

CENTRO UNIVERSITÁRIO VALE DO CRICARÉ  
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

SUHELEN CRISTINY CARLOS SANTOS

TAIANE FERREIRA DIAS

WANICLÉIA DOS SANTOS DA CONCEIÇÃO

**A INFLUÊNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO  
DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

SÃO MATEUS

2022

SUHELEN CRISTINY CARLOS SANTOS

TAIANE FERREIRA DIAS

WANICLÉIA DOS SANTOS DA CONCEIÇÃO

**A INFLUÊNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO  
DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Pedagogia do  
Centro Universitário Vale do Cricaré, como  
requisito parcial para obtenção do grau de  
Licenciatura em Pedagogia

Orientador: Prof. Me Marcelo D'Ávila

SÃO MATEUS

2022

SUHELEN CRISTINY CARLOS SANTOS  
TAIANE FERREIRA DIAS  
WANICLÉIA DOS SANTOS DA CONCEIÇÃO

**A INFLUÊNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO  
DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia do Centro Universitário Vale do Cricaré, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Aprovado em \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2022

**BANCA EXAMINADORA**

---

**PROF. ME MARCELO D'ÁVILA**

**UNIVC**

**ORIENTADOR**

---

**PROF. M.A ROGILÊNI APARECIDA BONOMO**

**CRISPIM**

**UNIVC**

---

**PROF. MARGARETE BRAVIN**

**SUPERVISORA PEDAGÓGICA DO COLÉGIO**

**MASTER**

---

**PROF. ALEX SANDRO OLIVEIRA SANTANA**

**DIRETOR PEDAGÓGICO DO COLÉGIO MASTER**

SÃO MATEUS

2022

As nossas famílias, razão da nossa  
existência,  
À Deus.

## **AGRADECIMENTOS**

Dedicamos o nosso agradecimento primeiramente à Deus que nos possibilitou o privilégio de estarmos vivenciando uma experiência enriquecedora para nossas vidas.

Aos nossos familiares e amigos por todo o apoio que nos foi dado nessa jornada.

Agradecemos também ao nosso orientador Marcelo D'Ávila, e a todos da Banca, Rogilêni Aparecida Bonomo Crispim, a Margarete Bravin e o Alex Sandro Oliveira Santana que possibilitaram um enorme enriquecimento do trabalho durante esse ciclo.

E por fim, a nossa professora de TCC, Marli Quinquim pelos grandes ensinamentos que foram adquiridos.

“A infância é o tempo de maior criatividade na vida do ser humano”.

Jean Piaget

## Resumo

É na infância que a criança desenvolve o seu potencial e habilidades emocionais e cognitivas. Atualmente um dos maiores desafios na área da Educação Infantil é a inserção de aulas lúdicas e criativas para as crianças. Mediante ao fascínio pela Educação Infantil e suas especificidades nessa etapa do desenvolvimento, despertou o interesse da pesquisa sobre jogos e brincadeiras no ambiente educacional infantil. Assim, mostraremos através dessa pesquisa a importância do brincar aplicado de forma lúdica que haja uma efetiva absorção do que está sendo transferido para as crianças, e assim identificarmos como cada criança também recebe. Os jogos e brincadeiras favorecem não só o desenvolvimento cognitivo, mas também psicomotor das crianças, fazendo assim uma ponte transitória na aprendizagem infantil. O tema nos mostra que o momento dos jogos e brincadeiras possui grande importância para o desenvolvimento potencial integral da criança, sendo também um espaço que proporciona liberdade criadora, oportunidades de socialização, afetividade e um encontro com o seu próprio mundo, e eles são destinados ao aprendizado das crianças, mas de uma maneira mais leve através de conhecimento e imaginação. Este trabalho tem como objetivo analisar a influência dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças na educação infantil. A pesquisa se dará em um Centro Educacional Infantil Municipal de São Mateus-ES através de uma intervenção realizada com jogos e brincadeiras. A análise de dados se dará através da observação e descrição das intervenções que foram propostas pelas acadêmicas, afim de chegar aos resultados e discussões dessa pesquisa.

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

## **ABSTRACT**

It is in childhood that the child develops their potential and emotional and cognitive skills. Currently one of the biggest challenges in the area of Early Childhood Education is the insertion of playful and creative classes for children. Due to the fascination with Early Childhood Education and its specificities at this stage of development, it aroused the interest of research on games and games in the children's educational environment. So we will show through this research the importance of play applied in a playful way that there is an effective absorption of what is being transferred to children, and thus identify how each child also receives. Games and games favor not only the cognitive development, but also the psychomotor development of children, thus making a transitional bridge in children's learning. The theme shows us that the moment of games and games is of great importance for the full potential development of the child, being also a space that provides creative freedom, opportunities for socialization, affection and an encounter with their own world, and they are intended for the children's learning, but in a lighter way through knowledge and imagination. This work aims to analyze the influence of games and games on the development of children in early childhood education. The research will take place in a Municipal Children's Educational Center of São Mateus-ES through an intervention carried out with games and games. Data analysis will take place through observation and description of the interventions that were proposed by the academics, in order to arrive at the results and discussions of this research.

Keywords: Early Childhood Education. Ludic. To play. Development. Learning

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Está sendo apresentado os números através da brincadeira .....	24
Figura 2 - Criança e acadêmica participando da brincadeira “ Salta Bamboê “ .....	25
Figura 3 –Discentes brincando de “Dentro e fora”. .....	25
Figura 4 – Explicação sobre a caixa de Comandos.....	26
Figura 5 – A Brincadeira “Salta número “ com o Pré II .....	27
Figura 6 – Criança e acadêmica fazendo “Escola” em libras.....	27
Figura 7 – Sorteando as letras para o Bingo.....	28

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1- Práticas lúdicas mais utilizadas no ambiente educacional.....	29
Gráfico 2 - Uso das brincadeiras como práticas lúdicas.....	30
Gráfico 3 – A dificuldade de estabelecer as Brincadeiras.....	31
Gráfico 4 – Uso de materiais recicláveis ou diferenciados para construir jogos em sala.....	32
Gráfico 5 -Espaço destinado na escola envolvendo o Brincar.....	33
Gráfico 6- O município reforça o Brincar e educar.....	34
Gráfico 7 - Função educativa dos jogos .....	35
Gráfico 8 A importância dos jogos e brincadeiras na Educação infantil.....	36
Gráfico 9: Curso de capacitação de jogos e brincadeiras para ser aplicado na Educação Infantil .....	37

## **LISTAS DE SIGLAS**

CEIM Centro Educacional Infantil Municipal

LDB Lei de Diretrizes e Bases

ECA Estatuto das Crianças e Adolescentes

RCNEI Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil

BNCC Base Nacional Comum Curricular

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	13
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	15
2.1 A HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL .....	15
2.2 O PAPEL DO BRINCAR .....	16
2.3 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS .....	18
<b>3 PERCURSO METODOLÓGICO</b> .....	20
3.1 TIPO DE PESQUISA.....	20
3.2 PARTICIPANTES DA PESQUISA.....	20
3.3 INSTRUMENTOS DA PESQUISA.....	21
<b>4 RESULTADOS E DISCUSSÕES</b> .....	23
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	38
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	39
<b>APÊNDICE A – TERMO DE AUTORIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO COPARTICIPANTE</b> .....	42
<b>APÊNDICE B - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, VOZ E SOM</b>	43
<b>APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO SOBRE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL</b> .....	44
<b>APÊNDICE D – PLANO DE AULA APLICADO PARA A PRÉ ESCOLA</b> .....	46

## 1 INTRODUÇÃO

É na infância que a criança desenvolve o seu potencial e habilidades emocionais e cognitivas, diante disso surgiu a temática da influência dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças na pré-escola (4 e 5 anos), afim de observar a educação infantil como um todo, explorar e comparar seu conteúdo para elaborar análises acerca do tema escolhido. Tendo como finalidade esclarecer a importância das atividades lúdicas na aprendizagem e demonstrar as práticas pedagógicas que envolvam as respectivas funcionalidades que considera as especificidades da criança pequena e as formas como elas aprendem e se desenvolvem, destacando a atenção, força, vigor, fala, escuta, pensamento e imaginação.

Essa pesquisa surgiu do interesse e fascínio pela educação infantil, bem como, as particularidades dessa etapa da educação básica, trazendo assim a influência do papel dos jogos e brincadeiras nesse processo de desenvolvimento das crianças, essa proposta se fez necessário para ampliar o conhecimento para a futura atuação profissional.

Considera-se que seria de relevância analisar e registrar os jogos e essa maneira lúdica ao ambiente escolar, identificando assim, de forma geral os avanços e as dificuldades apresentadas pelos alunos no quesito brincar e aprender, uma vez, que o brincar são ações que contribui na evolução cognitiva do aluno e na construção de uma identidade própria. Reforçar a Influência dos Jogos e brincadeiras no âmbito da educação infantil, necessita ser intensificada para que assim haja cada vez um campo mais amplo dentro dessa área de aprendizagem e desenvolvimento integral da criança por meio do mundo lúdico, levando em consideração que a criança possui o desenvolvimento físico, motor, emocional e cognitivo interligados.

Em relação ao contexto social, os jogos e brincadeiras atuam de forma benéfica para que o alunos se desenvolvam de forma leve, trabalhando com propostas pedagógicas diferenciadas afim de obter experiências lógicas e raciocínio, além de aumentar a capacidade de percepção do discente.

O tema demonstra que o momento dos jogos e brincadeiras possui grande importância para o desenvolvimento potencial integral da criança, sendo também um espaço que proporciona liberdade criadora, oportunidades de socialização,

afetividade e um encontro com o seu próprio mundo, e eles são destinados ao aprendizado das crianças, mas de uma maneira mais leve através de conhecimento e imaginação.

Diante disso, ficou o questionamento: Como os jogos e brincadeiras influenciam no desenvolvimento das crianças na educação infantil?

A partir do questionamento, o objetivo geral dessa pesquisa foi em analisar a influência dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças na educação infantil. Tendo assim como objetivos específicos: Elaborar intervenções que possam contribuir no processo de ensino aprendizagem; Observar a interpretação dos alunos quanto as regras das brincadeiras; Relatar de forma geral a visão dos docentes a maneira como os jogos e brincadeiras são introduzidos dentro do ensino da educação infantil.

Este trabalho de pesquisa está organizado em cinco capítulos, sendo: No primeiro está contextualizada a introdução onde são direcionadas todas as atividades a serem pesquisadas de forma sistemática. No segundo capítulo encontra-se o referencial teórico, no qual está elencado todos os conceitos necessários, para dar sustentação aos dados coletados em campo, utilizando livros, artigos, dissertações, e documentos eletrônicos. No terceiro capítulo foi desenvolvido todo os procedimentos metodológicos, compreendendo: o tipo, participantes e instrumentos da pesquisa. No quarto capítulo serão desenvolvidos os resultados da pesquisa com apresentação, análise e discussão dos dados coletados no CEIM de São Mateus-ES. E por fim, às considerações finais, onde serão apresentados os resultados obtidos, como também sugestões de estudos futuros.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 A HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL

A educação infantil é essencial para o pleno desenvolvimento do indivíduo, mas nem sempre foi assim, ela enquanto direito, só foi constituída recentemente na história do nosso país através de grande desafio nesse percurso histórico. Embora necessária não existia uma lei que protegia os educadores quanto os educandos, bem como, os direitos e deveres das crianças.

O primeiro esboço da educação infantil surgiu a partir da entrada das mulheres no mercado de trabalho. Por essas crianças não estarem em idade escolar, e essas trabalhadoras não terem onde deixá-las, recorriam a outras mulheres que cuidavam de várias crianças ao mesmo tempo, para que pudessem exercer sua profissão, essas não haviam formação alguma, tornando de fato um “depósito de crianças”. Por muitos anos a educação infantil ficou marcada por ser assistencialista. (PASCHOAL; MACHADO,2009). Segundo as autoras não haviam relevância e pouco se falava sobre primeira infância apenas os cuidados do bem-estar das crianças.

Somente a partir de estudos na década de 70 e começo dos anos 80, que houve um grande marco na história da educação infantil com a Constituição de 1988, que reconheceu a creche e a pré-escola como parte do sistema educacional no país. E a partir desse momento, foi havendo avanços como a lei de diretrizes e bases (LDB) de 1996 que a integrou a educação infantil, como parte da educação básica que possibilitou esse avanço educacional (BACH; PERANZOLI, 2014). Sendo assim, no artigo 29 da LDB N 9.394/96 que foi alterada pela lei nº 12.796, de 4 de abril de 2013 que relata:

A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. ((BRASIL, 2013)

Assim, a Educação Infantil se apresenta como etapa necessária por cumprir funções pedagógicas, bem como, criar técnicas e maneiras para que junto à família possa haver esse desenvolvimento dessas crianças em vários sentidos.

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009), em seu Artigo 4º, definem:

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

## 2.2 O PAPEL DO BRINCAR

O Estatuto da Criança e do adolescente (ECA) a Lei nº 8.069 de 13 de julho de 1990 no seu artigo IV, apresenta o brincar, praticar esportes e divertir-se como direitos, sendo assim, um direito assegurado por lei.

Os Centros Educacionais Infantis Municipais (CEIM'S) ofertam a educação Infantil em Creches e Pré-Escola, a partir de 03 (três) anos até 06 (seis) anos, pois ficam encarregados das funções pedagógicas bem como criar técnicas e maneiras de ser utilizado no dia a dia, respeitando as necessidades que uma criança pequena necessita, para que assim possa haver um momento de aprendizagem.

Sabemos que o brincar proporciona à criança o seu desenvolvimento em diversos aspectos, tais como o intelectual, físico, social, entre outros, sendo assim Macedo, Petty e Passos (2005) relata que é preciso dentro da educação infantil:

(...) cuidar da dimensão lúdica das tarefas escolares e possibilitar que as crianças pudessem ser protagonistas, isto é, responsáveis por suas ações, nos limites de suas possibilidades de desenvolvimento e dos recursos mobilizados pelos processos de aprendizagem (p.9).

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) traz dentro no seu documento o que é, e qual a função do brincar,

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. (RCNEI, 1998, p.22)

Essa atividade proporciona a criança o seu desenvolvimento em diversos aspectos, tais como o intelectual, físico, social entre outros, bem como, situações

imaginárias em que haja um desenvolvimento cognitivo e facilitando a interação com pessoas, as quais contribuirão para um aumento de conhecimento.

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI 2010) define que as práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da Educação Infantil devem ter como eixos norteadores as interações e a brincadeira, garantindo as crianças diversas experiências.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular BNCC (2017):

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. (Brasil, 2017, p. 37)

Os eixos estruturantes, o interagir e o brincar, são importantes para que a criança consolide sua aprendizagem, que contribui para sua formação de forma integral, vez que, no ato de brincar as crianças socializam, interagem e favorece a ampliação cognitiva, afetiva, social e físico da crianças possibilitando sua integração social.

Também, está expresso na Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2017), o conviver, o brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se como direitos de aprendizagem na Educação Infantil. Esses, são direitos que todas as instituições infantis devem proporcionar no seu currículo, para que, possa favorecer o pleno desenvolvimento da criança, pois é o sujeito aprendiz nesse processo.

O direito de aprendizagem brincar na educação infantil, segundo a BNCC trata que o:

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. (2017, p.38)

O brincar na Base Nacional Comum Curricular BNCC deve acontecer de forma intencional e organizada, assim, tornando a aprendizagem significativa. Dessa forma, a inserção do brincar no currículo da Educação Infantil se torna fundamental para o desenvolvimento integral das crianças de 0 a 6 anos.

Na Base Nacional Comum Curricular BNCC os campos de experiências são organizados da seguinte forma: O eu, o outro e o nós, Corpo, gestos e movimentos,

Traços, sons, cores e formas, escuta, fala, pensamento e imaginação e espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Segundo Kishimoto (1993, p. 45):

Brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Desde muito cedo as crianças se comunicam por gestos, sons e mais tarde a imaginação. Podemos dizer que brincar é uma atividade natural, espontânea e necessária para sua formação.

Desta maneira, devemos salientar sobre o papel do professor que tem como função mediar esse processo. Para que a ação docente não interfira totalmente no contexto lúdico, deve haver um equilíbrio o qual sustentará o elo entre brincar e aprender.

Segundo Kishimoto (2005, p.20), as funções da ludicidade são de:

Valor experimental: deixa que as crianças explorem e manipulem os brinquedos; valor da estruturação: dá suporte à construção da personalidade infantil; valor da relação: oportunizar a criança a interagir com e com adultos, com os objetos e o ambiente em geral; valor lúdico: verificar se os objetos estimulam a ação lúdica.

Sendo assim, considera-se que a lúdico e sua importância no processo de brincar são fragmentadas em diversos valores, cada um fazendo parte do desenvolvimento integral da criança e a maneira que ela se relaciona com o mundo. Desta maneira, devemos salientar sobre o papel do professor que tem como função mediar esse processo, para que a ação docente não interfira totalmente no contexto lúdico, mas deve haver um equilíbrio o qual sustentará o elo entre brincar e aprender.

### 2.3 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS

Os jogos e brincadeiras trazem experiências inovadoras à vida da criança e ensinam que aprender e resolver problemas pode ser divertido, estimulam a imaginação das crianças possibilitando que as mesmas façam descobertas, além de desenvolver senso crítico. Levando em consideração os jogos, há vários autores que destacam sua importância, bem como, sua eficiência no desenvolvimento ao favorecimento nas habilidades de comunicação e pedagógica.

A contradição vista no jogo educativo se resume à junção de dois elementos considerados distintos: o jogo e a educação. O jogo, dotado de natureza livre, parece incompatibilizar-se com a busca de resultados, típica de processos educativos.

Fazendo isso, os campos de experiências favorecerão o objetivo da Educação Infantil: potencializar a capacidade intelectual, cognitiva, social das crianças de 0 a 6 anos.

Ao tentar descrever o jogo, Huizinga (2004, p.33) analisa suas características principais:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo certas regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Isso significa que, o autor reforça que para haver a atividade de jogos e brincadeiras são necessárias algumas regras, para que haja essa interação e sentimento de conquista.

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (PIAGET, 1976, p.160).

Dessa forma, Piaget (1976) afirma que por meio dos vários aspectos o jogo, pode contribuir de maneira impulsionadora no processo do desenvolvimento intelectual e aprendizagem das crianças.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular BNCC (2017):

Parte do trabalho do educador é refletir, selecionar, organizar, planejar, mediar e monitorar o conjunto das práticas e interações, garantindo a pluralidade de situações que promovam o desenvolvimento pleno das crianças.(2017, p.39)

E relação ao ambiente escolar, o professor deve utilizar as brincadeiras e jogos no seu cotidiano, de acordo com as demandas apresentadas no processo de ensino e aprendizagem dos discente.

### 3 PERCURSO METODOLÓGICO

#### 3.1 TIPO DE PESQUISA

Levando em consideração a intervenção que foi realizada, bem como o questionário respondido a abordagem da pesquisa é a quali-quantitativa que “Interpreta as informações quantitativas por meio de símbolos numéricos e os dados qualitativos mediante a observação, a interação participativa e a interpretação do discurso dos sujeitos (semântica)” (KNECHTEL, 2014, p. 106).

Para trazer a temática a influência dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças na Educação infantil, será realizada uma pesquisa de campo. Segundo Gonçalves (2001, p.67), “A pesquisa de campo é o tipo de pesquisa que pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada. Ela exige do pesquisador um encontro mais direto.”

Essa pesquisa ocorrerá de cunho descritiva, que segundo Gil (2002, pág. 42) “As pesquisas descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações variáveis.”

#### 3.2 PARTICIPANTES DA PESQUISA

Tendo como local da pesquisa um Centro Educacional Infantil Municipal (CEIM) localizada no município de São Mateus-ES, e levando em consideração os sujeitos da pesquisa, contou com a participação de 02 (duas) turmas do Pré I (04 anos) e 01 (uma) turma do Pré II (05 anos) utilizando brincadeiras propostas pelas acadêmicas.

A escolha desse Centro Educacional Municipal para o desenvolvimento da pesquisa ocorreu devido esta localizar-se em uma área centralizada do município, e também, pelo fato de uma das pesquisadoras ter estudado e desenvolvido o seu estágio supervisionado nessa instituição. Dessa forma, nasce a motivação para desenvolver esse estudo, e que viesse mostrar a influência dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento na Educação Infantil, uma vez, que durante o período do estágio supervisionado dessa acadêmica, também foi verificado a não utilização dos jogos relacionados a aprendizagem no dia a dia no contexto de sala de aula.

Ademais na pesquisa incluímos a participação de 8 (oito) professores da Instituição de ensino, que responderam um questionário com questões fechadas sobre Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil.

Para respeitar os aspectos éticos utilizou de um Termo de Autorização da instituição coparticipante e um Termo de uso de Imagem ,voz e som, devidamente assinado pelo(a) diretor(a) responsável pelo respectivo Centro Educacional Infantil, que está descrita no APÊNDICE A e B, nessa ordem.

### 3.3 INSTRUMENTOS DA PESQUISA

Para o início da pesquisa de campo, foi utilizado uma roda de conversa com os alunos, tanto no Pré I quanto no Pré II, nos apresentamos, identificando pelos nomes e que éramos estudantes e estávamos fazendo uma pesquisa sobre os jogos e brincadeiras, que foram apresentados um a um detalhadamente. Por fim perguntamos de uma maneira divertida “Quem irá querer participar?”, e nesse momento todos consentiram.

Os jogos e brincadeiras assim distribuídas: brincadeira “Salta Número”, “Salta Bambolê”, “Dentro e Fora ”, “Caixa de Comandos”, e o jogo “Bingo de Letras”.(APÊNDICE D)

A análise de dados se dará através da observação e descrição das intervenções que foram propostas pelas acadêmicas, afim de chegar aos resultados e discussões dessa pesquisa.

A coleta de dados também se utilizou de instrumento de pesquisa elaborado através de um questionário (APÊNDICE C) semiestruturado com questões fechadas, disponibilizado no google forms para os professores responderem. Gil (2002, pág. 114) entende, “Por questionário entende-se um conjunto de questões que são respondidas por escrito pelo pesquisado”.

De posse dos questionários respondidos, os dados foram computados e passou-se à elaboração de gráficos como meio de tabular e facilitar o entendimento quanto aos resultados, e assim, esta etapa se configura como uma análise quantitativa. A análise torna-se qualitativa a partir da discussão das respostas obtidas, pois reflete o pensamento dos sujeitos participantes – professores, onde vai se tratar

do aprimoramento quanto a utilização dos jogos e brincadeiras na educação infantil, da rede de ensino público do município de São Mateus, Espírito Santo.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os jogos e brincadeiras são um recurso didático muito importante, pois ajuda no desenvolvimento da criança. Sua importância é de grande relevância, e que na maioria das escolas estão inserindo nos seus currículos como um recurso didático, para auxiliar no desenvolvimento integral das crianças e para que haja uma aprendizagem significativa nessa fase. Os jogos e brincadeiras na educação infantil ou em qualquer outra fase escolar, contribuem na formação do indivíduo e os professores devem inclui-los na sua prática pedagógica como rotina, pois certamente garantirá à criança mais liberdade. Brincar é uma atividade que dá prazer e garante o desenvolvimento da criança. No momento em que a criança brinca com blocos de montar, percebe o objeto tomando forma, e a maneira com funciona ela desenvolve o senso de raciocínio lógico a criatividade e a percepção.

Na primeira intervenção realizada com duas turmas de Pré I alunos de 04 (quatro) anos, onde houve uma brincadeira denominada como “Salta Número” que consistia em uma espécie de “amarelinha”, com quantidade de números correspondente e a forma geométrica (quadrado), e as mesmas eram de variadas cores. Relacionados ao aspectos cognitivos as crianças trabalhavam sobre a sequência numérica, reconhecimento das cores, reconhecimento das formas geométrica e texturas, pois muitos deles, devido a curiosidade passaram a mãos nas quantidades dos E.V.As. Também na parte motora as crianças tinham que pular a quantidade que estavam descritas na brincadeira. A escolha das crianças foi de forma aleatória, no qual de olhos fechados e assim apontando o dedo. As acadêmicas iam chamando um por um para irem participando.

Figura 1 – Está sendo apresentado os números através da brincadeira



Fonte: arquivo pessoal das pesquisadoras

A maioria das crianças não apresentaram dificuldades quanto as regras e a execução das brincadeiras. Porém algumas tiveram dificuldades em reconhecer a sequência numérica. A maioria reconheceu as cores, a forma geométrica e alguns apresentaram dificuldades em reconhecer números. Através desta brincadeira podemos perceber que cada criança tem uma percepção diferenciada, e o raciocínio lógico mais rápido.

A segunda brincadeira utilizamos alguns bambolês no chão, no qual as crianças teria que estarem no lado opostos. As acadêmicas iam cantando músicas infantis, batendo palmas e as crianças repetindo. Cada vez que pulássemos dentro de um bambolê, a criança tinha que pular no outro como se fossem um “espelho ambulante”.

Figura 2 – Criança e acadêmica participando da brincadeira “ Salta Bambolê “



Fonte: arquivo pessoal das pesquisadoras.

Muitos deles apresentaram dificuldade dessa parte motora e levando em consideração também o que a própria BNCC propõe nos campos de experiência, corpo, gestos e movimentos.

A terceira intervenção é chamada de “Dentro Fora” , uma brincadeira em comum “morto e vivo” no qual as crianças teriam que obedecer os comandos, mas diferente da forma tradicional, quando se falava “dentro” elas teriam que entrar dentro do bambolê, quando falar fora elas para fora dessa forma sucessivamente . Aprendendo na prática conceitos e de noções espaciais.

Figura 3 – Discentes brincando de “Dentro e fora”.



Fonte: arquivo pessoal das pesquisadoras.

Foi observado o quão rápido as crianças conseguiram se adaptar as regras da atividade por ela ser a de fácil execução, sendo assim elas não apresentaram muitas dificuldades.

Na brincadeira, a atividade era a “Caixa de Comandos” que possuíam como o próprio nome diz, vários comandos desde imitar um animal, pular, escolher uma pessoa preferida, algo que começava com a inicial, e também, com ajuda da intérprete, palavras em Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) para trazer a inclusão de uma aluna que possui deficiência auditiva trazendo aspectos cognitivos, afetivos e motores. A maioria das crianças conseguiu executar as brincadeiras, e algumas que tiveram dificuldade de entender os comandados.

Obs. As crianças ficaram muito curiosas em saber o que estava dentro da caixa. Fazendo várias perguntas as acadêmicas sobre o que tinha dentro da caixa ou se ate mesmo era algo de comer.

Figura 4 – Explicação sobre a caixa de Comandos



Fonte: arquivo pessoal das pesquisadoras.

Na segunda intervenção realizada na turma do Pré II com 17 (dezessete) crianças. A primeira atividade foi o “Salta números diferente dos discentes de 4 (quatro) anos, todos os alunos realizaram com facilidade, pois eles já tinham o domínio sobre as sequências numéricas e as cores.

Figura 5 – A Brincadeira “Salta número “ com o Pré II



Fonte: arquivo pessoal das pesquisadoras.

Em seguida, as crianças se empolgaram com os desafios propostos na “Caixa de Comandos”, uma delas contou com a ajuda da intérprete de Libras, já que dentre os desafios motores, de afetividade, também houve “Faça a inicial do seu nome em libras” e “escola em libras”, dessa forma, explicando o que era aquela língua, e porque ela era utilizada desenvolvendo essas questões de raciocínio.

Figura 6 – Criança e a acadêmica fazendo “Escola” em libras



Fonte: arquivo pessoal das pesquisadoras.

Assim como, com as crianças do Pré I, também houve a atividade “dentro e fora”. Apesar de não serem da mesma idade, teve as mesmas dificuldades apresentadas por contarem com agilidade e atenção.

Por último, utilizamos o jogo denominado “bingo de letras” e como o próprio nome diz, se trata de um bingo fora do convencional, para ajudarem as crianças a aprenderem sobre as letras.

Figura 7 – Sorteando as letras para o Bingo



Fonte: arquivo pessoal das pesquisadoras.

Nesse jogo, algumas já reconheciam as letras, mas houve também, algumas que ficavam com dúvidas e pediram ajuda para os colegas, para as professoras que estavam presentes. Essa foi uma maneira de utilizar a questão do alfabeto de maneira lúdica, é importante ressaltar que ao utilizar este jogo bingo das letras, de maneira diferente para introduz essa pré-alfabetização dos alunos. Podemos observar o empenho deles para identificar as letras e ate mesmo para fazer associações.

Diante das intervenções realizadas e a relação com o brincar a partir dos jogos Kishimoto salienta que:

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos

externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. Ao utilizar de modo metafórico a forma lúdica para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou espaço definitivo na educação (KISHIMOTO, 2010, P.42)

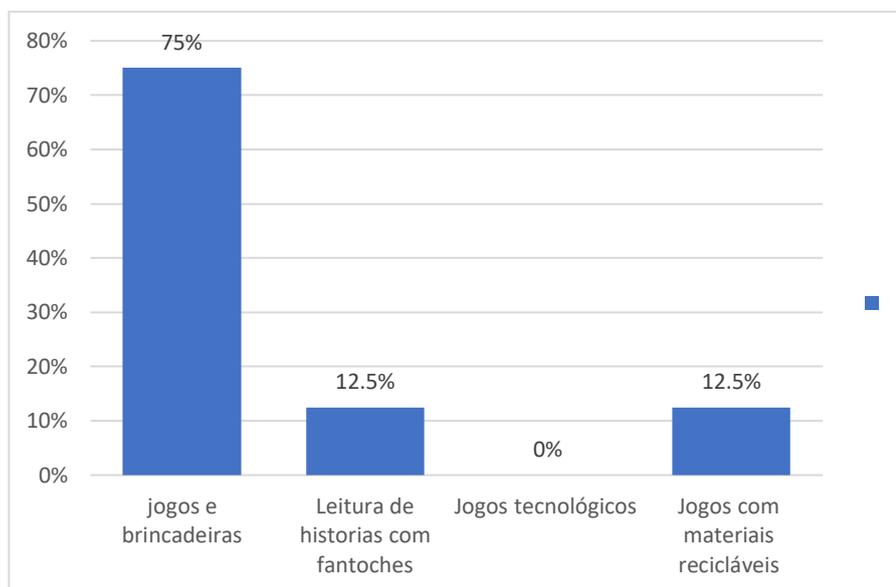
Sendo assim como as brincadeiras, os jogos possuem funções fundamentais para a intensificação da aprendizagem através de estímulos que de maneira lúdica são propostas.

A análise das respostas dos questionários recebidos sobre Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil foi aqui descrita, com o intuito de esmiuçar as informações e obter os dados para avaliar como os professores público-alvo da Educação Infantil utilizam os jogos e brincadeiras dentro da sala de aula no processo de ensino e aprendizagem.

As respostas às perguntas, numeradas de 01 a 09, no questionário (APÊNDICE C) seguem, assim, detalhadas:

Na primeira questão foi solicitado de quais são as práticas lúdicas mais utilizadas no ambiente educacional.

Gráfico 1: Práticas lúdicas mais utilizadas no ambiente educacional



Fonte: Dados da pesquisa elaborados pelas autoras.

Após analisar o primeiro gráfico pode-se constatar que 75% dos professores entrevistados entendem que as práticas mais utilizadas são os jogos e brincadeiras ,

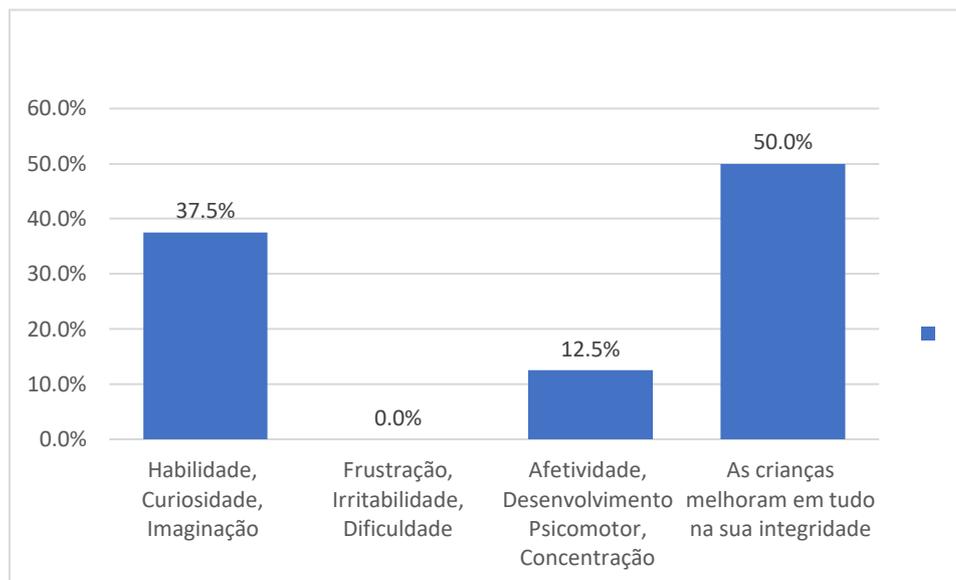
seguidos por 12,5 % igualmente para leitura de história com fantoches, e jogos com Materiais recicláveis .

O resultado demonstra que as práticas lúdicas mais utilizadas são os jogos e brincadeiras, resultados vêm confirmar novamente o que Kishimoto (2010) traz de utilizar os jogos para reforçar a aprendizagem. Vindo junto as afirmações de que segundo Borba (2006, p. 39):

A brincadeira é um fenômeno da cultura, uma vez que se configura como um conjunto de práticas, conhecimentos e artefatos construídos e acumulados pelos sujeitos nos contextos históricos e sociais em que se inserem.

A segunda questão se refere ao uso das brincadeiras como práticas lúdicas utilizadas e propiciou um melhor desenvolvimento cognitivo das crianças.

Gráfico 2 : Uso de brincadeiras como práticas lúdicas.



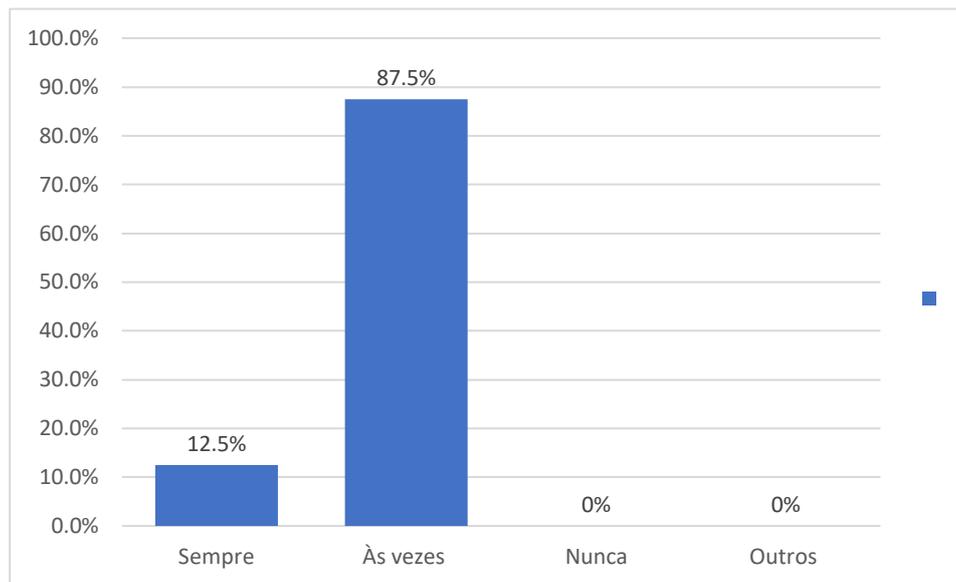
Fonte: Dados da pesquisa elaborados pelas autoras.

Pode-se constatar que o uso das brincadeiras como práticas lúdicas 50% dos professores responderam que as crianças melhoram em tudo da sua integridade, já 37,5% especificaram que foi na habilidade, curiosidade e imaginação, e os outros 12,5 % em relação a afetividade, desenvolvimento psicomotor e concentração e 0% se opuseram da ideia de diminuição da frustração , irritabilidade e dificuldade . Resultado que vem mostrar a importância do uso das práticas lúdicas que Kishimoto (2001, p.36) afirma:

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

A terceira questão trata das especificidades das crianças menores, a dificuldade de estabelecer as Brincadeiras para que haja um pleno desenvolvimento.

Gráfico 3: Há dificuldade de estabelecer as brincadeiras.

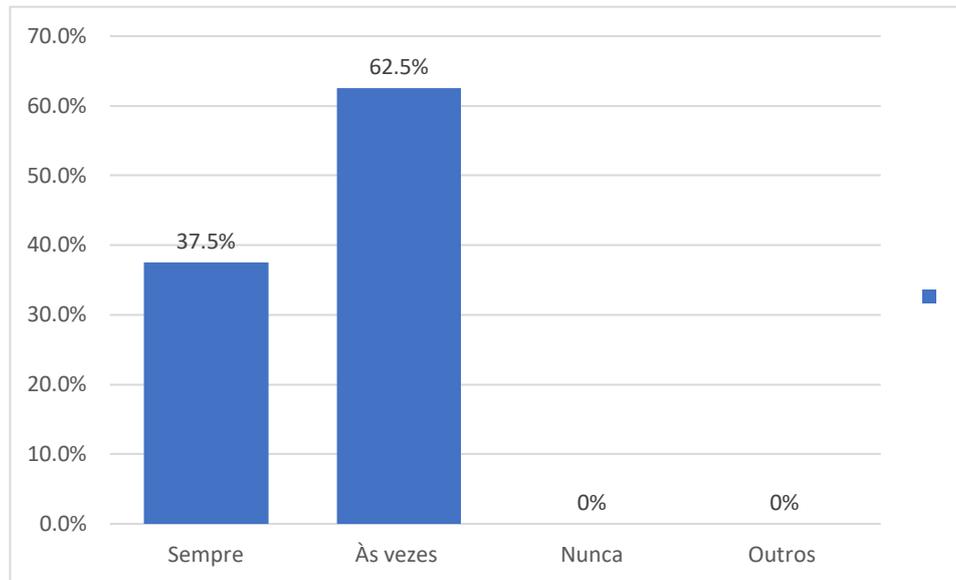


Fonte: Dados da pesquisa elaborados pelas autoras.

De acordo com a BNCC (2017) que trás a questão do cuidar, sendo a criança um sujeito de opinião e de necessidades, percebe-se através do gráficos que a maioria dos professores relataram que às vezes há dificuldade de estabelecer os jogos e brincadeiras em sala de aula.

Na quarta questão pergunta se os professores fazem uso de materiais recicláveis ou diferenciados para construir jogos em sala de sala junto com as crianças.

Gráfico 4: Uso de materiais recicláveis ou diferenciados para construir jogos em sala

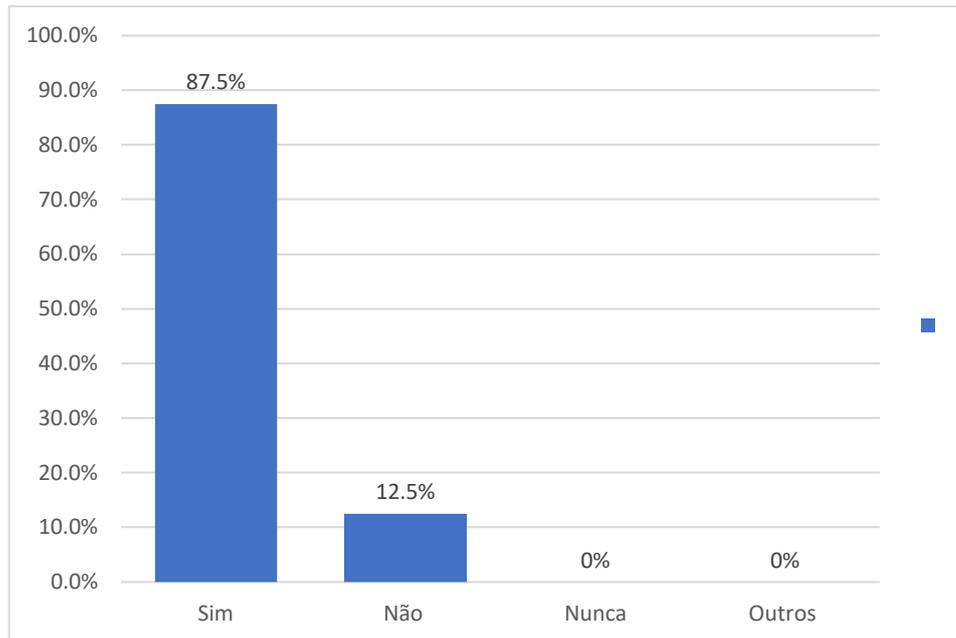


Fonte: Dados da pesquisa elaborados pelas autoras.

Diante do que exposto sobre o uso de materiais recicláveis ou diferenciados para construir jogos em sala de aula, o gráfico nos apresenta 62,5% dos professores afirmam que às vezes é possível e 37,5% sempre utilizam. Souza (2002) relata que “Quando partilhamos com a criança a reinvenção de um brinquedo, estamos também levando-a descobrir o encanto nas coisas simples e recicláveis. Isso é muito mais que uma nova forma de brincar”.

A quinta questão está relacionada a instituição de ensino escolar existe um espaço para as crianças fazerem o uso de jogos, livros e outros entretenimento envolvendo o brincar.

Gráfico 5: Espaço destinado na escola envolvendo o brincar



Fonte: Dados da pesquisa elaborados pelas autoras.

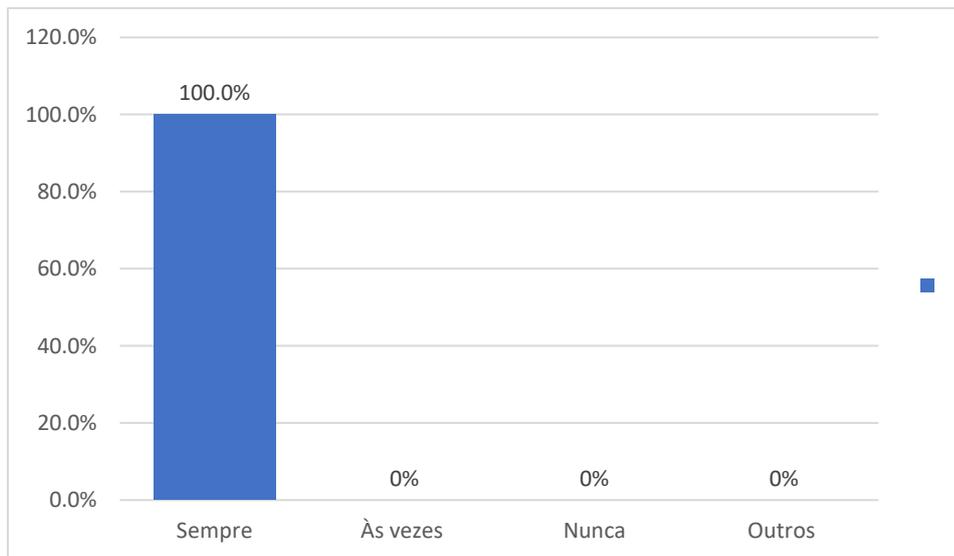
Através dos gráficos percebem que 87,5 % relatam que há espaço físico na Instituição onde o brincar acontece. Indo de acordo com o pensamento de Horn (2004. p.20) que:

Considerando-se as premissas de que o meio constitui um fator preponderante para o desenvolvimento dos indivíduos, fazendo parte constitutiva desse processo; de que as crianças, ao interagirem com o meio e com outros parceiros, aprendem pela própria interação e imitação, constatamos que a forma como organizamos o espaço interfere, de forma significativa, nas aprendizagens infantis. Isto é, quanto mais esse espaço for desafiador e promover atividades conjuntas, quanto mais permitir que as crianças se descentrem da figura do adulto, mais fortemente se constituirá como parte integrante da ação pedagógica.

Levando em consideração da importância das atividades envolvendo o brincar, é de suma importância que a escola disponibilize um espaço adequado para essas práticas pedagógicas .

A sexta questão está relacionada se o Currículo do município de São Mateus-ES, e se encontra embasado no Brincar e o Educar conforme expressa Base Nacional Comum Curricular.

Gráfico 6: O município reforça o Brincar e educar



Fonte: Dados da pesquisa elaborados pelas autoras.

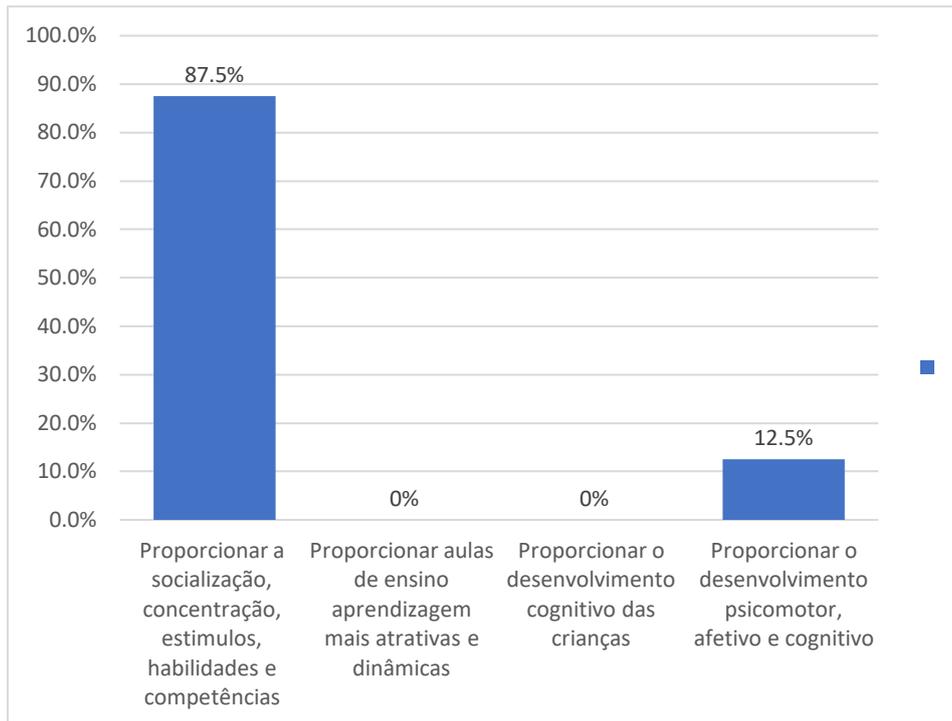
Todos os professores relataram que o município sempre reforçam o brincar e educar, indo de acordo com a BNCC relata que:

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. (2017, p.38)

Ou seja o brincar, é e deve ser reforçado, para o desenvolvimento integral das crianças, bem como todos os seus aspectos norteadores.

A sétima questão traz qual a função Educativa dos jogos na aprendizagem das crianças.

Gráfico 7 : Função educativa dos jogos



Fonte: Dados da pesquisa elaborados pelas autoras.

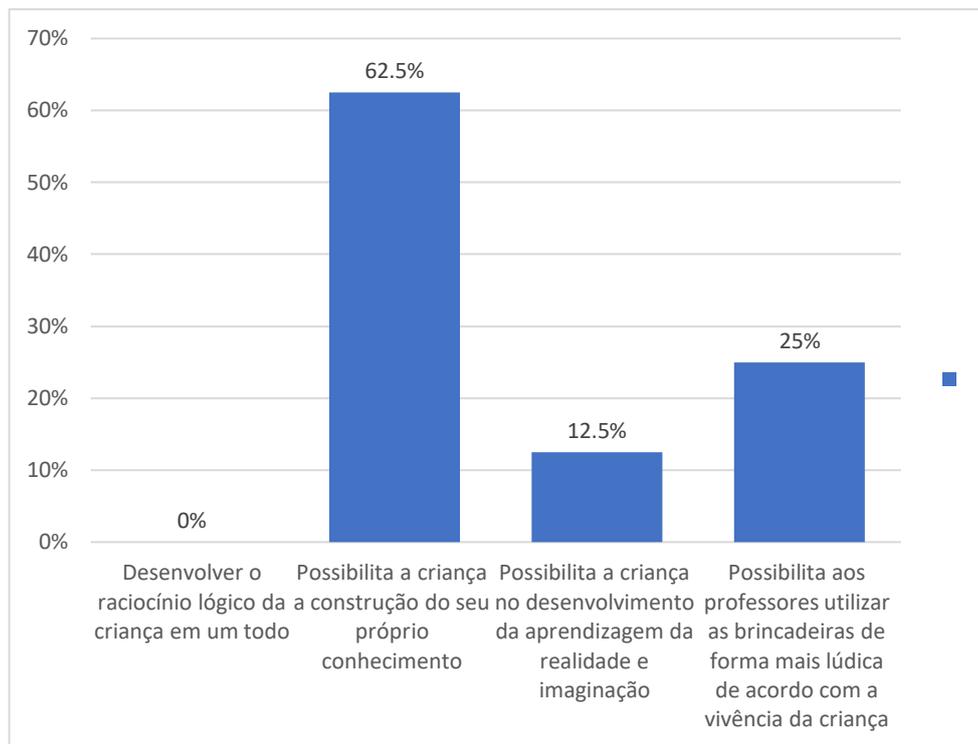
Levando em consideração que 87,5 % dos professores consideram como as funções educativas dos jogos Gioca (2001, p.22) afirma :

Os jogos favorecem o domínio das habilidades de comunicação, nas suas várias formas, facilitando a auto-expressão. Encorajam o desenvolvimento intelectual por meio do exercício da atenção, e também pelo uso progressivo de processos mentais mais complexos, como comparação e discriminação; e pelo estímulo à imaginação.

Diante disso pode se considerar que refletir, a inúmeras contribuições que os jogos trazem .

A oitava questão traz a importância dos jogos e brincadeiras na Educação infantil.

Gráfico 8 : A importância dos jogos e brincadeiras na Educação infantil.



Fonte: Dados da pesquisa elaborados pelas autoras.

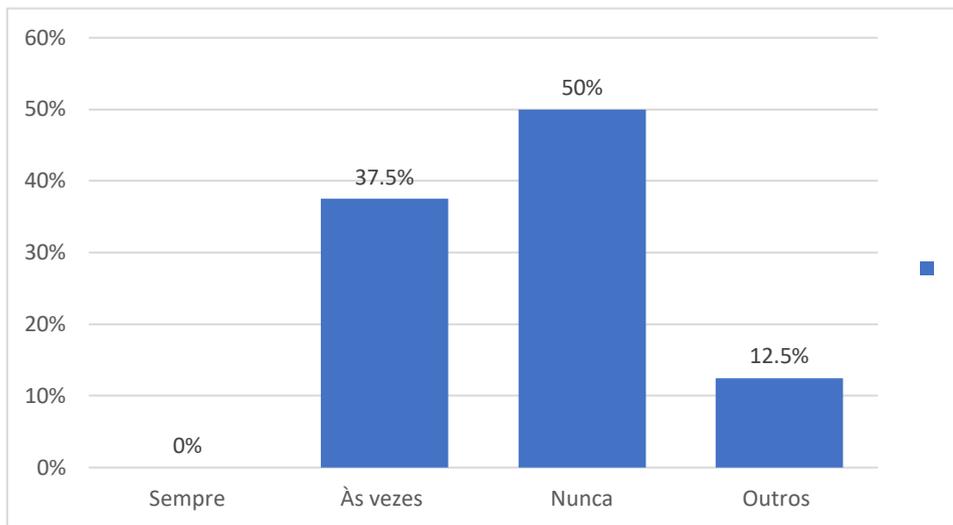
Em relação ao que foi analisado pelos dados, quanto a importância dos jogos Kishimoto (1993, p. 15) salienta que :

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

Isso vem de acordo com a maioria das professoras responderam que é de possibilitar a criança a construção do seu próprio conhecimento.

A nona questão é relacionada se os professores recebem curso de capacitação de jogos e brincadeiras para ser aplicado na Educação Infantil.

Gráfico 9: Curso de capacitação de jogos e brincadeiras para ser aplicado na Educação infantil.



Fonte: Dados da pesquisa elaborados pelas autoras.

Analisando esses dados, pode-se constatar que 50% dos entrevistados relatam que nunca receberam cursos de capacitação; já 37,5% falam que às vezes, E 12,5 % responderam que a frequência pelo recebimento dos cursos são de outras formas que não estavam descritas. Esse resultado que vem mostrar a importância de formação de qualidade , Freire afirma que:

Acredito que a formação do educador, em geral, esteja intrinsecamente relacionados com a formação do cidadão, seja ele criança, adulto ou jovem. Portanto, almejar uma educação de qualidade para as crianças, que contribua para a formação de sua cidadania (sujeitos críticos, criativos ,autônomos, responsáveis, cooperativos, participantes) é estar permanentemente voltado para a formação das educadoras que com elas interagem, (FREIRE 2012, p. 79)

De acordo com a análise dos dados coletados através do questionário, fica evidenciada a importância do lúdico, em específico dos jogos e brincadeiras, para produzir conhecimento, principalmente, para educação Infantil. Considerando ainda, que a busca continua por novas formas de ensinar, sendo necessária a formação continuada para os professores.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Fica evidente que os jogos e brincadeiras possuem um elevado grau de importância nos níveis de ensino, em especial na Educação Infantil, por sua grande capacidade de proporcionar a criança o poder brincar e aprender ao mesmo tempo, estimulando assim o sentimento de curiosidade e trabalhando a imaginação permitindo ao aluno a liberdade de se desenvolver de forma leve e prazerosa, por meio de aulas atrativas.

Este trabalho de conclusão de curso abordou a influência dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças na educação infantil, trata-se, da discussão, as quais buscaram compreender a importância das atividades lúdicas na aprendizagem e demonstrar as práticas pedagógicas que envolvam as respectivas funcionalidades específicas das crianças. Atualmente, é pertinente afirmar que as práticas educativas no Ensino Infantil, devem estar voltadas sempre para mudanças e práticas lúdicas consistentes em prol do desenvolvimento físico, afetivo e cognitivo das crianças.

Concluímos que o desenvolvimento do aspecto lúdico, facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, facilitando os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Diante dos dados coletados, bem como os textos e autores que embasaram ao longo do desenvolvimento, percebe-se que toda forma de trabalhar as atividades lúdicas é de suma importância para o ambiente educacional, pois além de transmitir conhecimento é extremamente prazerosa para as crianças que ali estão inseridas. Como ficou descrito a partir das respostas dos professores regentes eles trazem momento dinâmico, refere-se também das diferentes formas que possam trabalhar os jogos e brincadeiras e como eles são introduzidos nesse CEIM.

A pesquisa é ampla em seus contornos sobre o assunto, incitam cada vez mais estudos, que conduzam novas descobertas sobre a influência dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças na Educação Infantil.

## REFERÊNCIAS

BACH, Eliane Loreni; PERANZONI, Vaneza Cauduro. **A história da Educação Infantil no Brasil: fatos e uma realidade.** Revista digital efdeportes.com, Buenos Aires n. 192, maio de 2014. Disponível em <http://www.efdeportes.com/>. Acesso: 18 de maio de 2022.

BRASIL. Constituição (1988) **Constituição da República Federativa do Brasil.** 27. ed. Brasília: Câmara dos Deputados, Coordenação das Publicações, 2007.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2017. Disponível em: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base&ved=2ahUKEwjfi9Ksq7X7AhW5GbkGHU9ODuAQFnoECAwQAQ&usq=AOvVaw3U4wC6lQfv0YkGwR65vVY2> . Acesso : 15 de novembro de 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil /** Secretaria de Educação Básica. – Brasília : MEC, SEB, 2010.

\_\_\_\_\_. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: MEC, 1996. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/Ccivil\\_03/leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/Ccivil_03/leis/L9394.htm). Acesso em: 20 de maio de 2022.

\_\_\_\_\_. **Lei nº 12.796, de 4 de abril de 2013.** Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para dispor sobre a formação dos profissionais da educação e dar outras providências. Disponível em : [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/ato2011-2014/2013/lei/l12796.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2011-2014/2013/lei/l12796.htm). Acesso em: 22 de novembro de 2021.

\_\_\_\_\_. **Lei Nº 8.069, De 13 De Julho De 1990.** Disponível : [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l8069.htm#:~:text=IV%20%2D%20brincar%2C%20praticar%20esportes%20e,buscar%20ref%C3%BAgio%2C%20aux%C3%ADlio%20e%20orienta%C3%A7%C3%A3o](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm#:~:text=IV%20%2D%20brincar%2C%20praticar%20esportes%20e,buscar%20ref%C3%BAgio%2C%20aux%C3%ADlio%20e%20orienta%C3%A7%C3%A3o). Acesso em : 16 de novembro de 2021

\_\_\_\_\_. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, MEC/SEF, 1998. Disponível : <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume2.pdf> Acesso : 30 de junho de 2022.

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.

FREIRE, Adriani. Formação de educadores em serviço: construindo sujeitos, produzindo singularidades. In: KRAMER, Sonia et al.(Org.) **Infância e educação infantil.** Campinas, SP: Papirus, 2012. (Coleção Prática Pedagógica).

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. Editora Atlas SA – São Paulo, 2002.

GIOCA, Maria Inez. **O jogo e a aprendizagem na criança de 0 a 6 anos**. Belém: UNAMA, 2001. Disponível em : [https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as\\_sdt=0%2C5&q=GIOCA%2C+Maria+Inez.+O+jogo+e+a+aprendizagem+na+crian%C3%A7a+de+0+a+6+anos.+Bel%C3%A9m%3A+UNAMA%2C+2001.&btnG=#d=gs\\_qabs&t=1668658293542&u=%23p%3DBrcF0hc0ingJ](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=GIOCA%2C+Maria+Inez.+O+jogo+e+a+aprendizagem+na+crian%C3%A7a+de+0+a+6+anos.+Bel%C3%A9m%3A+UNAMA%2C+2001.&btnG=#d=gs_qabs&t=1668658293542&u=%23p%3DBrcF0hc0ingJ). Acesso: 16 de novembro de 2022.

GONÇALVES, Elisa Pereira. **Iniciação à pesquisa científica**. Campinas, SP: Editora Alínea, 2001. 5° edição.

HORN, M. da G. S. Sabores, cores, sons, aromas: a organização dos espaços na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2004. Disponível em: [https://scholar.google.com.br/scholar?hl=ptBR&as\\_sdt=0%2C5&q=HORN%2C+M.+da+G.+S.+Sabores%2C+cores%2C+sons%2C+aromas%3A+a+organiza%C3%A7%C3%A3o+dos+espa%C3%A7os++na+educa%C3%A7%C3%A3o+infantil.+Porto+Alegre%3A+Artmed%2C+2004&btnG=#d=gs\\_qabs&t=1668679241583&u=%23p%3DVFOxiRSb06AJ](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=ptBR&as_sdt=0%2C5&q=HORN%2C+M.+da+G.+S.+Sabores%2C+cores%2C+sons%2C+aromas%3A+a+organiza%C3%A7%C3%A3o+dos+espa%C3%A7os++na+educa%C3%A7%C3%A3o+infantil.+Porto+Alegre%3A+Artmed%2C+2004&btnG=#d=gs_qabs&t=1668679241583&u=%23p%3DVFOxiRSb06AJ). Acesso em : 16 de novembro de 2022.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: O jogo, a Criança e a Educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo e a brincadeira e a educação (Org.)**; 13. Ed- São Paulo: Cortez 2010.

KNECHTEL, Maria do Rosário. **Metodologia da pesquisa em educação: uma abordagem teórico-prática dialogada**. Curitiba: Intersaberes, 2014.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem Escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PASCHOAL, Jaqueline Delgado; MACHADO, Maria Cristina Gomes. **A história da Educação Infantil: Retrocessos e desafios dessa modalidade educacional**. Revista HISTEDR On line, Campinas, n.33, p.78-95, mar.2009. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/312889065> A historia da educacao infantil no Brasil avancos retrocessos e desafios dessa modalidade educacional. Acesso: 15 de maio de 2022.

PIAGET, Jean. **Psicologia e pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

PENTEADO, Heloísa Dupas **Jogo e formação de professores: videopsicodrama pedagógico** In KISHIMOTO, Tizuko M (org) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**; 8 ed. São Paulo: Cortez, 2005.

SOUZA, De Vargas Ingobert; **Programa Sócio Educativo:** “Oficina de Contação de História e Construção de brinquedos Usando Sucata.” Disponível em: <https://pedagogiaaopedaleta.com/reciclar-recriar-e-transformar-para-poder-brincar-na-educacao/>. Acesso: 16 de novembro de 2022.

**APÊNDICE A – TERMO DE AUTORIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO COPARTICIPANTE****TERMO DE AUTORIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO COPARTICIPANTE**

Eu, (nome do dirigente), ocupante do cargo de \_\_\_\_\_ no \_\_\_\_\_, autorizo a realização nesta instituição (ou local indicado) a pesquisa: A influência dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças na educação infantil, sob a responsabilidade do(s) pesquisador(res) Suhelen Cristiny Carlos Santos, Taiane Ferreira Dias e Wanicléia dos Santos da Conceição, tendo como objetivo primário analisar a influência dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças na educação infantil.

Afirmo que fui devidamente orientado sobre a finalidade e objetivos da pesquisa, bem como sobre a utilização de dados exclusivamente para fins científicos e que as informações a serem oferecidas para o pesquisador serão guardadas pelo tempo que determinar a legislação e não serão utilizadas em prejuízo desta instituição e/ou das pessoas envolvidas, inclusive na forma de danos à estima, prestígio e/ou prejuízo econômico e/ou financeiro. Além disso, durante ou depois da pesquisa é garantido o anonimato dos sujeitos e sigilo das informações.

Esta instituição está ciente de suas corresponsabilidades como instituição coparticipante do presente projeto de pesquisa, e de seu compromisso no resguardo da segurança e bem-estar dos participantes da pesquisa nela recrutados, dispondo da infraestrutura necessária para tal.

São Mateus, \_\_ (dia) \_\_ de \_\_ (mês) \_\_ de 2022.

---

Assinatura do responsável e carimbo e ou CNPJ da instituição coparticipante

## APÊNDICE B - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, VOZ E SOM

### TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, VOZ E SOM

Eu, \_\_\_\_\_, portador(a) do CPF \_\_\_\_\_, AUTORIZO aos acadêmicos do Curso de Pedagogia ingressantes na Universidade Vale do Cricaré-UNIVC, a utilizar a minha imagem, em todo e qualquer material entre imagens de vídeo, fotos e voz, capturados no Projeto de Conclusão de Curso: A influência dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças na educação infantil. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior, das seguintes formas: (I) out-door; (II) busdoor; (III) folhetos em geral (encartes, mala direta, catálogo, etc.); (IV) folder de apresentação; (V) anúncios em revistas e jornais em geral; (VI) homepage; (VII) cartazes; (VIII) back-light; (VIV) mídia eletrônica (painéis, vídeo-tapes, televisão, cinema, programa para rádio, entre outros). Por meio desta autorização ora concedida, autorizo aos acadêmicos do Curso de Pedagogia ingressantes na Centro Universitário Vale do Cricaré-UNIVC, ainda a realizar nas imagens e sons captados, cortes, reduções e edições. Esta autorização não gera e não gerará no futuro e também não ensejará interpretação de existir quaisquer vínculos ou obrigações trabalhistas, securitárias, previdenciária, indenizatória, ou mesmo empregatícia, entre o(a) cedente e os Acadêmicos.

**DECLARO**, portanto, que estou de acordo com essas imagens, que não violam os direitos de imagem e de privacidade do cedente, e que tenho ciência que este material constituído por imagens e sons pertence exclusivamente **ao Projeto de Conclusão de Curso dos acadêmicos do Curso de Pedagogia do Cento Universitário Vale do Cricaré - UNIVC** que poderá usá-lo a seu exclusivo critério.

São Mateus, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_\_\_.

---

Assinatura do Cedente

## APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO SOBRE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

1. Quais são as práticas lúdicas mais utilizadas no ambiente educacional?

- A) Jogos e Brincadeiras
- B) leitura de histórias com fantoche
- C) Jogos Tecnológicos
- D) Jogos com materiais recicláveis

2. Diante o uso das brincadeiras como práticas lúdicas, o que melhorou no desenvolvimento cognitivo das crianças?

- A) Habilidade, Curiosidade, Imaginação
- B) Frustração, Irritabilidade, Dificuldade
- C) Afetividade, Desenvolvido psicomotor, Concentração
- D) As Crianças melhoram em um todo na sua integralidade.

3. Diante das especificidades das crianças menores, há dificuldade de estabelecer as Brincadeiras para que haja um pleno desenvolvimento?

- A) Sempre
- B) Às vezes
- C) Nunca
- D) Outros

4. Os Professores fazem uso de materiais recicláveis ou diferenciados para construir jogos em sala de sala junto com as crianças?

- A) Sempre
- B) Às vezes
- C) Nunca
- D) Outros

5. Nas instituições de ensino escolar existe um espaço para as crianças fazerem o uso de jogos, livros e outros entretenimento envolvendo o brincar?

- A) Sim
- B) Não
- C) Nunca
- D) Outros

Enviado:

<https://docs.google.com/forms/d/190h8CfsttkrDvaSD9ssedqUV6SUjzSRUYDdjfPSyoZl/edit?chromeless=1>

6. Dentro do Currículo do município é reforçado o Brincar e o Educar segundo o que a BNCC propõe?

- A) sempre
- B) As vezes
- C) Nunca
- D) Outros

Enviado:

[https://docs.google.com/forms/d/1xZsmiB1lqnti2l8vONAEkhwFrkNpy0jWogxUUqvMhl/viewform?chromeless=1&edit\\_requested=true](https://docs.google.com/forms/d/1xZsmiB1lqnti2l8vONAEkhwFrkNpy0jWogxUUqvMhl/viewform?chromeless=1&edit_requested=true)

7. Qual a função Educativa dos jogos na aprendizagem das crianças?

- a) Proporcionar a socialização, concentração, estímulo, habilidades e competências.
- b) Proporcionar aulas de ensino aprendizagem mais atrativas e dinâmicas.
- c) Proporcionar o desenvolvimento cognitivo das crianças.
- d) Proporcionar o desenvolvimento psicomotor, afetivo, cognitivo.

8. Qual a importância dos jogos e brincadeiras na Educação infantil?

- a) Desenvolver o raciocínio lógico da criança em um todo.
- b) Possibilita a criança a construção do seu próprio conhecimento.
- c) Possibilita a criança no desenvolvimento da aprendizagem da realidade e imaginação.
- d) Possibilita aos professores utilizar as brincadeiras de forma mais lúdica de acordo com a vivência da criança.

9. Os Professores recebem curso de capacitação de jogos e brincadeiras para ser aplicado na Educação Infantil?

- A) Sempre
- B) As vezes
- C) Nunca
- D) Outros

Enviado:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScSi1b8IEosanmYPWQQz67lpkU6o0TwHJcznyZj8lrkLJa4VQ/formResponse?chromeless=true>

## **APÊNDICE D – PLANO DE AULA APLICADO PARA A PRÉ ESCOLA.**

### **PROPOSTA DA ATIVIDADE**

**NÍVEL:** Crianças pequenas (4 anos a 5 anos e 11 meses)

**ACADÊMICAS :** Suhelen Cristiny Carlos Santos, Taiane Ferreira Dias e Wanicléia dos Santos da Conceição

**CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:** O Eu, O Outro e o Nós / Corpo, gestos e movimentos, Espaços, tempos, quantidades relações e transformações

**OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO A SEREM TRABALHADOS:**

(EI03EO03) Ampliar relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação

(EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.

(EI03ET07) Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre uma sequência.

**TEMA /BRINCADEIRA:** Salta Bambolês, Dentro e Fora, Salta Números, Caixa dos Comandos e Bingo de Letras

**MATERIAIS/ESPAÇO:**

Local: Pátio do CEIM por ser um espaço amplo (evitar acidentes)

**MATERIAIS:**

- Bambolês;
- E.V.A;
- Tesoura sem ponta;
- Fita crepe;
- Caixa de papelão;
- Meia pérola;
- Bingo impresso;

### COMO BRINCAR:

**Salta Bambolês:** Será posicionado 6 Bambolês em duas colunas de 3, uma criança ficará no último bambolê de uma das colunas, uma das acadêmicas ficará na outra ponta do lado oposto, ficando assim frente a frente com o aluno. A criança deverá repetir todos os movimentos e gestos propostos, desde a pular de um bambolê ao outro e bater palmas como num espelho.

**Dentro e Fora:** Ainda com os bambolês na mesma posição da brincadeira anterior, será posicionada uma criança ao lado de cada bambolê, e conforme for comandado ele entrará ou sairá do bambolê até que o mesmo erre e outra criança fique em seu lugar.

**Salta Números:** Será colocado no chão 5 colunas com quadrados de e.v.a em forma crescente com números indicadores de quantidade onde o aluno deverá contar a quantidade dos quadrados, além de observar cores texturas e a figura geométrica, em seguida deverá pular ao lado de cada quadrado enquanto conta o número de peças coladas em cada colunas.

**Caixa dos Comandos:** Será apresentado uma caixa com várias fichas dentro onde cada criança deverá tirar uma ficha e executar a tarefa pedida na ficha, como imitar um gato, dar um grito, cantar uma música favorita ...

**Bingo de Letras:** Será distribuídas cartelas de bingo de letras e a criança deverá observar se as letras sorteadas estão ou não em sua cartela e assim marcar as que encontrarão.