

# 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)

Artigo científico

Capítulo de livro

Livro

Trabalho apresentado em evento

Produto técnico e educacional - Tipo:

Nome completo do autor:

Matrícula:

Título do trabalho:

## RESTRIÇÕES DE ACESSO AO DOCUMENTO

Documento confidencial:      Não      Sim, justifique:

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

O documento está sujeito a registro de patente?      Sim      Não

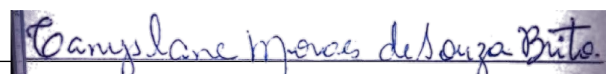
O documento pode vir a ser publicado como livro?      Sim      Não

## 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 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      /      /  
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 IV**

### **TERMO DE RESPONSABILIDADE AUTORAL**

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

Aragarças, 25 de Novembro de 2022.

Acadêmico/Autor



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*





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) 28 dia(s) do mês de outubro de dois mil e vinte e dois, às 20 horas e 30 minutos, reuniu-se a banca examinadora composta pelos docentes: Flávio Santiago (orientador), Ana Laura Bonini Rodrigues de Souza (membro), Francisco Arrais Nascimento (membro), para examinar o Trabalho de Curso intitulado “Reflexões a respeito da ludicidade no contexto da educação infantil” do(a) estudante Tanyslane Moraes de Souza Brito, Matrícula nº 2018205221352950 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.

gov.br

Documento assinado digitalmente  
FLAVIO SANTIAGO  
Data: 04/11/2022 15:39:16-0300  
Verifique em <https://verificador.itf.br>

Flávio Santiago - Orientador/Presidente da Banca

Ana Laura Bonini Rodrigues de Souza

g vb

Documento assinado digitalmente  
FRANCISCO ARRAIS NASCIMENTO  
Data: 31/10/2022 12:40:00-0300  
Verifique em <https://verificador.itf.br>

Francisco Arrais Nascimento

Tanyslane Moraes de Souza Brito

## REFLEXÕES A RESPEITO LÚDICIDADE NO CONTEXTO EDUCAÇÃO INFANTIL

**Tanyslane Moraes De Souza Brito**

**Flávio Santiago**

### **RESUMO**

**Introdução:** Estudos apontam que o trabalho com a ludicidade tem contribuído de maneira significativa, auxiliando e desenvolvendo o processo de ensino aprendizagem, tornando-se assim dinâmico, emancipador e integrador, o que possibilita a alunos adquirirem e obterem conhecimentos diversos, uma vez que a utilização do lúdico como metodologia e estratégia de ensino permite que estes construam um conhecimento e aprendizagem nas diversas habilidades pessoais, como a cognitivo e as socioemocionais. **Objetivo:** Seu objetivo geral: Compreender a importância do lúdico na educação infantil. **Metodologia:** O tipo de pesquisa realizado neste trabalho foi uma revisão de Literatura, no qual foi realizada uma consulta a livros, dissertações e por artigos científicos selecionados através de busca nos seguintes base de dados (livros, sites de banco de dados, etc....) Scielo e Google Acadêmico. O período dos artigos pesquisados foram os trabalhos publicados nos últimos 10 anos. **Resultados:** Dispomos terminar então que o lúdico ajuda tanto na sabedoria quanto no desenvolvimento pessoal, progride a pessoa como um todo, desta forma incluí-lo na educação infantil durante seu exercício de professor levará a um desenvolvimento completo além de tornar os cursos mais dinâmicos e leves para os estudantes.

**Palavras-chave:** Educação Infantil. Ensino e Aprendizagem. Lúdico.

### **ABSTRACT**

**Introduction:** Studies point out that working with playfulness has contributed significantly, helping and developing the teaching-learning process, thus becoming dynamic, emancipating and integrating, which enables students to acquire and obtain diverse knowledge, since the The use of play as a teaching methodology and strategy allows them to build knowledge and learning in different personal skills, such as cognitive and socio-emotional skills. **Objective:** Its general objective: To understand the importance of play in early childhood education. **Methodology:** The type of research carried out in this work was a literature review, in which books, dissertations and scientific articles were consulted through a search in the following databases (books, database sites, etc...) Scielo and

Google Scholar. The period of the researched articles were the works published in the last 10 years. Results: We conclude then that the ludic helps both in the wisdom and in the personal development, it progresses the person as a whole, in this way to include it in the infantile education during its exercise of teacher will lead to a complete development in addition to making courses more dynamic and lighter for students.

**Keywords:** Child education. Teaching and learning. Ludic

## 1 INTRODUÇÃO

Conhecimentos sinalizam que o artigo lúdico tem dado significativamente, ajudando e evoluindo o procedimento educação e aprendizado, transformando assim um dinamizador, independente e adaptado, que permite aos alunos adquirir e obter noções diversas, a partir da aplicação de jogos como metodologia e plano de ensino. Permite-lhes adquirir conhecimentos e aprender em diferentes competências individuais, como as cognitivas e as socioemocionais.

A aprendizagem por meio da brincadeira ocorre desde do início na vida das crianças, quando os pais brincam e se esclarece com ela, evoluindo todo um procedimento de ensino e criação da compreensão graças a brincadeira que motiva a criança a desenvolver, criar entendimento de mundo, constrói princípios e fazem distintas procuras que podem conceder para o seu progresso individual, por isso muitos professores veem no jogo uma estratégia didática significativa e essencial para trabalhar no procedimento educação-aprendizado.

A utilização de meios lúdicos tem vencido destaque na educação escolar, especialmente pela quantidade de estudos que revelam as vantagens que os jogos transmitem para a aprendizagem infantil em diversas áreas, como aprendizagem de cognição, civilização com os pares, interação com normas estima aos outros, e etc. Como você pode ver, o uso de jogos como vantagem educacional nas escolas é muito importante. No entanto, Fantacholi (2009, p. 40) argumenta que “[... ] os brinquedos são o centro da infância e sua utilização concede trabalhos docentes que ajudam a produzir entendimento”.

Com base no evidente, o artigo examinará o brincar no procedimento de alfabetismo e tentará mostrar as vantagens que podem ser alcançados com o uso de jogos e diversões no procedimento de educação e aprendizado. A proposta do tema emerge da circunstância de que jogos e diversões fazem parte de um complicado procedimento

histórico-cultural que não é moderno, pois tem suas raízes em povos antigos. Acredita-se também que a educação muito contribuirá para a formação de professores com ênfase no currículo docente.

Para entender melhor este artigo, você pode seguir seu objetivo geral: Entender a proeminência do brincar na formação infantil, e atender os pontos de acordo com os objetivos específicos, que são: a conceituação do brincar, a ligação entre brincar e aprender e as vantagens do jogo no procedimento de aprendizado.

Para atingir as finalidades da pesquisa optou-se pela pesquisa bibliográfica, metodologia que, se bem executada, conforme indica Gil (2010), pode levar a temas favoráveis, como pode ser observado na maioria dos trabalhos publicados na revista bancos de dados conceituados. Relaciona-se a trabalho bibliográfico descritivo e exploratório. Os dados foram coletados no período de 2012 a 2020, e os termos “entretenimento”, “formação pré-escolar”, “processo de aprendizagem” foram aplicados como descritores da busca. Os artigos selecionados referem-se a pesquisas publicadas por alunos do curso de docência do IF Goiano no período acima.

Segundo Piaget (2003), os jogos são favoráveis do caminho interno, seja na criação do entendimento e dos sentimentos, seja como se constitui a capacidade de saber? Assim, Piaget também enfatiza que o ato lúdico apenas é adequado de proporcionar a impressão de experimento cheio quando há atuação nela.

Neves (2015) afirma que o Lúdico oferece determinados princípios para todas os períodos da vida humana. Conseqüentemente, a finalidade da infância e adolescência é educativa. As crianças e até os jovens resistem à escola e ao ensino porque, sobretudo, não é divertido, não é agradável.

Através de aulas de brincadeiras, os alunos são motivados a progredir a imaginação, e não a eficácia, como objeto do processo educacional. Através do jogo os estudantes despertam o anseio de conhecimento, o interesse de intervir e a alegria do sucesso. Quando a criança entende que há uma regularização na recomendação de uma ação variável e lúdica, o jogo se torna curioso e a densidade do estudante cresce, entendendo o conteúdo com mais facilidade e origem. (KISHIMOTO, 1994, p. 48).

O assunto referente à proeminência do brincar na formação infantil tem se tornado interessante. Como ajuda as crianças a explorar, ajuda-as a entender e manipular a verdade

simulando suas vidas diárias. A criança arteira quer brincar em todos os momentos da vida até mesmo nos graus mínimos da instrução pré-escolar.

O lúdico, como programa didático, pode ser um maior aliado na formação e aprendizado dos alunos principalmente no que diz respeito à formação infantil, que é um momento em que as crianças se movem rapidamente, buscando desvendar a realidade que as une. Pode associar jogos, diversões, rendimentos e entretenimento, auxiliando a desenvolver a imaginação e levar alegria aos estudantes.

Assim, é compreensível que o procedimento de leitura e escrita das crianças deva ser feito com alegria e criação e que o plano lúdico tenha se constituído como uma ferramenta significativa para a evolução e aprendizagem formal da criança.

Desta maneira, transforma - se significativa e oportuno realizar esta investigação, para que se consiga uma grande eficiência nos procedimentos de educação e aprendizado aplicando esta metodologia e didática. Para que o jogo contribua significativamente para a evolução das pessoas, independente do período ajudando não só no aprendizado, mas também na evolução coletiva, individual e educacional, promovendo o processo de civilização, correspondência, aparência e reflexão.

## 2. CONCEITUANDO O LÚDICO

Para Luckesi (1994), em seus trabalhos, um pensamento muito extenso e surpreendente relacionado ao brincar é que ele se mostra e a vida em traslado, em criação, ligada ao delinear o percurso, por meio de diferentes testes que não estão realizadas, mas estão em criação e são maleáveis e adaptáveis durante a condução

De acordo com seu tipo a estupidez dos jogos didáticos, das brincadeiras da dinâmica do conjunto, recorta e cola; ritmo; exercício; praticas ritmadas e práticas de computador.

Nessa intenção, Santin (1994, p. 03) destaca que a ludicidade proporciona “atuações vividas e ouvidas, não evidentes por palavras, mas absorvidas por realização, povoadas de desejo, criatividade e interesses que se vinculam com materiais figurados”. O brincar, então, não se encontra nos deleites estereotipados, no acabado, pois traz a marca da unicidade do ser humano que o pode fazer. O ridículo está associado a algo feliz e agradável, com qualidades fundamentais que conduzem o instruindo à maturidade da



experiência avaliação entre pessoas, independência de aparência, agilidade e indagação de respostas, início ao descobrimento e pertinência do bem ensino- pratica.

Com as normas e princípios do lúdico, você pode criar uma oportunidade de praticar a cidadania. Por intermédio de atividades lúdicas, o principiante ensaia seu autognose, pratica a admirar a si mesmo e ao outro, a se relacionar bem por meio da compreensão da brincadeira conhecedor e da não força. Expande seu discernimento e exercício de como a brincadeira concede para uma experiência incorporada entre colaboradores e docente e os motiva a estudar.

## 2.1 RELAÇÃO ENTRE O LÚDICO E O APRENDIZADO

A atividade pedagógica pelo ridículo sustenta que o conhecimento é algo que se edifica pela relação entre todos os integrantes. No procedimento educativo ao lidar com jogos os professores, além de atrapalhar o dia a dia da escola busque também oportunidades de entregar a aprendizagem desigual aos estudantes sem mostrar ideias prontas.

Segundo Malaquias (2013) no universo imaturo, o brincar é algo significativo e necessário para o desenvolvimento e aprendizado das crianças e as segue por toda a vida. Ao entrelaçar realismo e imaginação, ao usar brinquedos e brincadeiras no procedimento de educação e aprendizado, é viável que a criança aprenda mais e de maneira mais agradável, relacionando e incorporando semblantes movedores, mentais, emocionais e comunicativos. O brincar é algo próprio à criança, portanto, na opinião da autora quando o desejo de brincar e o de atingir estiverem interligados, esse procedimento ocorrerá de maneira mais aceitável e agradável.

Rau (2013) afirma que muitos professores aplicam o lúdico como meio de transmitir capacidades para o mundo do aluno o lúdico sempre fornece como um meio para mostrar o crescimento que o ser humano teve, pois sempre teve em seu conjunto “linguagens de jogos”, a fim de denotar suas “[... ] comunicações comunicativas, educativas e impulsivas” (RAU, 2013, p. 25).

Scheiber (2010) realça que a utilização do lúdico na escola os professores encontrarão uma conduta estimulante e agradável de aprender. Kishimoto afirma que “[... ]

os brinquedos e as brincadeiras são maneiras beneficiadas de evolução e aquisição [...] e ferramentas essenciais do exercício pedagógico".

As práticas lúdicas são uma maneira de desenvolver as habilidades cognitivas dos alunos. Saber lidar com o lúdico necessita alguns tratamentos diferenciados, como: Controlar o tema e o realismo de forma lúdica; certifique-se de incorporar elementos lúdicos ao conteúdo a ser utilizado; se o aluno está capacitado a adquirir o conteúdo de maneira lúdica; as práticas lúdicas devem ser concebidas como um implemento educacional e não apenas para brincar; evoluir relacionamentos sociais, aprender normas, formas agradáveis e interagir com todos de forma programada.

O ensinamento lúdico é mantido por colunas que propulsam a imaginação, a reatividade, as habilidades emocionais e o alimento da alma a ludicidade está relacionada aos sentimentos e, ligada aos meios da linguagem pode ser uma oportunidade pedagógica que desenvolve pensamentos importantes (RAU, 2013).

Dessa forma, para a prática do lúdicos, em escola nos domínios dos primeiros anos do ensino Fundamental, é necessário que o professor reconheça os tempos da evolução da criança Segundo Piaget (2003, p. 91), “[...] para que os brinquedos possam ser desenvolvidos em conformidade com a etapa de evolução mental da criança. Assim você terá sucesso em suas práticas e as crianças atingirão todo o seu potencial.

Desse modo, como expressa Friedmann (1996, p. 38) quando diz que “dentro do colégio ele acredita que é possível o docente se liberar e lidar com o jogo como meio de distribuição de conteúdo. Consequentemente, é essencial que o docente aplique o lúdico como virtude para estimular o aluno nas alegrias de estudar e incorporar a capacidade sugerida, aproveitar sempre que provável sua aparência livre e criativa, indo de suas próprias praticas para a realização de as finalidades propostas. Dessa forma, o grande problema consiste em alfabetizar as crianças de acordo com sua própria rotina, sem descuidar do aprendizado social, observando seu procedimento de evolução integral.

### **3. AS VANTAGENS DO ENTRETENIMENTO NO PROCEDIMENTO DE APRENDIZADO**

Sabe-se que as crianças estudam muito mais quando percebem alegria no que estão realizando, brinquedos são técnicas significantes e essenciais para que aconteça uma boa aprendizagem, pois por meio deles as crianças podem evoluir capacidades como estima, influencia, amor-próprio. Além disso, para estudar índices e práticas com mais facilidade.

Rau (2013) afirma que a discordância mais óbvia entre brincadeira e conteúdo didático é a ideia de que no primeiro os participantes acham a sequência dos acontecimentos, enquanto no segundo não existe essa independência, pois o professor é o único. Quem dirige os eventos. É importante, portanto, que o docente esteja ciente dessa desigualdade, pois, por vezes, essa propriedade é utilizada sem especificar o que deve motivar em termos de procedimento de educação e aprendizado. (RAU, 2013).

Através da aprendizagem divertido, as crianças desenvolvem sua criatividade e gradualmente aprendem a diferenciar entre realidade e fantasia. As vantagens do lúdico não se limitam ao ambiente escolar. No entanto, são adequados de influir o sujeito durante a vida adulta. E é uma vantagem de usar essa técnica. Podemos observar: evolução intelectual. Movimento e a mente da criança imaginação e fantasias investigação de talentos promover a socialização e também promove a evolução de aptidões interativas tornar as crianças mais naturais também instruirá as normas, limitações e oportunidades.

Para Neves (2015):

[... ] O uso de práticas lúdicas nos colégios pode ajudar a melhorar as respostas dos estudantes [...]. Eles podem ajudar os educadores a buscar ótimas respostas por parte dos professores diligentes em proporcionar alterações. As práticas lúdicas se adaptam como conciliadores do progresso e ajudavam a modificar a escola em um ambiente feliz e solidário (NEVES, 2015, p. 319).

É significativo destacar, como diz Santos (2014), que o uso do jogo é um exercício que proporciona alegria e contentamento às crianças e concede significativamente para o procedimento de educação e aprendizado jogos para trabalhar.

Ao brincar, os jogos autorizam que a criança exponha e exponha seus problemas, e por meio desse plano pedagógico ela também pode procurar entender e estudar com os obstáculos do universo evoluindo a criatividade. Consequentemente, o brincar utilizado de maneira inteligente e planos vira significativo e indispensável na aprendizagem das crianças.

Os jogos são uma excelente proposta pedagógica para utilização em sala de aula, pois proporcionam interação entre os alunos e desenvolvem aptidões cognitivas, pois durante o jogo a criança precisa tomar determinações, procurar solucionar determinada dificuldade por meio de planos. Trabalha também com espontaneidade, coordenação, entendimento, estilo, autoconfiança. Sem informar a felicidade de concluir o trabalho.

A utilização de jogos na educação pré-escolar é muito significativa, pois trabalha para que as crianças desde cedo interajam, compartilhem e saibam sentir o outro, aguardar sua vez, trabalhar direitos e obrigações, valores morais e sociais que são fundamentais para uma boa convivência em união, refletindo em sua vida futura.

Segundo Piaget (1978, p. 122), "[...] brincar com regras estabelece a atividade lúdica dos animais socializados". O escritor quer dizer então que a criança assimila a intenção e a consequência de respeitar as leis sociais e morais, pontos muito importantes para serem trabalhados em sala de classe.

Para trabalhar com jogos de forma educacional no ambiente escolar, é essencial que o professor desenvolva planos que levantar-se a preocupação das crianças e as instrui de forma que as apronte para saber competir de forma saudável e entender que abandonar ou adquirir são as probabilidades do jogo.

Não podemos imaginar o como um ser que espalha especialidade, mas como um mediador do aprendizado ficando o colégio um entorno favorável e simpático para que a relação entre estudantes e educadores aconteça da forma mais produtor possível.

#### **4. CULTURA DO JOGO**

A língua portuguesa, ao contrário de muitas outras linguagens, possui três palavras para designar a mesma verdade lúdica, a saber: jogo, como prática lúdica não formal; o jogo como prática lúdica organizada e regida por regras; e brinquedos, como utensílio lúdico.

Essa discordância também é vista por Brougère (2008) como tendo valor cultural ao olhar para os brinquedos como objetos com significado material. Segundo este autor, um brinquedo também pode ser um objetivo que uma criança pode manipular gratuitamente sem estar condicionada por regras ou inícios de uso de outra criação.

O brinquedo pode provocar um jogo pois permite ações de acordo com a

interpretação; por exemplo, um objetivo que representa um bebê pode motivar a criança a embalá-lo, alimentá-lo, envolvê-lo em um cobertor etc., ou seja, “[...] há uma representação que convida a essa atividade num fundo de significação (bebê) dada ao objeto num meio social de referência” (BROUGÈRE, 2008, p. 15-16). Mas mesmo que o brinquedo ofereça essa hipótese, as reflexões feitas durante a brincadeira usualmente vão além do brinquedo.

Portanto, o jogo é cabido como uma forma de as crianças habitar de acordo com a cultura que as cerca permitindo-lhe absorver o código cultural. Brincar também é uma prática social edificada em interações sociais onde “[...] O procedimento de interação envolve a coordenação de pensamentos, papéis, significados e ações. Isso requer constante negociação e adaptação da criança conseqüentemente, aguenta a estourar” (BORBA, 2005, p. 123). Conversa dessas crianças quando eles jogam há componentes significantes para a compreensão de como notam e criam a cultura do contexto em que vivem.

Diante do trecho introduzido, é possível admitir que a cultura do jogo não é estática e inalterável em diferentes circunstâncias contrárias, está poderosamente enraizado na cultura local, nos modos de ser e morar das pessoas em um determinado espaço e tempo. A real relação entre a cultura do brincar e a cultura do contexto em que a criança está inserida. Isso torna possível determinar como ele entende o mundo e suas pertinências bem como a forma como utiliza componentes desta cultura para interagir com os outros adultos ou crianças. Corsaro (2009) discute sua etnográfica com crianças na perspectiva da sociologia da infância. Apresenta muitas condições observáveis em que a cultura do contexto está imersa no jogo e vice-versa. Dentre as muitas condições que o autor analisa está a dramatização, pois as crianças ali aplicam componentes da cultura e presumem diferentes funções, como mãe, pai, filha, esposa, dona de casa, profissional.

Principalmente tendo em vista os conceitos de cultura lúdica, cultura de pares e reprodução interpretativa discutidos nesta seção, as reflexões a seguir dizem respeito às interações de um grupo de crianças nos momentos lúdicos observados.

## 5. METODOLOGIA

As pesquisas utilizadas neste projeto, e a forma de uma solução adequada do problema, a pesquisa a ser usada na abordagem será qualitativa, pelo fato dela expor a

análise de conceitos e ideias, visto que o objetivo principal desta é compreender a importância da brincadeira na educação infantil porque através dela supera as dificuldades no aprendizado.

Godoy (1995) aborda a pesquisa qualitativa de forma semelhante, enfatizando também a perspectiva integrada, em que o pesquisador vai a campo objetivando captar o fenômeno a partir da perspectiva das pessoas nele envolvidas.

A natureza do trabalho será utilizada a básica, pois compreende que ela se refere ao estudo destinado a aumentar nossa base de conhecimento científico.

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”.

Conforme isso trata-se de uma pesquisa básica, que tem como objetivo explorar o tema o Lúdico na Educação Infantil, pois compreende que a mesma se refere ao estudo destinado a aumentar nossa base de conhecimento científico, com vistas a maior familiaridade com o problema.

Os procedimentos utilizados serão 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 políticas públicas e as contribuições dela para a educação.

O problema de pesquisa será respondido conforme os objetivos específicos e através de doutrinas e artigos científicos baseados no tema desse artigo.

A pesquisa científica é iniciada por meio da pesquisa bibliográfica, em que o pesquisador busca obras já publicadas relevantes para conhecer e analisar o tema problema da pesquisa a ser realizada. Ela nos auxilia desde o início, pois é feita com o intuito de identificar se já existe um trabalho científico sobre o assunto da pesquisa a ser realizada, colaborando na escolha do problema e de um método adequado, tudo isso é possível baseando-se nos trabalhos já publicados. A pesquisa bibliográfica é primordial na construção da pesquisa científica, uma vez que nos permite conhecer melhor o fenômeno em estudo. Os instrumentos que são utilizados na realização da pesquisa bibliográfica são: livros, artigos científicos, teses, dissertações, anuários, revistas, leis e outros tipos de fontes escritas que já foram publicados.

A pesquisa bibliográfica foi realizada através do Google academic e Oasis.

O método dedutivo parte das teorias e leis consideradas gerais e universais buscando explicar a ocorrência de fenômenos particulares. O exercício metódico da dedução parte de enunciados gerais (leis universais) que supostos constituem as premissas do pensamento racional e deduzidas chegam a conclusões. O exercício do pensamento pela razão cria uma operação na qual são formuladas premissas e as regras de conclusão que se denominam demonstração (DINIZ ;SILVA,2008).

Isto posto, entende-se que como adequado, adotar como método de abordagem o método dedutivo, que permitirá visualizar os marcos importantes do trabalho em conjunto dos pais e a escola tendo em vista que esta parte de teorias e leis mais gerais (Constituição Federal e Estatuto da Criança e Adolescente) para a ocorrência de fenômenos particulares. Como método de procedimento, acredita-se que o método comparativo é o que melhor se adéqua, por comparar e buscar novos fatos, explicando-se segundo suas semelhanças e suas diferenças.

Destarte que ao finalizar as pesquisas, será produzido um artigo com o propósito de divulgar os resultados e ser uma fonte de acesso a um maior número de pessoas que tenham interesse pela temática.

Título do quadro

Nome do autor	Nome da revista	Palavras – Chave	Ano de publicação
Calixto, Aparecida Cristina.	A importância do lúdico na educação infantil.	Educação.	2017.
Santos, Laudeci Nunes dos	Importância do lúdico na educação infantil.	Educação; Ludicidade.	2017.
Camargo, Sandra Regina	O lúdico na prática pedagógica na educação infantil	Educação.	2017.
Freitas, Roseli Dias Gonçalves de	O brincar na educação infantil	Educação; Métodos.	2017
Santos, Adriano	A importância dos jogos e	Educação Infantil;	2017.

Alves	brincadeiras lúdicas na Educação Infantil	Ludicidade.	
Locatelli, Claudio Wagner	Saberes de futuras pedagogas sobre a ludicidade na educação infantil	Educação Lúdica.	2017.
Martins, Josileide	Ludicidade e desenvolvimento: a importância do brincar na educação infantil	Ludicidade	2018.
Witt, Josiane Zarth	A contribuição do lúdico no processo de alfabetização na educação infantil	Educação; Métodos e Técnicas de Ensino.	2017.
Antunes, Patricia Antunes	Brincar para aprender, a ludicidade como recurso didático na educação infantil	Educação; Métodos e Técnicas de Ensino.	2017.
Tavares, Danielle Nepomuceno	O brincar na educação infantil como forma de aprendizagem	Ciências Humanas; Educação.	2017.
Santos, Josilene de Resende.	O Lúdico na Educação Infantil / The Playful in Early Childhood Education	Lúdico. Aprendizagem. Creches. Educação Infantil	2019.

FO  
NT  
E:  
Que  
m  
elab  
oro  
u o  
qua  
dro,  
ano.

Dessa forma, é considerável que os docentes tenham conhecimento da intenção de utilizar o brincar no procedimento de aprendizado, principalmente na educação infantil, pois, como mostra Alves (2020), o ato de brincar é muito relevante para a criança o docente sabe utilizar essa manobra em sala de aula para enriquecer a capacidade e motivar o estudante a obter conhecimento. Nesse caso, o docente obtém brinquedos e jogos para



utilizar em conformidade com sua concepção. Os autores também declaram que o brincar pode ser uma importante forma de promover a aquisição e a exploração na rotina da sala de aula (ALVES, 2020).

O ser humano está sempre em constante procedimento de aprendizado, as crianças obtêm com o neném por meio de interações e brincadeiras entre mães e filhos. Relacionamentos e relacionamentos importantes e significantes são edificados através do jogo. Segundo o autor a leitura e a escrita ocorrer continuamente na vida da criança e quando o jogo está presente nas práticas educacionais, nas práticas de aprendizado, desperta na criança a vontade e o interesse em estudar, levando-a a progredir a linguagem o pensamento socialização, iniciativa e autoestima, preparando-se para ser um cidadão adequado de enfrentar obstáculos e intervir da construção de um mundo melhor.

Na mesma rota de reflexão, Amarante (2019) destaca que os brinquedos, brincadeiras e brinquedos têm grande impacto no desenvolvimento do desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança pois estimulam o pensamento investigativo e lógico, e o alargamento das aptidões que exigem criatividade., ideia abstrata discurso, atenção, determinação de questões, entre outros.

Amarante (2019) analisou que o lúdico é sempre bem-vindo quando o assunto é alfabetização, e deve ser inserido nas práticas educativas desde o início da vida escolar dos alunos, esse fator gera interesse para aprendizagem, além de despertar com mais intensidade o raciocínio e a concentração na realização de atividades.

A respeito disso Silva, (2020) constatou em seu estudo que os professores enfatizam a importância do brincar, considerando-o como um recurso para o desenvolvimento da criança enfatizando a relação entre brincar e aprender. Isso é bastante pertinente, pois se entende que as atividades de lazer não estão relacionadas apenas ao entretenimento infantil. Como aponta Wajskop (1994), o brincar visa o desenvolvimento da criança em diversos domínios, como cognitivo, afetivo e social.

Nesse caso, Amarante (2019) afirma que os jogos e brinquedos são componentes privilegiados para a exploração de tudo, dos traslados do pequeno corpo ao pensamento construindo um vínculo simbólico. Quanto mais aplicam os exercícios, por meio de jogos, brincadeiras e brincadeiras, reforço físico, cria-se uma relação de interação, que aumenta o respeito recíproco e aprendem a compartilhar tarefas, o que pode produzir a solidariedade e o companheirismo. É brincando que os pequenos também adquirir uma melhor

característica de vida, eliminam o estresse, ganham criatividade e expansividade. Pode-se dizer que brincar faz da criança (Amarante, 2019, p. 36)

Contudo para o uso de práticas lúdicas seja eficaz e seja acompanhado de respostas vantajosas, é essencial que a criança seja orientada por um docente que busque excitar e motivar a participação do estudante no jogo ou brincadeira a classe para atingir os objetivos finais. Não dite o que fazer, mas permita que a criança se sinta livre, feliz e provocada para fazer a atividade o que fica o aprendizado mais significativa.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Retomar o objetivo geral nas considerações finais: “Compreender a importância do lúdico na educação infantil”; e os objetivos específicos: “objetivos específicos, que são: conceituando o lúdico, relação do lúdico e aprendizado, as vantagens do entretenimento no procedimento de aprendizado e a cultura do jogo.

A ludicidade é essencial na primeira infância na qual não deve ser vivenciada apenas como divertimento, mas também para aumentar seu potencial, pois a compreensão é edificada por meio de interações e trocas com o meio ao longo do dia.

A partir do estudo realizado, foi possível entender a importância que o jogo pode transmitir ao incluí-lo na educação infantil, garantindo uma exploração completo, pois estimula diferentes alcances nos campos social, cognitivo, afetivo e motor, além de ser algo inerente à vida das crianças, pois para eles brincarem é viver.

Conseqüentemente, é importante ressaltar que, como proposta pedagógica, trazer o brincar para o ambiente escolar pode ser uma postura que exige que os professores reflitam sobre sua intenção, pensem em atividades que motivam e desafiem os estudantes a partir de sua idade e saberes prévios dos acadêmicos.

Os jogos oferecem um desenvolvimento saudável e divertido, pois ignoram os métodos tradicionais de ensino enquanto jogam e aprendem o conteúdo de uma maneira mais leve.

O presente estudo demonstrou a consequência do brincar não apenas para o dia escolar, mas também para o dia-a-dia pessoal das crianças tendo em vista que concede para o ensinamento de cidadãos independentes, adequados de se relacionar com os outros, de

respeitar normas, valores que devem ser cuidados desde a primeira infância para se tornar adultos melhores.

A utilização de atividades lúdicas é uma forma de ensinar índices escolares de forma mais estimulante, promovendo lições de variedade que respondam aos rendimentos e motivações dos estudantes.

Assim, usar o brincar como dispositivo para superar os obstáculos de sabedoria pode ter consequências vantajosas, pois as crianças se envolvem emocionalmente em seu comportamento, emprestam mais atenção e aprendem de forma mais significativa.

É importante que os educadores assumem a função de transmitir o conhecimento dando tempo aos meninos trabalhar de maneira independente e com entusiasmo apoiando a criação da sua própria sabedoria. Também fascina os estudantes estando as aulas e, assim sendo o procedimento de ciência mais agradável.

Dispomos terminar então que o lúdico ajuda tanto na sabedoria quanto no desenvolvimento pessoal, progride a pessoa como um todo, desta forma incluí-lo na educação infantil durante seu exercício de professor levará a um desenvolvimento completo além de tornar os cursos mais dinâmicos e leves para os estudantes.

## REFERÊNCIAS

AMARANTE, Antonia da Silva. **Jogos, brinquedos e brincadeiras na formação infantil: hipóteses de exploração e aprendizado** .2019. Disponível em <https://repositorio.ifgoiano.edu.br/handle/prefix/1090> - acessado em 20/11/2022.

ALVES, Werlita Terezinha Martins. **Brincar Para Aprender: O Lúdico No Contexto Da Educação Infantil**. 2020. Disponível em <https://repositorio.ifgoiano.edu.br/handle/prefix/1478> - Acesso em 20/11/2022.

CASTRO, B. J. COSTA, P. C. F. **Contribuições de um jogo didático para o processo de ensino e aprendizagem de Química no Ensino Fundamental segundo o contexto da Aprendizagem Significativa**. Revista Eletrônica de Investigação em Educação em Ciências, v. 6, n. 2, p. 25-36, dez. 2011.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte e VIEIRA, Mauro Luís. **A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento**. Estud. psicol. [online]. 2007, vol.7, n.1, pp. 0-0. ISSN 1808-4281.

FANTACHOLI, Fabiane das Neves. **A importância do brincar na educação infantil.** 2009. Disponível em <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-brincar-na-educacao-infantil.htm> - acesso em 20/11/2022.

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

LEITE, B. S. **Elaboração do jogo memoráveis nobéis da química para o ensino de química utilizando o MIT App Inventor.** *Renote*, Porto Alegre, v. 18, n. 1, p. 2020.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **O lúdico na prática educativa.** Tecnologia Educacional. Rio de Janeiro. Vol. 22, pág. 119-120. Jul/Out, 1994.

MALAQUIAS, Maiane Santos; RIBEIRO, Suely de Souza. **A importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem no desenvolvimento da infância.** *Psicologado*, 2013. Disponível em: <<http://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>>. Acesso em: 20/11/2022.

MAGALHÃES, Kitiana Martins **A Relevância Do Lúdico No Processo De Alfabetização/Letramento Na Pré-Escola.** Disponível em [https://repositorio.ifgoiano.edu.br/bitstream/prefix/1007/3/Tcc\\_Kiitianara%20Martins.pdf](https://repositorio.ifgoiano.edu.br/bitstream/prefix/1007/3/Tcc_Kiitianara%20Martins.pdf) – acesso em 15 de setembro de 2022.

MODESTO, Monica Cristina Modest; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira: **A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento.** Disponível em: [docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes\\_pdf/educacao/v5\\_n1\\_2014/Monica.pdf](docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/Monica.pdf). Acesso no dia 20/11/2022.

NEVES, L. O. R. (2010). **O lúdico nas interfaces das relações educativas. Leitura e Linguagem: Discursos de Letramentos**, 319-330.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogos e sonhos imagem e representação.** 3.Ed. Rio de Janeiro :Guanabara Koogan, 2003

PINTO, C. L., e TAVARES, H. M. (2010). **O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender.** *Revista da Católica*, Uberlândia, 2(3), 226-235.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na Educação: uma atitude pedagógica.** 2. Ed. São Paulo: Ibepex, 2013.

ROLIM, Amanda A. M.; GUERRA, Siena S. F.; TASSIGNY, Mônica M. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil.** Disponível em [http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar%2B\\_vygotsky.pdf](http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar%2B_vygotsky.pdf). Acessado em 20/11/2022.

SANTIN, Silvino. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico.** Porto Alegre: ed. EST/ESEF – UFRGS, 1994.

SANTOS, V. R. **Jogos na escola: os jogos nas aulas como ferramenta pedagógica.** Petrópolis: Vozes, 2014.

SOARES, M. H. F. B.; MESQUITA, N. A. S. **Jogos pedagógicos e suas relações com a cultura lúdica.** In: SILVA, J. F. M. (org.). *O lúdico em redes: reflexões e práticas no ensino de ciências da natureza.* Porto Alegre: Ed. Fi, 2021. p. 100-116.

SILVA, Kelly Ferreira. **O Lúdico Na Educação Infantil: Limites E Possibilidades** – disponível em <https://repositorio.ifgoiano.edu.br/handle/prefix/1106> - acesso em 06 de setembro de 2022

SCHREIBER, Zélia Tresoldi Meregalli. **Ludicidade: uma ferramenta para o desenvolvimento cognitivo infantil.** 2010. Trabalho de Conclusão de curso (Licenciatura Pedagogia), Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Gravataí, 2010. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/39641/000825046.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 20/11/2022.

SOUSA, S. F. S.; SILVEIRA, H. E. S. Terminologias Químicas em Libras: **A Utilização de Sinais na Aprendizagem de Alunos Surdos.** Química Nova na Escola, v. 33, n. 1, p. 37-46, de fev. 2011.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola.** 4<sup>o</sup> ed. São Paulo: Cortez, 2001