

Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos - UNICEPLAC
Curso de Pedagogia
Trabalho de Conclusão de Curso

Jogos e brincadeiras na Educação Infantil para promoção do desenvolvimento cognitivo

Gama-DF
2021



(61) 3035-3900



www.uniceplac.edu.br



Área Especial para Indústria
Lote nº 02, Bloco A, Sala 304,
Setor Leste, Gama, Brasília, DF
CEP 72.445-020

FERNANDA ANDRADE FORMIGA

Jogos e brincadeiras na Educação Infantil para promoção do desenvolvimento cognitivo

Monografia apresentada como requisito para conclusão do curso de Pedagogia do Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac.

Orientador(a): Prof (o): Ms.Welton Dias de Lima.

Gama-DF
2021



(61) 3035-3900



www.uniceplac.edu.br



Área Especial para Indústria
Lote nº 02, Bloco A, Sala 304,
Setor Leste, Gama, Brasília, DF
CEP 72.445-020

F725j

Formiga, Fernanda Andrade.
Jogos e brincadeiras na educação infantil para a promoção do desenvolvimento cognitivo. / Fernanda Andrade Formiga. – 2021.

58 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos - UNICEPLAC, Curso de Pedagogia, Gama-DF, 2021.

Orientação: Prof. Me. Welton Dias de Lima.

1. Jogos. 2. Brincadeiras. 3. Desenvolvimento cognitivo. I. Título.

CDU: 370



FERNANDA ANDRADE FORMIGA

Jogos e brincadeiras na Educação Infantil para promoção do desenvolvimento cognitivo

Monografia apresentada como requisito para conclusão do curso de Pedagogia do Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac.

Orientador(a): Prof(o) Ms. Welton Dias de Lima

Gama, 02 de junho de 2021.

Banca Examinadora

Prof. Ms. Welton Dias de Lima
Orientador

Prof. Flávia Pinheiro
Examinador

Prof. Miriam Andrade
Examinador





Dedico este trabalho primeiramente a Deus, que me deu muita força e coragem nessa árdua caminhada. Aos meus pais que, com muita paciência e carinho, ajudaram-me dando suporte necessário para obter essa grande conquista.



AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pelas bênçãos em minha vida, dando-me força para concluir essa jornada em minha vida;

Aos meus pais que sempre me guiaram para seguir o melhor caminho;

A todo corpo docente que, de alguma forma, contribuiu com seus ensinamentos e que tiveram parcela para o meu crescimento;

Aos meios orientadores que deram todo suporte necessário nesse pouco tempo que lhes couberam pelas correções e incentivos, desde o primeiro dia, especialmente ao prof. Ms Welton Dias de Lima pelo suporte e atenção dada durante o desenvolvimento desse projeto;

E a todos que, de certa forma, direta ou indiretamente, contribuíram e fizeram parte da minha formação.

Meu muito obrigada.



RESUMO

O presente estudo teve como objetivo analisar como jogos e brincadeiras lúdicas permitem influenciar no desenvolvimento cognitivo; operando na promoção do conhecimento, no estímulo ao aprendizado e no processo de socialização da criança, nos anos iniciais. O método de estudo foi bibliográfico, levantando como metodologia de pesquisa uma reflexão sobre a importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizado e sua influência no desenvolvimento cognitivo da criança na educação infantil nos primeiros anos. A pesquisa teve como base teórico-científica estudos realizados por Piaget, Vygotsky, Kishimoto e Friedrich Froebel. A análise da pesquisa permitiu considerar que os estudos dos jogos e brincadeiras foram importantes na utilização de ferramentas pelos docentes na etapa de ensino/aprendizagem da educação infantil, pois os mesmos devem estar preparados para articular os conteúdos apresentados em sala, uma vez que ao apresentar um planejamento didático-pedagógico, os jogos e brincadeiras servem como instrumento organizador para o espaço de realização de atividades em sala. Os jogos e brincadeiras lúdicas proporcionam inquietações e reflexões no contexto escolar, por isso há necessidade de projetos e ações na trajetória profissional do pedagogo no que diz respeito ao tema proposto, neste estudo.

Palavras-chave: Jogos; Brincadeiras. Desenvolvimento Cognitivo; e docente.



ABSTRACT

The present study aimed to analyze how games and playfulness that allow influencing cognitive development operating in the promotion of knowledge, in stimulating learning and in the child's socialization process in the early years. The study method was bibliographic, raising as a research methodology a reflection on the importance of games and play in the teaching-learning process and its influence on the child's cognitive development in early childhood education. The research was based on theoretical and scientific studies carried out by Piaget, Vygotsky, Kishimoto and Freddrich Froebel. The analysis of the research allowed to consider that the scholars of games and games were important in the use of tools by the teachers in the teaching / learning stage of early childhood education, since they must be prepared to articulate the contents presented in the classroom, since when a didactic-pedagogical planning, games and games serve as an organizing instrument for the space for carrying out activities in the classroom. The games and playfulness provide concerns and reflections in the school context, so there is a need for projects and actions in the professional trajectory of the educator with regard to the theme proposed in this study.

Keywords: Games; Pranks. Cognitive Development; and teacher.



SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	REVISÃO LITERARIA	14
2.1	Breve considerações históricas da Educação infantil	14
2.1.1	Importância das Leis e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) na educação Infantil	15
2.1.2	Teoria de Freddrich Froebel	18
2.2	Desenvolvimento cognitivo	19
2.2.1	Estágio do desenvolvimento cognitivo.....	20
2.2	Considerações de Jogos e Brincadeiras	21
2.2.1	Teoria construtivista de Piagetiana de jogos e brincadeiras	23
2.2.2	Teoria de Vygotsky de jogos e brincadeiras.....	26
2.2.3	Teoria de Kishimoto de jogos e brincadeiras	27
2.2.4	Desenvolvimento cognitivo com uso de Jogos e brincadeiras	29
2.3	Criança e a cultura lúdica nos jogos e brincadeiras.....	29
2.3.1	Aspectos culturais lúdicos de jogos e brincadeiras sobre a infância	30
2.3.2	A cultura lúdica nos jogos e brincadeiras de criança e a educação infantil.....	31
2.3.3	Cultura lúdica do jogos e brincadeiras na escola.....	35
2.4	Lúdico e o processo de aprendizagem na educação infantil.....	37
3	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	43
4	DISCURSÕES	46
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	52
	REFERÊNCIAS	55



1 INTRODUÇÃO

A educação nos séculos passados foi marcada de forma obscura, passando por um período entre XII e XVII nos quais as crianças eram tratadas como se fossem adultos, já a partir de sete anos de idade. As crianças tinham de realizar atividades coletivas com suas respectivas famílias (SOUZA, 2014).

No séc. XVII iniciava-se grandes mudanças, passando a respeitar os cuidados com as crianças e mulheres, começando a educá-los por seus próprios familiares, criando relações entre pais e filhos. Com o desenvolvimento no período da Idade Moderna e com a crescente urbanização, as famílias passaram por transformações, tornando-se patriarcal para nuclear, assim surge também a Educação Infantil, com uma nova etapa para ser pensada, construída e idealizada (OLIVEIRA, 2008).

A expansão comercial permitiu que a Educação Infantil passasse por inúmeras transformações com tendência para o pensar e desenvolvimento social, não esquecendo da importância da escola, tornando-se uma instituição fundamental, pois começou a preparar a criança para ingressar no mundo do adulto. A criança passa a frequentar a escola, mas apenas os que podiam, ou seja, as de família de classe alta.

A educação no Brasil chegou através dos jesuítas com as primeiras escolas para os negros, índios e camponeses. Eles colocaram em funcionamento a primeira instituição educativa em solo brasileiro, construída em madeira e taipa, tinham como elementos a leitura, a escrita, o conto e o canto. Entendiam que a missão era evangelizar e instruir, reformando o currículo escolar, concentrando seus esforços educativos no séc. XVI e perpetuou até o séc. XX (KLEIN, 2016).

Após a Revolução Industrial a educação infantil passou por grandes mudanças e significativas com a criação de creches. O avanço da educação perpetuou entre as décadas de 1980 e 1990 com a criança de creche e escola para criança de 0 a 6 anos. A marca da política de educação surgiu na década de 1990, garantindo direitos através da Constituição Federal de 1988, a Lei n.



8.090/90 de 13 de julho (promulgação do Estatuto da Criança e do Adolescente) e a Lei 5.692, com ingresso de crianças com idade inferior a 7 anos, recebendo a educação nas escolas maternas (SOUZA, 2014).

A LDB foi um grande marco, elaborado o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI), com três volumes, com proposta de ensino infantil, contendo reflexões sobre os objetivos, conteúdos e orientações didáticas para as creches e pré-escolas.

O séc. XXI é um período de inclusão e viabilidade na inserção das crianças nos projetos e programas educacionais e nas políticas de integração no ensino fundamental com capacidade para assimilar os conteúdos e atividades com objetivo de romper a culturas da repetência e reprovação.

Dessa forma, as transformações passaram a buscar novas temáticas, os Jogos e brincadeiras passaram a ser vistos como uma introdução no desenvolvimento das habilidades da criança, trazendo diversos benefícios através de experiências que são construídas com as práticas utilizadas na educação infantil (LIRA, 2014).

Esse conceito surgiu muitos séculos atrás, ao estudar a história da humanidade, a partir da Idade Média, é possível confirmar que os jogos permanecem continuamente presente nas atividades sócio- educacionais, não eram vistos como atividades pedagógicas adequadas para gerar a aprendizagem, entretanto, tendo como foco, atividades recreativas (MARQUES, 2016).

Kishimoto (1998 apud Almeida, Almeida e Martins 2017), ressalta que jogos e brincadeiras foram considerados como um passatempo para a criança, uma maneira divertida típica da infância, uma forma de ocupar o seu tempo para que a mãe pudesse executar as tarefas domésticas de casa. Os jogos eram realizados sem ter qualquer significado pedagógico e os brinquedos eram destinados apenas para distrair. Hoje o brincar passou a ser visto como uma forma privilegiada de aprendizagem, pois através dessa ação as crianças trazem para suas brincadeiras situações que vivenciam no seu cotidiano, passando a observar e interagir mais com o seu meio. Vygotsky (1987 apud Bruxel, 2015), ressalta que a criança precisa de uma boa experiência lúdica na infância, tornando-a uma estratégia benéfica ao desenvolvimento e seu aprendizado. Ele também explica que o homem é considerado um ser pensante, que raciocina, deduz, abstrai, além de sentir emoções,



desejos, imagens e sensibilidades, por isso que as brincadeiras infantis dão lugar e garantem práticas educativas, levando a desenvolver os estímulos dessas ações.

O estudo pretende analisar como jogos e brincadeiras lúdicas permitem influenciar no desenvolvimento cognitivo, operando na promoção do conhecimento, no estímulo ao aprendizado e o processo de socialização da criança nos anos iniciais; (i) reunir as fontes de pesquisa sobre a educação infantil com base na teoria de Friedrich Froebel; (ii) Analisar como os jogos e brincadeiras influenciam no desenvolvimento cognitivo na Educação Infantil, descrevendo o lúdico através de jogos e brincadeiras; (iii) analisar como os jogos e brincadeiras, através da cultura lúdica, podem promover o desenvolvimento cognitivo, estimular a socialização e ao aprendizado.

Entende-se necessidade dos jogos e brincadeiras lúdicas como recurso pedagógico no processo de alfabetização. Dessa maneira, foi possível expor a seguinte indagação: o professor pode introduzir o lúdico através de jogos e brincadeiras na sala de aula para seu desenvolvimento cognitivo envolvendo a realidade da criança nos anos iniciais?

A partir do problema levantado, é possível afirmar que, através dos jogos, a criança pode ir além de um simples ato de brincar por brincar, mas usar como um meio de comunicação das mesmas, expressando sua realidade, construindo sua autonomia, criticidade, criatividade e cooperação (ALMEIDA; BARBOSA, 2015).

E ainda, os jogos e brincadeiras lúdicas servem como estratégia que possam garantir a criança um processo de socialização, além de promover o seu desenvolvimento cognitivo e habilidade que faz com que sejam estimulados ao aprendizado (LIMA, 2019). A hipótese da pesquisa é: o processo de formação do educador deve ser contínuo e as ferramentas utilizadas garantem a construção do aprendizado, haja vista que os jogos e brincadeiras são instrumentos de realização do conhecimento, associado a interação e a socialização entre os alunos, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e a relação interpessoal.

O tema proposto no estudo é relevante porque envolve reflexões acerca da ludicidade e o envolvimento dos jogos e brincadeiras com a finalidade de aproximar a criança na educação



infantil, proporcionando a interação e participação nas atividades trabalhadas em sala de aula, apreendendo com muito mais atenção e interesse (LIMA, 2019).

Dessa forma, a pesquisa é direcionada como proposta do conhecimento do educador a respeito da necessidade de ação lúdica, a proposta de trazer para sala de aula o brincar como uma forma de linguagem, aprendizagem, desenvolvimento e construção de valores, ao mesmo tempo, fazer com que a criança possa interagir como o mundo ao seu redor (LIRA, 2019).

O trabalho foi estruturado na construção e motivação por se tratar de um tema atual, o lúdico no ensino infantil, uma maneira que o educador permite através do ensino e aprendizado utilizado para proporcionar à criança o prazer em aprender, uma vez que, no olhar dos alunos, os jogos e brincadeiras, nas aulas, tornam-se mais prazerosos e construtivos (LIMA, 2019).



2 REVISÃO LITERARIA

2.1 Breve considerações históricas da Educação infantil

A criança representa uma grande parcela da população brasileira, e a escola é um espaço essencial para a interação e a convivência social, isto é, são condições que lhe proporciona seu desenvolvimento cognitivo e sua identidade social e cultural. Apesar de ser um grande desafio a educação infantil no Brasil projeta a realidade da construção necessária para o caminho do desenvolvimento da sociedade (SOARES, 2017).

A educação infantil, durante muitos séculos, foi marcada por situações obscuras. A mudança aconteceu a partir do estudo realizado pelo Francês Philippe Ariés, sua abordagem passou por um grande processo de análise entre os séculos XII e XVII. Lembrando que nessa época as crianças eram tratadas como adultas ao completar sete anos de idade, incluindo em atividades coletivas com a sua perspectiva familiar (SOUZA, 2014).

A criança era considerada sem significado algum perante a sociedade, sua história era marcada por uma concepção dos adultos, indivíduo que pensava sempre pelo lado da razão. Até aos sete anos as crianças eram tratadas como tal, após essa idade comportavam-se como adulto e, conseqüentemente, faziam serviços de adultos.

As mudanças aconteceram no séc. XVIII, no que diz respeito aos cuidados às crianças, as mulheres passaram a dar mais atenção a seus filhos, educando-as no seio familiar, sentimentos de infância como paparicação e apego. Esse sentimento aconteceu a partir da companhia das criancinhas pequenas entre os séculos XVII e XVIII, logo a educação infantil foi estabelecida na Idade Moderna com os homens fazendo parte das instituições educacionais, assim os adultos passaram a compreender as particularidades da infância e a importância, tanto das questões morais como sociais e metódicas (ARIÉS, 2006).

Barreto et al. (2008), a primeira creche no Brasil surgiu no Rio de Janeiro em 1899, ao lado da Fábrica de Tecidos Corcovado. A educação infantil brasileira teve início numa rede assistencial



que espalhou por inúmeros lugares do Brasil, vista sob ângulo, essas instituições surgiram com característica puramente assistencial.

As grandes transformações foram marcadas pela Constituição de 1988, pela primeira vez na história a educação infantil foi reconhecida como um direito próprio da criança pequena, com direito a creche e a pré-escola. Também reafirma a gratuidade do ensino público em todos os níveis, sendo incluídas nas políticas educacionais, seguindo concepções pedagógicas assistencialistas (BARRETO et al., 2008).

Nono (2010) ressalta que, nas últimas décadas, o Brasil tem passado por grande expansão da educação infantil, principalmente em termos de legislação brasileira, a Constituição Federal de 1988 reconheceu que o ensino é dado pelo ao Estado; e à criança, de ser atendida em creches e pré-escolas e o vínculo na área educacional. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB n. 9.394/96) permitiu regulamentar a Educação Infantil, definindo como a primeira etapa da Educação Básica.

Ainda no que se refere à legislação, são instituídas as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (Resolução CNE/CEB n. 1, de 07/04/1999), de caráter mandatório, a serem observadas na elaboração das propostas pedagógicas de cada estabelecimento. Tais Diretrizes foram recentemente revogadas pela Resolução CNE/CBE n. 5, de 17 de dezembro (BRASIL, 2009a), que institui novas diretrizes para esta etapa da Educação Básica. Esta Resolução foi publicada no Diário Oficial de 18 de dezembro de 2009, na Seção 1, página 18, e pode ser lida a seguir (NONO, 2010, p. 1).

A integralidade da educação infantil foi regulamentada como a primeira etapa da Educação Básica, a finalidade era o desenvolvimento integral da criança de zero a seis anos de idade, possibilitando a integração da criança em aspectos: físico, psicológico, intelectual e social, complementando essa ação com a família e a comunidade.

2.1.1 Importância das Leis e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) na educação Infantil

A BNCC é um documento como característica normativa, definida como um conjunto orgânico e progressivo de aprendizado importante para o desenvolvido do estudante ao longo das etapas da educação básica, de acordo com Plano Nacional (PNE). Nesse documento normativo



compõe de forma exclusiva à educação escolar, definida pelo art. 1º da Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional (LDB), Lei de n. 9.394/1996, norteado pelos princípios éticos, políticos e estéticos que tem como objetivo a formação humana de forma integral e a construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva (BRASIL, 2017).

A BNCC trata-se da formulação curricular das redes escolares federais, estaduais e municipais para as propostas pedagógicas do contexto escolar. Também integra política nacional da Educação Básica. Na verdade, a Base Nacional tem como finalidade contribuir na formação de professores, avaliando, e elaborando juntamente conteúdos educacionais e aos critérios para oferta infraestrutura de forma adequada para o desenvolvimento da educação.

Com a globalização a sociedade tem cada vez mais buscado a inovação no âmbito da educação brasileira, uma vez que o aprendizado é fundamental como essencial no ensino e avaliação do processo educativo. O indivíduo deve ser capaz de reconhecer o contexto histórico e cultural, comunicando-se de forma criativa, analítico-crítico, participativo, e ainda, aberto a novas situações, colaborativa, resiliente, produtiva, além de responsável, mas que requer muito mais do que o acúmulo de informações (BRASIL, 2017).

Essa competência de aprender a aprender, assim como, saber lidar com as informações, com as culturais digitais, relevante para resolver problemas, tomar decisões, e ainda, identificar os dados de determinadas situações na busca de soluções, aprender a conviver com as diferenças e as diversidades são fatores no processo de aprendizado (SOUZA, 2020).

Por isso, é importante apontar que a BNCC impacta na educação integral, uma vez que distingue Educação Básica como objetivo de formação e desenvolvimento humano de forma plena, privilegiada e ainda sob dimensão intelectual (cognitiva) e a dimensão afetiva. Essa proposta com uma visão plural, integral do estudante como sujeito de aprendizado. Dessa maneira, a escola passa ser vista como um espaço democrático de aprendizagem e inclusão, visando o respeito às diversidades.



No entanto, os direitos aos aprendizados visam mudança relevante no processo de ensino e aprendizagem, com objetivo de contribuir para a formação integral do estudante e sua permanência na escola, em benefício a formação da cidadania capaz de transformar e promover a sociedade.

Ainda, a BNCC visa orientar os conhecimentos e as habilidades fundamentais das crianças e jovens de todo o país. Essa construção refere-se ao currículo e os projetos políticos pedagógicos das escolas, na busca de estabelecer as competências e habilidades desenvolvidas pelos alunos ano a ano. Apesar de ser muitas dúvidas sobre esta política pública, é preciso saber mais sobre as mudanças que ela vem trazendo na educação no Brasil, tendo em vista que a necessidade de compreende sobre sua contribuição para o processo de ensino/aprendizado na Educação Básica (SOUZA, 2020).

A BNCC permite assegurar aos estudantes desenvolver competências gerais, como objetivo de nortear o trabalho na escolar e dos professores em todas as áreas do ensino. A competência segue definida com objetivo de mobilizar o conhecimento, conceitos e procedimentos, habilidades, como práticas, cognitivas e socioemocionais, além de atitudes e valores que são resolvidos através de demandas, consideradas complexas na vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho, por isso, a educação perpassam por três etapas da educação básica, ou seja, a infantil, fundamental e médio (BRASIL, 2017).

No Estatuto da Criança e do Adolescente, através da Lei n. 8089, de 13 de julho de 1990, art. 2º, parágrafo único, ressalta que a criança, como todo ser humano, encontra-se inserida em uma sociedade que deve assegurar uma infância favorável, no sentido de seu desenvolvimento, seja psicomotor, afetivo ou cognitivo (BRASIL, 2017).

É ainda, as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009), art. 4º, descreve a criança como um ser historicamente dotado de direitos, que interagem, brinca, imagina, e constrói em sociedade a sua própria cultura. Ainda, no art. 9º, aponta que o eixo das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica, contendo as interações e as brincadeiras, passam a ser tratadas como experiências das quais as crianças constroem e



apropriam-se do conhecimento por meio das suas próprias ações e interações com outras crianças e adultos, possibilitando o aprendizado, desenvolvimento e socialização (BRASIL, 2010).

Com base nas leis anteriores, a BNCC tem como proposta interação e brincadeiras, assegurando seis Direitos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil. Nessas condições, visam para as crianças o aprendizado e o desempenho como um papel ativo para resolver os problemas, dando a ela a possibilidade de construir de forma significativa consigo e com os outros, a convivência, a brincadeira, a participação, a exploração, a expressão, e por fim, o conhecimento. Portanto, todos os direitos são essenciais para o desenvolvimento da criança (SOUZA, 2020).

2.1.2 Teoria de Freddrich Froebel

O Freddrich Froebel nasceu em 21 de abril de 1782, na “vila de Oberweissbach, no principado de Schwarzburg-Rudolstadt, região sudeste da Alemanha”, filho do pastor luterano J. Froebel e de Jakobine E. Hoffmam, viveu até 1852. A Era da Revoluções (1789-1848), marcada pela história europeia por guerras e revoluções, como: Revolução Francesa, Revolução Industrial, as Guerras Napoleônicas e, por fim, a Revolução que aconteceu em 1948. Também foi a Era das Contrarrevoluções, na qual a burguesia precisava revolucionar a luta contra o feudalismo, precisava ser contrarrevolucionário, conservadores, na luta contra o proletariado e os camponeses (ARCE, 2007).

O autor ainda ressalta que Froebel, em seus trabalhos, chamava a atenção para a linguagem do mundo acadêmico, apresentando a cultura como algo estranho. Era considerado um autodidata, criador de maledicências e conflitos que auxiliavam na vida cotidiana das pessoas, e em especial das crianças. Construiu seu conhecimento como educador na prática, era incapaz de imaginar, mesmo diante das amarguras impostas pela vida, a importância de suas ideias em afetar o pensamento e fazer com que a educação tivesse reflexo na vida das crianças menores de 6 anos.



Foi um dos primeiros educadores com grande preocupação com a educação de crianças pequenas, voltada para o trabalho educativo para crianças em idade de pré-escolar. Comparava a infância como uma planta que deveria ser objeto de cuidado e atenção, recebendo água, cuidado com o solo para que ela pudesse crescer e desenvolver-se de forma rito e com nutrientes, tendo a luz do sol na medida certa (ARCE, 2007).

2.2 Desenvolvimento cognitivo

O desenvolvimento cognitivo tem a ver com a capacidade de estruturar e organizar experiência dos indivíduos ligadas as estruturas mentais que funcionam, ou seja, seriando, ordenando, classificando e estabelecendo relações. Esse conceito parte da teoria de Piaget. O teórico Jean Piaget, biólogo, nascido na Suíça, apesar de não ser pedagogo, foi um grande influenciador da pedagogia no séc. XX, com suas obras em 1920, com grande repercussão, sobre psicologia genética, que serviu para o processo de investigação do desenvolvimento cognitivo da criança desde do nascimento até a adolescência (SILVA; SANTOS; JESUS, 2016).

Apesar das críticas sobre sua teoria em função de sua distinta formação, levando a suspeita quanto a formação do conhecimento que dependesse de equilíbrio orgânico e o conhecimento das ações externas dos indivíduos no seu processo de pensar. Mas Piaget demonstrou no seu estudo como próprio agente do conhecimento, a construção e compreensão são construídas por quatro determinantes básicos, que são: a maturação do sistema nervoso central, a estimulação do ambiente físico, a aprendizagem e a tendência do equilíbrio (SILVA; SANTOS; JESUS, 2016).

No estudo realizado por Piaget, atribui o desenvolvimento cognitivo no sentido de “conhecer, organizar, estruturar e explicar o mundo em que vivemos, incluindo o meio físico, as ideias, os valores, as relações humanas, a cultura de um modo mais amplo – a partir da vivência ou experiência” (CAVICCHIA, 2015, p. 2).



2.2.1 Estágio do desenvolvimento cognitivo

Os estágios do desenvolvimento cognitivo, segundo Piaget, têm relação com a capacidade da própria criança organizar sua vivência e experiência. Nesse sentido, a proposta de Piaget trata seus estágios numa ordem sucessiva, pois depende da experiência do sujeito caracterizado por esse desenvolvimento. Segundo Cavicchia (2015), propõe algumas exigências básicas que têm a ver com as características dos estágios no desenvolvimento cognitivo:

O primeiro estágio do desenvolvimento cognitivo tem relação “ao ser integrado”, isto é, elaborado em determinada etapa que deve torná-la parte integrante das estruturas das outras etapas; No segundo estágio, compreende por um conjunto caracterizado “por leis de totalidade, e não pela justaposição de propriedades estranhas umas às outras”. No terceiro, subentende que é um nível de preparação e um nível de acabamento; E o quarto estágio tem relação com o que é preciso distinguir, em sequência de estágios, que faz parte do processo de formação ou gênese, e as formadas de equilíbrio final (CAVICCHIA, 2015, p. 2).

Segundo Piaget, sua pesquisa fundamenta-se sobre o ambiente escolar no estímulo e favorecimento da interação, característica dinâmica para a construção do desenvolvimento cognitivo. Nos estádios descritos por Piaget, tem relação ao desenvolvimento da afetividade e socialização da criança; inteligência sensório-motora, correspondendo a idade de aproximadamente a 2 anos; estágio da inteligência simbólica ou pré-operatória, equivale de 2 a 7-8 ano; estágio da inteligência operatória concreta, de 7-8 a 11-12 anos e, por fim, o estágio da inteligência formal, aproximadamente aos 12 anos (SILVA; SANTOS; JESUS, 2016).

Cavicchia (2015), a definição do estágio da inteligência sensório-motora tem relação ao desenvolvimento cognitivo da criança de 0 a 2 anos, a realização baseada em todo o processo cognitivo do indivíduo. Na verdade, tem relação com as primeiras formas de pensamento e expressão. Descrevendo em seis subestádios para a construção do conhecimento que possibilita o ser humano organizar sua experiência na construção do mundo: objeto, espaço, causalidade e tempo.



Sensório-motor (0 a 2 anos): nesta fase a criança está explorando o meio físico através de seus esquemas motores, a principal característica desse período é a ausência da função semiótica, isto é, a criança não representa mentalmente os objetos.

Pré-operatório (2 a 7 anos): a criança é capaz de simbolizar, de evocar objetos ausentes, estabelecendo diferença entre significante e significado, o que possibilita distância entre o sujeito e o objeto, por meio da imagem mental, a criança é capaz de imitar gestos, mesmo com a ausência de modelos.

Operatório-concreto (7 a 11 anos): a criança tem a inteligência operatória concreta, sendo capaz de realizar uma ação interiorizada, executada em pensamento, reversível, pois admite a possibilidade de uma inversão e coordenação com outras ações, também interiorizadas. Necessita de material concreto, para realizar essas operações, mas já está apta a considerar o ponto de vista do outro, sendo que está saindo do egocentrismo.

Operatório-formal (a partir de 12 anos): o adolescente tem as estruturas intelectuais para combinar as proporções, as noções probabilísticas, raciocínio hipotético dedutivo de forma complexa e abstrata. Os adolescentes passam a discutir questionar os valores dos pais e construir os seus próprios. Torna-se mais consciente de seu próprio pensamento e consegue refletir sobre ele. Sendo capaz de raciocinar logicamente, formando conceitos abstratos como de amor, felicidade, fantasia e sonhos (SILVA; SANTOS; JESUS, 2016, p. 5).

Sob perspectiva de Piaget, é importante estabelecer fatores responsáveis pelo desenvolvimento morfogênicos e aqueles que se encontram no desenvolvimento psicológico, pois a estrutura cognitiva quando relacionada ao equilíbrio é constituída e expressada pela lei funcional que atua nas estruturas. A criança se desenvolve por meio de uma lógica que apresente diferentes pensamentos em cada etapa de sua vida. Isso permite contribuir para a etapa lúdica para o desenvolvimento cognitivo da criança.

2.2 Considerações de Jogos e Brincadeiras

Apesar de todas as atividades lúdicas exercerem um papel importante no desenvolvimento integral da criança, pode-se assim conceituar cada parte desse universo lúdico. A concepção de jogo pode estar interligada ao objeto e a brincadeira, constituindo sempre uma forma de atividade do ser humano no sentido de recrear e educar ambos no mesmo fator (LIMA, 2013).

O jogo assim se faz em forma de atividade estruturada e estabelecida por regras, podendo ser empregada tanto para crianças quanto para adultos. Transformando o espaço escolar através



dos jogos, fazendo assim esse ambiente prazeroso, um ambiente de interação e comunicação (LIMA, 2019).

A ludicidade e a aprendizagem não podem ser consideradas como ações com objetivos distintos. O jogo e a brincadeira são por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e imaginação favorecem a criança comportamento além dos habituais. Nos jogos ou brincadeiras a criança age como se fosse maior que a realidade, e isto, inegavelmente, contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento (REGO, 1995, p.36).

Ao brincar, a criança desenvolve-se fisicamente, afetivamente e socialmente; relaciona-se, comunica-se, estabelece relações e exercita suas potencialidades. Essas aplicações de jogos, brincadeiras e brinquedos podem também ser usadas como meio de estímulo podendo assim ser avaliada às aprendizagens específicas de cada criança (LIRA, 2019).

Evidencia Friedmann (2004), o brincar perdeu seu espaço físico e temporal pelo crescimento das cidades, aumento das distâncias, maior dificuldade de deslocamento e encontros, ausência de espaços públicos voltados ao lazer, ida da criança para escola e preocupação exacerbada com os conteúdos, falta de segurança urbana, inserção da mulher no mercado de trabalho, alto consumo de brinquedos industrializados, globalização geradora de generalizações e perda da identidade cultural.

Como Bertoldo (2000, p. 10), vários autores apontam os jogos, os brinquedos e as brincadeiras em uma definição diferente:

- **Jogo:** ação de jogar, folguedo, brinco, divertimento. Seguem-se alguns exemplos: jogo de azar, jogo de empurra.
- **Brinquedo:** objeto destinado a divertir uma criança.
- **Brincadeira:** ação de brincar, divertimento, gracejo, zombaria, festinha entre os amigos e parentes. A ambiguidade entre os termos se consolida com o uso que as pessoas fazem deles.

Esses elementos podem ser considerados como uma leitura do mundo infantil, pois é através dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras que a criança constrói seu “mundinho”.

Para Miranda (2001, p. 30), o jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é um objeto manipulável e a brincadeira, nada mais que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o



jogo[...]. Percebe-se, pois que o jogo, brinquedo e a brincadeira têm conceitos distintos, todavia estão imbricados ao passo que o lúdico abarca todos eles.

A existência do espaço para brincar é de suma importância, é como se fosse uma troca, um meio de se socializar, não somente no convívio da criança com outras crianças, mais também com os jovens, adultos e idosos. O brincar precisa passar de uma reflexão para se tornar algo existente e frequente na vida da criança, pois o brinquedo está se tornando algo mais frequente do que o ato de brincar, do divertimento e da troca. É algo espontâneo da criança, pois a brincadeira já faz parte de sua vida, e a criança constrói seu conhecimento do mundo de modo lúdico, usando assim sua imaginação entre a fantasia e a realidade (LIRA, 2019).

2.2.1 Teoria construtivista de Piagetiana de jogos e brincadeiras

Na teoria construtivista de Piagetiana, a concepção de jogos e brincadeiras era vista como um processo em construção na qual o sujeito é inserido no meio social, adaptando-se e interagindo com esse meio, de forma que esse conceito servia para consolidar as habilidades de aprendizado como uma reflexão para o desenvolvimento cognitivo (PIAGET, 1978 *apud* BRUXEL, 2015).

Piaget (1974), acreditava que a criança se desenvolve de forma integral nos aspectos cognitivos, afetivos, fisicomotores, morais, linguísticos e sociais. Este processo de desenvolvimento se dá a partir do qual a criança vai conhecendo o mundo e agindo sobre ele. Nessa interação sujeito objeto, a criança vai assimilando determinadas informações, segundo o seu estágio de desenvolvimento.

A teoria construtivista de Piagetiana evoluiu para quatro estágios mentais da criança, nos quais cada período comporta um pensamento ou comportamento infantil que caracteriza uma forma específica de conhecimento e raciocínio.

Para Friedmann (1992), descreve sobre a teoria de Piagetiana, no qual a criança manifesta através jogos e brincadeiras uma cultura voltada para o lúdico, passando por vários níveis ou estágio cognitivo a partir da construção do conhecimento, no qual o desenvolvimento cognitivo da



criança passava por quatro períodos distintos: sensório-motor, pré-operatório, operatório concreto e operatório formal. Neste sentido, é fundamental o conhecimento dos estágios do desenvolvimento infantil enquanto componentes do desenvolvimento integral do homem descritos por Piaget (1974), apud Friedmann (1992).

Ainda na perspectiva de Piaget (1974 apud. Friedmann, 1992), coloca que a brincadeira pode ser estruturada de três formas: exercício simbólico, construção e regra, neste sentido as brincadeiras evoluem conforme a faixa etária ou estágios (BRUXEL, 2015).

Em estágios sucessivos de melhoria permite e ajuda no desenvolvimento da infância, ou seja, no Renascimento, dá-se início ao avanço da inteligência e ao despertar para as brincadeiras, mostrando que o ato de jogar já não é mais somente mera distração, mas a fase na qual uma nova geração de infância se inicia e com ela surgem o desenvolvimento atento da inteligência e o despertar para as brincadeiras, assim sendo, o jogo já não é mais apenas um instrumento de diversão, e sim, fator primordial para desenvolver o conhecimento da criança (FRIEDMANN, 1992).

Em linhas gerais, diversos autores aprovaram e recomendam os jogos e brincadeiras no âmbito da educação infantil para a promoção do desenvolvimento cognitivo das crianças (CARVALHO, 2018).

Oliveira (2000), completa que brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo e com o mundo, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar, a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade, como: afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

O jogo, o brinquedo e a brincadeira precisam ser melhorados, ou seja, compreendido e encontrando maior espaço na educação. Na medida em que os professores compreendem toda sua capacidade e potencial de contribuição no desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer aos sujeitos que estão inseridos nesse processo (FRIEDMANN, 1992).



Na verdade, toda a criança leva consigo o brincar e divertir, buscam expressar suas emoções que vivenciam no seu cotidiano e com outras crianças, por meio de realizações de sonhos. A brincadeira é um incentivo para criança desde do seu nascimento, beneficiando sua capacidade dogmática, afetiva e social. Por isso, é considerado um fator fundamental na infância, possibilitando o desenvolvimento infantil como um todo (LIMA, 2019).

Portanto, o autor ainda cita que brincar é um recurso válido no contexto social e educacional, de maneira que seja importante à introdução na escola, com atividade lúdica inserida pelo professor de educação infantil. O lúdico é uma ferramenta relevante, pois promove a interação e motivação, aperfeiçoando a aprendizagem de uma forma descontraída, prazerosa e construtiva.

Sob essa perceptiva, pode-se dizer que o lúdico acaba sendo um método muito importante para que a criança se desenvolva dentro e fora do ambiente escolar, permitindo assim uma visão ampla através das descobertas; A criança se expressa melhor, adquire novas habilidades, aceita e respeita regras. Por isso, a escola precisa oferecer condições necessárias para o seu desenvolvimento, proporcionando ambientes adequados (BUENO, 2010).

Este trabalho tem a intenção de ampliar e aprofundar o conhecimento sobre o tema por meio das suas reflexões e contribuições no processo de aprendizagem e na construção do conhecimento (SANTOS; PEREIRA, 2019).

Piaget (1978), é pela brincadeira e pela imitação que se dará o desenvolvimento natural, cognitivo e social da criança, que participa de processos de acomodação na forma de assimilação. Para o autor, a brincadeira é concebida como conteúdo da inteligência, tida como conduta livre, espontânea, na qual a criança expressa por vontade própria e pelo prazer que proporciona. Assim, como conduta lúdica demonstra o nível de estágio cognitivo que a criança está, devido ao predomínio de um tipo de jogo diferenciado: jogo de exercício, jogo de expressão, jogo simbólico (faz-de-conta), jogo de construção e jogo de regra.

Piaget (1998) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa.



2.2.2 Teoria de Vygotsky de jogos e brincadeiras

A importância da brincadeira para o desenvolvimento da criança, segundo estudos da Psicologia, baseados numa visão histórica e social dos processos de desenvolvimento infantil que tem Vygotsky (2007), um dos seus principais representantes, o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação de fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos. Para Borba (2006), tal concepção se afasta da visão predominante da brincadeira como atividade restrita à assimilação da criança e a sua integração à sociedade.

Ultrapassando essa ideia, Vygotsky (2007) compreende que, se por lado a criança de fato reproduz e representa o mundo por meio das situações criadas nas atividades de brincadeiras, por outro lado tal reprodução não se faz passivamente, mas desenvolve um processo ativo de reinterpretação do mundo, que abre lugar para a invenção e a produção de novos significados, saberes e práticas.

De acordo com Borba (2006, p. 38),

É fundamental enfatizar que o modo próprio de comunicar do brincar não se refere a um pensamento ilógico, mas a um discurso organizado com lógica e características próprias, o qual permite que as crianças transponham espaços e tempos e transitem de conhecimentos nos planos da aprendizagem formal.

O brincar é um importante processo psicológico e fonte de desenvolvimento e aprendizagem. Ele envolve complexos processos de articulação entre o já dado e o novo, entre a experiência, a memória, e a imaginação, entre a realidade e a fantasia, sendo marcado como uma forma particular de relação com o mundo, distanciando-se da realidade da vida comum, ainda que nela referenciada.

A brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil, na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. O brincar não só requer muitas



aprendizagens como também constitui um espaço de aprendizagem. Como ressalta Machado (2003, p. 37):

Como afirma Borba (2006), a imaginação, constitutiva do brincar e do processo de humanização dos homens, é um importante processo psicológico, iniciando na infância, que permite aos sujeitos se desprenderem das restrições impostas pelo contexto imediato. Combina com uma ação performativa construída por gestos, movimentos, vozes, formas de dizer, roupas, cenários e etc. A imaginação estabelece o plano de brincar, do fazer de conta, da criação de uma realidade “fingida”.

2.2.3 Teoria de Kishimoto de jogos e brincadeiras

Na teoria Kishimoto (1994), jogos e brincadeiras, na educação infantil, estão vinculados ao sonho, a imaginação, ao pensamento e ao símbolo. O jogo tem como proposta de linguagens artísticas. Para ele, o homem é um ser simbólico que constrói coletivamente a capacidade de pensar, ligada a capacidade de sonhar, imaginar e jogar com a realidade, propondo uma pedagogia da criança. Na concepção dele, jogar como gênero da metáfora humana, ou que faz com que torne realmente humanos.

Kishimoto (2002), ressalta que o jogo para criança limitava-se por um bom tempo apenas como uma recreação, relaxamento importante para atividades que exigiam esforços físicos. A imagem social era apenas aceitar o comportamento infantil, espontâneo, que significa a algum valor em si. Após o Renascimento começou a ver a brincadeira de uma maneira diferente uma ação livre que contribui para o desenvolvimento da inteligência e o auxílio no estudo.

Os jogos e brincadeiras para fins educativos tornam-se relevantes como instrumento de ensino-aprendizagem e desenvolvimento infantil. Levando em consideração que uma criança que se encontra na pré-escola seu aprendizado é de modo intuitivo, passando a adquirir noções espontâneas que levam ao processo interativo, ou seja, envolvendo o ser humano inteiro através de cognições afetivas e interação social (KISHIMOTO, 1997).



Para o autor, os jogos e brincadeiras são importantes porque a criança aprende de forma espontânea, e permite seu desenvolvimento infantil com instrumento de aprendizagem, crucial na sua formação. É importante que o professor não veja o jogo apenas como um instrumento de distração, pois a educação infantil merece destaque quando se trata da verdadeira importância do jogo na educação, oferecendo um mundo de sonhos e imaginação, e nesse momento que o jogo permite que a criança observe o máximo de informações para seu aprendizado.

Kishimoto (2002), ainda afirma em seu estudo que os jogos têm diversas origens e culturas, transmitidas em várias maneiras e de formas diferentes de jogar. A construção dos jogos tem a função de desenvolver a convivência social entre as crianças, fazendo com que estabeleça regras, critérios e sentidos, uma vez que possibilita o convívio social e democrático, pois a criança enquanto joga, manifesta de forma espontânea sua cultura popular de forma tradicional, perpetuando sua cultura infantil e desenvolvendo através da convivência social.

O autor ainda ressalta que o jogo é visto como um objeto, ou seja, uma atividade que tem um sistema de regras que devem ser cumpridas pelo participante, distinguindo a modalidade de outra, podendo ser um vocabulário cotidiano usado para designar um determinado contexto social. Nesse contexto, o jogo poderá atribuir por diferentes culturas, situações imaginárias ou regras que possibilitam delimitar ações e objetos que permitem caracterizar o momento.

É importante esclarecer que o termo jogo tem sentido social, assumindo uma imagem que cada sociedade atribui significados distintos, de acordo com a cultura e a época do acontecido. Esses pareceres são sentidos que faz menção ao sistema de regras de cada jogo, distinguindo dos demais. O jogo também tem como objeto materializar, uma vez que ele não pode acontecer sem determinado objeto.



2.2.4 Desenvolvimento cognitivo com uso de Jogos e brincadeiras

Os aspectos lúdicos, através de jogos e brincadeiras, estabelecem mecanismos para o desenvolvimento cognitivo da criança na educação infantil, tornando-se ferramentas pedagógicas no processo de aprendizagem (SANTOS; PEREIRA, 2019).

Para trabalhar o desenvolvimento cognitivo da criança é fundamental que o docente possa utilizar instrumento que facilite o aprendizado. Jogos e brincadeiras são uma maneira para buscar o conhecimento desenvolvendo emoções, permitindo que a criança possa se socializar, trocando experiências culturais.

Portanto, os jogos e brincadeiras contribuem de forma significativa para seu desenvolvimento cognitivo, facilitando e melhorando seu aprendizado e inserção na vida social (ALMEIDA; BARBOSA, 2015).

A etapa da educação infantil direciona a construção do conhecimento, organizando diferentes linguagens com a finalidade de integrar a criança em vários aspectos, dentre eles: o físico, psicológico, intelectual e sexual com propostas pedagógicas compostas no currículo da Educação Infantil (MACHADO; CARNEIRO, 2017).

2.3 Criança e a cultura lúdica nos jogos e brincadeiras

A cultura lúdica pode ser definida como um mecanismo usado para brincadeira de criança. Ela contagia, enriquece e encanta os olhos daqueles que apreciam no costume que constrói e participa e, conseqüentemente, se constitui a partir da relação com outra, instaurando assim a cultura lúdica (BRUXEL, 2015).

Almeida e Barbosa (2017), ressaltam que a cultura lúdica é como um conjunto de regras que têm como significado próprio de uma brincadeira de criança voltada para o jogo, porém, essa ação remete ao adquirir e dominar uma ação voltada para o jogo, ou seja, reflete uma interação social, na qual o jogo e a criança emergem e enriquecem esse mecanismo.



A criança sente a necessidade de romper o que se chama de mitos, desta forma, seu comportamento vai de encontro com a brincadeira, no qual se interagem e, conseqüentemente, constroem uma relação interindividual, pressupondo a aprendizagem social.

Significa que a cultura lúdica evidencia a interação da criança com seu reflexo social, e é o caminho para a criança se conhecer e se desenvolver dentro e fora do ambiente obtendo assim sua identidade cultural, fazendo assim a expressão lúdica se tornar um componente essencial para a aprendizagem da criança. Quando a criança ativa a sua expressão lúdica ela intensifica sua vida, libertando assim suas emoções e inicia um novo processo de criar (CHAGAS; SOARES, 2019).

2.3.1 Aspectos culturais lúdicos de jogos e brincadeiras sobre a infância

Segundo Rojas (2017, p. 11), antes do surgimento da cultura lúdica, a histórica tinha uma visão da criança da seguinte forma:

O sentimento sobre a infância começa a surgir lentamente na sociedade ocidental entre os séculos XIII e XVII. A infância até então era desconsiderada nas suas especificidades. A criança pequena se transformava, imediatamente, em homem adulto, sem passar pelas etapas da juventude, aspectos essenciais na sociedade atual. Percebemos, nesse tom, que a infância era uma espécie de anonimato e que a presença da criança, na família e na sociedade, era muito breve e insignificante. Suas necessidades, bem como as etapas de seu desenvolvimento, eram ignoradas, não recebendo a devida importância.

Na concepção de Bruxel (2015), na Idade Média não havia diferença no papel da criança ou adulto, pois a criança era considerada um adulto, mas de pequeno tamanho, fazendo as mesmas tarefas, sendo vista com um estado apenas de transição para vida adulta, que dispensava tratamento especial, o que tornava sua sobrevivência difícil.

Muito antes dos jogos, ou seja, na sociedade medieval, o entendimento de criança era crescer rápido para assumir responsabilidade de adulto (CARVALHO, 2018).

A criança quando completava sete anos aprendia os serviços domésticos como uma forma de educação, indiferente a sua classe social, saía muito cedo da casa dos pais para escapar do controle da família genitora, mesmo que voltasse às raízes mais tarde, devendo assim, considerar



a criança com ser social desde o seu nascimento e propiciar condições especiais para a sua aprendizagem dentro do ambiente social e escolar (BRUXEL, 2015).

Existe registro na idade moderna entre os séculos XVI a XVIII, processo de transição do feudalismo para o capitalismo na Europa Ocidental, houve alteração entre as relações sociais que tiveram reflexos na organização familiar, escola e no sentimento de infância, tornando-a fonte de alegria, fazendo com que aumentasse os cuidados e as atenções com as crianças. Apesar desse cuidado, essa atitude refletiu na criança de forma negativa, havendo desvio de conduta, passando a ser mimadas e mal-educadas (SANTOS; PEREIRA, 2019).

Assim, iniciava um novo processo de educação e moralidade com objetivo de mais tarde fazer com que a criança se torne honrada, e homens racionais incumbindo ao cumprimento de suas tarefas (MACHADO; CARNEIRO, 2017).

Os paradigmas de uma velha cultura para uma nova iniciativa perante o modelo lúdico permitiram refletir no processo educacional na formação da criança, a brincadeira deu graça na natureza de uma criança madura, para uma infância em face ao sentimento inato (ALENCAR; OLIVEIRA, 2019).

2.3.2 A cultura lúdica nos jogos e brincadeiras de criança e a educação infantil

Santos e Pereira (2019), destacam a manifestação lúdica como uma característica que deriva do brincar, jogos infantis, associados à ideia de movimento, leveza, competição, representações litúrgicas e teatrais, usando como sinônimo de brinquedo e brincadeira. É o empoderamento, transforma o brincar numa cultura, atividade humana que ocupa aspecto voluntário em determinado limite de tempo e espaço, consentindo livremente, não absolutamente obrigatória, mas acompanhada de sentimento de tensão, alegria e consciência de ser diferente da vida cotidiana.

O brincar na cultura lúdica representa sinônima de determinação, pois descreve a maneira com que a infância seja capaz de produzir em meio às brincadeiras, transforma a tradição em



aspectos existentes no cotidiano da criança, criando condições para satisfazer as necessidades básicas da criança em seu dia a dia (MACHADO; CARNEIRO, 2017).

A cultura lúdica foi compreendida como uma atividade entre situações e ligeireza entre o jogo e o jogador. Existe essa cultura capaz de estabelecer sinais de certo nível de metacomunicação, ou seja, envolve a mensagem, tratando-a como brincadeira de maneira singela e espontânea realizada pela criança (LIMA, 2019).

A maneira com que a jogos refletem no cotidiano da criança possibilita uma comunicação criativa entre o desenvolvimento e o processo educacional, acreditando assim no seu potencial e o seu desenvolvimento, são fatores relevantes para a concretização de sonhos e ideais de vida, servindo como mecanismo de uma prática pedagógica marcada para ampliação do conhecimento, reportando à infância, voltados para uma brincadeira na escola (CARVALHO, 2018).

Perceber-se que o lúdico influencia tanto no desenvolvimento quanto na aprendizagem da criança. É por meio do brincar que a criança reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano, além de contribuir para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social, é na brincadeira que a criança expressa suas vontades e desejos e aprende a lidar com diferentes situações que lhe são propiciadas no ambiente escolar e fora dele. Quando a criança é estimulada a brincar na escola e no ambiente familiar os benefícios se tornam mais significativos (SANTOS, 2016).

O brincar é uma atividade necessária para o desenvolvimento infantil e alia as atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem e é de grande valor para o desenvolvimento da criança, sendo que os jogos não são apenas uma forma de divertimento, mas são recursos que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual e social. O lúdico é uma forma de inserção na realidade, pois indica o modo como a criança reproduz, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo (SANTOS, PEREIRA, 2019).

O lúdico se faz importante para a saúde mental do ser humano, tanto que merece atenção da família e dos educadores, pois a convivência prazerosa e a aprendizagem possibilitam a criança aprender com entusiasmo e motivação, de forma voluntária sem tomar como uma obrigação ou sendo forçada a realizar as atividades pedagógicas (ALMEIRA; BARBORA, 2015).



O papel do professor é aplicar através do lúdico as atividades a serem realizadas, sendo criativo e buscando o interesse da criança pelo assunto, deixando de lado a forma tradicional de educar, na qual a criança ficava sentada recebendo conhecimento, sem qualquer interação com o seu meio ou com as atividades, sendo um depósito de conhecimento (CHAGAS; SOARES, 2019).

O professor é responsável em ser um facilitador dos jogos e brincadeiras, sendo fundamental mesclar momentos que instruem e dirigem o processo com outros momentos nos quais as crianças são encarregadas pelas suas próprias brincadeiras, saber como e quando mediar, observando e coletando informações das brincadeiras realizadas para fazer uso dessas informações em futuras oportunidades, sempre que possível o professor deve proporcionar as brincadeiras, e também participar (MODESTO, 2014).

Ao optar por uma atividade lúdica o professor deve ter objetivos bem definidos, podendo adotar brincadeiras que possibilitem conhecer à criança e suas dificuldades ou facilidades, também pode ser utilizado para estimular o desenvolvimento de determinada área ou até mesmo promover atividades específicas, contribuindo para o desenvolvimento da autonomia (BRUXEL, 2015).

O jogo para ser produtivo no processo de aprendizagem deve proporcionar situações interessantes e desafiadoras para a solução de problemas, permitindo que as crianças se conheçam e também conheçam o ambiente em sua volta, pois é a idade da curiosidade e do autoconhecimento, principalmente de crianças da educação infantil, na qual o lúdico se faz na exploração do ambiente, imagens, figuras, cores, quantidade e tamanhos, e até mesmo o uso dos jogos e exercícios corporais, o que se caracteriza pela psicomotricidade que se faz na obtenção da coordenação psicomotora, a conscientização e domínio do corpo (ALMEIRA; BARBORA, 2015).

A formação da criança é influenciada através das relações com o meio em que a criança se desenvolve juntamente com as práticas educacionais, é através dessa interação que ela passa a adquirir conhecimentos (ALMEIDA; ALMEIDA; MARTINS, 2017).

O trabalho lúdico auxilia a criança a obter bons desempenhos na sua aprendizagem de forma metodologicamente espontânea, divertida, recreativa e dinâmica, favorece o ensino dos conteúdos escolares e como motivação às necessidades de cada educando (ALMEIRA; BARBORA, 2015).



De acordo com Vygotsky, em 1984, relata que na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor, a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação as regras (BRUXEL, 2015).

Com isto o educador deve oferecer atividades lúdicas de formas didáticas diferenciadas, por tanto é indispensável a riqueza e a diversidade proporcionadas às crianças pelas atividades lúdicas apresentadas do seu âmbito escolar (ALENCAR; OLIVEIRA, 2019). Hoje nos vemos perante um mundo de desenvolvimento tecnológico avançado e com isto as crianças vêm evoluindo rapidamente; e cabe ao educador criar um ambiente que reúna esses elementos de motivação para que a criança em suas atividades obtenha bons resultados, satisfazendo sua necessidade interior (MUZZI; MOLINA, 2018).

Os professores acabam se preocupando mais com o conteúdo, a organização da sala, a disciplina das crianças, o silêncio e não veem que o jogo, dentro do âmbito escolar, não é apenas um passa tempo ou uma distração, e sim um meio importante na educação escolar, na qual a criança manifesta sua criatividade, brincando naturalmente e utiliza suas potencialidades de maneira integral. Estando cientes de que o brincar só faz bem para a criança além de serem atividades fundamentais nas áreas de estimulação, transformando o espaço escolar num espaço de descobertas onde a criança sinta prazer pelo ato de aprender brincando (SANTOS; PEREIRA, 2019).

O jogo promove a aprendizagem formalmente ou informalmente, dentro ou fora do ambiente escolar e auxilia no seu desenvolvimento. As crianças na educação infantil são ativas e já estão descobrindo as coisas, costumam imitar e para trabalhar com essa faixa etária o educador pode explorar de recursos que estimulem as crianças através de leituras ilustradas, a contação como objetos, com faz de conta, jogos com regras ou regras simples, corpo e movimento, fantoches, brincadeiras de roda, perguntas e respostas, imitações, entre outras, pois implica em diferentes formas de relação do sujeito com o objeto (MACHADO; CARNEIRO, 2017).



No ambiente escolar o professor é o encarregado da aprendizagem das crianças, será ele quem fará o convite para a realização das atividades lúdicas e quem irá promover As condições de sustentação da experiência lúdica que está na origem do processo de conhecer (LIMA, 2010), ou seja, o professor agirá como mediador enquanto a criança estiver realizando uma atividade lúdica (MARQUES, 2016).

2.3.3 Cultura lúdica dos jogos e brincadeiras na escola

A linguagem da brincadeira na escola é possível refletir no aumento e na dinâmica da criança no processo de conhecimento, pois traz abertura para criatividade e a imaginação que a criança passa a cogitar como potencial para idealizar coisas novas, devendo manter passiva perante a evolução da criança, para isso é preciso conhecer a sua história, suas experiências e sua maneira de ser, não só do ponto de vista biológico, mas principalmente afetivo, cognitivo e social (LIMA, 2019).

Não é difícil imaginar que a cultura fornecedora do mercado infantil de jogos e brinquedos descreve um processo de globalização com dispositivos de jogos e nos produtos de consumo lúdicos das crianças, cuja, interfere no próprio ato de brincar das crianças. Porém, a psicologia tem sido a disciplina hegemônica na interpretação das formas de racionalidade e comportamento das crianças (SARMENTO, 2004; BARRETO, 2012).

A criança, no contexto da cultura lúdica, é definida como uma analogia histórica de um brincar voltado para relação social, porém, no mundo contemporâneo esse formato perde para a globalização, pois lançam dispositivos que produzem uma espécie de manipulação, persistindo numa etapa da infância que está sendo desenvolvida de forma alienada, levando ao desaparecimento das brincadeiras lúdicas nos dias hoje. A grande expectativa é a valorização da apropriação desta cultura na vida escolar e social da criança (MACHADO; CARNEIRO, 2017).

Antes não existia a concepção da cultura lúdica, logo, essa evolução foi produzida na vida da criança uma brincadeira como um modelo de brinquedo artesanal, porém, com a evolução,



passou a ser vista com uma nova roupagem, com brinquedos inovadores e consumistas, deixando para trás os jogos e brincadeiras de antigamente.

Relata Rodrigues (2009), que o brinquedo também possui uma extensão histórica e cultural cuja apresentação torna-se fundamental para seu entendimento. A criança, a infância e o brinquedo são construções sociais. Tais construções sociais são reproduções instituídas pela sociedade para acomodar-se coisas ou objetos.

O termo brinquedo na cultura lúdica possibilitou dizer que é também polissêmico, utilizado para designar objeto, que serve como suporte para a brincadeira da criança, além de servir para nomear determinada modalidade de jogo praticado por ela, ou ainda de brincar propriamente dito, as atividades devem tomar a realidade e os conhecimentos infantis como o ponto de partida tornando um significado concreto para a vida das crianças apropriando assim novas culturas e novos conhecimentos (ALENCAR; OLIVEIRA, 2019).

A cultura lúdica no brincar da criança acontece por meio de um desenvolvimento contínuo entre escola e a família que reformula um conceito de valores de uma sociedade moderna ideal para criança, pois os primeiros anos com seus pais, ou representantes desses, no lar, compreender a criança em seu processo de descobrir e conquistar o mundo, seus sentimentos e emoções levam a ativar o seu consciente, o brincar não é simplesmente um passatempo, pois está relacionado a um aprendizado fundamental em que a criança desenvolve o conhecimento do mundo, dessa forma, ao brincar, ela interage com o outro e explora suas emoções, organiza seu pensamento e desenvolve um canal de comunicação (GUSSO;PUCPR, 2005).

Apesar dessa transformação do mundo moderno, as crianças vêm passando situações socioeconômicas, enfim, levando a submeterem cada vez mais cedo a deixarem suas casas e ficarem em creches ou Centros de Educação Infantil, desde o berçário até as séries iniciais, enquanto seus pais vão trabalhar (FURLAN et al., 2014).

A dependência do mundo moderno passou a deixar de lado uma infância voltada para cultura lúdica, na qual a brincadeira e os brinquedos artesanais não são comuns nos lares e ambientes escolares. As atividades criativas contribuem para a elaboração de habilidades



cognitivas mais completas, levando a criança a se desenvolver mais e de forma satisfatoriamente, pois despertam o interesse e a motivação.

Lopes, Mendes e Faria (2007) e Oliveira (2007), apesar da imensa dificuldade dos pais em desenvolver uma relação de brincadeira com os filhos em função da modernidade, a escola utiliza a relação entre os educadores e as crianças para ajudar no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social. Na concepção dos educadores, o apreender/brincar não é um passatempo, mas ao passo que as crianças brincam, elas estão fantasiando, imitando os adultos e adquirindo experiência para sua vida adulta.

O crescimento da criança deve ser acompanhado de uma infância de brincadeira. Essa convivência de modo lúdico com o brincar em situações cotidianas faz compreender as próprias experiências como também o progresso do pensamento.

A característica da brincadeira como cultura lúdica permite discernir situações cotidianas, garantindo um mundo voltado para experiência, educação e aprendizado da criança. Sobretudo, envolve a experiência em diversas ações com vontade, às vezes, voltada para um mundo imaginário com experiência e inúmeras sensações reais, pois a criança está constantemente se relacionando com o outro em seu dia a dia. As crianças são seres em busca de novos horizontes, portanto estão sempre se modificando e atuando ativamente em seu estado, transformando assim suas conquistas em comportamento ativo e social, desenvolvendo assim suas competências.

2.4 Lúdico e o processo de aprendizagem na educação infantil

Pode-se perceber que a lúdica influência tanto no desenvolvimento quanto na aprendizagem da criança. É por meio do brincar que a criança reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano, além de contribuir para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social, é na brincadeira que a criança expressa suas vontades e desejos e aprende a lidar com diferentes situações que lhe são propiciadas no ambiente escolar e fora dele. Quando a criança é estimulada a brincar na escola e no ambiente familiar, os benefícios se tornam mais significativos.



Carneiro e Dodge (2007, p.201), afirmam que:

Ao estimular as crianças durante a brincadeira, os pais tornam-se mediadores do processo de construção do conhecimento. Também, ao brincar com os pais, as crianças podem se beneficiar de uma sensação de maior segurança e liberdade para exploração, além de se sentirem mais próximas e mais bem compreendidas, o que pode contribuir para o melhor desenvolvimento de sua autoestima e independência.

Broügere (2002), o brincar é uma atividade necessária para o desenvolvimento infantil e alia as atividades lúdicas ao processo de ensino aprendizagem e é de grande valor para o desenvolvimento da criança, sendo que os jogos não são apenas uma forma de divertimento, mas são recursos que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual e social. O lúdico é uma forma de inserção na realidade, pois indica o modo como a criança reproduz, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo.

O lúdico se faz importante para a saúde mental do ser humano, tanto que merece atenção da família e dos educadores, pois a convivência prazerosa com a aprendizagem possibilita a criança aprender com entusiasmo e motivação, de forma voluntaria sem se tonar uma obrigação ou sendo forçada a realizar atividades pedagógicas. O papel do professor é aplicar, através do lúdico, as atividades a serem realizadas, sendo criativo e buscando o interesse da criança pelo assunto, deixando de lado a forma tradicional de educar, na qual a criança fica sentada, recebendo conhecimento sem qualquer interação com o seu meio ou com as atividades, sendo um depósito de conhecimento (GUSSO;PUCPR, 2005).

Carneiro e Dodge (2007, p.201), o professor é responsável em ser um facilitador dos jogos e brincadeiras, sendo fundamental mesclar momentos em que as crianças são encarregadas pelas suas próprias brincadeiras, saber como e quando mediar, observando e coletando informações das brincadeiras realizadas para fazer uso dessas informações em futuras oportunidades, sempre que possível o professor deve proporcionar as brincadeiras, e também participar.

Ao optar por uma atividade lúdica, o professor deve ter objetivos bem definidos, podendo adotar brincadeiras que possibilitem conhecer a criança e suas dificuldades ou facilidades, também



pode ser utilizado para estimular o desenvolvimento de determinada área ou até mesmo promover atividades específicas, contribuindo para o desenvolvimento da autonomia.

Oliveira (2007), o jogo para ser produtivo no processo de aprendizagem deve proporcionar situações interessantes e desafiadoras para a solução de problemas, permitindo as crianças se conhecerem e também conhecer o ambiente em sua volta, pois é a idade da curiosidade e do autoconhecimento, principalmente de crianças de 2 a 3 anos. O lúdico se faz na exploração do ambiente, imagens, figuras, cores, quantidade e tamanhos, e até mesmo o uso dos jogos e exercícios corporais, o que se caracteriza pela psicomotricidade que se faz na obtenção da coordenação psicomotora, a conscientização e domínio do corpo.

As crianças pequenas estão sempre procurando descobrir o que as coisas são, como funcionam e o que se pode fazer com elas... A criança, diante de um objeto não familiar, tende a estabelecer uma cadeia que, passando da exploração à familiarização, chega à compreensão; uma sequência muitas vezes repetida que leva a uma visão mais madura das características (forma, estrutura, dimensão) do mundo físico.

Velasco (1996), A estimulação do brincar na educação infantil atualmente é usada como um apoio à prática pedagógica, embora as instituições que ofereçam a educação infantil, usem em suas propagandas várias vantagens, como aulas de língua estrangeira, escolinhas de esporte e dança, o brincar ainda é a maior ferramenta de aprendizagem da criança, pois, mesmo que sejam aulas diferentes e que chamem a atenção dos pais, mas se os professores responsáveis por essas aulas não buscarem o interesse e o prazer da criança, estimulando a interação com o conteúdo aplicado, não serão alcançados os objetivos que se esperam.

O problema é que grande parte dos educadores deixam seus alunos brincarem, mas não estão valorizando as brincadeiras, acontece que muitos, para cumprir o cronograma e os planos de aula que as instituições impõem, correm com os conteúdos e atividades e disponibilizam um único momento para o dia do brinquedo para que a criança possa brincar, deixando assim jogos e brincadeiras ausentes na educação infantil, à medida que as crianças crescem, menos brinquedo, espaço, tempo e atividades lúdicas existem.



Bougere (2002), explica que os pais seguem cobrando resultados para a instituição pelo grande investimento que proporcionam a seus filhos, não querem saber como a criança segue aprendendo ou se essa idade é a de aprender determinado conteúdo, só querem ver resultados, e a idade em questão que é de 2 a 3, ou seja, um momento de conhecimento de si próprio e do ambiente em sua volta, é a fase do brincar, pois as crianças nessa idade aprendem brincando, e também desenvolvem habilidades diversas.

Broügere (2010), ainda ressalta que o brincar se faz como um processo de humanização da criança, por isso seu desenvolvimento se torna importante, com isso há necessidade de uma união entre escola e família.

A escola precisa ser para a criança um ambiente mais do que um lugar agradável onde se brinca, ela precisa ser um espaço estimulante no qual o professor se veja na responsabilidade de passar às crianças descobertas e conhecimentos, possibilitando experiências significativas para cada uma delas.

Para Velasco (1996), o brinquedo é capaz de estimular a criança a desenvolver muitas habilidades na sua formação geral e isso ocorre espontaneamente, sem compromisso e obrigatoriedade.

A brincadeira faz parte da infância de toda criança e quando usada de modo adequado na Educação Infantil produz significado pedagógico, estimula o conhecimento, a aprendizagem e o desenvolvimento.

o lúdico é a mediação universal para o desenvolvimento e a construção de todas as habilidades humanas. De todos os elementos do brincar, este é o mais importante: o que a criança faz e com quem determina a importância ou não do brincar. A brincadeira vai desde a prática livre, espontânea, até como uma atividade dirigida, com normas e regras estabelecidas que têm objetivo de chegar a uma finalidade. Os jogos podem desenvolver a capacidade de raciocínio lógico, bem como o desenvolvimento físico, motor social e cognitivo (BROÜGERE, 2010, p. 122)

É no brincar na educação infantil que se estimula as capacidades, pois sua formação é influenciada através das trocas sociais, o lúdico possibilita às crianças uma elaboração de seus conflitos internos na organização de um mundo real, assim a criança realiza suas fantasias por meio das brincadeiras, pois no brincar a apreensão da realidade é mais fácil. O brinquedo se torna mais



do que um simples produto de distração e se torna algo de suma importância no desenvolvimento da infância. O lúdico estimula a criança a experimentar, descobrir, inventar, estimular a criatividade, o brincar é um dos meios para o crescimento, crescimento esse que faz parte de cada etapa da vida da criança.

As produções de conhecimento pela criança são produzidas diante de cada estágio de desenvolvimento em que ela se encontra. Para Piaget, citado por Bock (2002), a criança passa por quatro estágios de desenvolvimentos.

Bock et al., (2002, p. 33), descreve os períodos de desenvolvimento segundo a perspectiva de Piaget:

O período sensório-motor, o bebê vai assimilando o mundo através de suas percepções e ações (movimentos), nota-se um crescimento acelerado do desenvolvimento físico, ocasionando novos comportamento e habilidades. Em relação à linguagem, caracteriza-se pelo balbúcio, mais conhecido como ecolalia, cujo significado é a repetição de sons e palavras. Como exemplo, a criança diz “leite”, para dizer que quer leite.

Brougere (2002), o período pré-operatório é caracterizado pelo aparecimento da linguagem, o que viabiliza assim desenvolvimento nos aspectos afetivos, sociais e intelectual da criança. O pensamento egocêntrico, centrada em si mesmo, não conseguindo assim se colocar abstratamente no lugar do outro. Com a decorrência do desenvolvimento do pensamento, inicia-se a famosa fase dos “porquês”, na qual todas as coisas devem ter uma explicação. O jogo simbólico, o faz de conta e a fantasia acontecem fazendo com que a criança crie imagens mentais sem a presença do objeto ou ação.

No terceiro período das operações concretas, a criança já compreende regras, ordena elementos por tamanho, peso, desenvolvimento das noções de tempo, espaço, ordem, entre outros. Ao estabelecer relações, a criança passa a pensar logicamente, diminuindo seu egocentrismo, levando em conta inúmeros aspectos de uma determinada situação. Adquire a noção de reversibilidade, que é a capacidade de compreender um processo inverso observado anteriormente.

E, por fim, o período das operações formais, é o ápice do desenvolvimento cognitivo. O pensamento antes representativo, torna-se abstrato, o pensamento torna-se hipotético-dedutivo, ou seja, é capaz de pensar em diferentes relações possíveis, a partir de hipóteses e não apenas pela



observação da realidade. Nessa fase, através da possibilidade de pensar e lidar com os conceitos de liberdade e justiça, no plano emocional o adolescente vivencia conflitos desejando liberta-se do adulto, mesmo dependendo dele (BOCK, 2002).

A formação da criança é influenciada através das relações com o meio em que a criança se desenvolve juntamente com as práticas educacionais, pois é através dessa interação que ela passa a adquirir conhecimentos. O trabalho lúdico auxilia à criança a obter bons desempenhos na sua aprendizagem de forma metodologicamente espontânea, divertida, recreativa e dinâmica, favorece o ensino dos conteúdos escolares e como motivação às necessidades de cada educando.

De acordo com Vygotsky (1984, p.27), é na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação as regras.

Com isto o educador deve oferecer atividades lúdicas de formas didáticas diferenciadas, por tanto é indispensável a riqueza e a diversidade proporcionada às crianças pelas atividades lúdicas apresentadas do seu âmbito escolar. Hoje nos vemos perante um mundo de desenvolvimento tecnológico avançados e com isto as crianças vêm evoluindo rapidamente; e cabe ao educador criar um ambiente que reúna esses elementos de motivação para que a criança em suas atividades obtenha bons resultados, satisfazendo sua necessidade interior (CHAGAS; SOARES, 2019).

A ideia de Friedmann de atividade lúdica dirigida, na qual o professor ajuda no desenvolvimento da criança e escolhe atividades (jogos e brincadeiras) que tragam algum conteúdo importante para as crianças. Comenta ainda que o professor tem que orientar a criança para que ela tenha independência ao realizar uma atividade, não só como orientador, mas também observar como as crianças realizam essas atividades através do lúdico. Será por meio do auxílio do professor que a brincadeira, que traz um “não-saber” (vai se converter em um saber que fará sentido em determinado momento para a criança).



3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia do estudo foi bibliográfica e teve como finalidade compreender um conjunto de técnicas e métodos que permitiram levar ao conhecimento científico pertinente. Essa pesquisa se refere ao instrumento de captação ou manipulação da realidade associada a caminhos, formas, métodos e procedimento que fará com que atinja um determinado fim (VERGARA, 2009).

A metodologia significa a organização de um estudo sistemático, com base numa pesquisa, investigação, ou seja, um método de estudo da organização, dos caminhos a serem percorridos para se realizar um estudo, ou para se fazer ciência. Etimologicamente, e definido como o estudo dos caminhos, dos instrumentos utilizado para fazer uma pesquisa científica (GERHARDT; SILVEIRA, 2009).

O objetivo de uma metodologia bibliográfica é aplicar procedimento que visa atender a descrição de um fato científico, desenvolvido com materiais já elaborados, como: livros, artigos, revistas online, monografias, dissertações teses e congressos, que serviram como embasamento para o desenvolvimento presente no estudo (GIL, 2008).

Outro método de um estudo científico pode ser definido como um conjunto de etapas e instrumentos que o pesquisador usou como critério para o alcance dos dados descritivos e exploratórios levantados. A função do estudo bibliográfico é garantir que a ciência não deixe de lado o conhecimento, as crenças, os valores, as opiniões e atitudes que vêm evoluindo ao longo dos anos. Richardson (2007, p 92) afirma que “a necessidade de o pesquisador em ciências sociais ter muito claro o que deseja estudar e como deve trabalhar.

Para Richardson (2007), A teoria científica explica a natureza, unificando fatos aparentemente isolados ou corroborando diversas hipóteses. São as explicações mais poderosas, existentes em um momento dado, para saber como o universo, a natureza, a vida surgiu, de que são feitos e que acontecerá com eles. Considerando que o homem é parte do universo e da natureza, a ciência tem capacidade de explicar o passado, o presente e o futuro desse homem.



A presente pesquisa foi selecionada em função de estabelecer uma identificação das principais produções científicas que têm a capacidade de promover o conhecimento científico importante dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento cognitivo e na realização de atividades em sala de aula pela criança do ensino primário. ,

Dessa maneira, a proposta ao tema e o tipo de metodologia utilizados serviram para um fim, ou seja, alcançar a temática sobre a importância dos jogos e brincadeiras como ferramentas estratégicas para o desenvolvimento cognitivo da criança nos anos iniciais. Esse mecanismo serve para interpretar de forma efetiva o desejo do pesquisador em trazer novos conceitos conectados com os dias de hoje.

Significa que a pesquisa teve sua estrutura própria sem que haja interrupções, dessa maneira, fundamentou-se na interpretação em diferentes conceitos baseados em autores da época e enquadra na realidade de hoje, no sentido de buscar dados e procedimentos estabelecidos para realização da pesquisa.

Por isso, o motivo que levou a pesquisa foi agrupar razões intelectuais e práticas, fundamentais para o conhecimento a ser pesquisado. A construção do conhecimento manifesta-se na consciência do ser humano que almeja experiências progressivas e, necessariamente, merece solução a uma problemática levantada, desenvolvida através do conhecimento científico adquirido através de ações não planejadas em relação aos acontecimentos.

Portanto, a pesquisa foi desenvolvida através de um método bibliográfico, tendo em vista sua distribuição em capítulos com investigação de informações sobre o tema proposto, ou seja, jogos e brincadeiras na educação infantil dos anos iniciais. No campo do levantamento científico, o trabalho buscou a verdade absoluta, estabelecendo a compreensão do pesquisador em compreender de forma mais justa a realidade na qual vivemos e que construímos.

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem porém pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou



conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002, p. 32).

Por isso, a pesquisa teve importância na construção do conhecimento adquirido, permitindo questionar e compreender a problemática sob perspectiva teórica adotada para tratar o problema colocado pela questão inicial. Para isso, esses dados coletados foram analisados a partir da elaboração de uma hipótese, verificando informações que corresponderam ao resultado esperado.

(...) a etapa que faz o tratamento das informações obtidas pela coleta de dados para apresentá-la de forma a poder comparar os resultados esperados pelas hipóteses. No cenário de uma análise de dados quantitativos, essa etapa compreende três operações. Entretanto, os princípios deste método podem ser transpostos, em grande parte, a outros tipos de métodos (GERHARDT; SILVEIRA, 2009, p. 58-9).

A proposta da pesquisa é expor de forma resumida as principais ideias já discutidas por outros autores que trataram do problema, levantando críticas e dúvidas, quando se fizer necessário. A explicação é diferencia os trabalhos já produzidos sobre o problema levantando, buscando analisar como contribuiu para o conhecimento de forma genérica ou abstrata, adequando a temática a ser investigado.



4 DISCUSSÕES

Pensando no objetivo do estudo que trata os jogos e brincadeiras como uma importante ferramenta usada pelos professores do ensino infantil, cuja a finalidade é construir o conhecimento atendendo as necessidades pedagógicas das crianças de até seis anos de idade. É possível afirmar que a educação infantil precisa de um processo de formação no qual o educador utiliza jogos e brincadeiras como instrumento para realização do aprendizado. Esse processo permite associar a brincadeira lúdica com a interação entre as crianças por meio da socialização e nas relações interpessoal, além de trabalhar o desenvolvimento cognitivo do aluno.

Os jogos e o brincar, quando introduzido no meio escolar, têm como finalidade apresentar aspectos relevantes à vida da criança através da imitação, da regra e da imaginação, mesmo que essa brincadeira seja inventada. Nesse sentido, o professor utiliza essa metodologia associada ao aprendizado da criança, fazendo com que use como mecanismo na formação da educação, mediando os conhecimentos por meio das brincadeiras e dos jogos, afinal o educador reelabora de forma rica e prazerosa essa alternativa para as crianças.

A ludicidade no ensino e aprendizado do aluno ligados a educação infantil tornam-se uma porta aberta para aprender de forma prazerosa sem que o professor se esforce tanto, tornando esse instrumento muito mais importante para cada etapa utilizada pelo professor na aprendizagem infantil.

Nesse sentido, não se pode esquecer que as ferramentas e as grandes descobertas partiram de vários teórico que contribuiram de alguma forma no processo formativo da criança nos anos iniciais, quando visto pelo pensamento da teoria de Kishimoto (1995), associa o jogo como instrumento de aprendizagem nesse processo, contribuindo para o melhor desenvolvimento da criança, uma vez que a educação e a ludicidade devem unir para fortalecer o contexto educacional,



para que concretize o aprendizado do aluno na escola, sempre envolve habilidade cognitiva, a qual deve ser estimuladas em sala de aula.

Vygotsky, Piaget e Kishimoto têm grande contribuição no processo de educação infantil, apresentando uma abordagem explicativa na busca de transmitir de maneira clara e sucinta a melhor maneira de motivar esse contexto do brincar e jogar lúdico. Por isso, seria importante que toda escola fortaleça e o ensino através dos fundamentos transmitidos pelos teóricos da educação infantil, um vez que essa formação vem contribuindo para o processo de formação da criança.

A educação infantil é uma fase importante da vida da criança e uma boa experiência lúdica, faz com que essa pessoa torna-se uma adulto capaz e preparado, e ainda mais flexível emocionalmente para lidar e enfrentar os desafios da vida. As brincadeiras têm a função de estimular a criança a raciocinar em várias situações, proporcionando conhecimento e as regras necessárias para convivência e a vida em sociedade (BRUXEL, 2015).

Confirmando o que foi dito Kishimoto (2002), o jogos e brincadeiras é uma atividade promovida desde do nascimento da criança no seu âmbito familiar e a escolar é uma continuidade, serve para o fortalecimento do processo de desenvolvimento da criança, dando a ela maturidade na aprendizagem, pois, os meninos (as), para que tenham uma infância sadia, é preciso que a brincadeira faça parte.

Nos últimos tempos, o brincar está morrendo, prova disso são as grandes competições criadas por quantidade e qualidade de jogos e brinquedos lançados que deixaram de lado o lúdico e são apresentados a todo momento nas mídias sociais, esquecendo que existem brincadeiras que não necessitam de grande tecnologia e nem demanda de custo.

Lembrando que na concepção de Vygotsky os jogos e brincadeiras não devem ser somente uma ferramenta qualquer, eles fazem parte do desenvolvimento infantil e devem ser pautados no processo interativo com seu meio, apreendendo e desenvolvendo habilidades de modo que o ser



humano se dá pela aquisição/aprendizagem, partindo daquilo que o indivíduo necessita para construir socialmente sua história (DUARTE; BATISTA (2013).

Isso nada mais é que a importância da educação infantil transmitida pelo professor, um ato intencional de educar, prezando pelo cuidado, equilíbrio entre cuidar e educar, para que possa aprender a desenvolver todas as suas possibilidades e habilidades de maneira integral.

Vygotsky foi um dos pioneiros no processo de transmissão do aprendizado lúdico na educação inicial, acreditava que o comportamento da criança é fundamental quando está brincando, proporcionando uma realidade. Para ele a criança está sempre aprendendo e antes de desenvolver sua habilidade e a capacidade, ela passa pela processo de construção do conhecimento, na qual irá processualmente produzir e desenvolver o que foi repassado e aprendido (Vygotsky, 1997).

Quando comparado a teoria de Piaget, o lúdico manifesta-se trabalhando a inteligência da criança, ligada aos estágios de desenvolvimento cognitivo, em cada etapa um tipo de atividade lúdica deve-se suceder da maneira para que todas as crianças possam diferenciar entre o mundo que manifesta suas escolhas afetivas e apreendendo organizar suas atividades em relação ao ambiente inserido, de forma que consiga organizar informações recebidas dos sentidos, acertos e erros com a tentativa de resolver os problemas. Essa manifestação vem como apoio e a capacidade do professor buscar essa interação com meio através dos jogos (SANTOS, 2019).

O pensamento de Piaget era bem claro quanto o desenvolvimento da criança se faz através dos estágios, que inicia desde do desenvolvimento mental, a partir da capacidade de reflexão, de sua linguagem e outros meios simbólicos, oferecendo ao professor ferramenta para trabalhar o aprendizado da criança em que ela viverá cenas e imitará gestos, reconhecendo ou conhecendo imagem do seu próprio corpo, até que ela possa interagir com seu meio ou vive no mundo exterior, explorando o desenvolvimento pelas ações, inteligência na prática e um esforço de compreensão das situações.

Piaget definiu seu estudo com base no desenvolvimento cognitivo contido no processo de construção e reconstrução o desenvolvimento intelectual que acontece através de uma sequência de ações mentais, sendo possível integrar esses dados aos esquemas já existentes – assimilação – e



proporcionar novos esquemas ou alterar os que já existem. Para ele, os jogos e brincadeiras buscam estimular a compreensão e o aprendizado aplicado aos espaços sociais no qual a criança encontra-se inserida com seus colegas e educadores (ARAÚJO, 2014).

Segundo a concepção de Piaget o desenvolvimento da inteligência da criança vem em função da interação social da criança com professores, colegas, etc. Não se pode pensar nesse indivíduo de forma isolada, o trabalho em sala de aula estimula competências e habilidades. Essa interação passa ser relevante e jamais deve ser negligenciada, uma vez que parte do docente trabalhar o desenvolvimento cognitivo do indivíduo através dos estímulos, importante para influenciar o equilíbrio e a troca de informações. Quando comparado ao jogos e brincadeiras são propósitos válidos e reconhecidos, pois atinge o maior nível de socialização e melhores condições do desenvolvimento do cognitivo da criança em sala de aula.

O Friedrich Froebel foi um grande teórico da educação contribuindo para dá atenção ao trabalho infantil, Froebel apresentando no mundo acadêmico a importância de trazer o conhecimento e aprendizado para crianças menores de seis anos, na idade de pré-escola, objeto de cuidado e atenção. Seu estudo permitiu inspirar grandes teóricos da educação infantil, fato que teve como consequência a aplicação do jogos e brincadeiras no ensino/aprendizado da criança.

Froebel teve a preocupação em inserir as brincadeiras simbólicas na forma de cultura infantil. Para ele era uma ferramenta que permitiu penetrar na educação infantil através do compartilhamento com outras crianças a cultura lúdica e usar materiais em atividades dirigidas pelos adultos, como brinquedos de construção. Essa brincadeira educativa foi destinada ao ensino e atualmente permite que os professores tenham essa concepção dirigida como base nos valores diferentes, predominando os saberes e que merecem credibilidade.

A capacidade de trabalhar com jogos e brincadeiras para estruturar e organização experiência a estrutura mental de forma ordenada, seriada e classificada de forma que estabeleça relações que diz respeito as etapas do desenvolvimento cognitivo da criança através de estímulos que vão ao longo do tempo permitindo novas conquistas através da interação da pessoa com objeto.



Partindo do tema proposto é possível considerar que os jogos e brincadeiras, conforme dito por Caroline (2019), atualmente é importante colocar que os professores devem observar como são vivenciadas as propostas elaboradas pelos mesmos e o comportamento da criança com relação a hora que estão brincando ou jogando, pois é possível passar despercebida a reação do aluno o seu momento lúdico, avaliando se há falta de interesse. Muitas vezes a justificativa é o sentimento da criança no momento da brincadeira, podendo está passando por problemas em casa e acaba realmente apresentando o que está sentindo, ou demonstrando desinteresse pela atividade em função do ocorrido.

Almeida e Barbosa (2017), realizaram uma pesquisa sobre jogos e brincadeiras como estratégia metodologia voltada para questão motora e interatividade. Alguns educadores realizam as atividades diárias valorizando esse trabalho para o desenvolvimento da criança, principalmente na hora da atividade física. O jogo possui liberdade de ação e invenção, o que parece difícil, acaba se tornando fácil, uma vez que os professores defendem os jogos e brincadeiras como essenciais para o desenvolvimento cognitivo da criança.

Portanto, o autor ainda ressalta que o trabalho é realizado na escola intencionalmente, buscando desenvolver a consciência crítica dos alunos e respeitando o que está sendo apresentado em aula. O docente busca orientar o aluno, fazendo com que entenda o porquê de tal atividade, desenvolvendo o raciocínio lógico, a autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade, interação e cooperação.

Na pesquisa realizada por Lira (2019), os professores definiram que o brincar como forma de entretenimento, ou seja, regras ou sem regras, fictícias, jogos, brincadeiras, músicas todas fazer parte do processo de intervenção e aprendizado infantil. É através das brincadeiras que os docentes percebem que as crianças buscam interagir mais, participam e descrevem a audição e percepção, além de ajudar na coordenação motora grossa e fina. Elas permitem descobrir um mundo que facilita o conhecimento.

E a proposta apresentada por Lima (2019), permite envolver um processo reflexível acerca da ludicidade, tendo em vista que a experiência que teve ao participar do programa de alfabetização



busca uma maior proximidade da criança da educação infantil a partir do brincar, através de jogos, brinquedos e das brincadeiras, expondo as atividades com proposta de interação e participação nas aulas realizadas em sala.

Para o autor, atualmente as práticas pedagógicas voltadas para o desenvolvimento cognitivo deve ter como possibilidade e capacidade de proporcionar as crianças os cuidados necessários a uma educação significativa, mantendo o respeito e a consideração do seu desenvolver gradativo, assegurando o direito de brincar compartilhado com aprendizado. É importante envolver a ludicidade a partir de opiniões teóricas que enfatizam esse universo, uma vez que esses instrumentos serviram como referência para o docente no seu crescimento profissional e didático-pedagógico.

A partir da problemática levantada é possível considerar que os jogos e brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo da criança. Essa realidade permite alcançar o aprendizado, além de promover a interação entre do aluno em sala. O professor deve criar mecanismos de acordo com a realidade de cada criança introduzido o lúdico e observando o nível de entendimento que possa ser alcançado, não esquecendo que as diversas metodologias usadas devem ser consideradas. Lembrando dos estágios pregados por Piaget não deixam de lado as teorias descritas na história por Vygostsky, Kishimoto e Friedrich Froebel, perpetuando o conceito registrado de educação infantil e os métodos lúdicos através dos jogos e brincadeiras infantis.



4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo buscou analisar os jogos e brincadeiras lúdicas realizadas por meio de um levantamento bibliográfico como ferramenta primordial para o desenvolvimento cognitivo da criança. Considerando o que foi apresentado na presente pesquisa, é possível destacar que a brincadeira de criança não é apenas uma atração ou passa tempo, mas uma dinâmica vivenciada no cotidiano, ou seja, serve e contribui para o desenvolvimento infantil.

Os resultados apontados permitiram identificar que, ao longo da história, teóricos como Vygostsky, Kishimoto e Friedrich Froebel contribuíram para transformar anos de teoria pedagógica na diversificação como fonte e criatividade na prática em sala de aula, e jogos e brincadeiras como objetivo de estimular a criança no processo de socialização, interação, conhecimento e aprendizado.

Para compreender a presente pesquisa, foi fundamental analisar a importância dos jogos lúdicos na educação infantil. Portanto, foi possível concluir que os jogos lúdicos beneficiam o desenvolvimento e facilita a aprendizagem da criança de forma descontraída e com *status* de passa tempo. Porém, os benefícios dos jogos lúdicos devem fazer parte do planejamento pedagógico, pois a brincadeira facilita na manifestação cultural e social, fazendo com que as crianças possam sentir sensações presentes, promovendo interação e a comunicação no espaço escolar, além de trazer ao ambiente ações que favoreçam e contribuam para o desenvolvimento infantil, indispensáveis na prática educativa.

Baseado na metodologia abordada em estudo, o presente artigo discorreu à importância dos jogos lúdicos na educação infantil por meio de uma pesquisa bibliográfica, que possibilitou chegar à seguinte conclusão: de acordo com estudo teórico-metodológico, os professores, no seu trabalho pedagógico, contribuem através de atividades lúdicas por meio dos jogos e brincadeiras, permitindo, através das atividades, trabalhar o desenvolvimento cognitivo.



O conteúdo pedagógico permite uma dinâmica lúdica aplicada como dimensão educativa, também ajuda amenizar as dificuldades de aprendizagem, definindo-o com uma atividade fundamental para o desenvolvimento da criança na escola.

Os professores, ao trabalhar o lúdico, promovem a socialização, aprimora o desenvolvimento cognitivo, aperfeiçoam as habilidades motoras e cognitivas das crianças, dando-lhes condições de serem mais criativas e concentradas.

Por fim, a pesquisa remete ao conhecimento teórico e prático correspondente à importância da interação da criança com lúdico em sala de aula no desenvolvimento e na formação de uma atividade presente no contexto pedagógico.

Com base no objetivo da pesquisa, é possível considerar que ensino-aprendizagem da criança está incluso, sobretudo, na conjunção entre a brincadeira e o método de socialização com o mundo real de sala de aula, permitindo que o lúdico possa influenciar no aprendizado, estimulando o processo de socialização da criança nos anos iniciais e trabalhando o desenvolvimento cognitivo.

Nesse sentido, o estudo possibilitou afirmar com precisão que o trabalhado realizado pelo professor alinha conhecimento, jogos e brincadeiras. Há diversos estudos realizados por grandes teóricos partilhando o pleno comprometimento da didática de que o docente pode utilizar como incremento no desenvolvimento da criança do saber sistematizado e social por meio dos jogos e brincadeiras, uma vez que a cultura lúdica reside na promoção, desenvolvimento cognitivo, estímulo e socialização, além de acrescentar a didática no processo de ensino/aprendizado.

Lembrando que o processo de promoção e aprendizado é dinâmico e prazeroso, e o educador deve estar preparado com ferramentas ou instrumentos de apoio para que os alunos concluam com êxito o conhecimento, a interação e a socialização, contribuindo também para o desenvolvimento cognitivo e a relação interpessoal entre os colegas de sala. Por isso que o levantamento aplicado no estudo correspondeu às expectativas, estabelecendo relação ao pedagogo



no sentido de conhecer, organizar e estruturar esse conhecimento à importância da didática usada em sala de aula.

Apontando a importância do estudo, sugere que a pesquisa sirva como reflexão da importância da didática usada pelo docente em utilizar ferramentas na construção do conhecimento em sala de aula, os jogos e brincadeiras lúdicas são mais um mecanismo significativo para o desenvolvimento cognitivo da criança na educação infantil.



(61) 3035-3900



www.uniceplac.edu.br



Área Especial para Indústria
Lote nº 02, Bloco A, Sala 304,
Setor Leste, Gama, Brasília, DF
CEP 72.445-020

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Edvonete Souza de; OLIVEIRA, Mariane dos Santos de. Matemática nos jogos e brincadeiras na educação infantil em pesquisas brasileiras. **Revista Areté**. Manaus | v.12 | n.25: jan-jun., 2019

ALMEIDA, Luciana Freitas de Oliveira; BARBOSA, Elizabete Pereira. **Contribuição dos Jogos e brincadeiras na educação infantil do campo**. Artigo apresentado ao curso de Educação Física publicado pela universidade Estadual de Feira de Santana, 2015. 4p.

ALMEIDA, Valdirene Rodrigues de; ALMEIDA, Irene Rodrigues de; MARTINS, Maria Madalena. Jogos e brincadeiras na educação infantil. **REFAF – Revista Eletrônica da Faculdade de Direito de Alta Floresta – MT**, 2017. v.6, n.2: p. 32-43.

ALVES, A. M. P. **A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica**. Artigo publicado, Psicólogo, mestre em Psicologia da Infância e da Adolescência pela UFPR. Professor Assistente da UNIPAN/FACIAP, 2010. p. 11.

ARAÚJO, Renata Cláudia Silva Santos de. **Desenvolvimento cognitivo em crianças da educação infantil: A chave da aprendizagem**. 2014 36f Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura Penal ao curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, Campina Grande.

ARCE, Alessandra. Lina, uma criança exemplar! Friedrich Froebel e a pedagogia dos jardins-de-infância. **Revista Brasileira de Educação**, Maio/Jun/Jul/Ago 2002 Nº 20: 107-55

ARIÉS, Philippe. História social da criança e da família. 4 ed. Rio de Janeiro: LTC, 2006

BARRETO, M. E. S. Cultura Lúdica. **Pesquisa com crianças: Desafios Éticos e Metodológicos**. II Simpósio Luso-Brasileiro em estudo da Criança. UFRJ, 2012. P. 14

BARRETO, Luciani Gallo Machado; SILVA, Neide da; MELO, Solange dos Santos. **A história da educação infantil: centro de educação infantil Eusébio Justino de Camargo Nova Olímpia – MT**, 2008.

BERTOLDO, Janice Vidal. Jogar e brincar. **Revista do professor**, Porto Alegre, v.6, p. 10-13, jan/mar, 2000.

BOCK, A. M. B.; FURTADO, O.; TEXEIRA, M. de L. T. **Psicologias: uma introdução ao estudo da Psicologia**. 13. ed., São Paulo: Saraiva, 2002.

BORBA, Ângela M. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: BRASIL, MEC/SEB Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/



organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Rangel, Aricélia Ribeiro do Nascimento – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.** Brasília: MEC/SEB, 2010.

BROUGERE, G. **A criança e a cultura lúdica.** In: KISHIMOTO, T. M. *O brincar e suas teorias.* São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura.** 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

BRUXEL, Vera Lúcia Kuhn. **Brincadeiras de crianças na educação infantil.** 2015 52f Monografia apresentada como parte da exigência para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia na Disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II, do Curso de Pedagogia Parfor, do Centro Universitário UNIVATES.

BUENO, Elizangela. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica.** 2010 43f Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para conclusão do curso de Pedagogia à Universidade Estadual de Londrina – UEL Londrina-PR.

CARDOSO, E. L. **A importância do brincar e do jogo para o desenvolvimento da criança.** 30f Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como Requisito parcial para obtenção de Grau de (Licenciatura) em Pedagogia pela Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul p FACED/UFRGS, 2010.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato e DODGE, Janine J. **A descoberta do brincar.** São Paulo: Editora Melhoramentos, 2007.

CAROLINE, Thais Rodrigues. A importância de jogos e brincadeiras na educação infantil. **Revista Praxis Pedagógica.** jan./ mar., 2019. v. 2, n. 1: p. 15-28

CARVALHO, Gabriel Rios de. **A importância dos jogos digitais na educação.** 2018 41F Trabalho de Conclusão de Curso como requisito parcial para obtenção do título de Tecnólogo em Sistemas de Computação submetido ao Curso de Tecnologia em Sistemas de Computação da Universidade Federal Fluminense.

CAVICCHIA, Durlei de Carvalho. O desenvolvimento da criança nos primeiros anos de vida. **Revista Educação da UNESP-Araraquara,** 2015.

CHAGAS, Rosangela Silva Paganardi; SOARES, Cilmaria Guizolfi. **Jogos e brincadeiras na educação infantil:** Conectando a criança pequena e a matemática. Anais do XIII SESEMAT - Seminário Sul-Mato-Grossense de Pesquisa em Educação Matemática. Universidade Federal de



Mato Grosso do Sul- Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática 08 e 09 de agosto de 2019.

DUARTE, Bruna da Silva; BATISTA, Cleide Vitor Mussini. **Desenvolvimento Infantil. Importância das Atividades Operacional na educação Infantil.** XVI Semana da Educação VI Simpósio de Pesquisa e Pós-graduação em Educação, 2013.

FARIA, Vitória & SALLES, Fátima. **Currículo na Educação Infantil. Diálogo com os demais elementos da Proposta Pedagógica. (Percurso).** São Paulo: Editora Scipione, 2007, p. 70 – 76.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica.** Fortaleza: UEC, 2002

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: O resgate do jogo infantil.** São Paulo: Ed. Moderna, 1992.

FRIEDMANN, Adriana **O desenvolvimento da criança através do brincar.** São Paulo, São Paulo: Moderna, 2006.

FURLAN, S. A.; LIMA, J. M. de; LIMA, M. R. C. de; SILVA, J. N. da; SOUZA, A. da S. **As culturas lúdicas e televisivas no contexto escolar: caminho e possibilidades através da mediação.** Encontro de Ensino, Pesquisa e Extensão, Presidente Prudente, 20 a 23 de outubro, **Revista Colloquium Humanarum**, vol. 11, n. Especial, Jul–Dez, 2014, p. 777—784.

FROEBEL, F. **A Educação do Homem .** Trad. de Luis de. Daniel Jorro Zulueta. S.l., s.ed., 1913.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa** / [organizado por] Tatiana Engel Gerhardt e Denise Tolfo Silveira ; coordenado pela Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GUSSO, S. de F. K.; SCHUARTZ, M. A. A criança e o lúdico: a importância do brincar. **Anais de Eventos** da PUPR, 2005.

KLEIN, Luiz Fernando. **Trajatória da educação jesuítica no Brasil.** Revista Rede Jesuítas de educação, 2016. Disponível em: http://www.redejesuitadeeducacao.com.br/educacao_jesuíta/história-da-educacao-jesuíta-no-brasil/Acesso em: 09 mai. 2021.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação.** 16 ed. Petrópolis: Rio de Janeiro: Vozes, 2010.

KISHIMOTO, M. Tizuko. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação.** São Paulo: Cortz, 1997

KISHIMOTO, M. Tizuko. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira, 1998.



KISHIMOTO, Tisuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

LIMA, Alidiane Barbosa de. **O lúdico na educação infantil: jogos, brinquedos e brincadeiras no cotidiano escolar** / Alidiane Barbosa de Lima. - João Pessoa, 2019.

LIMA, Alessandra Silva. **O brincar na educação infantil: O lúdico como estratégia educativa**. 2013 75f Monografia de conclusão de curso apresentada como requisito à Licenciatura em Pedagogia ao curso de Pedagogia, Faculdade de Educação, Universidade de Brasília.

LIRA, Natali. A. B. A importância do brincar na educação Infantil. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v.5 – nº 1, p. 1-16, 2014

LIRA, Janaina Pereira de. O lúdico no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil. 2019 39f Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), como requisito à obtenção do título de Licenciada em Pedagogia. submetido à Universidade Federal do Tocantins-UFT, Câmpus Universitário Professor Doutor Sérgio Jacintho Leonor, Arraias – TO.

LOPES, K. R. MENDES, R. P.; FARIA, V. L. B. de. **Coleção Proinfantil** organizadoras. – Brasília: MEC. Secretaria de Educação. Básica. Secretaria de Educação a Distância, 2005. Livro de estudo: Módulo II / 76p. (Coleção PROINFANTIL; Unidade 7).

MACHADO, Maria Flávia Dias; CARNEIRO, Reginaldo Fernando. **A Percepção matemática na educação infantil a partir de brincadeiras**. Artigo apresentado ao curso de Pedagogia pela Universidade Federal de Juiz de Fora, 2017.

MARQUES, Maria Emilia da Silva. **Jogos e brincadeiras na educação infantil: o lúdico como ferramenta de estimulação da aprendizagem**. 2016 21f Relatório Reflexivo apresentado, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia ao curso de Pedagogia, na modalidade a Distância, do Centro de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

MIRANDA, Simão De. **Do fascínio do jogo à alegria do aprender**. Campinas, SP: Papiros, 2001.

MODESTO, Monica C. A importância da Ludicidade na construção do conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação** – v.5, n. 1, p.1-16, 2014

MUZZI, A.; MOLINA, T. **Um diálogo entre a ludicidade e o educador na educação Infantil. Jornada de Educação**, Mato Grosso do sul, junho, 2018

NOTO, Maévi Anabel. **Breve histórico da educação infantil no Brasil**. Unesp - Departamento de Educação – Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, 2010.



OLIVEIRA, Vera Barros de. (org.) **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos.** Petrópolis: Vozes, 2000.

OLIVEIRA, Marcus Aurélio Taborda de. Educando pelo Corpo: saberes e práticas na instrução pública primária nos anos finais do século XIX. In: BENCOSTTA, Marcus Levy Albino (Org.). **Culturas Escolares, saberes e práticas educativas: itinerários históricos.** São Paulo: Cortez, 2007.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação infantil: fundamentos e métodos.** 4 ed. São Paulo: Cortez, 2008. (Coleção Docência em Formação).

PIAGET, J. A formação **do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

REGO, Tereza Cristina. **Vigotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1995

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa social: métodos e técnicas.** São Paulo: Atlas, 2007.

RODRIGUES, L. M. A **Criança e o Brincar.** 43f Monografia apresentada como Requisito de (Especialista) da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro - UFRRJ. Decanato de Pesquisa e Pós-graduação – DPPG, Mesquita/RJ, 2009.

ROJAS, J. **Jogos, brinquedos e brincadeiras: a linguagem lúdica formativa na cultura da criança.** Campo Grande: UFMS, 2007.

ROJAS, J. **Jogos, brinquedos e brincadeiras: a linguagem lúdica formativa na cultura da criança.** Campo Grande: UFMS, 2017.

SANTOS, M.F.M. **Jogos e brincadeiras na educação infantil.** Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Curso de Pedagogia a Distância do Centro de Educação, Rio Grande do Norte, Currais Novos - RN, p.6-20, 2016.

SANTOS, A.A.; PEREIRA, O.J. A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil. **Rev. Eletrônica Pesquiseduca.** Santos, Volume 11, número 25, p. 480-493, set.-dez. 2019.

SARMENTO, M. J. **Imaginário e culturas da infância. Instituto de estudos da Criança.** Universidade do Minho, 2004.

SILVA, Edvânia dos Santos; SANTOS, Stefanny Alves dos; JESUS, Vanessa Matias de. O desenvolvimento cognitivo infantil sob ótica de Jean Piaget. Artigo científico da **Revista FSLs,**



2016. Disponível em:< <https://portal.fslf.edu.br/wp-content/uploads/2016/12/tcc9-6.pdf>> Acesso em: 10 mai. 2021.

SOARES, Iranilde de Sousa. **Os jogos e brincadeiras na educação infantil: Olhares dos professores do Centro de Educação Infantil A “Mão Cooperadora II”, Itaituba-PA.** Monografia de Licenciatura Plena em Pedagogia da Faculdade de Itaituba – FAI, Itaituba – Pará. 2017

SOUZA, Maria Betânia Dantas de. **Contribuições da BNCC para a Educação Infantil: perspectivas de ensino-aprendizagem na pré-escola.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 05, Ed. 10, Vol. 06, pp. 108-120. Outubro de 2020. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/pedagogia/contribuicoes-da-bncc>> Acesso em: 13 jun. 2021.

SOUZA, Tamíris Carvalho de. **Jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem na educação infantil: a ludicidade como proposta pedagógica.** / Tamíris Carvalho de Souza. Cajazeiras, 2014. 49f.

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

VERGARA, Sylvia Constant. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração.-** 10. Ed.-São Paulo:Atlas, 2009.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

