



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

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Tese (doutorado) | <input type="checkbox"/> Artigo científico |
| <input type="checkbox"/> Dissertação (mestrado) | <input type="checkbox"/> Capítulo de livro |
| <input type="checkbox"/> Monografia (especialização) | <input type="checkbox"/> Livro |
| <input checked="" type="checkbox"/> TCC (graduação) | <input type="checkbox"/> Trabalho apresentado em evento |

Produto técnico e educacional - Tipo:

Nome completo do autor:

LUCIANA DE SOUZA CRUZ

Matrícula:

2018205221352241

Título do trabalho:

O Brincar na Educação Infantil: Contribuições para o Desenvolvimento e a Aprendizagem de Crianças de 0 a 3 anos.

RESTRIÇÕES DE ACESSO AO DOCUMENTO

Documento confidencial: Não Sim, justifique:

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: 19 / 11 / 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 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.

JUSSARA GOIAS BRASIL

19 / 11 / 2022

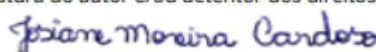
Local

Data



Assinatura do autor e/ou detentor dos direitos autorais

Ciente e de acordo:



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) 21 dia(s) do mês de outubro de dois mil e vinte e dois, às 19 horas, reuniu-se a banca examinadora composta pelos docentes: **Prof. Ma. Josiane Moreira Cardoso** (orientador), **Prof. Ma. Vania Gomes Cardoso** (membro), **Prof. Esp. Ana Paula Ferreira de Lima** (membro), para examinar o Trabalho de Curso intitulado "O brincar na Educação Infantil: contribuições para o desenvolvimento e aprendizagem de crianças de 0 a 3 anos" do(a) estudante **Luciana de Souza Cruz**, Matrícula nº 2018205221352241 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.

Josiane Moreira Cardoso

Prof. Ma. Josiane Moreira Cardoso

Vania Gomes Cardoso

Prof. Ma. Vania Gomes Cardoso

Ana Paula Ferreira de Lima

Prof. Esp. Ana Paula Ferreira de Lima

Luciana de Souza Cruz

Luciana de Souza Cruz

O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL: CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DE 0 A 3 ANOS

CRUZ, Luciana de Souza¹
CARDOSO, Josiane Moreira²

RESUMO

O presente artigo é um levantamento bibliográfico de natureza complementar, básica e exploratória, pautado na necessidade de expor fatos correlacionados à metodologia lúdica, especificamente às brincadeiras, pois estas assumem um papel importante no processo de formação das crianças, tanto que, a própria Base Nacional Comum Curricular (BNCC) traz o brincar como um dos 6 (seis) direitos de aprendizagem. Desse modo, o objetivo geral desta pesquisa foi compreender sobre o brincar na Educação Infantil, e refletir sobre suas contribuições para o desenvolvimento e aprendizagem de crianças de 0 a 3 anos de idade (bebês e crianças bem pequenas). Diante disso, foi feita explanações sobre legislações como a Constituição Federal de 1988 e Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei n. 9.394/96); documentos norteadores da educação como as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI), a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o Documento Curricular para Goiás (DC-GO Ampliado, volume I); também estudos de autores como Kishimoto (2011), Lima (2019), Maciel (2006), e outros para expor fatos correlacionados à temática abordada. Desse modo, foi possível compreender que as brincadeiras estimulam o desenvolvimento e aprendizagem integral das crianças (cognitivo, emocional, social, cultural, psicomotor, etc.), tendo o professor um papel fundamental na mediação de brincadeiras de faz de conta, brincadeiras populares, manuais e digitais. Assim, nas considerações finais ressalta-se a importância do brincar para crianças de 0 a 3 anos, pois neste período elas estão em fase de inúmeras descobertas, construção da sua identidade, e outros, e a prática permite que as crianças vivenciem a infância em todos os seus encantos e tenham uma aprendizagem prazerosa e significativa.

Palavras-chave: Brincar. Educação Infantil. Desenvolvimento. Aprendizagem.

ABSTRACT

This article is a bibliographic survey of a complementary, basic and exploratory nature, based on the need to expose facts related to the playful methodology, specifically to games, as these play an

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade à Distância pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – Campus Itapirapuã. E-mail: luciana.cruz@estudante.ifgoiano.edu.br

² Mestra em Química pelo Programa de Pós-Graduação em Química (PPGQ) da Universidade Federal de Goiás – Regional Catalão (2017); Especialista em Práticas Assertivas em Didática da Educação Profissional Integrada à Educação de Jovens e Adultos pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (2020); Graduada em Licenciatura em Química pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – Campus Iporá (2014); Graduada em Licenciatura em Pedagogia pela Faculdade São Marcos (2017). Atualmente participa de vários projetos de pesquisa e extensão na área da Educação e do Direito. Também é Professora Mediadora da Rede Municipal de Iporá-GO; Professora Orientadora de TCC do Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade à Distância do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – Campus Iporá; Acadêmica do curso de Pós-Graduação em Ensino Híbrido para uma Educação Inovadora: da Educação Infantil ao Ensino Superior – UniAraguaia. Membro colaboradora da ação de extensão "Ensino de Ciências para crianças na divulgação científica em parques da ciência", e Bacharelada em Direito pela Universidade Estadual de Goiás - Unidade de Iporá. E-mail: josiane_cardoso08@hotmail.com

important role in the process of training children, so much so that the National Base itself Curricular Common (BNCC) brings play as one of the 6 (six) learning rights. Thus, the general objective of this research was to understand about playing in Early Childhood Education, and to reflect on its contributions to the development and learning of children from 0 to 3 years old (babies and very young children). In view of this, explanations were made about legislation such as the Federal Constitution of 1988 and the National Education Guidelines and Bases Law (LDB, Law n. 9,394/96); documents that guide education such as the National Curriculum Guidelines for Early Childhood Education (DCNEI), the National Common Curricular Base (BNCC) and the Curricular Document for Goiás (DC-GO Ampliado, volume I); also studies by authors such as Kishimoto (2011), Lima (2019), Maciel (2006), and others to expose facts related to the topic addressed. In this way, it was possible to understand that the games stimulate the development and integral learning of children (cognitive, emotional, social, cultural, psychomotor, etc.), with the teacher having a fundamental role in the mediation of make-believe games, popular games, manuals and digitals. Thus, in the final considerations, the importance of playing for children from 0 to 3 years old is highlighted, because in this period they are in the process of numerous discoveries, construction of their identity, and others, and the practice allows children to experience childhood in all its charms and have a pleasant and meaningful learning experience.

Keywords: Play. Child education. Development. Learning.

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo apresenta como título “O brincar na Educação Infantil: contribuições para o desenvolvimento e aprendizagem de crianças de 0 a 3 anos”. De acordo com Modesto e Rubio (2014, p. 2), brincar é uma atividade que facilita o desenvolvimento físico, cognitivo, psicológico, e estimula a aprendizagem.

Por isso é importante salientar que, a ludicidade é uma metodologia de ensino significativa para o processo de formação de indivíduos completos, tendo em mente de que na infância o ato de brincar ocorre de forma natural, e é neste momento que a criança se expressa, explicitando sua natureza, caráter e personalidade.

Trabalhar com o lúdico durante a formação de crianças auxilia na construção das relações sociais, além de influenciar na maneira como a criança vê o mundo a sua volta e a sociedade a qual está inserida. Ainda de acordo com Modesto e Rubio (2014, p. 3), é perceptível a falta de atenção que é dada ao brincar, muitos adultos ainda acreditam que brincar é improdutivo, inútil e sem significado. Mas brincar é tão importante que é direito garantido em documentos norteadores da educação brasileira.

O problema de pesquisa baseia-se na necessidade do levantamento de informações que comprovem a eficácia da metodologia lúdica no ensino para crianças, bem como, a seriedade e peso que o lúdico apresenta no processo de ensino

e aprendizagem dos indivíduos.

A pesquisa é de suma importância para membros da comunidade que buscam informações acerca da ludicidade, esclarecendo que o brincar como dito anteriormente na fala de Modesto e Rubio (2014), não é um ato em vão, e o conhecimento adquirido em seu desenvolvimento é verdadeiro e consistente, preparando a criança para a vida em sociedade e dando aporte para as séries escolares seguintes. Importante também para acadêmicos e professores no auxílio e preparo da rotina escolar, ofertando uma gama de informações legítimas de estudos já realizados sobre a metodologia lúdica.

Para melhor compreensão da temática abordada, apresenta-se a pesquisa por meio de análise bibliográfica básica, onde os dados obtidos foram fruto da leitura e interpretação de legislações, documentos e aportes teóricos.

Desse modo, a pesquisa teve como objetivo geral compreender sobre o brincar na Educação Infantil, e refletir sobre suas contribuições para o desenvolvimento e aprendizagem de crianças de 0 a 3 anos de idade (bebês e crianças bem pequenas). E como objetivos específicos, identificar algumas das contribuições do brincar para crianças de 0 a 3 anos; analisar o papel do professor no desenvolvimento da metodologia lúdica e as formas que as brincadeiras podem ser exploradas na prática pedagógica.

Assim, o artigo apresentará uma explanação dos seguintes assuntos: ludicidade e precursores teóricos; Educação Infantil com foco nas legislações e documentos norteadores; o ato de aprender brincando: contribuições para o desenvolvimento e aprendizagem de crianças de 0 a 3 anos, tendo como ênfase o brincar na prática educativa e o papel do professor como mediador do desenvolvimento e da aprendizagem das crianças de 0 a 3 anos, o uso das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil, e por fim, uma breve explicação sobre manifestação cultural, a fim de enfatizar sobre o uso de brinquedos e brincadeiras populares.

2 O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL: CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DE 0 A 3 ANOS

2.1 Ludicidade e precursores teóricos

“As brincadeiras lúdicas sempre fizeram parte de nossa história.” Na época da pré-história (paleolítico, neolítico e idades dos metais), a brincadeira era considerada algo natural e simples para o ser humano. Com o passar do tempo, elas foram sendo utilizadas no Egito e na Grécia para ensinar arte e os deveres para as crianças. Platão também evidenciou a relevância dos jogos para a aprendizagem, principalmente na Matemática. Contudo, a importância da brincadeira tornou-se mais notória a partir do surgimento da Renascença (RAMOS; SQUIPANO, 2013, p. 5).

No decorrer da história da educação, alguns filósofos como Aristóteles e Rousseau, preocuparam-se em expor a importância das brincadeiras incorporadas ao processo de ensino, ressaltando a eficácia da metodologia para a fixação dos conteúdos ministrados, tratando-se de crianças, e visando o respeito a fase da vida que compreende a liberdade de expressão e direito de brincar. Segundo Friedmann (1996, p. 41), *apud* Santos (2015, p. 3),

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo. (FRIEDMANN, 1996, p. 41 *apud* SANTOS, 2015, p. 3).

Para Santos, os jogos devem fazer parte da rotina escolar, assim o mesmo mostra uma notável preocupação enquanto a inserção da criança na vida social e a sua interação com outros indivíduos. Ele ressalta que, os jogos em sala de aula possibilitam a troca de informação entre as crianças e a construção das relações sociais, o trabalho em equipe e a partilha de ideias.

Aristóteles afirma que brincando a criança entra num processo de catarse, uma espécie de purificação da alma que ocorre devido a uma forte descarga de sentimento e emoções, ocorridos devido a vivência de coisas belas. (LIMA, 2019, p. 6).

Assim, para Aristóteles, o ato de brincar compreendia mais do que o momento de recreação, ou seja, a ação significava na inserção da criança em um processo de catarse, compreendendo a uma libertação ou purificação da alma, onde a criança manifesta verdadeiramente o seu ser, expondo as suas habilidades, culturas, personalidade e visão de mundo, dessa forma é mais claro ao profissional da educação compreender a criança como ser humano, e ali estudar a sua estrutura física, emocional e mental, mapeando suas capacidades e limitações, simplificando os processos de análise comportamental. De acordo com Lima (2019, p.10),

[...] para Rousseau, as brincadeiras devem envolver não somente o físico da criança, segundo ele a educação deve ser ativa de modo a envolver todos os órgãos e sentidos, a fim de formar as crianças não somente para serem profissionais, mas, acima de tudo humanos. (LIMA, 2019, p.10).

Dando ênfase a liberdade do indivíduo, a livre expressão e o despertar de diversas habilidades. Segundo Vygotsky (1999, p 12), *apud* Pellegrine (2007, p. 18).

O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações dela mesma. (VYGOTSKY, 1999 *apud* PELLEGRINE, 2007, p. 18).

Já para Wallon (2007) *apud* Ribeiro (2018, p. 7), toda atividade da criança é lúdica, no sentido que se exerce por si mesma antes de poder integrar-se em um projeto de ação mais extensivo que a subordine e a transforme em um meio específico. Ou seja, toda ação desenvolvida pela criança é lúdica, a criança segundo Wallon se manifesta através das brincadeiras, da música e sons, dos gestos e ações. Logo na visão do autor, podemos notar que, as crianças utilizam o lúdico em tudo que fazem, inconscientemente, pois é de sua natureza agir de tal maneira.

Segundo Vygotsky (2011) *apud* Sousa (2014, p. 01), é a partir dos jogos e das brincadeiras que as crianças têm mais facilidade para aprender o que lhe é proposto. Assim, o ato de brincar é uma ação que faz parte da fase da vida humana, e a ludicidade como ferramenta de ensino facilita a compreensão por parte do alunado, pois além de significar uma ação já conhecida, que é o brincar, pode

englobar o cotidiano da criança com o que deve ser aprendido, facilitando o processo de ensino e aprendizagem.

A ludicidade apesar de ser ainda um tema muito debatido, não é novo no âmbito escolar, a metodologia já vem sendo trabalhada a muito tempo, e mostra eficácia nos processos de ensino e aprendizagem. O ser humano em todas as suas fases da vida, compreende e aprende melhor de diferentes maneiras, e na fase que compreende a infância, o estímulo parte do ato de brincar, onde a criança sente-se segura e capaz de realizar ações, pois é capaz de relacionar o contato com o meio escolar e o seu cotidiano, e vice-versa, estabelecendo relação entre os diferentes âmbitos e adquirindo novas habilidades. Por isso os teóricos preocupavam-se em expor os fatos correlacionados a ludicidade como uma metodologia de ensino (GOMES; MARTA, 2020, p. 3 e 4).

Diante do exposto, podemos verificar que alguns filósofos já haviam falado sobre ludicidade, ressaltando a sua importância e o quanto a metodologia surte resultados, alegando que o ato de brincar desperta a criatividade, o interesse e a atenção dos alunos para o que deve ser aprendido, mas, também falam sobre o processo natural de brincar e como este serve para que os professores analisem a criança, trabalhando de acordo com suas capacidades e necessidades.

A filosofia de acordo com o que foi encontrado, se preocupou em analisar a metodologia lúdica, pois assim que surgiu era mal-vista pelos pais, consideravam ser inútil ou perda de tempo, - “brincar meu filho brinca em casa, na escola ele vai para aprender”, contudo a ludicidade não poderia seguir sendo considerada um ato desportivo, sendo necessário dar a ela o devido valor e credibilidade.

2.2 Educação Infantil com foco nas legislações e documentos norteadores

Tratando-se de crianças, as legislações como Constituição Federal de 1988 e Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei n. 9.394/96); documentos norteadores como as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI), a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o Documento

Curricular para Goiás (DC-GO Ampliado, volume I), e outros, preveem o direito da criança ao acesso e a permanência nos ambientes escolares.

A Constituição Federal discorre sobre os direitos dos cidadãos a educação nos artigos 205 a 214. Sendo, a Educação Infantil tratada na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, nos artigos 29 a 31, fase escolar onde a ludicidade é primordial para o desenvolvimento da criança. De acordo com o artigo 29 da LDB,

Art.29. A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (BRASIL, 1996).

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI), em seu Artigo 4º, definem a criança como

sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2009).

Garantir que os direitos das crianças sejam devidamente cumpridos, colabora para que a sociedade reconheça que as crianças são indivíduos de direitos, as quais devem ter seus direitos resguardados. Embora, a criança seja símbolo de fragilidade, e consideradas por muitos como impotentes, as autoridades têm o dever de cuidar para que elas sejam tratadas com igualdade e tenham seus direitos efetivados na prática. A BNCC é definida como,

[...] um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE). Este documento normativo aplica-se exclusivamente à educação escolar, tal como a define o § 1º do Artigo 1º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996), e está orientado pelos princípios éticos, políticos e estéticos que visam à formação humana integral e à construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva, como fundamentado nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCN). (BNCC, 2017, p. 03).

A iniciativa de criar um documento de caráter normativo para nortear a educação brasileira e nele descrever sobre os direitos de aprendizagem e desenvolvimento das crianças da Educação Infantil é uma forma de garantir que os mesmos sejam efetivados na prática, a fim de que haja o pleno desenvolvimento das crianças nos aspectos cognitivo, social, emocional, cultural, psicomotor, dentre outros.

Nesse contexto, a BNCC dispõe sobre os 6 (seis) direitos de aprendizagem e desenvolvimento que devem ser assegurados as crianças da Educação Infantil. Sendo eles os seguintes: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se (BNCC, 2017, p. 38), os quais são descritos na **Tabela 1**.

Tabela 1. Descrição dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL
Conviver com outras crianças e adultos, em pequenos e grandes grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro, o respeito em relação à cultura e às diferenças entre as pessoas.
Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.
Participar ativamente, com adultos e outras crianças, tanto do planejamento da gestão da escola e das atividades propostas pelo educador quanto da realização das atividades da vida cotidiana, tais como a escolha das brincadeiras, dos materiais e dos ambientes, desenvolvendo diferentes linguagens e elaborando conhecimentos, decidindo e se posicionando.
Explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia.
Expressar , como sujeito dialógico, criativo e sensível, suas necessidades, emoções, sentimentos, dúvidas, hipóteses, descobertas, opiniões, questionamentos, por meio de diferentes linguagens.
Conhecer-se e construir sua identidade pessoal, social e cultural, constituindo uma imagem positiva de si e de seus grupos de pertencimento, nas diversas experiências de cuidados, interações, brincadeiras e linguagens vivenciadas na instituição escolar e em seu contexto familiar e comunitário.

Fonte: BNCC (2017, p. 38)

Desse modo, podemos perceber que o brincar é segundo direito previsto no documento, tendo este uma definição ampla, pois menciona que o brincar deve ser cotidianamente, além disso deve ocorrer de diversas formas, espaços e tempo, podendo ser com seus pares ou adultos, de modo a ampliar e diversificar seu contato com as produções culturais e seus conhecimentos, e também para instigar sua

imaginação, criatividade, experiências sociais, emocionais, relacionais, corporais, expressivas, sensoriais e cognitivas.

O DC-GO Ampliado (volume I) é um documento que se assemelha a BNCC, contendo as dez competências gerais a serem trabalhadas nas escolas, a diferença do documento está em sua exclusividade, sendo um documento elaborado para trabalhar com o olhar goiano todas as competências previstas, tendo em mente a especificidade da cultura, assim como os âmbitos sociais, geográficos, econômicos e outros (DC-GO, 2018).

Nesse contexto compreende-se que as legislações e documentos que norteiam a educação brasileira fornecem suportes necessários para que a criança possa brincar e se desenvolver de maneira adequada em ambiente escolar e em casa, além de prevenir problemas sociais, como o trabalho infantil.

Dessa forma, a ludicidade assume um papel de suma importância não só para o ensino, mas para a sociedade como um todo, prestando colaborações diversas, corrigindo problemas e preparando para a criança uma base sólida.

2.3 O ato de aprender brincando: contribuições para o desenvolvimento e aprendizagem de crianças de 0 a 3 anos

De acordo com Ornelas (2002, p. 27), o brincar se entende como

[...] o conjunto de ações lúdicas desenvolvidas pelo homem, manifestada por meio do jogo ou da brincadeira, com o uso ou não do brinquedo como suporte. Neste sentido o lúdico abarca as categorias do jogo, do brinquedo e da brincadeira e, ainda que sejam feitas do mesmo tecido conceitual, são demarcadas por suas especificidades. (ORNELAS, 2002, p. 27).

As crianças possuem diversas formas de brincar, envolvendo ou não objetos, momento em que expressam verdadeiramente sua natureza, assim como citado por Lima (2019), o processo de catarse ao qual Aristóteles se referiu, ocasionado pela forte descarga de emoções e sentimentos.

Essa diversidade se dá devido o processo natural da criança, o brincar é um ato instintivo referente à idade, o que se considera como brincadeiras espontâneas,

como, por exemplo, a imitação de ações e gestos, é comum ver a criança repetir o bater palmas e mandar beijos, isso acontece pois a criança diferente dos demais seres vivos, consegue aprender com a imitação, pois esse processo parte da captação da ação pelos membros oculares, parte para o cérebro onde ocorre o entendimento da ação realizada, gerando conhecimento e possibilitando a sua reprodução, logo o brincar não é em vão, pois a criança tem a capacidade de aprender ao repetir determinada ação (MATWIJSZYN, 2003, p. 13 a 20).

Nesse contexto Barboza (2015, p. 2) discorre sobre a importância da brincadeira de “faz de conta”, para o processo de formação da criança, a construção de sua relação com as pessoas e o mundo a sua volta, segundo a autora,

[...] a criança precisa brincar de simbolismo para estabelecer mais relações sobre o modo de relacionar-se com as pessoas, consigo mesma e com o mundo. Portanto o pensamento de uma criança evolui a partir de suas ações e nas representações de sua própria realidade na hora de brincar; de forma lúdica expressa seus sentimentos, que podem ser vantajosos para a sua formação cognitiva, emocional e social. (ORNELAS, 2002, p. 27 *apud* BARBOZA, 2015, p. 2).

A variedade de brinquedos ou brincadeiras pode ser utilizada como estratégias de aprendizagem sem perder o foco principal, podendo assim, inserir os jogos, brinquedos e a brincadeira para estimular a criatividade da criança, bem como em alguns momentos até produzir seu próprio brinquedo ou brincadeira.

Quando uma criança está passando por algum problema familiar ou transtorno na escola, os sinais são nítidos por meio do faz de conta, no brincar com bonecas (os), ou até se excluindo das brincadeiras. Segundo Maciel (2006, p. 2),

[...] a partir da brincadeira, a criança constrói sua experiência de se relacionar com o mundo de maneira ativa, vivência experiências de tomadas de decisões. Em um jogo qualquer, ela pode optar por brincar ou não, o que é característica importante da brincadeira, pois oportuniza o desenvolvimento da autonomia, criatividade e responsabilidade quanto a suas próprias ações. (MACIEL, 2006, p. 2).

Nesse contexto é compreensível que as brincadeiras possuem grande importância na infância, não apenas como ação desportiva e de entretenimento, mas também para a observância do comportamento, onde é possível captar possíveis problemas, tendo em mente que, o ambiente escolar será onde a criança irá passar

grande parte do dia, por isso é importante que a ludicidade seja trabalhada com empenho e cautela.

Compreender como as brincadeiras podem interferir no processo de ensino aprendizagem pode proporcionar inúmeros benefícios no desenvolvimento das crianças, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação, e outros.

O brincar é fundamental para o desenvolvimento integral e crescimento da criança, pois a partir dessa ação, elas aprendem a descobrir novas habilidades no decorrer que vão explorando novos ambientes e estratégias. A aprendizagem da criança faz parte da prática pedagógica, quando se trata das brincadeiras. Observe que,

Na instituição de educação infantil, pode-se oferecer as crianças condição para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos. (BRASIL, 1998, p. 23).

As possibilidades ao trabalhar o lúdico com o público infantil são diversas, tais como o desenvolvimento das capacidades físicas, intelectuais, sociais e emocionais. Sendo útil para o desenvolvimento da coordenação motora, movimentos de partes do corpo, memorização, relação com outras pessoas, e outros.

Tratar as brincadeiras como simples recreação, é ignorar todos os benefícios que podem trazer à vida da criança, retardar seu desenvolvimento e ocasionar problemas futuros, pois de acordo com o que diz a Encarregada de Enfermagem 10^o B do Hospital Naval Marcílio Dias, 1^oT (S) Ericka Caminha:

É na brincadeira que os vínculos sociais e afetivos se constroem, permitindo que a criança descubra seu corpo no espaço, amplie sua coordenação motora, equilíbrio e lateralidade. (SAÚDE NAVAL, 2022).

A fala da encarregada de enfermagem da marinha deixa explícita as colaborações das brincadeiras para a saúde da criança, auxiliando em seu desenvolvimento. A ausência dessas brincadeiras durante a idade inicial da criança pode resultar em problemas futuros, considerando o fato de que são nos momentos de brincadeira que a criança constrói seus primeiros laços sociais, com outras crianças e adultos, a falta dessas pode acarretar problemas de socialização quando a criança

alcançar maior idade, dentre outros problemas correlacionados a isto, como o sentimento de exclusão social, problemas de baixa autoestima e de autoconfiança.

Através da coleta de dados, foi possível observar que a metodologia lúdica quando trabalhada com crianças apresenta altos índices de eficiência. Sendo necessário adaptar os métodos de ensino com a realidade do aluno. Durante a infância o ato de brincar é comum e natural, despertando no aluno o interesse e a criatividade pelo conteúdo estudado através das brincadeiras.

A ludicidade quando trabalhada com as crianças auxilia no estabelecimento das relações pessoais e sociais, pois a criança passa grande parte do dia na escola, ambiente onde brinca com outros alunos e professores, ampliando sua rede de pessoas. É primordial para prevenir problemas de saúde, dentre eles os mentais e físicos.

Observa-se que, a criança que não brinca, não socializa, não constrói de forma saudável suas relações, não tem autoconfiança e não se exercita, ocasionando problemas futuros como os de baixa autoestima, depressão, ansiedade, obesidade e falta de mobilidade. Tratar a ludicidade como mero instrumento pedagógico é errôneo, pois a metodologia pode ser trabalhada na escola e no ambiente familiar com o aporte dos pais e responsáveis.

2.3.1 O brincar na prática educativa e o papel do professor como mediador do desenvolvimento e da aprendizagem das crianças de 0 a 3 anos

O profissional que trabalha ou pretende trabalhar com crianças, deve compreender que os indivíduos na fase inicial da vida escolar, devem adquirir a capacidade de estar sem seus pais ou responsáveis, o momento em que devem aprender a ser parcialmente independentes, e para isso, o profissional deve assumir uma postura que repasse ao público infantil o sentimento de confiança, pois está agora em novo ambiente, longe de seus genitores e cuidadores, um ambiente onde irão passar uma parcela de seu dia, e uma pequena parte de suas vidas. Assim, devem desenvolver um sentimento de pertencimento ao ambiente, pois é de suma importância para o seu desenvolvimento e construção pessoal.

Conceito utilizado para caracterizar o professor que trabalha com a mediação pedagógica, significando uma atitude e um comportamento do docente que se coloca como um facilitador, incentivador ou motivador da aprendizagem, que ativamente colabora para que o aprendiz chegue aos seus objetivos. (MENEZES, 2022)

Nesse viés, o profissional da educação precisa refletir sobre as contribuições do lúdico no desenvolvimento e no processo de ensino aprendizagem das crianças, bem como agir sempre de forma ética e moral, demonstrando alegria e entusiasmo.

Ressalta-se que, quando o profissional entra em sala de aula, ele deve compreender que a sua vida pessoal fica fora do ambiente de trabalho, seus problemas e sentimentos não podem de forma alguma estar impressos em seu rosto, pois as crianças são sensíveis as manifestações emocionais, e qualquer diferença no modo de agir ou falar são por elas notados.

Caso elas sintam essas alterações podem ser afetadas, por isso o profissional deve sempre agir com alegria, independentemente de seu estado físico ou emocional, pois quando assume o papel de professor, carrega consigo a missão de ensinar, mas assume também o compromisso de cuidar, estando ciente dos desafios a serem enfrentados.

O professor é o responsável por tornar a sala de aula um ambiente seguro, alegre e propício para o desenvolvimento da criança, por isso é indispensável que ele tenha em seu currículo profissional a criatividade. Em sala de aula ele deve reinventar a educação, sempre buscando novas ferramentas e metodologias para a melhor fixação da aprendizagem da criança, decorar o ambiente para promover a criatividade e inspiração dos alunos, trabalhar a arte em todas as suas manifestações, como a música, a pintura, o teatro, e afins, incrementando as aulas de forma criativa.

O professor que trabalha com crianças, é responsável pela manutenção do binômio educar e cuidar, sendo assim, é responsabilidade do profissional zelar pela vida da criança, estar atento a sua saúde, segurança, educação e lazer, por isso é importante que o profissional conheça a fundo o seu alunado, de forma que toda e qualquer mudança de caráter e comportamento sejam notados, pois podem indicar problemas, um exemplo muito importante a ser abordado é a identificação de maus

tratos e abuso sexual infantil, pois estima-se que o ambiente escolar é onde as crianças mais relatam o que acontece em casa, e isso se dá pelo sentimento de segurança e cuidado, onde os indivíduos sentem que podem se abrir e pedir ajuda, e cabe ao profissional encaminhar o caso para as entidades competentes para que a situação seja averiguada de forma correta (VOLTARELLI, 2013, p 87 a 92).

Mesmo que a Educação Infantil seja pensada no binômio cuidar e educar, ambos os pressupostos ocupam lugar igual na rotina escolar, pois não há como educar sem cuidar, ou vice e versa.

Por fim, o profissional deve participar dos momentos lúdicos, a participação do professor nas brincadeiras auxilia no processo de construção das relações com o grupo de alunos, estabelecendo confiança e estimulando o desenvolvimento da criança, pois ela sente-se parte do que está sendo construído.

Segundo Silva e Santos (2017, p. 3 a 19), o professor é aquele que media as atividades, estimula o desenvolvimento da criança e explica o que pode ser concebido como aprendizado da brincadeira trabalhada, mas nunca, em hipótese alguma, impor com a criança deve agir.

Dessa forma, o indivíduo fica livre para manifestar as suas ações através da ludicidade, implicando em maneiras singulares de compreender e aprender, e se tratando de atividades em grupo, o profissional deve saber como agir para evitar e/ou solucionar os conflitos que poderão surgir, instruindo a criança de forma ética e moral sobre a vida em sociedade e a importância do respeito para a manutenção das relações em grupo. Nesse sentido,

O professor deve disponibilizar momentos para que as crianças possam desfrutar de experiências inovadoras que irão compartilhar com todas as pessoas em seu dia a dia. Nos dias atuais, com os avanços tecnológicos, a atividade lúdica torna-se uma grande aliada no processo de aprendizagem do aluno. Dessa forma, dentro da escola, as brincadeiras e jogos lúdicos muitas vezes não é trabalhado com tanta importância. A ludicidade não está dentro de um currículo para ser seguida, ela infelizmente só acontece na perspectiva de alguns educadores se sobrar algum tempo em sala de aula. (RAMOS; SQUIPANO, 2013, p. 5).

Por meio da fala das autoras Ramos e Squipano (2013), é notável a constante preocupação em relação a ludicidade. Destaca-se que, ainda há no âmbito escolar, profissionais despreparados, ou que não valorizam a ludicidade como se deve, apesar

das diversas pesquisas e comprovações da eficácia da metodologia no desenvolvimento do público infantil, por isso que de acordo com Marcelino (1996, p. 38) é fundamental que,

[...] se assegure à criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural e, sobretudo para o exercício do prazer de viver, e viver, como diz a canção... Como se fora brincadeira de roda. (MARCELINO, 1996, p. 38).

Visto que, a ludicidade deve ser trabalhada com as crianças dentro e fora da fase escolar, fica sob responsabilidade do profissional direcionar as brincadeiras para o desenvolvimento educacional da criança, inserindo novos aprendizados nos momentos lúdicos, enquanto fora do ambiente escolar as brincadeiras devem compreender momentos de recreação e interação com a família e amigos.

De acordo com Almeida (2008, p. 3), o papel do professor fica limitado a algumas ações, sendo elas, sugerir, estimular e explicar.

O professor deve-se limitar a sugerir, estimular e explicar, sem impor a sua forma de agir, para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo e não por simples imitação. O espaço para a realização das atividades, deve ser um ambiente agradável, e que as crianças possam se sentirem descontraídas e confiantes. (ALMEIDA, 2008, p. 3).

Almeida fala em sua obra sobre a importância das brincadeiras para o processo de aprendizagem na Educação Infantil, não podendo ser considerada uma metodologia de curto prazo, pois o que é aprendido durante as brincadeiras dificilmente será esquecido pelas crianças, logo compreende a um aprendizado real e definitivo.

Vamos imaginar uma criança que aprende a contar de 0 a 10 através de uma canção infantil, e em aulas futuras aprende os números de 10 a 20 com a mesma canção, a criança não esquece os números aprendidos anteriormente, mas percebe que ali há uma continuidade, e logo consegue contar de 0 a 20, unindo o que foi aprendido antes, com o que acabou de ser aprendido.

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma

produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio. (ALMEIDA, 2008, p. 41).

Assim, a ludicidade estabelece essa relação de continuidade, uma brincadeira inicia um aprendizado, e outra dará continuidade, visando o aprendizado de um todo unificado.

Constata-se que, é comum alguns adultos considerarem a metodologia lúdica inútil, uma completa perda de tempo, isso ocorre com frequência devido à falta de informação, pois há diversos estudos e pesquisas como os que aqui foram citados, que comprovam que ensinar brincando surte mais resultados quando se compara com aulas expositivas e a adoção de outras metodologias.

É importante ressaltar que, a metodologia lúdica pode ser trabalhada em conjunto com outras metodologias de ensino e ferramentas, podendo também ser trabalhada de forma interdisciplinar, o que significa que é possível aprender brincando desde as cores e números até as partes do corpo humano, alimentos e outros.

Falar sobre ludicidade gera inúmeras abordagens, nem sempre positivas, pois pode ser uma dificuldade até mesmo para o aluno entender que está brincando para aprender, por isso é necessário que o professor faça a separação entre os momentos lúdicos e os de recreação.

Outro ponto muito importante encontrado na análise bibliográfica realizada, foi a capacidade das crianças em evidenciar durante as atividades lúdicas os problemas enfrentados em sua realidade, sendo de fácil percepção.

Assim, o professor é o agente que deve observar e instruir as crianças durante o desenvolvimento das atividades lúdicas, auxiliando na resolução de conflitos e atuando como mediador das brincadeiras em sala de aula, apesar de seu papel importante, o professor não deve interferir nas brincadeiras, ou seja, deve permitir que a criança se expresse da forma que julgar necessária, interferindo apenas em casos de conflitos entre alunos, ou para promover o conhecimento através da brincadeira, mas nunca direcionar a criança sobre o que deve aprender, pois o lúdico trabalha com possibilidades e criatividade, a construção do mundo pela visão da criança deve ser de iniciativa total dela.

2.3.2 O uso das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil

Com os avanços tecnológicos e a inserção em uma nova era, o público infantil mudou a forma como se brinca, o acesso facilitado às ferramentas tecnológicas e o prazer do entretenimento proporcionado por elas, juntamente com a diversidade de opções acaba prendendo a atenção das crianças.

O uso das tecnologias na Educação Infantil representa não apenas a inovação, como também a inserção do aluno no contexto atual da sociedade, onde as tecnologias assumem papel importante na sociedade, auxiliando nos processos de formação do ser humano, bem como levando maior quantidade de informação. (KENSKI, 2003).

Contudo, a inserção das Tecnologias da Comunicação e Informação (TICs) na rotina escolar da criança, deve ser estudada de forma criteriosa para que o seu uso de fato seja eficiente e cumpra com os objetivos propostos. Para isso o professor deve planejar sua aula, adequando as ferramentas ao conteúdo que deve ser ministrado, fazendo toda a adaptação do processo de ensino.

Para que as TICs possam trazer alterações no processo educativo, no entanto, elas precisam ser compreendidas e incorporadas pedagogicamente. Isso significa que é preciso respeitar as especificidades do ensino e da própria tecnologia para poder garantir que o seu uso, realmente, faça diferença. Não basta usar a televisão ou o computador, é preciso saber usar de forma pedagogicamente correta a tecnologia escolhida (KENSKI, 2007, p.46).

A fala de Kenski, deixa claro o que foi dito anteriormente, para o bom funcionamento das ferramentas, é necessário o direcionamento correto de cada recurso alinhado ao que deve ser aprendido pelos alunos, dessa forma as ferramentas cumprem com o que se esperam delas.

É importante também, que a criança seja protagonista do seu processo de aprendizagem, contudo o professor deve intermediar o contato da criança com as Tecnologias da Comunicação e Informação (TICs) em sala de aula, auxiliar na percepção de conteúdo, dos erros e do que deve ser absorvido de determinada tarefa, isso é um direcionamento pedagógico, que objetiva o acompanhamento do aluno em sala de aula.

Na pandemia, as ferramentas tecnológicas foram primordiais para a continuidade do ensino em período de contenção, a educação domiciliar aconteceu de forma emergencial e inesperada, contudo, dentro do contexto pandêmico, houve pontos positivos e negativos da aplicação das tecnologias na rotina de ensino das crianças. Em grande parte, alguns dos pontos negativos podem ser compreendidos, de acordo com autores encontrados na pesquisa.

Uma dificuldade encontrada pelos docentes de educação infantil foi a antiga ideia assistencialista e domésticas de algumas famílias com relação a essa etapa de ensino, que retiram e/ou não acompanharam as crianças durante a pandemia, por considerar as escolas de educação infantil como o lugar onde os pais deixam as crianças para os professores cuidarem, enquanto eles trabalham. (SOBRAL *et al.*, 2022, p. 05).

No isolamento social, os pais e responsáveis foram postos à prova, tendo que acompanhar de perto a criança em seu desenvolvimento escolar, foi compreendido a complexidade em aplicar a metodologia lúdica direcionada para saberes específicos na vida da criança, em contrapartida, foi notado a importância dessas atividades no desenvolvimento da criança.

Outro aspecto que influenciou na qualidade do ensino da criança em período de pandemia, foi o mau uso das ferramentas tecnológicas, a falta de policiamento junto com o desvio de atenção da criança em relação as tecnologias, distanciou o ensino da realidade dessas crianças, levando a inserção de crianças ainda em despreparo para a sala de aula no pós-pandemia.

Apesar dos cenários ruins em tempos de pandemia, a tecnologia foi a ferramenta que possibilitou a continuidade do ensino no período de contenção, necessitando do direcionamento correto para a eficácia da ferramenta, bem como o auxílio de pais e responsáveis para que a aprendizagem fosse de fato efetivada.

A falta de conhecimento e informação por parte dos pais e responsáveis foi fator que representou grande peso no ensino remoto, onde a maioria contava com pouco ou nenhum apoio dos responsáveis nas tarefas diárias e na rotina escolar.

Fora da pandemia, na rotina normal de uma sala de aula, é o professor quem deve mediar o contato da criança com as ferramentas tecnológicas, direcionando o uso para coincidir com o conteúdo a ser aprendido pela criança. Desse modo, o uso

das tecnologias no processo educativo deve ter uma finalidade, a fim de proporcionar o desenvolvimento integral das crianças.

2.3.3 Manifestação cultural através de brinquedos e brincadeiras populares

A ludicidade pode ainda contribuir para a manutenção da cultura, por isso é importante que, o profissional trabalhe com as crianças as brincadeiras dos seus antepassados, como pais, avós, tios, tias, vizinhos e amigos.

Vital (2009), discorre sobre a capacidade da criança em compreender a própria cultura através das brincadeiras, isso acontece, pois, cada região possui uma essência, levantando ações de entretenimento que condiz com a cultura da comunidade que ali habitam, um exemplo bem claro é a brincadeira “fui ao mercado”, brincadeira típica no estado de Goiás, originária da cidade de Pirenópolis, conhecida em diversos outros estados por conta da mistura de culturas devido aos processos de migração no país (FARIAS; VIANA, 2020, p. 35).

A geração atual e as próximas que virão, estão inseridos em uma realidade bem diferente das crianças de outras gerações, pois vivemos atualmente a era tecnológica, onde os avanços implicam na inserção precoce das crianças no mundo virtual. Logo o modo de brincar mudou, quase não se vê as crianças dispersas pelas ruas brincando de “bete”, “queimada”, “três marias”, “bolinhas de gude”, “amarelinha”, entre tantas outras brincadeiras que nós em nossa infância adorávamos brincar.

O trabalho do professor é primordial para que ocorra esse resgate da cultura, propondo atividades, desenvolvendo ações e criando projetos que tragam para a geração atual, as culturas e brincadeiras das gerações passadas, para que dessa forma a ludicidade funcione como uma ferramenta para não deixar com que a cultura brasileira caia em esquecimento, tendo em vista que, quando os povos africanos chegaram aqui no Brasil, trouxeram consigo diversas brincadeiras e brinquedos, que se uniram a cultura indígena já existente, criando uma grande acervo lúdico, que somou a outras brincadeiras trazidas por outros povos, fazendo do Brasil um país rico de culturas diferentes.

Brincadeiras como “pular elástico”, “três marias”, “o mestre mandou”, “passar o anel” e diversas outras, não somente mantêm a cultura, como de acordo com Dohne

(2003, p. 80) *apud* Pereira (2016, p. 4), mas também auxiliam no desenvolvimento das habilidades da criança, como atividades que envolvam a psicomotricidade.

Segundo Silva *et al.*, (2017) *apud* Costa (2019, p. 5), devido as diferentes condições sociais, econômicas e culturais, as crianças podem ter tipos diferentes de infância. Apesar das tecnologias serem recursos importantes no processo de ensino e aprendizagem, é primordial apresentar os costumes e culturas dos antepassados para as crianças, para que dessa forma as brincadeiras populares permaneçam presentes na sociedade, criar eventos que promovam a prática dessas brincadeiras, e momentos interativos que despertem o interesse das crianças.

Essa conexão entre presente e passado é necessária, não apenas para a manutenção da cultura, mas, também para despertar nos indivíduos o sentimento de pertencimento a uma determinada comunidade, auxiliando em seu desenvolvimento social e na construção de suas relações com os outros indivíduos e com o mundo a sua volta.

Acredita-se que, a busca por novas tecnologias e a sede dessa nova geração por entretenimento inovador não deve significar no esquecimento de antigos hábitos como o de brincar de cantigas de roda. É possível adaptar as tecnologias para atuarem em conjunto com as brincadeiras, de forma que a essência não se perca, pois é importante manter a movimentação física desse público que possui tendência de sedentarismo, e para isso o professor deve se colocar a frente e buscar maneiras de conciliar ambos para que satisfaça o aluno, mas que também o faça aprender o que é de fato necessário.

3 METODOLOGIA DA PESQUISA

A pesquisa é de cunho bibliográfico, pois transita dentro de estudos já realizados por outros autores, tendo aporte livros, artigos científicos, legislações, sites e outros. Além disso, possui natureza complementar; se caracteriza como qualitativa, pois analisa dados não mensuráveis; básica, pois visa complementar o acervo bibliográfico já existente; exploratória, que através da análise das obras de outros autores visa tornar o tema mais claro, auxiliando outros profissionais da área sobre

a ludicidade. As técnicas utilizadas foram a leitura, a interpretação textual, e a análise de dados, obtidas através das obras utilizadas como referência.

O objetivo geral da pesquisa foi compreender sobre o brincar na Educação Infantil, e refletir sobre suas contribuições para o desenvolvimento e aprendizagem de crianças de 0 a 3 anos de idade (bebês e crianças bem pequenas). E como objetivos específicos, identificar algumas das contribuições do brincar para crianças de 0 a 3 anos; analisar o papel do professor no desenvolvimento da metodologia lúdica e as formas que as brincadeiras podem ser exploradas na prática pedagógica.

Destarte, a fim de gerar compreensão sobre o tema foi realizada uma breve contextualização dos principais teóricos que abordam sobre a ludicidade e desenvolvimento cognitivo, bem como, apresentada algumas legislações que tratam da Educação Infantil e a previsão do direito de brincar. Também, foi abordado sobre o ato de aprender brincando e suas contribuições para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças, o papel do professor na mediação das brincadeiras, e por fim sobre o uso das tecnologias; brinquedos e brincadeiras populares na Educação Infantil, visando o enriquecimento de informações relevantes correlacionadas ao tema e ressaltando a importância da ludicidade, especificamente, das brincadeiras como metodologia de ensino para crianças.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho buscou expor os fatos correlacionados a ludicidade, o quanto é importante preservar o direito da criança brincar e como essa ação natural da criança pode ser utilizada como uma maneira de aprender.

Através dos relatos encontrados, de autores, alunos, professores e pesquisadores, a ludicidade teve um marco na história, desde os primórdios da educação, sendo objeto de estudo de diversos filósofos como Rousseau e Aristóteles, deixando claro a relevância da ludicidade para os processos de ensino na educação de crianças em fase escolar.

Através da pesquisa realizada, também foi possível compreender que as legislações preveem direitos fundamentais para as crianças, como o acesso à

educação e a permanências nas instituições de ensino. Além do mais, documentos norteadores da educação brasileira também dispõe sobre outros direitos, dentre eles, o direito de brincar.

Ressaltamos também o importante e indispensável papel do professor, sendo este o agente possibilitador do processo de ensino e aprendizagem, responsável por orientar, coordenar, administrar a sala de aula, direcionar a criança para a construção do conhecimento, sem a presença desse profissional nada é possível em sala de aula, por isso devemos dar a ele o devido mérito, pois é este profissional que colabora para a melhoria do sistema educacional no país, acreditando e trabalhando para um sistema eficaz e que mude a vida das pessoas.

Outro ponto muito importante que também foi abordado na pesquisa foram as contribuições da ludicidade para a saúde dos indivíduos, trabalhando não apenas os membros do corpo humano, mas também o mental e emocional, como também influencia nas relações e na visão de mundo da criança e a forma como ela enxerga as coisas à sua volta.

REFERÊNCIAS

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

BARBOZA, Letícia. **O faz de conta: simbólico, representativo ou imaginário**, 2015.

BNCC. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a Base**. Ministério da Educação, 2017.

BRASIL. **Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009**. Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. - Brasília, 2009.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 - **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. – Brasília: 1996.

COSTA, Raniely Meireles. **O impacto da tecnologia nas brincadeiras de crianças do ensino fundamental**. Trabalho de conclusão de curso – Universidade Federal do Espírito Santo- Vitória, 2019.

DC-GO. **Documento Curricular para Goiás (DC-GO)**. Goiânia/GO: CONSED/UNDIME Goiás, 2018.

DCNEI. **Resolução CNE/CEB nº 5, de 17 de dezembro de 2009. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.** Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. – Brasília, 2009.

FARIAS, Joni Márcio de; VIANA, Fagner Amauri da Silva. Brincadeiras para interação e mobilidade. In: TOMASI, Cristiane Damiani; SORATTO, Jacks; CERETTA, Luciane Bisognin (org.). **Nossa rotina mudou: um guia para tempos de distanciamento.** Criciúma, SC: Unesc, 2020. p. [30]-36.

GOMES, Aurelice Alves; MARTA, Maria. Lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental sob a perspectiva filosófica. **Revista IGAPÓ - Revista de Educação Ciência e Tecnologia do IFAM**, v. 14, n. 1, 2020.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida (org.). **O jogo e a educação infantil: Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 14^o. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LIMA, Antônio José Araújo. **O Lúdico em Clássicos da Filosofia: Uma Análise em Platão, Aristóteles e Rousseau.** Congresso Nacional de Educação – II CONEDU, Ed: Realize, 2019.

MACIEL, Norma Lucia de; QUEIROZ, Diva Albuquerque. **Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista.** Universidade de Brasília, 2006.

MARCELINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer: uma introdução.** Campinas. São Paulo: Autores Associados, 1996.

MATWIJSZYN, Marise. **A imitação no desenvolvimento infantil e suas implicações para a educação segundo as concepções antroposófica e walloniana.** Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco, 2003.

MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A importância da ludicidade na construção do conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 5, n. 1, p. 1-16, 2014.

ORNELAS, Maysa. **O Lúdico na Educação: mais que um jogo de palavras.** Brasília: Mimeo, 2002.

PEREIRA, Luciene Aparecida Pinto Costa *et al.* Recreio dirigido: o ontem e o hoje presentes nas brincadeiras infantis. In: **Anais Colóquio Estadual de Pesquisa Multidisciplinar (ISSN-2527-2500) & Congresso Nacional de Pesquisa Multidisciplinar**, 2016.

RAMOS, Karen Cristina; SQUIPANO, Patrícia Viviane. **A importância da ludicidade dentro da escola.** PROMOVE, 2013.

RIBEIRO, Disneylândia Maria; CASTRO, Janaina Luiza Moreira de; LUSTOSA, Francisca Geny. **Brincadeira e desenvolvimento infantil nas teorias psicogenéticas de Wallon, Piaget e Vigotski**. 2018.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo; JESUS, Basiliano do Carmo de. **O Lúdico no processo ensino-aprendizagem**. 2010.

SANTOS, Thaís Aluane; SILVA *et al.* **A influência da tecnologia no desenvolvimento da criança pré-escolar e escolar**. *New Trends in Qualitative Research*, v. 3, p. 592-608, 2020.

SAÚDE NAVAL. **A importância do brincar e a saúde infantil**. Ministério da Defesa – Saúde Naval por Ericka Caminha. Disponível em: <https://www.marinha.mil.br/saudenaaval/a-importancia-de-brincar-e-saude-infantil#:~:text=%C3%89%20na%20brincadeira%20que%20os,escolar%20e%20sua%20rela%C3%A7%C3%B5es%20sociais>. Acesso em: 29, Fev, 2022.

SILVA, B. C.M; SANTOS, L. J. M. **A importância do lúdico na educação infantil**. 2017.

VITAL, Jaime Maciejewski. **A importância do lúdico para a aprendizagem da criança da educação infantil**. 2009. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Norte do Paraná, Vitória-ES, 2009.

VOLTARELLI, Monique Aparecida. **Aprendizagem profissional da docência: que saberes o (a) professor (a) tem para atuar em creches?** 2013.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Papyrus editora, 2003.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias O novo ritmo da informação**. Campinas, SP. Editora: Papyrus, 2007.

SOBRAL, Denson André Pereira Silva, *et al.* **O ensino remoto na educação infantil: reflexões sobre o ensino e a aprendizagem no contexto da pandemia**. *Diversitas Journal*, v. 7, n. 3, 2022.

MENEZES, Ebenezzer Takuno de. **Verbete professor mediador. Dicionário Interativo da Educação Brasileira - EducaBrasil**. São Paulo: Midiamix Editora, 2001. Disponível em <<https://www.educabrasil.com.br/professor-mediador/>>. Acesso em 25 out 2022.

LOPES, M. C. **Comunicação e ludicidade na formação do cidadão pré-escolar**. 1998. Tese (Doutorado em Ciências e tecnologias da Comunicação) – Universidade de Aveiro, Aveiro, Portugal, 1998.