª ed. rev. atual. São Paulo: Cortez, 2007. Disponível em: [https://www.ufrb.edu.br/ccaab/images/AEPE/Divulga%C3%A7%C3%A3o/LIVROS/Metodologia do Trabalho Cient%C3%ADfico - 1%C2%AA Edi%C3%A7%C3%A3o - Antonio Joaquim Severino - 2014.pdf](https://www.ufrb.edu.br/ccaab/images/AEPE/Divulga%C3%A7%C3%A3o/LIVROS/Metodologia%20do%20Trabalho%20Cient%C3%ADfico%20-%201%C2%AA%20Edi%C3%A7%C3%A3o%20-%20Antonio%20Joaquim%20Severino%20-%202014.pdf) > Acesso em: 02 de agosto de 2022.

UJIE, Najela Tavares. Brincar, brinquedo e brincadeira usos e significações. Universidade Estadual do Centro-Oeste. **Revista ANALECTA** Guarapuava, Paraná v.9 n° 1. p. 51-59. 2008.

VIOLADA, Rosiane. **Brincadeiras e jogos na educação infantil. 2014.** Disponível em: Acesso em 21 de janeiro de 2022.

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VIGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente.** 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.