

PROJETO DE ENSINO EM PEDAGOGIA-LICENCIATURA

Daiane Valéria Muller¹

INTRODUÇÃO

A Educação Infantil esta cada dia ganhando um espaço de interesse na sociedade, uma vez que as crianças estão sendo inseridas na Educação Infantil cada vez mais cedo por motivos diversos.

Os jogos e brincadeiras desempenham um papel fundamental na educação infantil, pois proporcionam uma série de benefícios cognitivos, sociais e emocionais às crianças. O problema reside no fato de que, em muitos casos, o sistema educacional ainda subestima a importância dessas atividades lúdicas, priorizando o ensino formal desde cedo (Lira, 2014). Isso pode resultar em crianças menos motivadas, com dificuldades de concentração e menor capacidade de interação social. Portanto, é crucial justificar a inclusão de jogos e brincadeiras na educação infantil, uma vez que essas atividades contribuem significativamente para o desenvolvimento integral da criança.

3774

A educação infantil enfrenta um desafio significativo, à medida que as crianças são expostas cada vez mais cedo a ambientes acadêmicos formais. Isso resulta em uma pressão excessiva sobre os pequenos, prejudicando o desenvolvimento saudável e natural de suas habilidades (Martins, et al., 2020).

Através da observação de diferentes teorias e abordagens pedagógicas, ficou claro que os jogos e brincadeiras não são apenas formas de entretenimento, mas sim meios pelos quais as crianças exploram o mundo ao seu redor, experimentam diferentes papéis sociais, desenvolvem habilidades motoras e resolvem problemas de maneira criativa. Além disso, a interação com os colegas durante os jogos e brincadeiras promove o desenvolvimento de habilidades sociais, como a cooperação, a comunicação e a resolução de conflitos (Oliveira, 2015).

O problema reside na falta de valorização dos jogos e das brincadeiras como ferramentas de aprendizagem. Em muitos sistemas educacionais, a educação infantil é

¹Graduada em Pedagogia- Universidade Pitágoras Unopar Anhaguera.

frequentemente vista como um estágio preparatório para o ensino fundamental, e as atividades lúdicas são subestimadas ou negligenciadas. Isso pode resultar em crianças desmotivadas, ansiosas e com dificuldades de concentração, comprometendo seu desenvolvimento integral.

1 TEMA

O projeto de ensino sobre "A Importância dos Jogos e do Brincar na Educação Infantil" é uma iniciativa valiosa para promover o desenvolvimento saudável das crianças e enriquecer sua experiência de aprendizado.

A brincadeira é muito importante na vida das pessoas. Desde bebês temos contato com o mundo exterior e é através de brincadeiras que um adulto consegue interagir com um bebê. Através do brincar se aprende muito sobre a vida e o mundo ao redor. A brincadeira é a atividade mais nobre da infância, e recusar sua importância na escola é renunciar da história de aprendizagem.

O papel do educador possibilita experiências em diversas situações de aprendizagem, há a necessidade de um planejamento adequado, o educador deve aproveitar inúmeras situações para instigar os educandos as novas descobertas para desvendar situações problemas e para que isso ocorra é necessário aplicar de forma correta os conteúdos de acordo com cada faixa etária e de acordo com as necessidades de cada um.

É através do jogo/ brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitivista, sendo livre para determinar suas próprias ações, o jogo/ brinquedo estimula a curiosidade e a autoconfiança, proporcionando desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção. Assim crescemos e através da brincadeira desenvolvemos muitas habilidades. Durante a vida escolar entramos em contato com diversas técnicas de ensino.

O objetivo deste trabalho é destacar a importância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil como ferramentas fundamentais para o desenvolvimento integral das crianças. Através da análise e discussão desse tema, pretende-se conscientizar pais e educadores sobre a relevância de priorizar atividades lúdicas no currículo educacional das crianças em idade pré-escolar.

Além disso, busca-se demonstrar como a inclusão estratégica de jogos e brincadeiras pode contribuir para o estímulo da criatividade, curiosidade, habilidades socioemocionais e cognitivas das crianças, preparando-as de forma mais eficaz para enfrentar os desafios da

vida e do aprendizado.

1 JUSTIFICATIVA

A justificativa para priorizar os jogos e as brincadeiras na educação infantil é clara. Essas atividades proporcionam um ambiente de aprendizagem que é natural e divertido para as crianças, permitindo-lhes explorar, experimentar e descobrir o mundo ao seu redor de maneira ativa e autônoma. Além disso, os jogos e as brincadeiras contribuem para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras, sociais e emocionais essenciais. A inclusão adequada dessas atividades no currículo infantil tem o objetivo de criar um ambiente de ensino mais acolhedor e engajador, onde as crianças sintam entusiasmo pelo aprendizado desde cedo.

O objetivo primordial é promover um desenvolvimento infantil saudável e integral, preparando as crianças para a vida e o aprendizado. Isso envolve cultivar a curiosidade natural, a criatividade, o pensamento crítico e a capacidade de resolução de problemas desde a infância. Os jogos e as brincadeiras servem como ferramentas pedagógicas poderosas para alcançar esse objetivo, fornecendo uma base sólida para o sucesso acadêmico futuro e para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais valiosas.

3776

Dessa forma faz-se necessário que a escola ofereça aos alunos desde os primeiros anos de escolarização, oportunidades de leitura e escrita, é um processo contínuo, permanente, em nossa sociedade a escrita desempenha um papel fundamental. Os professores normalmente se preocupam com a alfabetização tradicional e se esquecem de que cada aluno tem seu tempo e precisa ser estimulado, deixando de lado os jogos, que são instrumentos facilitadores da alfabetização. Jogando a criança compara, calcula, analisa, associa, além de estar desenvolvendo habilidades, criatividade e conhecimentos, o trabalho com jogos visa a contribuir para que as crianças possam adquirir habilidades e competências.

1 PARTICIPANTES

Os principais participantes deste projeto sobre a importância dos Jogos e do brincar na educação infantil são:

- **Educadores e Professores:** Os educadores da educação infantil desempenham um papel fundamental na implementação deste projeto. Eles serão responsáveis por planejar e

conduzir atividades educativas que incorporam o brincar, além de orientar as crianças no processo de aprendizado por meio das brincadeiras.

- **Crianças:** As crianças são os destinatários principais deste projeto. Elas participarão ativamente das atividades práticas, jogos e brincadeiras que visam promover seu desenvolvimento físico, emocional, social e cognitivo. O projeto visa proporcionar a elas uma experiência enriquecedora de aprendizado por meio do brincar.

- **Pais e Responsáveis:** Os pais desempenham um papel crucial no apoio ao projeto. Eles serão convidados a participar de workshops, palestras e eventos que os ajudarão a entender a importância do brincar na educação infantil e como podem apoiar o desenvolvimento de seus filhos por meio das brincadeiras.

Além desses participantes principais, outros membros da comunidade educacional, como diretores de escolas, coordenadores pedagógicos e psicólogos infantis, podem estar envolvidos no projeto, fornecendo orientação e apoio adicionais para garantir o seu sucesso. A colaboração entre todos os participantes é essencial para alcançar os objetivos do projeto e promover uma educação infantil de alta qualidade.

1. OBJETIVOS

3777

O projeto "A importância dos Jogos e do Brincar na Educação Infantil" tem como objetivo principal promover uma compreensão profunda da importância do brincar no desenvolvimento infantil. Ao longo deste projeto, buscamos alcançar os seguintes objetivos:

- **Compreender o papel do brincar no desenvolvimento infantil:** Vamos explorar as bases teóricas que sustentam a ideia de que o brincar não é apenas uma atividade lúdica, mas uma ferramenta vital para o desenvolvimento físico, emocional, social e cognitivo das crianças.

- **Reconhecer os diferentes tipos de brincadeiras e seu impacto educacional:** Investigaremos uma variedade de brincadeiras, desde jogos estruturados até brincadeiras livres, e examinaremos como cada uma delas contribui para o aprendizado das crianças.

- **Promover a criatividade, socialização e desenvolvimento cognitivo:** Durante o projeto, realizaremos atividades práticas que demonstrarão como o brincar pode promover a criatividade, melhorar as habilidades sociais e estimular o pensamento crítico e a resolução de problemas nas crianças.

- **Envolver os pais e a comunidade:** Reconhecemos que o apoio dos pais e da comunidade é fundamental para o sucesso deste projeto. Realizaremos eventos e workshops para envolver os pais no entendimento e na promoção do brincar como parte integrante da educação infantil.

1. PROBLEMATIZAÇÃO

A problematização em um projeto educacional sobre a importância do brincar na educação infantil ajuda a definir questões-chave que o projeto pretende abordar e solucionar. Aqui estão cinco problematizações que podem ser exploradas neste projeto:

- **Desvalorização do Brincar:** Como a sociedade moderna, muitas vezes focada em resultados acadêmicos, tende a subestimar o valor do brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil, e como isso afeta as crianças?
- **Falta de Compreensão dos Benefícios:** Como muitos educadores, pais e cuidadores não compreendem completamente os benefícios do brincar na promoção do desenvolvimento físico, social, emocional e cognitivo das crianças?
- **Falta de Integração do Brincar na Educação Formal:** Como as instituições de educação infantil, frequentemente focadas em métodos tradicionais de ensino, podem incorporar de forma eficaz o brincar como uma ferramenta de aprendizado?
- **Papel dos Pais na Promoção do Brincar:** Como os pais podem ser envolvidos de maneira eficaz para apoiar o brincar como parte do desenvolvimento infantil de seus filhos?
- **Desigualdade de Acesso ao Brincar:** Como a desigualdade socioeconômica pode limitar o acesso das crianças a ambientes e recursos de brincar enriquecedores, e como isso afeta seu desenvolvimento?

Essas problematizações fornecem uma base sólida para o projeto, permitindo que os participantes explorem, discutam e abordem essas questões ao longo do programa educacional. Cada uma delas pode ser desdobrada em atividades específicas, pesquisa, discussões e ações práticas para promover uma compreensão mais profunda e eficaz da importância do brincar na educação infantil.

1 REFERENCIAL TEÓRICO

As brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento físico e mental da criança, trabalhar com jogos possibilita uma visão mais ampla e facilita a assimilação de conteúdos desafiando-os para a construção de uma aprendizagem. O jogo faz parte de um grupo de habilidade que está diretamente ligado a aprendizagem, auxiliando na memória, assim facilitando o aprendizado de algo que se queira ensinar. É através do jogo/ brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitivista, sendo livre para determinar suas próprias ações. Segundo ele, o jogo/ brinquedo estimula a curiosidade e a autoconfiança, proporcionando desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção (ARANHA, 2019).

Segundo Bréscia (2013), é necessário que a criança valorize seu conhecimento, e através dos jogos conhecer a si própria e as pessoas que cercam. Muita coisa mudou, o mundo se modernizou, as crianças possuem novos interesses e vivem em uma era totalmente digitalizada, nas quais as brincadeiras perderam seu sentido, a famosa internet dominou essa geração. Numa era como essa, os educadores precisam usar de toda sua habilidade para despertar o interesse de seus alunos.

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante. (CORSI, LIMA, 2015).

Segundo Fonterrada (2015), o educador é o mediador e deve estar preparado para a aplicação de recursos lúdicos criando condições para que as crianças explorem seus movimentos, manipulem materiais e resolvam situações problemas. Os jogos acompanham e fazem parte da vida e do cotidiano da criança desde os tempos antigos até o presente momento. Através das brincadeiras as crianças desenvolvem o pensamento, criatividade e a linguagem e através disso se preparam para se tornarem cidadãos responsáveis e autônomos contribuindo para construção de um futuro melhor para a humanidade. O jogo, diferente do brincar tem regras pré-estabelecidas, tempo que as crianças terão que respeitar, a cooperação e o trabalho em equipe, é através do jogo que os educandos aprendem o respeito, capacidade de resolução de problemas, estratégia e o convívio social.

Durante o jogo, a criança se expressa de maneira própria, aprendendo a comunicar-se com as pessoas ao seu redor, o jogo torna-se fundamental na vida dos alunos pois é através

do jogo que os alunos desenvolvem melhor sua fala, escrita e gestos. O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas, como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos, culturais a serem vinculados na escola (JOLY, 2013).

O jogo é um importante aliado para o ensino pois através dos jogos a criança é desafiada, e através dos jogos as crianças não só aprendem a ganhar como também aprendem a perder, isso faz parte da vida da criança. Os jogos não são apenas uma forma de entretenimento, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Através das brincadeiras as crianças inventam, descobrem e aprendem dessa maneira, pode-se dizer que o jogo é importante, não somente para incentivar a imaginação nas crianças, mas também para auxiliar no desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas (LOUREIRO, 2013).

A diferenciação de papéis se faz presente, no “faz de conta, “quando as crianças brincam como se fossem pai, a mãe, o filho, o médico, o paciente, heróis e vilões, imitando e recriando personagens observando ou imaginando em suas vivencias. Através da brincadeira de faz de conta a criança pode reviver situações que lhe causam alegria, ansiedade, como a criança lida com estes sentimentos no jogo de faz de conta.

Quando falamos em ludicidade, estamos identificando as diferentes atividades e práticas interativas inseridas nos espaços escolares, como: jogos, brincadeiras, dinâmicas e outras formas de dinamizar e tornar as aulas de educação infantil, mais prazerosas, diversificadas e criativas para alunos e professores. Especialmente por permitir uma melhor interação das crianças com o objeto de estudo.

Pensando assim, devemos compreender a ludicidade as brincadeiras como ferramenta educacional que fomenta as práticas educativas, possibilitando atividades recreativas e construtivas que desenvolvem competências e habilidades necessárias à socialização, desenvolvimento cognitivo, socioemocional e motor das crianças. No entanto, nos implica pensar na necessidade de trabalhar com o lúdico considerando o seu lado educativo e recreativo, estimulando; brincadeiras espontâneas e direcionadas (PIERS; RIZZI; HAYDT, 2015).

É inquestionável a importância das brincadeiras e da ludicidade para o desenvolvimento infantil. De acordo com as novas propostas pedagógicas as mesmas estão

pautadas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), dentro dela, apresentando os seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento da criança: que é o conviver, o brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se (ROUSSEAU, 2015).

Faz se necessário ainda apresentar os seis direitos de aprendizagem da criança onde a BNCC estabelece também que os campos de experiências que são fundamentais para que a criança possa aprender de forma lúdica e prazerosa, sendo eles: O eu, o outro e o nós, corpo, gesto e movimento, traços, sons cores e formas, escuta, fala, pensamento e imaginação e espaço, tempos, quantidades, relações e transformações. Nesse contexto a brincadeira é, portanto, uma parte fundamental da aprendizagem e desenvolvimento da criança, momento em que ela exercita todos os seus direitos estabelecendo contato com os campos de experiência, como protagonista de seu desenvolvimento.

Portanto atividades lúdicas como as brincadeiras contribuem no desenvolvimento infantil de forma decisiva, construindo um adulto que acredita em seu potencial transformador, cultivando dentro de si uma forte vontade de viver em um mundo melhor. A criança explora, coleta, seleciona, coleciona e constrói conforme a sua vontade e/ou através de observações de experiências anteriores. Assim, ela aprende a elaborar suas reflexões, estratégias, independência e criatividade, permitindo que aumente a sua experiência e do grupo na qual está inserida (SANTOS, 2015).

As atividades lúdicas são aquelas que fazem parte do universo da criança, como jogos e brincadeiras. São atividades livres, não impostas e realizadas com espontaneidade. Além de educar, elas representam a forma da criança se expressar, uma maneira física e mental de desenvolver habilidades sociais, emocionais e cognitivos, considerando que brincar totalmente faz parte mentalidade de uma criança, é de suma importância que a diversão seja utilizada de forma inteligente para estimular o aprendizado, tanto em casa quanto na escola (TEIXEIRA, 2015).

Por outro lado, é também missão de pais e educadores impor limites, de tal maneira que a criança aprenda a separar a hora certa de brincar. Não podemos negar que a capacidade de uma atividade lúdica prender a atenção e manter a criança focada é muito maior do que qualquer atividade formal, impositiva e sem diversão.

A diferença entre a criança brincar em casa e na escola e que em casa é que em casa ela brinca por brincar e na escola a brincadeira tem propósito didático, e o papel do educador nesse meio. Na escola, a criança aprende brincando ao mesmo tempo que compartilha suas

experiências com diversos outros colegas, logo, ela está aprendendo não só a dividir o espaço, mas também a ouvir e respeitar diferentes visões e opiniões (VYGOTSKY, 2014).

Além disso, a figura do professor como mediador do conhecimento é fundamental. É ele quem organiza as atividades, o tempo, o espaço, e enriquece o cotidiano dos alunos, ao mesmo tempo que acompanha o desenvolvimento individual de cada um deles. As brincadeiras nas escolas não são apenas um passatempo e/ou apenas para preencher o tempo antes de bater o sinal para a saída. Mas o professor deve utilizar as brincadeiras, tudo o que envolve ludicidade para tornar as aulas mais dinâmicas, interessantes, participativas e inclusivas. Permitido aos alunos o envolvimento, a construção de ideias, opiniões, conhecimentos, o respeito mútuo (NISBET, 2013).

O brincar produz prazer, tornando o aprendizado mais fácil e desejado. Neste contexto, o brinquedo, o brincar, o jogo, a brincadeira é um facilitador para essa inserção no ambiente escolar. Assim, compreende-se que o lúdico pode fazer parte do aprendizado, colaborando de maneira considerável para a evolução do aluno. Participando não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento pleno (TEIXEIRA, 2015).

Considerando que a ludicidade tem contribuído de forma eficaz para o desenvolvimento pleno desse aluno. No entanto, ainda se vê resistências de alguns professores, sobre a utilização do lúdico em sala de aula da Educação Infantil. Logo, percebe-se a existência de uma desvalorização da ludicidade do ponto de vista da educação formal, pois muitos a colocam em oposição ao trabalho, associando a brincadeira ao que chamam de perda de tempo (NISBET, 2013).

Tendo em vista essa e outras situações, que ocorrem no cotidiano da escola, a futura traz a discussão sobre a importância do lúdico na aprendizagem e desenvolvimento da criança. Por conseguinte, para entender essa relevância, a pesquisa está trazendo à baila algumas falas de autores que poderão corroborar essa concepção (SANTOS, 2015).

1 METODOLOGIA

A metodologia empregada para a revisão da literatura sobre a importância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil envolveu um processo estruturado e meticuloso. No início, a pergunta de pesquisa foi cuidadosamente formulada, a fim de delinear claramente o escopo do estudo e direcionar a busca por literatura.

A etapa seguinte consistiu na identificação de fontes de informação relevantes.

Foram conduzidas pesquisas em diversas bases de dados acadêmicas, como PubMed, Google Scholar, bem como consultas às bibliotecas. A utilização de palavras-chave específicas desempenhou um papel fundamental na localização de artigos relacionados ao tema.

Na sequência, foram estabelecidos critérios de inclusão, considerando fatores como o período de publicação, idioma e tipo de estudo. Uma triagem inicial foi realizada com base nos títulos e resumos dos artigos, permitindo a inclusão apenas daqueles que demonstraram relevância direta para a pergunta de pesquisa.

Os artigos selecionados foram então submetidos a uma leitura minuciosa e a uma análise crítica. Esta análise abordou a qualidade metodológica dos estudos, avaliando aspectos como a composição da amostra, os métodos de coleta de dados e a análise estatística. O objetivo era determinar a confiabilidade e a validade das descobertas apresentadas nos artigos.

Posteriormente, os estudos foram sintetizados e categorizados com base em temas ou resultados similares. Isso permitiu a identificação de tendências na literatura e a organização dos estudos em áreas específicas relacionadas à importância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil.

A revisão de literatura foi finalmente estruturada em seções lógicas, que incluíam introdução, revisão de estudos anteriores, métodos, resultados e discussão. Cada seção apresentava as principais descobertas e conceitos-chave, e estabelecia conexões entre os estudos revisados.

Todas as fontes utilizadas foram devidamente citadas e referenciadas de acordo com o formato de citação e estilo de referência apropriados, assegurando a integridade acadêmica do trabalho. Por fim, vale destacar que a revisão de literatura foi revisada e atualizada conforme necessário, incorporando novos estudos e informações relevantes à medida que surgiram. Essa metodologia proporcionou uma base sólida para a compreensão da importância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil e sua relevância para o desenvolvimento das crianças.

I CRONOGRAMA

Semana	Atividade	Responsável
Semana I	Apresentação do projeto e seus objetivos	Coordenador do Projeto

Semana 2	Pesquisa inicial sobre o brincar na infância	Professores
Semana 3	Palestra sobre o desenvolvimento infantil	Palestrante convidado
Semana 4	Discussão em grupo sobre o papel do brincar	Professores e Alunos
Semana 5	Apresentação de diferentes tipos de brincadeiras	Professores
Semana 6	Oficinas práticas de brincadeiras criativas	Professores
Semana 7	Atividades em sala de aula com foco no brincar	Professores
Semana 8	Workshops para pais sobre a importância do brincar	Professores
Semana 9	Observação de como as crianças interagem com o brincar	Professores
Semana 10	Discussão em grupo sobre os resultados da observação	Professores e Alunos
Semana 11	Apresentação de projetos individuais das crianças sobre o brincar	Alunos
Semana 12	Evento de encerramento do projeto	Todos os participantes

1 RECURSOS

3784

Recursos Humanos	Recursos Didáticos	Recursos de Comunicação
- Educadores e professores	- Livros sobre o brincar na educação infantil	- Materiais de divulgação, como folhetos informativos e cartazes
- Palestrantes convidados		
- Voluntários	- Artigos acadêmicos sobre o tema	- Website ou página de redes sociais para compartilhar informações e recursos online
	- Materiais de escrita, papel, cartazes e outros materiais de sala de aula	
	- Jogos educacionais e brinquedos adequados à faixa etária das crianças	- Convites para eventos e workshops

1 AVALIAÇÃO

A avaliação é uma parte crucial de qualquer projeto educacional, pois permite medir o sucesso e identificar áreas que podem ser melhoradas. No caso do projeto "A Importância

dos Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil", a avaliação deve ser contínua e abranger diversos aspectos. Aqui estão algumas maneiras de avaliar o projeto:

- **Avaliação do Desenvolvimento das Crianças:** Observação do comportamento das crianças ao longo do projeto para identificar mudanças positivas em áreas como criatividade, socialização e resolução de problemas. Coleta de feedback das crianças sobre suas experiências e sentimentos em relação ao brincar na educação infantil.
- **Avaliação das Atividades Práticas:** Avaliação das atividades práticas realizadas ao longo do projeto para determinar se atingiram os objetivos de aprendizado. Coleta de feedback dos educadores, pais e voluntários sobre a eficácia das atividades.
- **Avaliação do Engajamento dos Pais:** Verificação do envolvimento dos pais por meio da participação em workshops, eventos e discussões. Coleta de feedback dos pais sobre o valor percebido do projeto e suas percepções sobre o brincar na educação infantil.
- **Avaliação da Compreensão e Apoio dos Educadores:** Avaliação da compreensão dos educadores em relação à importância do brincar e sua capacidade de incorporar atividades lúdicas em sua prática. Feedback dos educadores sobre como o projeto impactou suas abordagens de ensino.
- **Avaliação do Impacto Global:** Análise de dados quantitativos, como resultados de testes ou avaliações padronizadas, para avaliar o impacto geral do projeto no aprendizado das crianças. Coleta de depoimentos ou histórias de sucesso que ilustrem os benefícios do brincar na educação infantil.
- **Avaliação do Feedback Geral:** Realização de pesquisas ou entrevistas com todos os participantes, incluindo crianças, pais, educadores e palestrantes convidados, para obter feedback aberto sobre o projeto como um todo.
- **Avaliação da Sustentabilidade:** Avaliação de como as práticas de brincar na educação infantil foram incorporadas à rotina educacional após o projeto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Toda criança necessita dos jogos e das brincadeiras para o seu desenvolvimento e aprendizagem. O brincar é essencial na formação do processo físico cognitivo do educando. O professor deve fazer uso das brincadeiras na prática pedagógica, estimular os alunos para o processo educacional através do lúdico.

O educador tem um papel muito importante na vida da criança, ele pode influenciar

de forma positiva, como também de forma negativa, por isso é necessário a conscientização de que promover as brincadeiras nas séries iniciais é tão importante como na Educação Infantil, faz com que os alunos interajam mais no processo educativo e aprendam com muito mais entusiasmo, além do brincar ser fundamental para o crescimento infantil.

Assim partiu da hipótese o lúdico como recurso, método e estratégica a assimilação dos conceitos e auxílio no processo de ensino e aprendizagem. Embora se compreenda que cada aluno é único, com potencialidades diferenciadas, ainda assim, notou-se que o trabalho com o lúdico não tem sido explorado como meio de aprimorar as habilidades e potencialidades dos alunos da educação infantil.

Nesta perspectiva, é muito mais viável ensinar matemática quando utilizamos jogos. Além de ser bastante prazeroso trabalhar a alfabetização e o letramento com atividades lúdicas; jogo memória, música, parlendas, alfabeto móvel, contação de histórias. O lúdico pode ser uma ferramenta pedagógica facilitadora do processo de ensino e aprendizagem; os jogos e brincadeiras proporcionam a aquisição do conhecimento através dos aspectos cognitivos e afetivos; A brincadeira pode ser um elemento primordial para a construção das relações interpessoais da criança.

Assim, o estudo procurou mostrar como o trabalho com o lúdico transcorre dentro do processo de ensino e aprendizagem e como esse método pode auxiliar e trazer benefícios para interações que ocorrem no meio social no qual o aluno está inserido. Demonstrando que a criança através da brincadeira pode aprender regras e normas sociais, ética e conceitos morais, sem imposição e através de atividades que elas realizam com prazer.

Portanto a pesquisa desse projeto é de suma importância não somente para a escola, mas também para os pais entenderem que as brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem não é perda de tempo e muito menos que os alunos não aprendem através do brincar, pelo contrário é brincando que as crianças aprendem com mais facilidade, entusiasmo, faz com que elas venham gostar de estar na escola, pois oferecer um ensino de qualidade e dedicação vai muito além de ficar sentado numa cadeira na sala de aula, é proporcionar aos alunos algo novo, que desperta a curiosidade e nada melhor do que os jogos e as brincadeiras no processo educacional.

Conclui-se que o aspecto lúdico voltado para as crianças facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo. Enfim, desenvolve o indivíduo como um todo, sendo assim, a educação infantil deve considerar o

lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

REFERÊNCIAS

CORSI, A. M. e LIMA, E. F. de. **Práticas pedagógicas no ensino fundamental na perspectiva do multiculturalismo crítico**. Currículo sem Fronteiras, v.10, n.2, pp.158-182, jul./Dez 2015.

FONTEIRADA, M, T, O. (2015). **De tramas e fios – Um ensaio sobre música e educação**. São Paulo: Editora UNESP.

LIRA, Natali Alves Barros; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A importância do brincar na educação infantil. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 5, n. 1, p. 1-22, 2014.

MACEDO, Lino. PETTY, Ana Lúcia S. e PASSOS, Norimar C. **Os jogos e o lúdico na Aprendizagem Escolar**. 2 ed. Porto Alegre. Artmed, 2015.

MARTINS, Marilza Hilário, COSTA, Tereza Cristina de Oliveira, SOUZA, Keli Cristiane Rodrigues de. **A importância dos jogos e das brincadeiras na Educação Infantil**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 05, Ed. 11, Vol. 18, pp. 101-114. Novembro de 2020.

OLIVEIRA, Deise Cristiane Baptista de. **As experiências de movimento humano e o lúdico da aprendizagem na educação infantil**. Monografia. Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria, RS, 2015.

3787

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagens e representação**. Rio de Janeiro: Guanabara, 2015.

PIERS, M. W.; RIZZI, Leonor e HAYDT, Regina. **Atividades lúdicas na Educação da Criança**. São Paulo: Ática, 2015.

SANTOS, Cristiane Cimelle da Silva. COSTA, Lucinalva Ferreira da. MARTINS, Edson. A prática educativa lúdica: uma ferramenta facilitadora na aprendizagem na educação infantil. Ensaio Pedagógico. **Revista Eletrônica do Curso de Pedagogia das Faculdades OPET**, dezembro de 2015.

SILVA, Marilene Pereira da. **A importância do lúdico na Educação Infantil**. Universidade Estadual da Paraíba, 2015.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes. 2014.