



UNITINS
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO TOCANTINS

TOCANTINS
GOVERNO DO ESTADO



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO TOCANTINS – UNITINS
CAMPUS DE ARAGUATINS-TO**

LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

CLEIDIANE FIGUEREDO TAVARES

O DESENVOLVIMENTO INFANTIL ATRAVÉS DE JOGOS E BRINCADEIRAS

**ARAGUATINS-TO
2021**

CLEIDIANE FIGUEREDO TAVARES

O DESENVOLVIMENTO INFANTIL ATRAVÉS DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia, como exigência para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Esp. Maria da Paz Coelho de Sousa

ARAGUATINS-TO
2021

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
(CIP) Sistema de Bibliotecas da Universidade Estadual
do Tocantins**

T231d

TAVARES, Cleidiane Figueredo

O desenvolvimento infantil através de jogos e
brincadeiras. Cleidiane Figueredo Tavares. -
Araguatins, TO, 2021

Artigo de Graduação - Universidade Estadual do
Tocantins – Câmpus Universitário de Araguaatins - Curso
de Pedagogia, 2021.

Orientadora: Maria da Paz Coelho de Sousa

1. Educação infantil. 2. Jogos. 3. Brincadeiras. 4.
Ludicidade.

CDD 630

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por
qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do
autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica da UNITINS com os
dados fornecidos pelo(a) autor(a).

CLEIDIANE FIGUEREDO TAVARES

O DESENVOLVIMENTO INFANTIL ATRAVÉS DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia, como exigência para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Aprovado pela Banca Examinadora em 04 de dezembro de 2021

Maria da Paz Coelho de Sousa

Profa. Esp. Maria da Paz Coelho de Sousa
Orientadora

Ana Maria Freitas Dias Lima

Profa. Esp. Ana Maria Freitas Dias Lima

Silvanis dos Reis Borges Pereira

Profa. Ma. Silvanis dos Reis Borges Pereira

Campus de Araguatins
Araguatins-TO, 04, mês dezembro de 2021

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho primeiramente a mim, minha mãe, minhas irmãs, meu esposo e meu filho Apollo Rian, por serem sempre a minha base, me fortalecendo nos momentos difíceis.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por me fortalecer a cada momento e pelas oportunidades.

A toda a minha família que sempre me apoiou e motivou, principalmente minha mãe e esposo, que a todo o momento esteve ao meu lado e, incansavelmente, oravam por mim.

Aos meus amigos Daniela Gomes, Caroline Lima, Eliana Viana e Irisvaldo Ramos, que, durante esses quatro anos sempre foram fortes aliadas e nos momentos mais difíceis sempre mantiveram uma palavra de ânimo, apoio e conselhos.

A todos os meus colegas de sala, que juntos conseguimos vencer todos os obstáculos.

A minha professora orientadora, Prof^a. Maria da Paz Coelho, por acreditar sempre na minha vitória e pela dedicação e empenho.

A professora da disciplina, Simara de Sousa Muniz, pela profissional que és, e por ser essa pessoa dedicada que sempre nos inspirou enquanto alunos (as) do curso.

Por fim, a cada pessoa que de alguma forma direta ou indireta contribuíram para a realização deste trabalho tão importante e significativo para mim.

EPÍGRAFE

Mas em meio à batalha Ele apareceu e deitou do meu lado, agitou o meu corpo e notou que eu estava muito machucado, eu 'tava abatido, sangrando, com sede, com fome, com medo, e ele segurou minha mão, ficou bem do meu lado o tempo inteiro e cada suspiro que eu dava Ele vinha e falava "não é pra dormir". **(AGUIAR, JOSSE)**

O DESENVOLVIMENTO INFANTIL ATRAVÉS DE JOGOS E BRINCADEIRAS

TAVARES, Cleidiane Figueredo ¹

SOUSA, Maria da Paz Coelho de ²

RESUMO

Sabe-se que o brincar desperta o imaginário das crianças, de forma que os jogos e brincadeiras com um bom acompanhamento do professor nas atividades lúdicas em sala, auxiliam no processo de ensino/aprendizagem. O trabalho tem como objetivo geral analisar as contribuições que os jogos e brincadeiras proporcionam para o desenvolvimento social, afetivo, emocional e cognitivo da criança na educação infantil. Tendo como objetivos específicos: apresentar sobre a utilização dos jogos e brincadeiras na educação infantil; Apresentar os jogos e brincadeiras lúdicas no desenvolvimento da aprendizagem da criança; e, Apresenta a importância do olhar docente diante dos jogos e brincadeiras. Utilizou-se a abordagem qualitativa e descritiva, a partir dos procedimentos da pesquisa bibliográfica, realizada por meio de análise de: livros e artigos que abordam a temática escolhida. Fundamentaram esse estudo Almeida e Ferreira (2018), Brasil (1998), Freitas e Corso (2016), Hendler (2010), Ramos e Muniz (2020) e Rufino (2014). Muitos não compreendem o prazer de brincar e jogar, porém é perceptível que a ludicidade é de suma importância para a aprendizagem da criança.

Palavras-chave: Educação Infantil. Jogos. Brincadeiras. Ludicidade.

Abstract: Se sabe que el juego despierta la imaginación de los niños, por lo que los juegos y juegos con un buen seguimiento del docente en las actividades lúdicas en el aula, ayudan en el proceso de enseñanza / aprendizaje. El trabajo tiene como objetivo analizar las contribuciones que los juegos y los juegos proporcionan para el desarrollo social, afectivo, emocional y cognitivo de los niños en la educación infantil. Teniendo como objetivos específicos: presentar sobre el uso de juegos y juegos en la educación infantil; Presentar los juegos y juegos lúdicos en el desarrollo del aprendizaje del niño; y, Presenta la importancia de la mirada del profesor frente a los juegos y los juegos. Se utilizó un enfoque cualitativo y descriptivo, basado en procedimientos de investigación bibliográfica, realizado a través del análisis de: libros y artículos que abordan la temática elegida. Este estudio se basó en Almeida y Ferreira (2018), Brasil (1998), Freitas y Corso (2016), Hendler (2010), Ramos y Muniz (2020) y Rufino (2014). Muchos no entienden el placer de jugar y jugar, pero se nota que la alegría es de suma importancia para el aprendizaje del niño.

Palabras clave: Educación Infantil. Juegos. Bromas Alegría.

¹ Graduanda do 8º período do curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Tocantins-Unitins (campus Araguatins). cleidianetavares04@gmail.com

² Graduada em Pedagogia. Especialista em Administração e Supervisão Escolar, Gestão Educacional e Metodologia do Ensino de Linguagem, Língua Portuguesa, Arte Educação Física.

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como temática: desenvolvimento infantil através de jogos e brincadeiras. O processo ensino/aprendizagem na educação infantil de forma lúdica no contexto escolar, é uma alternativa eficiente para um desenvolvimento dinâmico e divertido na vida escolar da criança, sendo um método didático importante a ser utilizado em sala de aula.

Nesse sentido, ao analisar a dinâmica que envolve o ensino/aprendizagem nessa faixa etária, é importante que na prática educacional os professores busquem formas de envolver, motivar e despertar o interesse dos alunos pelo aprendizado.

No entanto, para que os jogos e brincadeiras sejam de fato um benefício para o bom aprendizado, se faz necessário que os professores tenham conhecimento e planejamento em relação ao que estão exercendo em suas metodologias, para chegar ao objetivo esperado e identificar quais habilidades as crianças desenvolvem no decorrer das atividades propostas.

A problemática investigada neste trabalho concentra-se na seguinte pergunta: como os jogos e brincadeiras podem contribuir no desenvolvimento das crianças?

Partindo dessa assertiva, esta pesquisa tem como objetivo analisar as contribuições dos jogos e brincadeiras proporcionam para o desenvolvimento social, afetivo, emocional e cognitivo da criança na educação infantil. E como objetivos específicos têm-se: Apresenta sobre a utilização das brincadeiras na educação infantil; apresenta os principais jogos e brincadeiras lúdicas no desenvolvimento da aprendizagem da criança; e, apresenta a importância do olhar docente diante dos jogos e brincadeiras.

Para alcançar os objetivos propostos neste estudo, utilizou-se a pesquisa bibliográfica, qualitativa e descritiva. Inicialmente buscou-se diversas fontes científicas que versam sobre a educação básica, tais como: livros, periódicos, artigos científicos, entre outros, para embasar este trabalho, com o intuito de conhecer a importância do lúdico no processo de formação da aprendizagem da criança. Na fundamentação teórica, recorreremos às argumentações e obras de autores como: Almeida e Ferreira (2018), Brasil (1998), Freitas e Corso (2016), Hendler (2010), Ramos e Muniz (2020) e Rufino (2014).

Com este trabalho, esperamos contribuir para o enriquecimento de conhecimentos dos acadêmicos, professores e demais pessoas que tenham

interesse em conhecer a importância do olhar atento para o processo de aprendizagem da criança, podendo intervir nas dificuldades de aprendizagem e assim contribuindo no processo de formação do indivíduo.

2. A UTILIZAÇÃO DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ao falar-se de brincadeiras na educação infantil pode-se perceber que existem professores que não tem conhecimento do quanto a mesma é fundamental para o desenvolvimento e aprendizagem como um todo da criança, mas o brincar é um direito da criança, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2017 p.37).

[...] seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento asseguram, na Educação Infantil, as condições para que as crianças aprendam em situações nas quais possam desempenhar um papel ativo em ambientes que as convidem a vivenciar desafios e a sentirem-se provocadas a resolvê-los, nas quais possam construir significados sobre si, os outros e o mundo social e natural. (BNCC, 2017, p. 37).

Esses seis direitos de aprendizagem são: conviver, brincar, participar, explorar expressar e conhecer-se, dentre esses seis direitos de aprendizagem destaca-se aqui o brincar, que ainda de acordo com a BNCC (2017, p. 38).

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (BNCC, 2017, p. 38).

Desta maneira, fica claro a importância desse instrumento como documento norteador da educação, além da BNCC, os Referenciais Curriculares Nacionais para Educação Infantil (Brasil, 1998, p. 13), tem como um de seus princípios o brincar destacando que “o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil”, portanto, cabe ao professor saber planejar e organizar da melhor maneira as atividades a serem realizadas em sua prática pedagógica, para que as crianças tenham seus direitos assegurados e o seu desenvolvimento seja pleno.

Assim, fica viável o desenvolver da criança, pois a mesma já nasce com a habilidade de aprender brincando, e isso faz delas diferentes dos adultos, para Silva (2014, p. 14) “Ao brincar a criança muda o seu comportamento, através do brinquedo ela sai do real e entra em momentos de pura imaginação, sai até mesmo de suas atitudes do cotidiano”. É notório que os pequenos têm uma criatividade poderosa, brincam com amigos imaginários, transformam latas em grandes carros, milho em bonecas, pau em cavalos, entre outras brincadeiras na qual se usa a imaginação para criar e transformar. Segundo Silva (2014, p.12).

[...] Através dos brinquedos e dos jogos é despertado nas crianças características como observação; reflexão, raciocínio, coordenação motora, comunicação, diferentes pensamentos, maneiras de agir em diferentes situações, o respeito a outros colegas, a solidariedade, surgindo também o medo, raiva, indecisões e as maneiras de resolução para diversas situações que possam impedir o bem estar das crianças no brincar. (SILVA, 2014, p. 12).

É pertinente ressaltar que o brincar faz com que a criança explore e experimente o mundo a sua volta, a mesma quando brinca age como se fosse adulta, a criança desenvolve ações que ocorrem em seu meio familiar, brincadeiras com imitações usando personagens como os pais, e fazendo a alteração de voz para identificar eles na brincadeira escolhida. Rigoni (2013, p. 35 e 36) afirma que:

Através das brincadeiras, dos brinquedos e dos jogos as crianças vivenciam, descobrem, imaginam, aprendem, se divertem, criam, pensam, constroem sentidos e significados, interagem, compreendem o mundo, desenvolvem múltiplas habilidades. (RIGONI, 2013, p. 35 e 36).

Dessa forma, compreender que o brincar desenvolve o cognitivo, expressão, comunicação, sociocultural, entre outros, dentro do espaço escolar. Através dos jogos e brincadeiras lúdicas utilizadas pelo professor, faz com que a criança aprenda e assimila a expressão dos sentimentos, o medo e resoluções de problemas encontrados no dia a dia de sua vida. Miranda; Santos; Rodrigues (2014, p. 31) afirmar que:

Pedagogos e psicólogos concordam que as brincadeiras e jogos infantis são atividades física e mental que favorecem tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade, de forma integral e harmoniosa. O brinquedo está associado à cultura, pois nele se encontram traços culturais específicos da sociedade. O brincar chegou à escola com o objetivo de facilitar a assimilação da aprendizagem do aluno, tornando-a a mais significativa e concreta. (MIRANDA; SANTOS; RODRIGUES, 2014, p. 31).

A brincadeira na educação infantil é indispensável, pois a mesma proporciona muitos benefícios que contribuem de forma significativa na vida e desenvolvimento da criança.

De acordo com Silva (2014, p. 13) “A brincadeira quando utilizada de forma lúdica e pedagógica ajuda no processo de socialização da criança, pois além de tornar sua interação mais fácil, torna a aprendizagem mais prazerosa”. Portanto, percebe-se que a brincadeira na educação infantil, além de proporcionar prazer ajuda na vida social, pois são conhecimentos que eles levaram por toda a vida, e vão usar todos os lugares, seja em casa, escola, trabalho ou até mesmo na rua. Conforme Rodrigues (2013, p. 51)

A aprendizagem lúdica tem o caráter de enriquecer as práticas escolares. O aluno se sente mais estimulado para aprender se o estudo for atraente, convidativo e tiver associação com metodologias que primem pela construção do saber. Nesse sentido, percebe-se a necessidade de utilização de jogos e brincadeiras tendo em vista proporcionar situações de aprendizagem efetivas e significativas. O aluno, dentro do contexto escolar, deve ser percebido como principal agente no processo de construção do saber. A aprendizagem lúdica ensina ao aluno a interpretação do meio, favorece a vivência cotidiana, promove experiências partilhadas que fundamentam a reflexão, interagindo e formando. (RODRIGUES, 2013, p. 51).

As atividades lúdicas envolvem brincadeiras em grupo, fazendo com que as crianças aprendam a cooperar, respeitar e compartilhar brinquedos, as crianças que brincam sozinhas não possuem o mesmo desempenho, visto que elas não obtiveram interação com demais colegas, uma vez que é fundamental para o processo de construção de sua identidade ter esse momento de partilha de experiências.

“Ao brincar a criança vai amadurecendo e mesmo que inconscientemente assimilando como as coisas realmente funcionam no mundo adulto, com isso vai se preparando para esse momento de sua vida” (RAMOS; SOUZA, 2020, p. 4). Segundo os autores a brincadeira transforma a criança em um mini adulto, e assim eles têm um amadurecimento gradativamente. BRASIL (1998, p. 27) defende que:

No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando. (BRASIL, 1998, p. 27).

O ato de brincar é aprender a dividir seus brinquedos, ajudar o próximo bem como manipular os objetos, as crianças tem fantasias realizadas a partir de brincadeiras imaginárias tais como: polícia e o ladrão, o cavaleiro de pau, a fazenda de bois de manga, entre outras brincadeiras culturais que passa de geração a geração. Miranda; Santos; Rodrigues (2014, p. 30) relatam que:

[...] o brincar chegou à escola para facilitar a assimilação da aprendizagem, tornando-a mais significativa e concreta. Quando se trata da interferência das brincadeiras no desenvolvimento da criança, direcionado ao seu processo de aprendizagem. A brincadeira não deve ser vista como uma atividade qualquer, pois, brincando a criança constrói a sua personalidade. (MIRANDA; SANTOS; RODRIGUES, 2014, p. 30).

Partindo do pressuposto que o brincar e educar andam lado a lado no desenvolvimento da criança, evidenciando novas experiências, contribuem assim na formação de sua identidade cultural e social. Conforme Miranda; Santos. (2014, p. 15). “A Educação Infantil tem como fundamento unir o educar e o cuidar em torno da aprendizagem, compreendendo o aluno como um ser integral que necessita desenvolver-se em seus aspectos: motor, cognitivo, social e afetivo”. Criança com o dedo na boca e olhos rápidos esta se familiarizando com o ambiente a qual esta inserido, pois a crianças que fica muito desenquadrado no local onde não tem a possibilidade de explorar, ele não se desenvolve. Freitas e Corso (2016, p. 2) afirma que:

[...] por meio de diferentes brincadeiras tradicionais, podem-se prevenir algumas dificuldades de aprendizagem relacionadas às habilidades de leitura, escrita e matemática que são diretamente influenciadas pelo desenvolvimento psicomotor das crianças. Ocorre que, na maioria das vezes, o professor de educação infantil não tem clara essa relação entre algumas atividades lúdicas e a aprendizagem futura daquelas habilidades. (FREITAS; CORSO, 2016, p. 2).

Concordando com o autor, as crianças devem ter uma base familiar bem estruturada, para que tenham um estado emocional equilibrado e relacionamento social satisfatório. O convívio em ambiente ou lar desestruturado, onde há muitas brigas, falta de estrutura física, de alimento, certamente terá algum bloqueio em relação às habilidades a serem desenvolvidas. Almeida e Ferreira (2018, p. 6) afirma que:

Ao ver as crianças brincando é possível observar o quanto elas se apropriam das realidades por elas vivenciadas e as projetam de modo muito particular. É possível vê-las interagir de modo a decidir o que será feito e como será feito, assumindo de modo imaginário papéis sociais e caracterizando personagens a partir dos referenciais com os quais teve contato até aquele momento de sua vida, agem como se fossem papais, mães e filhinhos, heróis, mocinhos e vilões, constroem casas com papelão e prédios com garrafas de variados tamanhos e formas, ao mesmo tempo em que tudo pode se transformar em um disco voador, nave espacial ou avião e ser lançado de um lado ao outro. (ALMEIDA; FERREIRA, 2018, p. 6).

As brincadeiras na educação infantil são de suma importância, já que se previne o distúrbio no processo de aprendizagem. Para Ramos e Muniz (2020, p. 459) “Através da brincadeira o professor identifica dificuldades e até mesmo as habilidades, favorecendo a construção de um diagnóstico que conduzirá para a construção de seus planos de aulas e metodologias de ensino”. Além de o professor ter uma visão de quanto à criança se desenvolveu e quais são as dificuldades encontradas. Rufino (2014, p. 23) afirmar que:

Cabe ao professor, na condição de ser o responsável no contexto da sala de aula, ajudar a criança a ampliar as suas possibilidades, proporcionando a elas brincadeiras e jogos que contribuam para seu progresso intelectual, psicossocial e educacional. Em seu papel de mediador do conhecimento, e capaz de transformar desmistificar conceitos prévios, agindo de forma racional e lógica, podendo atuar criticamente juntos aos problemas sociais possibilitando a construção de cidadãos críticos. (RUFINO, 2014, p. 23).

O professor como mediador e as brincadeiras lúdicas são peças fundamentais e importantes para o processo da aprendizagem da criança no período da infância, assim abrindo novas oportunidades de crescimento, com o uso da sua imaginação. Na visão de Hendler (2010, p. 18) “Os brinquedos têm funções importantes na vida das crianças, já que são capazes de aumentar uma integração entre elas; estimulam o exercício da imaginação e da criatividade”. As brincadeiras mais utilizadas por eles, o de ser professor e médico, é um sonho de toda criança a ser realizado ao brincar.

Ao escolher o brinquedo tem sua participação no tamanho, formato e agilidade, é pertinente lembrar que deve ser chamativo independentemente da qualidade oferecida. Segundo Silva (2014, 12) “[...] enquanto objeto, ele é sempre suporte de brincadeira, e a brincadeira nada mais é do que ação que a criança desenvolve ao realizar as regras do jogo, ou seja, mergulhar na ação lúdica”. Conforme o autor, o brinquedo tem sua regra no ato da brincadeira, mas não impede em nada a ação da criança com o objeto de prazer.

3. OS JOGOS E BRINCADEIRAS LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A educação infantil sendo a primeira etapa na vida da criança, tem o objetivo de desenvolver habilidades, sentimentos, linguagens e os diversos saberes, entre outros. Os jogos e brincadeiras tem a assimilação do real com a ficção, assim tendo as atividades próprias a serem desenvolvidas na visão de Silva (2014, p.13 e14):

[...] os jogos e as brincadeiras precisam ter um objetivo claro, pois, se direcionados de forma adequada ajudam na interação, no desenvolvimento cognitivo na imaginação e na criatividade da criança. Dentro deste contexto e da importância das atividades lúdicas a escola precisa compreender o real significado do lúdico e não apenas tratar esta atividade como um passatempo para os alunos, mas que devem ser atividades planejadas com o objetivo de enriquecer o desenvolvimento cognitivo das crianças. (SILVA, 2014, p.13 e 14).

Segundo Trombini (2012, p.18) “O aprendizado ocorre quando o educador se preocupa em relação a como ensinar tudo o que lhe interessa em uma linguagem simples, respeitando os diferentes estágios do desenvolvimento infantil”. Dessa forma, o professor deve está utilizando metodologias diversificadas, como: jogos e novas brincadeiras. Podemos perceber que a criança não sabe dominar as brincadeiras, mas já movimenta alguns brinquedos. Carmo (2015, p. 10) relata que:

O jogo é utilizado como método de ensino com intuito de contribuir para melhor compreensão e entendimento dos conteúdos propostos, utilizado como um instrumento de aprendizagem que estimula a autenticidade do aluno, favorecendo a relação afetiva entre as pessoas e os objetos que a cercam. (CARMO, 2015, p. 10).

O jogo tem a possibilidade de descontrair e alegrar as crianças envolvidas, são diversos jogos praticados com a capacidade de desenvolver o cognitivo, afetivo e o social, mas sempre respeitando as regras e os limites, todo jogo deve ter suas próprias regras a serem executadas, mas nem por isso deixaram de ser prazeroso e motivacional.

Os jogos e suas regras devem ser respeitados, de forma que trabalhe a criança para a vida adulta ensinando a perder, ganhar e respeitar os colegas, amigos e competidores. Toda criança tem o direito de brincar, desenvolver suas habilidades, através de brinquedos chamativos, com cores e formas diferentes, despertando assim a curiosidade e deixando a imaginação fluir. De acordo Carmo (2015, p. 18)

A escola inclusiva possui o papel de receber diversos alunos, cada uma com suas especificidades e diferenças e buscar mecanismos para atendê-lo. O jogo é considerado como método para contribuir no desenvolvimento psicomotor, social e afetivo desses alunos, sendo usado para estimular o aprendizado, de forma descontraída, favorecendo também em seu processo físico. (CARMO, 2015, p. 18).

Os jogos e brincadeiras tem o papel de integrar as crianças na sociedade. É pertinente ressaltar que os jogos na escola inclusiva se tornam um elo de educação igualitária e inclusiva para todos. Conforme Silva (2014, p. 13):

Jogos e brincadeiras despertam diversos sentimentos na vida das crianças, expressam trocas com diferentes significados, desenvolve o social e a criatividade da criança, que aprende de alguma forma a lidar com os desafios, demonstrando atitudes relevantes à vida. (SILVA, 2014, p. 13).

Diante do exposto, o jogo tem a possibilidade de descontrair e alegrar as crianças envolvidas, ao diversos jogos e brincadeiras, tendo a capacidade de desenvolver o cognitivo, afetivo e social, sobretudo respeitando as regras e os limites, não deixando de serem prazerosos. Miranda; Santos; Rodrigues (2014, p. 22) diz que:

[...] o jogo é uma preparação para as tarefas que um dia a própria vida, a vivência no mundo lhes exigirá. Funciona como um exercício de autocontrole do indivíduo, reestruturador e restaurador. A realidade do jogo pode ultrapassar a esfera da vida humana e não ter fundamento em qualquer elemento racional. (MIRANDA; SANTOS; RODRIGUES, 2014, p. 22).

E pertinente salientar que as brincadeiras e os jogos estão mais modernos, com o uso das tecnologias, as brincadeiras culturais que passava de geração pra geração estão findando. Rodrigues (2013) ressalta que:

O jogo é uma importante ferramenta no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização. Durante o jogo, a criança toma decisões, resolve seus conflitos, vence desafios, descobre novas alternativas e cria novas possibilidades de invenções. Para isso, necessita do meio físico e social, onde poderá construir seu pensamento e adquirir novos conhecimentos de forma lúdica, onde há o prazer a aprendizagem. (RODRIGUES, 2013, p. 40)

Os jogos e brincadeiras mais praticados até então, fazem com que a criança tenha maior movimentação no corpo: como o futebol, voleibol, a queima,

bandeirinha, pau no taco, amarelinha, entre outras, na qual, movimenta a criança e faz elaborar estratégias em campo, com o intuito da vitória. É importante salientar que os jogos computadorizados desenvolvem a autoconfiança, o controle e determinação, os mesmos possuem grandes desafios a serem superados, é um jogo que envolve inúmeras crianças. Segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil BRASIL, (1998, p. 22):

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (BRASIL, 1998, p. 22).

Mediante aos conhecimentos adquiridos, jogos e brincadeiras não são limitados, pois não se desenvolvem de forma integral. A partir do nascimento dos bebês, as primeiras experiências adquiridas, serão desenvolvidas nas interações com outras crianças em creches e pré-escola. Na concepção de Hendler (2010, p. 18)

Nos primeiros meses após o nascimento, é preciso oferecer brinquedos que estimulem a audição e a visão, como por exemplo: móveis, chocalhos, brinquedos para morder, bichinhos de vinil. A criança nessa fase não tem capacidade de locomoção, e ainda precisa desenvolver mais a percepção auditiva e a visão, que são sentidos que a criança necessita desenvolver após o nascimento. (HENDLER, 2010, p. 18).

Diante desses fatores, torna-se imprescindível que o brincar é essencial para o desenvolvimento social, intelectual e emocional das crianças, concebendo com que a brincadeira livre proporcione prazer e confiança para explorar o mundo imaginário.

Para assegurar o direito de brincar da criança, a escola precisa ter um ambiente bem estruturado e recursos materiais suficientes para atender a todos, o professor precisa procurar meios de aprimorar metodologias que fazem com que o aluno pense, crie e compartilhe conhecimentos, assim como produzir seus próprios brinquedos. Brasil (1998, p. 72) afirma que:

Os brinquedos constituem-se, entre outros, em objetos privilegiados da educação das crianças. São objetos que dão suporte ao brincar e podem ser das mais diversas origens materiais, formas, texturas, tamanho e cor.

Podem ser comprados ou fabricados pelos professores e pelas próprias crianças; podem também ter vida curta, quando inventados e confeccionados pelas crianças em determinada brincadeira e durar várias gerações, quando transmitidos de pai para filho. Nessa perspectiva, as instituições devem integrá-los ao acervo de materiais existentes nas salas, prevendo critérios de escolha, seleção e aquisição de acordo com a faixa etária atendida e os diferentes projetos desenvolvidos na instituição. (BRASIL, 1998, p. 72).

Visa-se que o brinquedo ou criar brinquedo, não é um passa tempo, mas sim uma fonte de aprendizagem e desenvolvimento que faz a criança enxergar em uma caixa um carrinho, fogão, armário ou avião, são infinitas as possibilidades de criação, um cabo de vassoura com um cordão vira um cavalo, e a criança se torna um cavaleiro, para que isso aconteça a criança precisa de alguém que a incentive e acredite nela, tanto nas brincadeiras como nos jogos praticados.

Para Tezani (2004) jogo não se trata apenas de uma atividade divertida e banal, pelo contrário, através dos jogos a criança desenvolve diversos aspectos como a criatividade e a interação. Vale ressaltar que os jogos não são apenas um recurso para ensinar conteúdos escolares. Os jogos possibilitam também um aprendizado amplo e significativo que implica no desenvolvimento pessoal, social e intelectual das crianças (TEZANI, 2004).

3.1 Exemplo de jogos e brincadeiras

Dentre os diversos jogos, tem-se a amarelinha, jogada com as seguintes estratégias: um bom espaço para fazer o risco no chão, como um gráfico desenhado com números, as crianças devem saltar cada quadrado com um ou dois pés, sem pisar nas linhas de marcação, o objetivo é chegar no percurso final primeiro, denominado “céu”, com esse jogo a criança desenvolve habilidades, como relata as autoras, Ramos e Muniz (2020, p. 465):

[...] Dessa forma o aluno desenvolve a operação de pensamento predominante, a criatividade, memorização, equilíbrio, e coordenação motora, através do pular, abaixar, e equilibrar com um só pé. Enquanto um brinca é possível perceber o apoio que as outras crianças dão ao esperar o colega encerrar sua participação, isso gera opiniões e dicas para melhoria dentro do processo. (RAMOS; MUNIZ, 2020, p. 465).

Uma brincadeira “de roda” bem conhecida é a ciranda cirandinha, não tem quantidades de crianças para participar, as mesmas devem fazer uma roda

segurando nas mãos dos colegas, cantando e ao mesmo tempo rodando. Desta forma, Ramos e Muniz (2020, p. 465) grifa muito bem sobre:

Ao mesmo tempo em que se movimentam cantam e se divertem desenvolvem várias habilidades como afetiva, motora, de relacionamento, aprende a brincar em grupo, melhorando sua convivência social. Ao memoriza-la a brincadeira, passa a se praticar no seu dia-a-dia, tanto na escola como no ambiente familiar ou bairro onde mora. (RAMOS; MUNIZ, 2020, p. 465).

Conforme a fala acima, o brincar em grupo ajuda na cooperação e respeito com o próximo, auxilia na movimentação, nos ritmos e imitações de todos os envolvidos. As cantigas de roda possuem rimas, uma bem conhecida é “o sapo não lava o pé”, a criança desenvolve de forma lúdica alguns gestos e habilidades. Freitas e Corso (2016, p. 05) relatam:

As crianças precisam compreender os comandos que a própria cantiga dá e realizá-los seguindo o ritmo da cantiga, como, por exemplo, o momento em que mudam a direção da roda: todos devem fazer essa mudança ao mesmo tempo para não se chocar com o colega [...] (FREITAS; CORSO, 2016, p. 05).

Fica claro que as cantigas de roda são utilizadas frequentemente nas escolas ou em brincadeiras familiares, com o intuito da participação e interação de ambos, em formato de círculo, com as mãos dadas e todos cantando e rodando, assim fazendo os gestos que a cantiga pede.

4. IMPORTÂNCIA DO OLHAR DOCENTE DIANTE DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

O educador que atua em situação precária, diariamente necessita rever seus métodos de ensino, por vezes, as dificuldades encontradas se tornam em decorrência da falta de acompanhamento do educador com a rotina em sala de aula, estando envolvido em amparar todas as crianças ou suprir alguma falta de material pedagógico não existentes na unidade escolar, um fator no qual gera desestímulo em ambas as partes. Palitot e Mendonça (2013, p. 135) salienta:

É importante salientar também que professores trabalhando em escolas desestruturadas, sem condições materiais e pedagógicas, não fornecerão um conhecimento desejável ao aluno, pois a má qualidade de ensino provocará um desestímulo na busca do conhecimento, no prazer de aprender. O prazer de ensinar, a afetividade, o diálogo, o investimento sincero nos alunos, a valorização do emocional na aprendizagem escolar é uma condição interna básica para um ensino-aprendizagem positivo. (PALITOT; MENDONÇA, 2013, p. 135).

A importância de educar e cuidar é um dos compromettimentos do professor, no que tange o desenvolvimento e crescimento integral da criança junto a instituição de conhecimento, o acompanhamento do docente contribui para uma sociedade centralizada no aprender, sem tirar a atenção do que tem por traz de todo conhecimento. BRASIL (1998, p. 23) afirma que:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural [...]. (BRASIL, 1998, p. 23).

Corroborando com o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, o professor deve trabalhar jogos e brincadeiras não só na recreação, e sim no decorrer das atividades propostas. Conforme o conhecimento da criança sobre espaço e brinquedo escolhido, vai acontecendo o apropriamento das habilidades. Para Teixeira (2010) a brincadeira proporciona um aprendizado completo, que une o ato de brincar com o descobrimento de vários sentimentos, valores e saberes.

Assim, o ato de planejar alcançará os objetivos propostos, concedendo norte para às atividades. Um bom plano de aula deve ser baseado no conhecimento cultural da criança, no desenvolver das ações através dos jogos, das brincadeiras, do cuidar e educar baseados em conhecimentos adquiridos. Carmo (2015, p.13, 14) ressalta que:

Ao utilizar os jogos como método de ensino é necessário que o professor compreenda esse mecanismo, e utilize esse instrumento de forma a contribuir para o desenvolvimento cognitivo do aluno, não sendo apenas um jogo de distração sem objetivo, afinal grande parte do fracasso escolar pode estar relacionado, em partes, à metodologia adotada pelo professor, na qual, muitas atividades não têm nexos, deixando a desmotivação tomar conta

do ambiente em consequência da falta de interesse dos alunos. (CARMO, 2015, p. 13, 14).

O docente é uma peça fundamental na vida da criança, pois é o mediador do conhecimento, e responsável por procurar meios que façam com que as crianças desenvolvam suas habilidades. O professor deve ser inovador, buscando novos meios de ensino e acrescentando metodologias em que a criança se divirta e aprenda ao mesmo tempo. Contudo, para que isso seja de fato realizado, o professor precisa entender e lidar com essas novas ferramentas metodológicas.

Segundo Os Referenciais Curriculares Nacionais para Educação Infantil – RCNEI (1998), com o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, a brincadeira é voltada para o desenvolvimento geral da criança. BRASIL (1998, p. 27) sabe-se que:

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não-brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada. (BRASIL, 1998, p. 27).

Observa-se casos de pais que criticam os jogos e brincadeiras no contexto escolar, relatando como meros passa tempo, portanto, para os profissionais da educação essa colocação é totalmente inaceitável, eles conhecem os benefícios que os mesmos propiciam para o desenvolvimento físico e cognitivo da criança. Martins (2012, p. 26) aborda que o lúdico é:

O jogo se torna lúdico quando se possui um caráter significativo na aprendizagem, quando há um verdadeiro estímulo na construção cognitiva através do desenvolvimento de habilidades. É importante frisar que o lúdico além de estimular a criança em jogos lógicos matemáticos é capaz de formar o cognitivo, moral e físico da criança. Para a construção do desenvolvimento humano e de suma importância trabalhar o intelecto nas formações necessárias e fundamentais para a vida. (MARTINS, 2012, p. 26).

O lúdico no ensino/aprendizagem das crianças nos anos iniciais, pode ser utilizado como metodologia de ensino em todos os campos de experiências, um método facilitador e prazeroso. É pertinente relatar que o professor é o espelho para a criança na sala e no decorrer da sua trajetória. Conforme Martins (2012, p. 25):

Se o professor é sem entusiasmo, sem motivação, e não demonstrando confiança no desenvolvimento das potencialidades dos alunos, atua de modo a menosprezar o desenvolvimento individual do educando, da mesma forma o educando se mostrará. É preciso que o professor atue em sala de aula de modo a criar situações desafiadoras e motivadoras para os educando, evidenciando assim, a perspectiva da criatividade para realização de atividades na sua prática pedagógica. (MARTINS, 2012, p. 25).

Concordando com a citação acima, o professor deve traçar desafios para as crianças através de planejamentos e objetos utilizados nos jogos e brincadeiras, que possibilite efetuar a aula dinâmica e criativa. A criança no espaço escolar será explorada de todas as formas possíveis, mostrando até onde vai sua capacidade de conhecimento, tornando assim, significativa. BRASIL (1998, p. 30) assegura que:

A intervenção do professor é necessária para que, na instituição de educação infantil, as crianças possam, em situações de interação social ou sozinhas, ampliar suas capacidades de apropriação dos conceitos, dos códigos sociais e das diferentes linguagens, por meio da expressão e comunicação de sentimentos e idéias, da experimentação, da reflexão, da elaboração de perguntas e respostas, da construção de objetos e brinquedos etc. Para isso, o professor deve conhecer e considerar as singularidades das crianças de diferentes idades, assim como a diversidade de hábitos, costumes, valores, crenças, etnias etc. das crianças com as quais trabalha respeitando suas diferenças e ampliando suas pautas de socialização [...]. (BRASIL, 1998, p. 30).

Contudo, fica claro o papel do professor diante dos jogos e brincadeiras na educação infantil, o mesmo necessita planejar e conhecer a realidade das crianças a qual irá trabalhar, observando culturas e costumes diferentes. Desta maneira, o docente requer abranger às crianças contando com o seu desenvolvimento significativo.

5. METODOLOGIA

O presente trabalho utilizou-se a pesquisa qualitativa e descritiva, a partir dos procedimentos da pesquisa bibliográfica, realizado por meio de análises documentais como artigos e livros que abordam a temática escolhida. A pesquisa bibliográfica de acordo com Prodanov (2013, p. 45) classifica-se como:

Pesquisa bibliográfica quando elaborada a partir de material já publicado, constituindo principalmente de: livros, revistas, publicações em periódicos e artigos científicos, jornais, boletins, monografia, dissertações, teses, material cartográfico, internet, com objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o assunto da pesquisa. Em relação aos dados coletados na internet, devemos atentar a confiabilidade e fidelidade das fontes consultadas eletrônicas. Nas pesquisas bibliográfica, é importante que o pesquisador verifique a veracidade dos dados obtidos observando as possíveis incoerências ou contradições que as obras possam apresentar. (PRODANOV, 2013, p. 45).

Portanto, o pesquisador deve estar atento para observar e saber analisar as considerações a ser feitas em relação à pesquisa. A pesquisa se configura como descritiva quando a mesma Gil (2002, p. 42) “tem como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis.” A pesquisa realizada sobre a temática, o desenvolvimento infantil através de jogos e brincadeiras, parte da curiosidade de saber: qual o real sentido dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil e por que a criança aprende mais quando brinca.

E quanto aos procedimentos, a pesquisa é bibliográfica quando, Gil (2002, p. 44) “é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos, [...] boa parte dos estudos exploratórios pode ser definido como pesquisas bibliográficas”. As matérias encontrados na internet utilizando suporte do google acadêmico e scielo, para enriquecimento do trabalho de pesquisa.

A escolha dos materiais a serem estudados e analisados, partiu de indicações direcionadas por professores, de acordo com as palavras-chave das discussões, assim então, tendo acesso a livros físicos e virtuais, além de artigos e monografias publicados em revistas, os quais todos de forma significativa contribuíram para o desenvolvimento e análises realizados.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho possibilitou entender que o lúdico é de suma importância para o desenvolvimento social, afetivo, emocional e cognitivo da criança. Os jogos e brincadeiras desenvolvem as habilidades propostas através da ludicidade. Os objetivos têm como apresentação as contribuições dos jogos e brincadeiras proporcionam para o desenvolvimento social, afetivo, emocional e cognitivo da criança na educação infantil, objetivos específicos desta pesquisa é refletir sobre a utilização das brincadeiras na educação infantil, apresenta os jogos e brincadeiras lúdicas no desenvolvimento da aprendizagem infantil, e, apresentar os benefícios das brincadeiras no processo ensino/aprendizagem.

A partir das análises bibliográficas, pode-se perceber que os autores aqui referenciados, argumentam de forma clara o quanto os jogos e brincadeiras são importantes na formação da criança como cidadão. A família é um elo de fundamental importância na construção do indivíduo, a falta da participação dos mesmo acarreta bloqueio em relação às habilidades a serem desenvolvidas.

Partindo do pressuposto que para muitos pais o ato de brincar é mero passa tempo, porém, para os profissionais da educação essa colocação é totalmente inaceitável, eles conhecem os benefícios dos jogos e brincadeiras que propiciam para o desenvolvimento físico e cognitivo da criança.

Podemos constatar que o brincar e jogar são terapias para a criança, tornando prazeroso e despertando a imaginação, pois a mesma quando brinca possui facilidade em organizar suas emoções e sentimentos.

Diante do exposto, percebe-se a relevância do estudo, do conhecimento sobre a importância de jogos e brincadeiras para a educação infantil, é perceptível que a criança compartilha, descobre, cria e recria através do imaginário.

Contudo, concluímos que fatores aqui estudados, afirmam que a ludicidade através dos jogos e brincadeiras auxiliam no desenvolvimento do processo ensino e aprendizagem da criança.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Ana Raquel Silva; FERREIRA, Victor Silva. **A importância do brincar no desenvolvimento do processo ensino aprendizagem**. Revista de Pós-graduação Multidisciplinar, São Paulo, v. 1, n. 5, p. 115-126, 2018. Disponível em: <http://www.fics.edu.br/index.php/rpgm/article/view/801/738>. Acesso em: 25/09/2021.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil** /Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf. Acesso em 12/10/2021.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Educação é a base. Ministério da Educação, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 28/10/2012.

BIZERRA, Eliane Teixeira Custódio. **A ludicidade na relação ensino-aprendizagem: o papel do professor de uma escola de educação infantil de castanhal-PA**, p. 52, 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Universidade Federal do Pará-UFPA, Castanhal. Disponível em: https://bdm.ufpa.br:8443/jspui/bitstream/prefix/473/1/TCC_LudicidadeRelacaoEnsino.pdf. Acesso em: 11/10/2021.

CARMO, Elidiane Torres do. **Importância dos jogos como metodologia da educação inclusiva na Escola Municipal Morro Encantado em Cavalcante Goiás**. p. 01-39, 2015. Monografia (Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar) —Universidade de Brasília, Universidade Aberta do Brasil, Brasília, 2015. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/15568>. Acesso em: 15/05/2021.

FREITAS, Clariane do Nascimento de; CORSO, Helena Vellinho. **A psicopedagogia na educação infantil: o papel das brincadeiras na prevenção das dificuldades de aprendizagem**. **Rev. psicopedag.** São Paulo. v. 33, n. 101, p. 206-216, 2016. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862016000200010. Acesso em 22/09/202.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo, Atlas, 2002, p. 176.

HENDLER, Vanícia Behenck. **O Lúdico Nas Primeiras Séries Do Ensino Fundamental**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Faculdade de educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Três Cachoeiras. p. 09-45, 2010. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/142848/000993665.pdf?sequence=1>. Acesso em 11/10/ 2021.

MIRANDA, Daiana Barth; SANTOS, Patrícia Gonçalves dos; RODRIGUES, Samira de Souza. **A importância dos jogos e brincadeiras para a educação infantil.** Faculdade Multivix. Serra, p. 09-45, 2014. Disponível em: <https://multivix.edu.br/wp-content/uploads/2018/06/a-importancia-dos-jogos-e-brincadeiras-para-a-educacao-infantil.pdf>. Acesso em: 26/10/2021.

MARTINS, Emerson de França. **A importância dos jogos na educação fundamental do 6º ao 9º ano na escola estadual de cabeceiras-GO.** Universidade de Brasília Faculdade de Educação Física Curso De Licenciatura em Educação Física do Programa Pró- Licenciatura - Planaltina- Df. 2012. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/4611/1/2012_EmersondeFrancaMartins.pdf. Acesso em: 28/10/2021.

PALITOT, Mônica Dias; MENDONÇA, Otávio Machado Lopes de. In: MINERVINO, C.A.S.M; NÓBREGA, J.N. (Org). **Aprendizagem e emoção.** São Paulo, Casa Psi livraria, 2013, p. 125-153.

PRODANOV, Cleber Cristiano. Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. Novo Hamburgo, Editora Feevale, 2013, p.277.

RAMOS, Rizia de Souza; MUNIZ, Simara de Sousa. **Brincadeira como uma ferramenta facilitadora do ensino e aprendizagem na educação infantil e ensino fundamental i.** Revista Humanidades e Inovação v.7, n.8, p.458-469, 2020. Disponível. <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadesinovacao/article/view/2763>. Acesso em 15/09/2021.

RIGONI, Tanay. **Sentidos e significados da brincadeira na educação infantil.** p. 11-84, 2013. Disponível em: <https://www.acervodigital.ufpr.br/handle/1884/51015>. Acesso em 25/09/2021.

RODRIGUES, Lídia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização /** Lídia da Silva Rodrigues. 2013. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/14200>. Acesso em: 18/11/2021.

RUFINO, Terezinha Clementino da Silva. **O lúdico dentro da sala de aula em series iniciais do ensino fundamental.** 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares). Universidade Estadual da Paraíba, Guarabira. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/5814/1/PDFTerezinhaClementinodaSilvaRufino.pdf>. Acesso em: 11/10/2021.

SILVA, Leodow Fernandes. **Jogos e brincadeiras na educação infantil: Os desafios e possibilidades da pratica lúdica para o desenvolvimento motor.** Universidade de Brasília – FEF EAD/UNB, 2014. Disponível.
https://bdm.unb.br/bitstream/10483/9526/1/2014_LeodowFernandesDaSilva.pdf. Acesso em 02/09/2021.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos.** 2004. Disponível em:
<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>. Acesso em: 18/11/2021.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras, brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento.** Rio de Janeiro: Wark Ed. 2010.

TROMBINI, Lacir Mendonça. **A importância do brincar na educação infantil para a psicomotricidade.** Universidade Tecnológica Federal do Paraná: Medianeira, 2012. Disponível em:
http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/21008/2/MD_EDUMTE_VII_2012_11.pdf. Acesso em: 04/09/2021.



UNITINS
Universidade Estadual do Tocantins

TOCANTINS
GOVERNO DO ESTADO



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO TOCANTINS
Sistema Integrado de Bibliotecas da Universidade Estadual do Tocantins
(SIBUNI)
Repositório Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA PUBLICAÇÃO DE TRABALHO DE
CONCLUSÃO DE CURSO – TCC

Eu, Cleidiane Figueiredo Tavares, Nacionalidade Brasileira,
Documento de Identidade Nº 1137593, órgão emissor: SSP/TO,
CPF: 050327601-45, Matrícula: 2018107001002 na qualidade de titular dos direitos
morais e patrimoniais de autor que recaem sobre o meu Trabalho de Conclusão
de Curso – TCC, com o título: Desenvolvimento Infantil Através de Jogos e Brincadeiras

com fundamento nas disposições da Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, autorizo a
Universidade Estadual do Tocantins - UNITINS, publicar, em ambiente digital institucional, sem
ressarcimento dos direitos autorais, o texto integral da obra acima citada, em formato PDF, a
título de divulgação da produção acadêmica para fins de leitura, impressão ou *download*.

O autor(a) do trabalho acadêmico:

- a) Declara que o documento é trabalho original e detém o direito de conceder os direitos contidos nesta autorização. Declara que a entrega do documento, bem como os termos nele contidos não infringem os direitos de qualquer pessoa, entidade, Instituição ou órgão público.
- b) Declara que obteve autorização do detentor dos direitos de autor para conceder à Universidade Estadual do Tocantins os direitos requeridos por esta licença, e que esse material cujos direitos são de terceiros está claramente identificado e reconhecido no texto ou conteúdo do documento entregue, no caso do documento entregue conter material do qual não detém os direitos de autor.

Araguatins - To. 04/12/2021
Local Data

Cleidiane Figueiredo Tavares
Assinatura do(a) Autor(a)



UNITINS
Universidade Estadual do Tocantins

TOCANTINS
GOVERNO DO ESTADO



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO TOCANTINS
Sistema Integrado de Bibliotecas da Universidade Estadual do Tocantins
(SIBUNI)
Repositório Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso

TERMO DE RESPONSABILIDADE DE ORIENTAÇÃO DE TRABALHO DE
CONCLUSÃO DE CURSO – TCC

Eu, Maria da Paz Coelho de Sousa, matrícula funcional
nº: 820909, lotado no curso de Pedagogia, declara que
atuou na condição de professor orientador do acadêmico
Cleidiane Figueiredo Tavares, no semestre letivo 2021/2, que culminou no
Trabalho de Conclusão de Curso – TCC, intitulado:
O desenvolvimento Infantil através de jogos e Brinca
deiras

O professor orientador declara que:

a) Promoveu o acompanhamento, orientação, correção, revisão, auxílio quanto à formatação, indicação de títulos bibliográficos durante a execução do trabalho acadêmico, assegurando, tanto quanto lhe é possível saber, que se trata de obra original, da qual detém o autor/acadêmico os direitos legítimos para publicação digital no Repositório Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso desta Instituição.

b) O Trabalho de Conclusão de Curso – TCC observou o cumprimento de todos os requisitos e regras presentes definidas pela Associação Brasileira de Normas Técnicas – ABNT, naquilo que couber, e pelo Manual de Trabalhos de Conclusão de Cursos da Universidade Estadual do Tocantins, de modo que o documento encontra-se apto à publicação no Repositório Digital da Instituição.

Araguatins, 04/12/2021
Local Data

Maria da Paz Coelho de Sousa
Assinatura do(a) Orientador(a)



UNITINS
Universidade Estadual do Tocantins

TOCANTINS
GOVERNO DO ESTADO



ATA DE DEFESA PÚBLICA

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos 04 dias do mês de dezembro de 2021, às 10h30min, em sessão pública na sala 01 deste Câmpus Universitário, na presença da Banca Examinadora presidida pelo(a) professor(a) Profa. Esp. Maria da Paz Coelho de Sousa e composta pelos examinadores:

1. Profa. Esp. Ana Maria Freitas Dias Lima (Examinador 01)
2. Profa. Ma. Silvanis dos Reis Borges Pereira (Examinadora 02)

O(a) aluno(a) CLEIDIANE FIGUEREDO TAVARES, apresentou o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado: O DESENVOLVIMENTO INFANTIL POR MEIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS, como requisito curricular indispensável para a integralização do Curso de Graduação de PEDAGOGIA. Após reunião em sessão reservada, a Banca Examinadora deliberou e decidiu pela Aprovação do referido trabalho, com nota 9,5, divulgando o resultado formalmente ao aluno e demais presentes e eu, na qualidade de Presidente da Banca, lavrei a presente ata que será assinada por mim, pelos demais examinadores e pelo aluno.

Maria da Paz Coelho de Sousa
Profª Esp. Maria da Paz Coelho de Sousa
Presidente da Banca Examinadora

Ana Maria Freitas Dias Lima
Profª Esp. Ana Maria Freitas Dias Lima
Examinadora 01

Silvanis dos Reis Borges Pereira
Profª Ma. Silvanis dos Reis Borges Pereira
Examinadora 02

Cleidiane Figueredo Tavares
Cleidiane Figueredo Tavares
Aluno(a)