



CENTRO UNIVERSITÁRIO FAMETRO
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

MONIQUE DOS SANTOS CARVALHO

AS IMPLICAÇÕES DO BRINCAR NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO
PSICOMOTOR NA SEGUNDA INFÂNCIA

FORTALEZA

2021

MONIQUE DOS SANTOS CARVALHO

AS IMPLICAÇÕES DO BRINCAR NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO
PSICOMOTOR NA SEGUNDA INFÂNCIA

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao curso de Licenciatura em
Educação Física da Centro Universitário
Fametro - UNIFAMETRO sob orientação
da Professora Me. Roberta Oliveira da
Costa como parte dos requisitos para a
conclusão do curso.

FORTALEZA
2021

MONIQUE DOS SANTOS CARVALHO

AS IMPLICAÇÕES DO BRINCAR NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO
PSICOMOTOR NA SEGUNDA INFÂNCIA

Este artigo foi apresentado no dia 16 de dezembro de 2021 como requisito para obtenção do grau de licenciado do Centro Universitário Fametro – Unifametro, tendo sido aprovada pela banca examinadora composta pelos professores

BANCA EXAMINADORA

Profa. Me. Roberta Oliveira, da Costa
Orientadora- UNIFAMETRO

Prof. Me Bruno Feitosa Policarpo
Membro- UNIFAMETRO

Prof. Me. Jurandir Fernandes Cavalcante
Membro- UNIFAMETRO

AS IMPLICAÇÕES DO BRINCAR NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR NA SEGUNDA INFÂNCIA

Monique dos Santos Carvalho¹

Roberta Oliveira da Costa²

RESUMO

O brincar é uma determinada situação social que engaja o sujeito em uma estratégia sociocultural lúdica que favorece o processo de aprendizagem. Deste modo, a presente pesquisa tem como **objetivo** verificar as implicações do brincar no processo de desenvolvimento psicomotor da criança na segunda infância. **Método:** A pesquisa se classifica como um estudo de revisão bibliográfica integrativa. Realizou-se uma pesquisa na base de dados Google Acadêmico, a partir dos descritores, crianças, desenvolvimento infantil, educação infantil. Foram selecionados artigos, nos idiomas Português e Inglês publicados entre 2011 a 2020. Conclui-se que a criança pequena observa o mundo a sua volta e interpreta os conceitos a sua volta, então, cabe aos profissionais da educação refazer a discussão acerca das práticas pedagógicas que auxiliam na construção do conhecimento. O ato de brincar ajuda os sujeitos a amadurecer seus pensamentos, a socialização dos saberes que acontece no coletivo envolve os conhecimentos prévios e a reconstrução de novos conhecimentos.

Palavras-chave: Brincar. Desenvolvimento psicomotor. Segunda infância.

ABSTRACT

Playing is a particular social situation that engages the subject in a playful sociocultural strategy that favors the learning process. Thus, this research aims to verify the implications of playing in the psychomotor development process of children in second childhood. Method: The research is classified as an integrative bibliography review study. A search was carried out in the Google Academic database, from the descriptors, children, child development, early childhood education. Articles were selected, in Portuguese and English, published between 2011 and 2020. It is concluded that young children observe the world around them and interpret the concepts around them, so it is up to education professionals to redo the discussion about pedagogical practices that help in the construction of knowledge. The act of playing helps subjects to mature their thoughts, the socialization of knowledge that takes place in the collective involves prior knowledge and the reconstruction of new knowledge.

Keywords: Play. Psychomotor development. Second childhood.

¹Graduanda no Curso de Educação Física do Centro Universitário Fametro – UNIFAMETRO.

² Mestre em Ciências Morfofuncionais. Professora Adjunta do Centro Universitário Fametro – UNIFAMETRO.

1 INTRODUÇÃO

O processo de desenvolvimento humano percorre toda a vida e ocorre gradualmente em diferentes estágios nos níveis físico, intelectual, psicológico e social. É durante a infância³ período que vai do 0 aos 12 anos de idade, onde as transformações físicas, psicológicas, motoras e sócias acontecem de forma acelerada. Experiências vivenciadas durante essas fases têm grande impacto e influência significativa no desenvolvimento das fases seguinte.

Em consequência disso é bastante natural que nos dediquemos a pensar em estratégias que possam contribuir e estimular a aprendizagem da criança. É de senso comum, quando tratamos da infância, relacionar esse período da vida ao ato de brincar. Em quanto na visão do adulto o brincar⁴ é uma ação que pode ser vista apenas como um momento de diversão ou lazer, dentro da realidade infantil é algo sério e a maior prioridade da criança.

O brincar é uma determinada situação social que engaja o sujeito em uma estratégia sociocultural lúdica que favorece o processo de aprendizagem. A instituição educacional por meio de atividade lúdica como o jogo e outras brincadeiras que coloque a criança envolta de um universo que colabore com a aprendizagem. Além disso, Saltini (1997) relembra que crianças pequenas no estágio sensório-motor envolvem todo o seu corpo para experimentar o mundo a sua volta, pois, essa sensação de experimentação do meio à sua volta é uma necessidade natural dos seres humanos.

Na concepção de Lucariello (1995) as brincadeiras são compreendidas como uma ação inerente do desenvolvimento infantil, sua contribuição no contexto da educação das crianças é algo que precisa ser difundido entre os profissionais da educação com o intuito de assegurar experiências de aprendizagem lúdicas. Se refletirmos acerca da utilização das brincadeiras vai observar que desde muito tempo elas estão presentes na educação das crianças, o que vamos diferenciar do ensino de outrora é a participação dos alunos em decidir quando e como brincar, pois, o protagonismo infantil precisa ser encorajado.

³ Segundo a Convenção sobre os Direitos da Criança (1989), a carta magna internacional assinada pelo Brasil em 1990, entende-se por infância o período de vida de todo indivíduo com menos de dezoito anos de idade, “salvo se, em virtude da lei que lhe seja aplicável, tenha atingido antes a maioridade”.

⁴ O conceito de brincar, segundo o dicionário, é a ação de brincar, divertir, entreter, distrair.

O brincar é algo inato do ser humano. Nos primeiros anos de vida, essa é a forma que a criança dispõe para expressar sua criatividade, suas emoções, lidar com as questões internas e interagir com o mundo que a cerca. É também através das diversas brincadeiras que acontecem de forma espontânea que o processo de aprendizagem pode acontecer de forma mais eficiente, sem deixar de ser e prazerosa.

Tendo em vista essas considerações sobre a importância do brincar no processo de desenvolvimento da criança. Chegamos a questão que norteia essa pesquisa: Quais os efeitos do brincar no processo desenvolvimento psicomotor na segunda infância?

Para responder à pergunta formulada, fundamentado no conhecimento empírico do pesquisador, formulou-se a seguinte hipótese: o brincar sendo uma ação natural na infância, pode ser utilizado como estratégias para promover o desenvolvimento, psicomotor na segunda infância. Deste modo a presente pesquisa tem como objetivo verificar as implicações do brincar no processo de desenvolvimento psicomotor da criança na segunda infância.

Cientificamente o estudo se justifica por uma busca no sítio eletrônico do google acadêmico onde foram verificados 10.500 estudos sobre o tema proposto, incluindo artigos, monografia, tese de dissertação de mestrado, doutorado, livros. Fundamentado no conhecimento de psicólogos, pedagogos, pesquisadores, estudiosos da área da educação. Entretanto ainda existe lacunas e questionamentos a serem respondido, sobre essa temática.

Pesquisar sobre a consequência do brincar no desenvolvimento da criança é importante pois, segundo Wallon (2007) O brincar tem valor real em diferentes períodos e aspectos do desenvolvimento infantil, e pode ser transformada em benefícios efetivos nas áreas de cognição, emoção e do movimento.

O estudo poderá vir a ter relevância para gestores, professores e alunos da educação infantil. Tendo o desafio de reforçar o importante papel do brincar no direito de aprendizagem e desenvolvimento psicomotor na segunda infância. Visando também desperta o interesse de outros pesquisadores nessa temática.

2 REFERÊNCIAL TEÓRICO

Segundo Papalia e Feldman (2013) a psicologia dedicou-se por muito tempo ao estudo do desenvolvimento da infância, observou-se que esse período é marcado por muitas mudanças. Com o passar do tempo ela também se apropriou dos estudos de outros períodos do desenvolvimento humano.

Atualmente, é possível dividir o desenvolvimento humanos em oito períodos diferentes, período pré-natal (da concepção ao nascimento), primeira infância (do nascimento aos 3 anos de idade), segunda infância (dos 3 aos 6 anos de idade), terceira infância (dos 6 aos 11 anos de idade), adolescência (mais ou menos até os 20 anos de idade), início de vida adulta (dos 20 aos 40 anos), vida adulta intermediária (dos 40 aos 65 anos), vida adulta tardia (dos 65 anos em diante) (PAPALIA; FELDMAN, 2013).

Dentre estes períodos, terá ênfase a segunda infância (dos 3 aos 6 anos de idade), onde encontra-se o objeto de estudo, dessa pesquisa.

2.1. Processo de desenvolvimento infantil na segunda infância

Gládis e Craidy. (2003) ressaltam que na perspectiva de Wallow, Vygotsky e Piaget, o desenvolvimento infantil acontece de forma dinâmica, onde a criança desenvolve habilidades emocionais, sensibilidade, autoestima, raciocínio, pensamentos e linguagem, a partir das interseções com seu próprio corpo, com tudo e todos que a cercam.

De acordo com Machado (2001) desenvolvimento é o aprimoramento da capacidade de um indivíduo de desempenhar funções cada vez mais difíceis. Para Miranda, Resegue e Figueiras (2003) o processo começa na vida intrauterina e envolve a construção do desenvolvimento físico, do amadurecimento neurológico e de habilidades comportamentais, visando capacitar a criança para lidar com as necessidades de si mesma e do meio em que está inserida.

Precisamos entender cada fase do desenvolvimento infantil para respeitá-las. No momento em que aprendemos qual é a nossa função nesse processo, damos liberdade para a criança alcançar toda sua plenitude cognitiva e emocional. A liberdade quer dizer, não atrapalhar e vai além de estimular. Significa que entendemos

as necessidades das crianças dessa idade e damos-lhes condições para que possam desenvolver as suas expectativas (Machado, 2001, p.107).

Entretanto, as fases do desenvolvimento estão sujeitas a mudanças. Como explica Leontiev (2001b, p. 65) as condições históricas específicas não afetam apenas o conteúdo específico do estágio de desenvolvimento individual, mas também afetam todo o processo de desenvolvimento psicológico. Em diferentes sociedades, culturas e o momento histórico o desenvolvimento tomará um caminho diferente. Então será composto de etapas ou períodos diferentes.

O brincar possibilita a criança a desenvolver muitas habilidades, fazendo com que ela se entreter de um aspecto significativo e com isso terá subsídios para absorver percepções, atingindo congregações.

É perceptível a compreensão da criança com o brincar, entendendo isto precisarão manusear a apresentação dos jogos e brincadeiras com a realidade educativa. A relevância dos jogos e brincadeiras no contexto diário mantém-se esclarecedor, assim na fala de Teixeira (2010, p.49) declara:

Por meio da brincadeira, a criança aprende a seguir regras, experimentar formas de comportamento e se socializar, descobrindo o mundo ao seu redor. Brincando com outras crianças, encontra seus pares e interage socialmente, descobrindo dessa forma, que não é o único sujeito da ação, e que, para alcançar seus próprios objetivos, precisa considerar o fator de que outros também têm objetivos próprios. (TEIXEIRA, 2010, p. 49)

Ao captar o conceito da autora determinadas colaboração de conhecimento, através da brincadeira têm potencial de ofertar aos discentes no sentido de amplificar seu progresso e aprendizado. Os jogos e brincadeiras aos quais rodeiam a sala de aula colaboram com o aspecto relevante para que fortaleçam seus conceitos, e amplifiquem aprendizagem.

"O brincar estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Ao contrário, jogos, como xadrez e jogos de construção exigem de modo explícito ou implícito, o desempenho de certas habilidades definidas por uma estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras" (KISHIMOTO, 2002, p.18)

Sendo assim o jogo aumenta algumas capacidades com o lado social da criança, o mecanismo que estará em formação terá um aperfeiçoamento melhor. Auxiliando em determinada tomada de decisão futura.

No ângulo de Vygotsky (1991, p.45) “A criança aprende muito ao brincar, o que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico”. O discurso de Vygotsky relata justamente a relevância do cenário "brincar" na contribuição de vivências da criança pequena.

A realização de certas atividades sendo exclusivamente no entretenimento, causando alegria, trará subsídios para o avanço completo de cada um. As atividades propostas lúdicas é um formato inseparável do meio educacional, que possui como fator principal contribuir, para a estimulação e engrandecer a evolução mental, ele discursa:

O jogo e o brincar, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, proporciona uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a este 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 e brincando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET 1973, p.160)

Nesse cenário de infância as brincadeiras das crianças viabilizam uma espécie de sondagem ao seu meio. Portanto a ludicidade passa a assegurar de forma agradável e relevante, a fim de unificar seus fundamentos.

Segundo Vygotsky (1991) é através da execução das tarefas lúdicas que a criança reproduz diversas condições vividas no seu cotidiano, cuja concepção acontece pela fantasia que ela imagina. Contudo, refleti o termo brincar. Onde a criança passa a ter uma visão de mundo e passa a observar e expor suas emoções.

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar, com função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democrata, porque enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social. (KISHIMOTO, 2002, p.15).

Durante esse percurso do brincar a contribuição dessa ferramenta auxiliará a criança pequena a descobrir como confrontar acontecimentos em sua vida. No contexto infantil há diversas atividades para se trabalhar a construção da identidade, por meio da rodinha o professor dispõe objetos constituindo um diálogo acerca da

brincadeira faz de conta, onde adquirido conhecimentos por meio da criatividade e estimulando a oralidade. Fazendo com que as crianças compreendam a relevância da cultura de todos, e entendendo as diferenças de cada um e suas características.

Carvalho e Pontes (2003, p.48):

A brincadeira é uma atividade psicológica de grande complexidade, é uma atividade lúdica que desencadeia o uso da imaginação criadora pela impossibilidade de satisfação imediata de desejos por parte da criança. A brincadeira enriquece a identidade da criança, por que ela experimenta outra forma de ser e de pensar; amplia suas concepções sobre as coisas e as pessoas, porque o faz desempenhar vários papéis sociais ao representar diferentes personagens. (CARVALHO, PONTES, 2003, p. 48)

Nas palavras do autor situamo-nos inserido em certa comunidade, visto que estabelece a cultura formada através de descendentes anterior. Entretanto estamos instituídos pelo meio apreendendo das tarefas humanas presente. As crianças enxergam seus pais como fonte de referência, apoderar-se no decorrer da metodologia de socialização.

É notório que as crianças pequenas nos anos iniciais de sua vida passam a praticar o processo de imitação, de que modo transforma-se um método próprio. O processo de imitação proporciona certa maturidade, fazendo com que eles compreendam os diversos papéis na sociedade.

É visível o quanto precisamos ter professores capacitados para saber mediar, e utilizar essa ferramenta tão valiosa no ensino infantil. O brincar precisa estar exposto nos primeiros anos do indivíduo.

Segundo Richter e Fronckowiak (2011, p.41)

O brincar é: Um aprender próprio das crianças que é direto, investigativo, transbordante, fabulador, pois é: admirado diante das múltiplas situações de perplexidade e estranhamento a enfrentar. Um encantamento que força o corpo a mexer-se para aprender fazeres compartilhados, que enfrentem as contradições e ambiguidades de participar do coletivo desde a infância. (Richter e Fronckowiak, 2011, p.41)

No decorrer desse estudo já foi mencionado que a criança começa o progresso de sua identidade mediante a interação com todos a sua volta, que fazem parte de sua relação. Sendo assim essa obra será capaz de exhibir, individualidades acerca de entendimento das diversidades culturais.

Contudo o docente necessita encontrar-se concentrado, em direção a possibilitar que o discente evidencie concepções e expresse de forma instigada e sua autonomia, componentes indispensáveis na edificação da identidade.

Em sala conforme é realizado a conversa no decorrer da brincadeira, percebemos criança efetuando os valores que recebe em seu seio familiar e escolar, como gentileza sem distinção a diferentes culturas, é a independência na estrada do desenvolvimento de sua identidade.

Os referenciais curriculares nacionais para a educação infantil. A ação do professor de educação infantil, como mediador das relações entre as crianças e os diversos mundos sociais nos quais elas interagem, possibilita a criação de condições para que elas possam, gradativamente, desenvolver capacidades ligadas à tomada de decisões, à construção de regras, a cooperação, à solidariedade, ao diálogo, ao respeito a si mesmas e ao outro, assim como desenvolver sentimentos de justiça e ações de cuidado para consigo e para com os outros (BRASIL, 1998, p.43).

A instituição educacional necessita exibir a relevância da atuação da família na edificação da identidade na didática de ensino. Visto o quão são espelhos para o desenvolvimento do processo de aprendizagem. No cenário de ensino é visível certas brincadeiras que fortalecem o padrão sobre gênero, determinados vínculos de poder e submissão entre meninos e meninas, em frente dessa vivência o docente necessita possuir uma construção para tal situação.

Apesar de o lúdico ser uma ferramenta inovadora, capaz de grandes aprendizados, sabe que cada criança possui um ritmo diferenciado. Machado (2001, p.25):

[...]. Para progredir a criança precisa ser respeitada e sentir-se ouvida. Para que também aprenda a ouvir, a criança precisa antes de ser ouvida [...], mas sem ser atropelada. Presença e disponibilidade por parte do adulto constroem o laço afetivo, mas é preciso ter claro que cada brincadeira é uma busca; uma interferência direta pode impedir que a criança faça suas descobertas e domine dificuldades. (MACHADO, 2001, p. 25)

Quando o seu maior tempo é com as crianças o lúdico se torna uma mina de alegria, entusiasmo diário. Mas o brincar possui outra relevância, uma missão no avanço infantil, como espécie colaborar com a evolução física, e mental nas fases representadas.

É relevante salientar certa visão a respeito do interesse das tarefas lúdicas, o poder de escolha na evolução do crescimento da aprendizagem. A ludicidade é um

atributo de maior valor e denomina. A íntegra e classifica o jogo ou a brincadeira, e essencialmente, compreender que a criança foi criada a fim de brincar (KISHIMOTO, 2002).

Ao desenvolver autonomia a criança passa a fortalecer melhor sua personalidade, rodeada de crianças de diversas culturas, formalizando a construção de sua identidade.

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. (BRASIL, 1998, p. 30).

O brincar entrou na escola com a intenção de contribuir a integração para o conhecimento, resultando-se expressiva e perceptível. Através do brincar auxilia na constituição do seu caráter. O brinquedo funciona como base nas atividades e na descrição (KISHIMOTO, 2002).

No percurso do brincar é normal existir um conflito entre elas, gerando um pequeno desentendimento por determinado brinquedo, mas a questão do egocentrismo também é muito presente nessa fase dos anos iniciais, o determina o docente a interferir junto às crianças com o intuito que elas compreendam a dividir os objetos com demais colegas.

A intermediação do docente é fundamental com a necessidade de entender e confrontar um embate de emoções no tempo da brincadeira. A partir do momento que a criança brinca com um determinado jogo ou brinquedo, é relevante que ela saiba que ao terminar, ela precisa ser orientada a guardar, com o intuito de reaproveitar adiante.

Nas instituições de educação infantil, podem-se oferecer as crianças condição para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas adivinhas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos. É importante ressaltar, porém, que essas aprendizagens, de natureza diversa, ocorrem de maneira integrada no processo de desenvolvimento infantil (BRASIL, 1998).

Para Affonso (2012) as brincadeiras são mais livres, mas a preferência por determinados brinquedos interliga o desenvolvimento emocional de cada indivíduo, estimulando o processo de exploração e comunicação. Simplificando essa relação

direta que o brincar promove e qualificando ações de ludicidade de acordo com a faixa etária.

As atividades lúdicas é fomentador do processo de ensino e do avanço nas escolas. São relevantes o conhecimento e o manuseio dessas ferramentas com mestria, a fim de tê-las como parceiros. Desde muito tempo a brincadeira existiu, mas só depois de alguns, percebemos a grande potência que essa ferramenta trouxe. Com o aumento do ensino infantil, o lúdico se tornou presente. Precisamos levar essa ferramenta com seriedade, primordialmente no âmbito familiar e consequentemente na escola.

Em sala é visto a seriedade que cada criança demonstra em seus rostos ao ser direcionado por determinadas brincadeiras, nas quais sempre é mediada pelo docente, à satisfação do processo de ensino-aprendizagem é brilhante para ambos. Ao ver a criança pequena ingressando no mundo imaginário é fenomenal saber o quanto a criança é independente para brincar da maneira que quiser contribuindo para seu desenvolvimento social.

A criança que tem o privilégio de brincar em sua infância ao chegar na sua fase adulta, se torna um indivíduo firme, com autodomínio, capaz de enfrentar certas situações no decorrer de sua vida, terá uma estrutura de discernimento confrontando opressões.

Sabemos que a relação entre professor e aluno acontece diariamente, e as brincadeiras cria essa aproximação ainda maior entre ambos, principalmente quando se fala em educação infantil, sendo essa primeira fase uma das mais importantes da vida, onde a criança vai aprender a cultivar, explorar, respeitar, sonhar e desenvolver certa autonomia.

2.2 O brincar na infância

Segundo Sarmento (2010. p. 2) “a ideia de infância é uma ideia moderna”, pois durante a Idade Média a criança não tinha valor nem um para a sociedade, eram tidas como adultos pequenos. Faziam parte do universo feminino, com quem permaneciam até poder trabalhar, participar de guerras e reproduzir. Ainda sobre Sarmento (1973, p. 2) “até serem rapidamente integrados na adultez precoce”.

Sarmento (2010) acredita que a ludicidade está inserida nas práticas que estabelecem os jogos e brincadeiras como estratégias de aprendizagem, isso é nítido

quando sugerimos atividades que envolvem a matemática no cenário da segunda infância, nessa perspectiva, é criado um elo de mediação entre aluno e professor para se estabelecer uma comunicação acerca dos saberes matemático.

As práticas na infância precisam dar oportunidade para o protagonismo infantil, evidenciando momentos para diálogo e a execução de atividades lúdicas que estabeleçam uma íntima ligação entre as brincadeiras e o conhecimento experimentado.

Apesar de sempre ter existido criança, nem sempre houve infância (SARMENTO, 2010). De acordo com Ariés (1973, Becchi e Jlia, 1998) O reconhecimento da sociedade da existência da infância teve início no Renascimento e se fixou no modernismo. O conceito de infância tem evoluído através dos séculos, e balança-se entre polos que em determinado momento as consideram um “bichinho de estimação”, outro um “adulto em miniatura”, sujeito a abusos como os da negligência, exploração infantil e exploração sexual. Contudo na sociedade atual a criança tem seu espaço, direitos assegurados por lei.

Segundo Modesto e Rubio (2014) o lúdico é uma ferramenta necessária com o intuito de aproximar o sujeito do objeto experimentado ou observado, a assimilação da informação torna o processo de aprendizagem dinâmico.

Nessa perspectiva, a criança pequena observa o mundo a sua volta e interpreta os conceitos a sua volta, então, cabe aos profissionais da educação refazer a discussão acerca das práticas pedagógicas que auxiliam na construção do conhecimento. O ato de brincar ajuda os sujeitos a amadurecer seus pensamentos, a socialização dos saberes que acontece no coletivo envolve os conhecimentos prévios e a reconstrução de novos conhecimentos.

De acordo com Friedmann (2012) muito antes das primeiras pesquisas sobre o assunto, o brincar já existia na vida humana, desde a antiguidade e em todo o período histórico. A autora afirma que através dos estudos do jogo, do brincar e do brinquedo podemos observar; o comportamento das crianças, as características sociabilidades, as atitudes, reações os sentimentos que o jogador expõe, e os objetos utilizados.

A aprendizagem torna-se significativa assegura que os sujeitos tenham condições de transformar informação em conhecimento, modificando ou estruturando os saberes para atender a suas necessidades. Entendendo assim o processo de aprendizagem acontece por meio de quatro condições considerada essenciais para que ocorra o percurso de aprender, são elas: motivação que é algo que acontece de

maneira individual, o interesse que é outro fator que acontece através do incentivo, a habilidade de compartilhar experiências que transforma algo individual em coletivo, e a habilidade de interagir com os diferentes (SANTOS, 2008).

Considerando o vínculo afetivo professor/aluno como sendo um dispositivo que abre caminhos de interação, afinidade, confiança e envolvimento, a afetividade gera um ambiente facilitador da aprendizagem. É dessa maneira que pretendemos gerenciar os meios facilitadores para articular processos na execução das atividades propostas.

Colocou-se à disposição uma diversidade de ferramentas lúdicas, dentre elas, jogos, livros, objetos, que fomentam as atividades, aplicando-as no dia-a-dia da sala de aula e também se procurou mostrar aos familiares a importância de se envolverem nessa experiência para que esse trabalho desenvolvido na escola proporcione um rendimento favorável às necessidades da criança, esteja ela agindo sozinha ou em grupo. Tal relação é indispensável para o ato de ensinar.

Segundo Modesto e Rubio (2014, p.1)

“O brincar é um comportamento que percorre séculos e independente da cultura ou classe social, faz parte da vida do ser humano onde todos consequente se divertem, aprendem, socializam, comunicam, trocam experiências, desafiam uns aos outros e se interagem.” (Modesto e Rubio (2014, p.1)

As relações fundamentadas no afeto solidificam vínculos, estabilizam emoções. “A criança constrói e reconstrói sua compreensão de mundo por meio do brincar (MODESTO; RUBIO, 2014, p.3). É indiscutível a contribuição do lúdico na aprendizagem e conhecimento da criança, pois possibilita socialização, estimula a criatividade, promove relacionamentos e desenvolvendo o potencial cognitivo do indivíduo.

O lúdico abrange não só a pedagogia, mas uma variedade de campos de atuação como a psicologia e a psicopedagogia, pois é uma ferramenta facilitadora no desenvolvimento da criança, na mediação do conhecimento. Quando a criança está envolvida nos jogos ou com qualquer outro material concreto, a aprendizagem acontece sem ela perceber, pois aprende no ato da brincadeira.

Essas atividades lúdicas incentivam o convívio entre as crianças e promovem a socialização e relacionamento interpessoal. O entretenimento educativo ajuda no

conhecimento de competências e pode também ajudar na descoberta de habilidades. A participação da escola é importante. Deve oferecer suporte de qualidade e orientação adequada para um exercício docente eficiente, no intuito de obter resultados eficazes.

As intervenções pedagógicas e o lúdico contribuem na fundamentação do aprendizado, facilitam o desenvolvimento escolar cognitivo, interpessoal e proporcionam às crianças elementos suficientes para construir a base do conhecimento.

As múltiplas atividades trabalhadas através de brinquedos e jogos são estratégias benéficas no processo de ensino aprendizagem, pois elas funcionam com a intencionalidade de capacitar o sujeito aprendente a exercer suas competências e habilidades.

De acordo com Santos et.al. (2021, p.80)

“As atividades lúdicas não devem ser consideradas como mero passatempo, pelo contrário, deve haver um direcionamento pedagógico ao serem utilizadas, qualquer tipo de jogo ou brincadeira dentro de sala de aula, deve estar voltada para o processo de ensino aprendizagem, devem possuir uma intencionalidade.” (Santos et.al., 2021, p.80)

Além do entretenimento os brinquedos e os jogos auxiliam as instituições de ensino na abordagem de conteúdos voltados para o processo de formação e ajuda o desenvolvimento das funções motoras, da afetividade. É na educação infantil que se vivenciam ações que geram interação entre as crianças.

Para Santos et. al., (2021, p. 85):

O ato de brincar é uma constante reprodução de atitudes e ações que são praticadas no dia a dia, por esse viés ao introduzir os jogos e as brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem desses indivíduos, o resultado poderá ser positivo no que se refere ao amadurecimento cognitivo dos mesmos (SANTOS et. al. 2021, p. 85).

Brincando a criança memoriza, idealiza, fantasia, acerta, erra e constrói elementos que são essenciais no presente e facilitadores para a vivência futura. A prática intensifica o aprendizado por meio das experiências vivenciadas. Essa evolução cognitiva aprimora os saberes, pois ultrapassa o espaço escolar favorecendo uma interação social significativa. É uma temática que precisa ser

discutida sempre para buscar novas ferramentas de aprendizagem criativa a ser incluída nesta etapa de ensino.

Conforme Bacelar (2009, p.59)

“A ludicidade como vivência de uma experiência interna, também integra as dimensões emocional, física e mental. Nesta perspectiva, a ludicidade envolve uma conexão entre o externo (objetivo) e o interno (subjetivo) e, portanto, é de relevância significativa para a vida em todas as suas fases, especialmente, na educação infantil.” Bacelar (2009, p.59)

Compreender as mais variadas formas de se expressar, também se faz necessário ao educador. Essa leitura mostra as evidências que precisam ser discutidas e trabalhadas nas atividades pedagógicas. Assim, Bacelar (2009, p.62) nos diz: “E quanto mais atentos a este ser complexo em seu desenvolvimento e aprendizado, principalmente nos anos iniciais de sua vida, tanto melhor serão as conquistas realizadas por todos, educadores e educandos.”

Desse modo amplia-se a percepção de possibilidades de intervenção para essa etapa de ensino. A partir de suas experiências lúdicas, as crianças desenvolvem senso crítico, percebem sua realidade, vencem medos e ultrapassam as limitações que outrora foram estabelecidas.

A afetividade é um dos mais importantes atrativos que precisam ser cultivados nos anos iniciais. Conforme Bacelar (2009, p. 64) descreve: “E é essa relação de amor que é preciso resgatar na educação infantil, mesmo com todas as dificuldades inerentes à nossa educação de modo geral e em especial nessa faixa etária.”

2.3 Implicações de brincar na segunda infância

Para Kishimoto (2002) O universo social imaginário da criança acontece através da interação com o meio, contudo o aprendizado se manifesta com brincadeiras convencionais como pular amarelinha, jogo de peteca, entre outros. Gerando princípios e entendimento a respeito do ganhar ou perder. Muitas brincadeiras como o fazer de conta auxilia na personalidade da criança, principalmente a respeito da profissão futuramente.

Segundo referencial curricular nacional para a educação infantil (1998)

A brincadeira favorece a auto-estima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil. (Brasil, 1998, p. 27)

As brincadeiras desde cedo são trabalhadas com o intuito de incrementar e compreender o lado positivo das crianças, participando gradualmente de suas aquisições de aspecto dinâmico. Sendo assim o brincar favorece internamente, contudo esse processo modifica os conhecimentos prévios, concepções globais.

O brincar efetivamente é um dos ofícios insubstituíveis para o progresso da formação de personalidade da criança. É por meio do âmbito escolar que nasce a relação professor aluno, e essa ligação conseqüentemente possibilita o avanço no desenvolvimento através das brincadeiras.

No seio familiar a criança estabelece vínculos com os pais e na comunidade em que vive, o educador precisa ter o interesse e o fundamento das relações que a criança desenvolveu. Segundo referencial curricular nacional para educação infantil afirma:

A criança como todo ser humano, é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico. É profundamente marcada pelo meio social em que se desenvolve, mas também a marca. A criança tem na família, biológica ou não, um ponto de referência fundamental, apesar da multiplicidade de interações sociais que estabelece com outras instituições sociais (BRASIL, 1998).

Alves (2014) O processo que se dá ao jogo e às brincadeiras que acontece programado através da atenção, procedem por meio da ludicidade, independente, motivando a imaginação, proporcionando edificação de diretrizes. Salienta-se analisar que através das brincadeiras lúdicas, existe profissionais a ponto de “tachar” como inocentes esse método de ensino. Por mais que apresente ser, ajudará a auxiliar em planejamentos por essa razão precisa haver debates e redefinir.

Os brinquedos podem incorporar, também, um imaginário preexistente criado pelos desenhos animados, seriados, televisivos, mundo da ficção científica com motores e robôs, mundo encantado dos contos de fada, histórias de piratas, índios e bandidos (KISHIMOTO, 2002, p. 18)

Na concepção do meio educacional a criança não frequenta a escola somente para brincar, ao ingressar ela passará a ter uma nova compreensão com a sociedade. Adiante instigar uma conexão na formação dos discentes. Sendo assim a forma que os docentes transmitem os conteúdos para os discentes possibilita uma investigação, propiciando uma aprendizagem mais prazerosa e expressiva.

O lúdico é uma conexão interventora competente para a edificação do método ensino-aprendizagem qualificada, extensa, expressiva. É relevante que o profissional da educação precisará expandir através de uma experiência pedagógica que seja capaz de responder as necessidades reais de cada indivíduo.

O momento da brincadeira acaba sendo um tempo sagrado onde a criança acaba saindo do mundo real que está, e contrapartida entra no mundo imaginário.

O jogo não é simplesmente um "passatempo" para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula o indivíduo a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que vive. (TEZANI, 2006 p.01)

A Base nacional comum curricular estabelece garantias de conhecimento e desenvolvimento para todas as crianças, principalmente nas séries iniciais começando aos quatro anos na pré-escola. Afirmando que na primeira fase da criança nos lembra a risada, a alegria, fantasia de um mundo colorido ao lado delas.

A intervenção através das atividades lúdicas no dia a dia qualifica inúmeros conhecimentos e capacidades para o avanço integral de cada criança. Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo, embora ela e os adultos que a observam possam pensar assim.

Quando ela está interagindo com a brincadeira. Em parte, para preencher momentos vagos, sua escolha é motivada por processos internos, desejos, problemas, ansiedades. O que se passa na cabeça de uma criança define suas atitudes, que precisamos respeitar mesmo que não a entendemos.

O brincar precisa ser estudado, visto que se tornou uma das grandes ferramentas essencial para o processo dos educandos, facilitando certa relação com o meio em que vive. É necessário a parceria entre escola e família para que trabalhem em conjunto para a formação da criança nesses primeiros anos iniciais.

É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, sua competência e as relações que possuem com outras identidades, tomando consciência disto e generalizando para outras situações.

Ao brincar a criança se torna um ser autônomo auxiliando na busca de suas diversas relações intrapessoais, aderindo múltiplas identidades conforme o RNCEI "Para brincar é preciso que as crianças tenham certa independência para escolher seus companheiros e os papéis que irão assumir no interior de um determinado tema e enredo, cujos desenvolvimentos dependem unicamente da vontade de quem brinca" (BRASIL, 1998).

No contexto de sala de aula é onde o docente vai analisar e avaliar o desempenho de cada sujeito. Por meio das brincadeiras elaboradas é diagnosticada, qual criança necessita de uma atenção maior, qual educando está respondendo bem aos resultados esperados. Contudo é importante frisar a importância das instituições com relação ao processo de ludicidade, em parceria aplicando amplamente exercendo no desenvolvimento de cada discente.

É necessário que o professor tenha pela convicção que a criança pequena ao exercer seu papel na brincadeira, elas podem potencializar e reformular seus conhecimentos prévios sobre inúmeros saberes, principalmente em uma tarefa criativa. Por meio do intermédio intencionado fundamentada através da ludicidade dos educandos, concedendo instrumentos apropriados, dessa forma com um ambiente organizado a ponto de brincar possibilita grandes competências de criação.

Portanto é primordial estruturar cenário na direção das brincadeiras. A brincadeira necessita de uma direção, portanto o docente precisa estruturar cada passo, com o intuito de acontecer mais diversificada para promover às crianças a oportunidade de selecionar diversos conteúdos, trocam de identidade, utensílios e coleguinhas juntamente com as brincadeiras ou jogos que possua regra para auxiliar melhor na elaboração, e assim criarem com o um aspecto único e autônomo de seus sentimentos, compreensão e normas, sociável.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

A pesquisa acadêmica favorece ao desenvolvimento de práticas profissionais importantes, ela auxilia tanto da reflexão como no estímulo a mudanças de comportamentos que podem interferir na coleta de informações.

Compreendemos que colocar em um estudo termos que evidenciam troca de saberes é uma maneira de fortalecer a prática educacional, assim como, oportunizar que os profissionais da educação consigam estabelecer uma comunicação eficiente entre a área da educação e os saberes.

A pesquisa parte de um estudo do tipo bibliográfico, compreendendo que este tipo de estudo auxilia o pesquisador a mapear os trabalhos que abordam sua temática e consiga entender a importância da construção de uma linha de pensamento no contexto do universo acadêmico.

Para Gonçalves (2005) esse tipo de pesquisa é um dos primeiros passos que o pesquisador precisa realizar na construção do conhecimento, ao mapear os trabalhos que irão auxiliá-lo na sistematização das informações, acaba contribuindo em tornar público os estudos realizados acerca da temática abordada.

3. 1 Tipo de Estudo

A pesquisa se classifica como uma revisão bibliográfica integrativa. Segundo Gonçalves (2005) o estudo coleta dados de segunda mão, por meio de levantamento bibliográfico e com base na experiência de vida do autor.

Portanto, ao falar do desenvolvimento de pesquisas que revisão literaturas já construídas, ajudando a não repetir informações que outrora debatidas e consolidadas. Torna-se, assim, a pesquisa bibliográfica uma atividade que permite que o pesquisador não repita informações, possibilitando que a revisão de literatura estimula a construção dos saberes (Gonçalves, 2005).

3. 2 Descritores/estratégia de busca

Para essa pesquisa foram utilizados os seguintes descritores: criança, desenvolvimento infantil e educação infantil. Foram construídas duas estratégias de

busca: “desenvolvimento *and* infantil”; “educação *and* infantil”, brincar *and* segunda infância.

3. 3 Período da pesquisa

A pesquisa foi realizada em agosto a novembro 2021.

3.4 Amostra

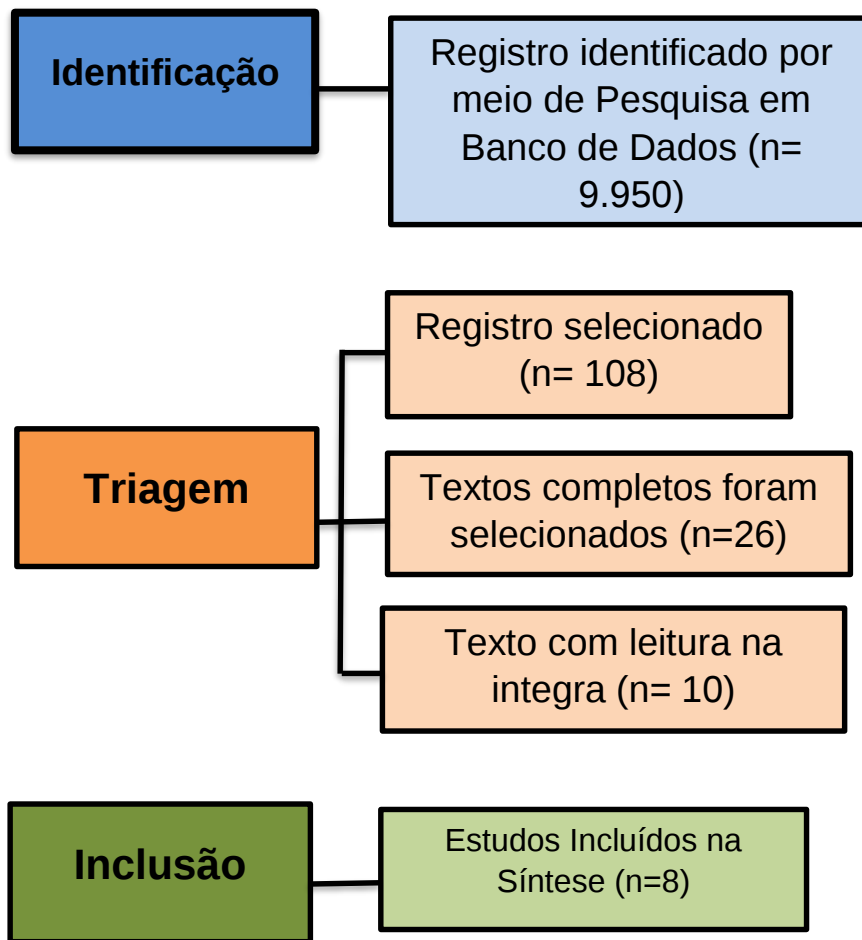
O estudo se justifica por uma busca no sítio eletrônico do google acadêmico onde foram verificados 10.500 estudos sobre o tema proposto, incluindo artigos, monografia, tese de dissertação de mestrado, doutorado, livros. Fundamentado no conhecimento de psicólogos, pedagogos, pesquisadores, estudiosos da área da educação.

A amostra foi composta aproximadamente 9.950 artigos. Nas estratégias de busca, no google acadêmico optou-se em configurar a pesquisar no período de 2011 a 2020, no idioma português, excluindo patentes e citações, incluindo apenas artigos de revisão, assim, obtivemos aproximadamente 108 estudos, apresentados, 10 estudos por página.

Após a primeira triagem de duplicatas, verificação das 10 primeiras páginas com a verificação do título, 26 estudos foram para análise. Foi então realizada uma segunda leitura, mais minuciosa, dos títulos e resumos, sendo selecionados 20 trabalhos para leitura na íntegra. Destes, foram excluídos onze estudos por não atenderem aos critérios de inclusão, sendo, portanto, incluídos 9 estudos nesta revisão.

A Figura 1 apresenta o fluxograma da seleção dos estudos para a revisão integrativa, desde a sua identificação nas bases de dados até a seleção final.

Figure 1 - Fluxograma da seleção de artigos



Fonte: Dados da pesquisa, 2021.

3.4.1 Critérios de Inclusão / Exclusão

Os critérios de inclusão foram estudos que respondessem à pergunta norteadora, abordando o tema implicações do brincar no processo de desenvolvimento psicomotor na segunda infância. Foram incluídos artigos originais de pesquisa com seres humanos, com publicação do ano de 2011 a 2020, nos idiomas inglês e português. Também foram incluídas teses, dissertações ou monografias, que estivessem relacionados com a temática.

Foram excluídos resumos, editoriais e os artigos que estavam em duplicata. Também foram excluídos estudos que não respondiam à questão norteadora.

O processo de seleção dos artigos deu-se a partir dos seguintes passos: 1) Leitura e análise dos títulos e resumos dos artigos; 2) Organização e ordenação dos estudos identificados; 3) Leitura dos artigos na íntegra. Foram coletadas as seguintes

variáveis: objetivo, metodologia, linguagem e considerações finais dos artigos, dos quais foram realizados a leitura na íntegra.

3.5 Coleta de dados

Os dados foram selecionados utilizando a plataforma o *Google Acadêmico*. O Google Acadêmico é uma ferramenta do Google que possibilita a localização de artigos, teses, dissertações e outras publicações úteis para pesquisadores.

3.6 Análise dos dados

O trabalho foi analisado através da leitura dos artigos científicos e após apreciação destes e o mapeamento de partes importantes se constrói os elementos essenciais para consolidar os dados aqui socializados.

Na concepção de Gonçalves (2005) a pesquisa com abordagem qualitativa faz inferência de forma a analisar resultados apreciados durante a investigação, intensificando a coleta de informações para tornar a consolidação das informações mais confiáveis. Analisar esses dados coletados por meio da leitura dos artigos possibilita ao pesquisador e ao leitor condições na qual possa refletir e tentar criar saídas para solucionar situações do cotidiano.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Neste capítulo apresentam-se os resultados coletados e respectivas discussões, teve como base a pesquisa realizada com a pesquisa bibliográfica documental. Para análise, foram coletadas as seguintes variáveis: Objetivos dos estudos, metodologia das pesquisas; principais resultados e conclusões. Os estudos incluídos nesse estudo foram publicados no período de 2011 a 2020, apresentados na tabela 1. Dos Oito trabalhos, 5 destes eram artigos completos, 3 monografias para conclusão de graduação e 1 dissertações de mestrado. Oito, manuscritos publicados em português, todos com caracterização de estudos de revisão, 6 artigos de revisão de literatura, 2 revisões sistemática, aplicados em seres humanos (tabela 1).

A seguir teremos exposto na tabela, com a descrição do quantitativo e o percentual dos estudos catalogados para esta pesquisa apresentados por ano.

Tabela 1 – Quantitativo de estudos apresentados por ano

Ano	Quantidade (nº)	Percentual %
2011	2	20%
2012	-	-
2013	-	-
2014	-	-
2015	-	-
2016	2	20%
2017	-	-
2018	1	10%
2019	2	20%
2020	1	10%

Fonte: Dados da pesquisa, 2021.

Com relação a organização a dos dados obtidos no quadro 2, utilizou-se as seguintes variáveis: nome dos artigos e autores, objetivo dos estudos, idioma das pesquisas, metodologia aplicadas e resultados finais, com o objetivo de comparar os

dados obtidos com a questão norteadora desta pesquisa, para validar a hipótese, de que o brincar contribui para o desenvolvimento psicomotor na segunda infância.

Quadro 2 – Variáveis relacionadas aos estudos: de realização do estudo

Estudo	Autor	Objetivo	Idioma	Metodologia	Resultados finais
O jogo como recurso de aprendizagem	Luciana Alves; Maysa Alahmar Bianchin	Evidenciar o papel do jogo como recurso facilitador na aprendizagem, reconhecendo-o como um instrumento pedagógico importante no desenvolvimento intelectual..	Português	Revisão da literatura.	É importante ressaltar que o lúdico (brincadeiras) é de fundamental importância para o desenvolvimento físico e mental da criança, auxiliando na construção do seu conhecimento e na sua socialização, englobando aspectos cognitivos e afetivos. Vale ressaltar que os profissionais, ligados ou não a áreas educacionais, não estão aproveitando as situações prazerosas que os jogos e brincadeiras lhes dão
O brincar na educação infantil: uma revisão sistemática.	George Tawlinson Soares Gadêlha	Desenvolver uma revisão sistemática acerca dos artigos publicados, nas principais revistas nacionais da área da Educação Física, que tenham como foco o brincar na Educação Física Infantil e identificar o número de artigos nas diferentes revistas, as metodologias mais utilizadas, os autores mais citados e verificar os principais resultados alcançados nesses artigos.	Português	O estudo se caracteriza como revisão sistemática, com abordagem qualitativa para a análise de dados.	Considerando os estudos analisados, podemos afirmar que eles trazem diversos resultados e temáticas relacionados ao brincar, os quais possibilitaram a compreensão de perspectivas do universo lúdico que criam, recriam e partilham cotidianamente no cenário para além do ambiente escolar. Utilizando-se de diferentes recursos linguísticos, apontaram as brincadeiras com ampla movimentação corporal, e realizadas em grandes grupos, como as suas prediletas, pelo fato de serem divertidas, poderem partilhá-las com os amigos e poderem correr. Os espaços de tempo do recreio, bem como o espaço físico do pátio da escola, é o momento onde realmente brincam do que mais gostam, pois estão livres das amarras dos adultos que direcionam o seu brincar, além dos mais, porque neles os ambientes são amplos, há brinquedos e

					podem estar junto dos colegas.
Intervenção psicomotora no desenvolvimento infantil: uma revisão integrativa	Kátia Virginia Viana Cardoso	Compreender os efeitos da intervenção psicomotora frente ao atraso do desenvolvimento neuropsicomotor de crianças.	Português	O presente estudo trata-se de uma revisão integrativa da literatura científica. Para a realização da pesquisa, artigos foram buscados nas seguintes bases de dados: PubMed, PEDro (Physiotherapy Evidence Database), BVS (Biblioteca Virtual em Saúde), Portal de Periódicos CAPES e Web of Science, no período de dezembro de 2018 a janeiro de 2019, e houve consulta ao Research gate no mês de janeiro de 2019.	A contribuição da intervenção psicomotora estruturada, apesar da heterogeneidade de protocolos adotados, apresenta resultados positivos no processo de desenvolvimento neuropsicomotor na infância, sendo um recurso passível de utilização para recuperar ou prevenir atrasos no desenvolvimento infantil.
O brincar nas aulas de educação física escolar na educação infantil: uma revisão sistemática	Vera Lucia Pedreira Santos Oliveira	Analisar a produção acadêmica referente ao brincar nas aulas de Educação Física Escolar na Educação Infantil e suas implicações na aprendizagem da criança e como objetivos específicos: 1) refletir sobre a Educação Infantil, o brincar e a Educação Física Escolar; 2) compreender a perspectiva do brincar na Educação Infantil; 3) analisar a relevância da Educação Física Escolar na Educação Infantil.	Português	Este estudo se classifica como uma Revisão Sistemática de cunho qualitativo descritiva exploratória.	O resultado da análise do conteúdo dos quatros (04) artigos evidenciam que o brincar tem ampla relevância na Educação Física Escolar por ser promotora do desenvolvimento e da aprendizagem da criança na Educação Infantil, no entanto, constatou-se que ainda existe fragmentação no ensino pedagógico na Educação.
As possíveis implicações do brincar no desenvolvimento infantil	Aristéia Mariane kaiser et al.	Analisar como o brincar contribui no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, verificando sua importância no desenvolvimento da criança	Português	Esta pesquisa que se classifica quanto à forma de abordagem do problema como qualitativa; quanto aos meios classifica-se como pesquisa bibliográfica, com relação aos objetivos a	Recomenda-se a necessidade de empregar mais os jogos e brincadeiras como métodos de ensino para um melhor desempenho intelectual, emocional e psicomotor da criança, pois os jogos como recursos pedagógicos favorecem a autoestima e propiciam o desenvolvimento de suas capacidades cognitivas.

				pesquisa foi exploratória.	
A infância, o brincar e o jogar: reflexões a partir do referencial teórico de Norbert Elias	Vinicius Machado de Oliveira	Contextualizar o papel da infância e de suas atividades, tais como o brincar e o jogar, no contexto do processo civilizador.	Português	Este estudo se classifica como uma Revisão sistemática, da literatura <i>eliasiana</i> .	As brincadeiras, os jogos e esportes funcionam como atividades pedagógicas adequadas que possibilitam negociar, em escala mimética, uma série de tensões do cotidiano. A brincadeira no seu estado mais lúdico contribui para que as crianças estabeleçam uma relação com o mundo concreto, mesmo que no limite da compreensão delas. Os jogos e esportes, por sua vez, permitem, através de ambientes controlados por regras, resolvermos contendas e problemas, além de estimularem a reflexão e o autocontrole. Em suma, o ato de brincar e jogar é um revigorante exercício de convívio social
O lúdico e o desenvolvimento psicomotor nas aulas de educação física na educação infantil	Rejane Ferreira Santos	Analisar a contribuição do lúdico como motivador nas aulas de educação física, no desenvolvimento físico, motor, afetivo e cognitivo das crianças	Português	O presente estudo foi realizado por meio de uma revisão bibliográfica de periódicos científicos, caracterizando este trabalho como uma pesquisa de natureza exploratória. Foram identificados em artigos e /ou trabalhos científicos publicados em periódicos disponíveis para consulta em bases de dados tais como; (SciELO, Google Acadêmico, Monografias)	O professor de educação física tem grande responsabilidade quanto ao desenvolvimento da criança, motivando-a de forma positiva para a prática de atividades físicas comprometidas com o seu desenvolvimento integral, estimulando e reeducando seus movimentos. Assim, os jogos e as brincadeiras, apresentam recursos e possibilidades que estimulam o desenvolvimento físico, emocional e cognitivo da criança.
Contribuições do brincar nas interações Sociais da criança: Revisão de Literatura	Katrine Gracielle Siqueira de Souza	Investigar a contribuição do brincar nas interações sociais da criança.	Português	Este estudo foi realizado uma revisão da literatura, por meio da busca eletrônica de artigos científicos indexados nas seguintes bases de dados: Literatura Latino Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS), SciELO, Bireme e PubMed.	A análise apontou que existem fatores como o ambiente, o gênero e a faixa etária que podem interferir na interação social. Conclui-se que apesar da característica das amostras dos artigos variarem bastante o brincar pode contribuir para que ocorra interação social entre crianças, ambientes e até mesmo objetos.

--	--	--	--	--	--

Fonte: Dados da Pesquisa, 2021.

Com forme constatamos a maioria dos artigos citados, reconhecem a importância do Brincar para o desenvolvimento da criança na segunda infância e em todos os períodos de desenvolvimento infantil. O brincar proporciona diversão e promove atividade prazerosas, que desperta o interesse dos pequenos.

A criança, desde a mais tenra idade, se comunica através dessa atividade lúdica. As crianças expressam sentimentos, emoções, visivelmente compreendidas pelos adultos, sem precisar articular uma palavra. Ao crescer, interagindo com seus pares, aprimora o uso do brincar, dos brinquedos e das brincadeiras para o seu deleite, para se comunicar com o mundo onde está inserida, absorvendo e produzindo cultura. Segundo Oliveira (1995) o lúdico deve ser usado como ferramenta metodológica, pois o professor ao observa a criança submersa nas atividades lúdicas, será capaz de entender seu aluno, a realidade do grupo, dentre outros aspectos pertinentes, para um bom desenvolvimento das aulas seguintes.

Diante da observação de crianças no seu cotidiano escolar e tendo notado o imenso interesse delas pelo brincar e pelas brincadeiras, às vezes até em detrimento das atividades escritas, pensou-se em investigar como que o brincar pode contribuir para a aprendizagem na educação infantil, bem como desenvolver novas estratégias pedagógicas que promovam o desenvolvimento integral dos pequenos. De acordo com Friedmann (2012) na perspectiva de Vygotsky o brincar é a atividade fundamental para o desenvolvimento intelectual, por que no processo de criação a imaginação leva ao desenvolvimento do pensamento abstrato. Isso é por causa de novas relações entre significados, objetos e ações são criando durante a brincadeira.

Entendendo que a educação das crianças outrora era de responsabilidade inteiramente das famílias, assim, as crianças viviam em cenários de uma educação não formal na qual ela por conta própria se utilizava das brincadeiras para imitar as representações sociais dos adultos. De acordo com Vygotsky (apud SANTOS, 2008) o elemento básico da brincadeira é a imaginação, a criança desempenha o papel da situação imaginada, que pode inicialmente imitar o adulto observado.

Os aspectos afetivo, cognitivo, físico e social eram deixados de lados, pois, não havia uma intenção educacional, ou seja, um objetivo que conduza a criança a produzir saberes em contextos lúdicos (KUHLMANN JR, 1998). A história da Educação Infantil no Brasil vem expressando a importância do desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e físico. Porém, ainda necessitamos debater acerca protagonista que se entende como sujeito crítico em seu processo de evolução, sendo a instituição educacional responsável pelas ações pedagógicas que ajudarão a criança no avanço com as suas aprendizagens (HADDAD, 2004).

Na escola não se pode encarar as brincadeiras somente como momentos lúdicos, sem objetivos pedagógicos a serem implementados, a observação é uma ação importante que deve ser feita pelos profissionais da educação. Por isso, todo o percurso da educação deve ser registrado, os registros, contudo necessitam ser pensados com o intuito de documentar as práticas pedagógicas que favorecem a aprendizagem infantil. Por meio das brincadeiras, as crianças aprendem a obedecer às regras, experimentam comportamentos e se socializa, além de descobrir o mundo ao seu redor. (TEIXEIRA, 2010, p. 49).

Segundo Guimarães et al. (2002), o brincar adaptado as limitações da criança pode melhorar as habilidades e diminuir os impactos das restrições das crianças em seu dia a dia. Observou-se em todos os estudos, que o brincar contribui para o desenvolvimento físico, social e intelectual das crianças em desenvolvimento e em idade escolar. A criança tem ganhos físico e intelectual ao brincar. Com base na análise dos artigos proposto no quadro acima, para embasar esta pesquisa, chegamos aos objetivos e resultados de alguns autores.

O objetivo da pesquisa de Alves e Bianchin (2010), é evidenciar o papel do jogo como recurso facilitados na aprendizagem, reconhecendo-o como um instrumento pedagógico importante no desenvolvimento intelectual. Apontou-se como resultado dessa pesquisa que o lúdico é uma ferramenta prazerosa de aprendizagem, também é importante para o desenvolvimento físico, mental da criança. Ainda na perspectiva dessas autoras, o lúdico usado como estratégia para o desenvolvimento da criança, cria um ambiente prazeroso e estimulante para os pequenos.

O trabalho de Santos (2008), tem como objetivo, analisar a contribuição do lúdico como motivador nas aulas de educação física, no desenvolvimento físico, motor, afetivo e cognitivo. O estudo foi realizado por meio de revisão bibliográfica de periódicos científicos, classificando-a como uma pesquisa de natureza exploratória.

Apontou-se como resultados dessa pesquisa que o jogo e as brincadeiras, apresentam recursos e possibilidades que estimulam o desenvolvimento físico, emocional e cognitivo da criança.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Precisamos compreender os avanços nos diferentes estágios de desenvolvimento da criança, especialmente com a mediação de estímulos adequados, podendo ser de ordem cognitiva, social e afetiva. Nesse sentido, ficou evidenciado que o professor pode e deve utilizar métodos e técnicas próprias, e por ser uma ciência interdisciplinar, faz uso do lúdico como ferramentas de intervenção nos processos de aprendizagem, contribuindo de modo a potencializar para as relações aluno-professor.

O professor precisa trabalhar no sentido de resgatar o desejo de aprender de alunos e alunas, em um jogo de troca de lugares de quem ensina e de quem aprende, sem que se perca o seu lugar. É uma das possibilidades de humanizarmos a escola, pois, é o desejo que nos marca como seres humanos. O sistema escolar se organiza segundo as linhas estruturais da sociedade em que se insere; não é do tipo de escola que produz um tipo de sociedade, mas, um tipo de sociedade que produz um tipo de escola.

Analisando os estudos bibliográfico, constatou-se que o brincar, jogos, brinquedos contribui de forma significativa no desenvolvimento infantil. Segundo a linha sociointeracionista, ao mesmo tempo que a criança modifica o meio ela é modificada por ele, a escola é um espaço de mudanças na infância, é o ambiente em que a criança sai do poder protetor da família e passa a interagir com seus pares. Para que aja interação saudável ela precisa aprender novos valores sociais, que são repassados de forma direta ou indireta com o uso da ludicidade.

Ainda nas contribuições da importância do ganho intelectual na educação infantil, é através do brincar que o professor pode atingir de forma prazerosa seus alunos, na observação da forma como a criança brinca podemos observar o comportamento, as características de sociabilidade, atitudes, emoções e reações. É possível analisar diferentes perspectivas do comportamento de brincar, afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e etc.

Na escola, necessita-se favorecer experiências que complementem e enriqueçam o que as crianças possam ter fora da escola. Assim, é interessante fazer uma análise concreta da situação do contexto familiar e social das crianças em relação ao conteúdo e atividades propostas pelo professor.

Com bases nos estudos analisados, o brincar contribui de forma significativa para o desenvolvimento das crianças, em diferentes fases do desenvolvimento.

REFERÊNCIAS

AFFONSO, Rosa Maria Lopes (org.). **Ludo diagnóstico**: investigação clínica através do brinquedo. Porto Alegre: Artmed, 2012.

ALTENFELDER, A. H. Desafios e tendências em formação continuada. **Constr. Psicopedag.**, São Paulo, v. 13, n. 10, 2005. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1415-69542005000100004&script=sci_arttext>. Acesso em: 26 maio 2021.

ALVES, R. A. B. **Recreação**. Apostila, foz do Iguaçu, 2014.

ALVES L & BIANCHIN, **O jogo como recurso de aprendizagem**: Rev. Psicopedagogia. São Paulo, 2010.

ARANTES, Valéria Amorim (Org.). **Afetividade na Escola**: Alternativas Teóricas e práticas. São Paulo: Summus, 2003.

ARIÈS, P. **L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien Régime**. Paris: Seuil, 1973.

_____. **La infância**. Revista de Educación, Madrid, n. 281, p. 5-17, 1986.

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil**. Bacelar. Salvador : EDUFBA, 2009.

BECCHI, D'E.; JULIA, D. (Dir.). **Histoire de l'enfance en Occident**. Paris: Seuil, 1998. 2v.

BEAUCLAIR, João. **“Me vejo no que vejo”**: o olhar na práxis educativa psicopedagógica. 1 ed. São Paulo: Exclusiva Publicações, 2008.

BECKER, Fernando. **Educação e construção do conhecimento**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

BOCK, Ana Mercês Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes Trassi. **Psicologias**. 13 ed. São Paulo: Saraiva, 1999.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil** /Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Vol.1. Brasília: MEC\SEF, 1998.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil** /Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Vol.3. Brasília: MEC\SEF, 1998.

_____. Secretaria de Educação do Distrito Federal. **Currículo em movimento/ primeiro ciclo: Educação Infantil**. Livro 3, 2013. Disponível em:. Acesso em: 10 Ago. 2021.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Parâmetros básicos de infraestrutura para instituições de educação infantil**. Brasília: MEC/SEB, 2006.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil/Ministério da Educação**. Secretaria de Educação Básica. Vol. 2. Brasília. DF, 2006.

CARVALHO, A. M. A.; PONTES, F. A. R. **Brincadeira e cultura**. In: A. M. A CARVALHO; C. M. C. MAGALHÃES, F. A. R. PONTES; I. D. bichara (orgs). *Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca*. (pp.15-30). São Paulo: casa do psicólogo, 2003.

CHAGAS, A. T. R. **O questionário na pesquisa científica**. Disponível em: <<http://xa.yimg.com/kq/groups/22703089/875888180/name/artigo%252Bquestion%2525C3%2525A1rio.pdf>>. Acesso em: 28 out. 2011.

CRAIDY, Carmem; KAERCHER, Gládis E. **Educação infantil: Pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2003.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo dicionário da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na Educação Infantil: observação, adequação e inclusão**. São Paulo: Moderna, 2012.

GARCIA, Vera C. G. **Fundamentação teórica para as perguntas primárias: O que é Matemática? Porque Ensinar? Como se ensina e como se aprende?** In: Revista Educação. Vol. 32. n. 2. Porto Alegre, 2009.

GONÇALVES, Hortência de Abreu. **Manual de metodologia da pesquisa científica**. – São Paulo: Avercamp, 2005.

GUIMARAES, A. E. O., PEREIRA, E. C., EMMEL, M. L. G. **A brincadeira Simbolica nas situações lúdicas de crianças portadoras de necessidades especiais e crianças normais**. *Temas sobre Desenvolvimento*, vol. 11, n.62, 2002, p.5-13.

HADDAD, C. C. **Legislação e Projeto Político Pedagógico para a Educação Infantil**. Batatais: CEUCLAR, 2004.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira-Thomson Learning, 2002.

KUHLMANN JR, M. **Infância e Educação Infantil: uma abordagem histórica**. Porto Alegre: Mediação, 1998.

LEONTIEV, A.N. **Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil.** In: VIGOTSKII, L.S., LURIA, A.R. & LEONTIEV, A.N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. 9ª ed. São Paulo: Ícone, 2001.

LUCARIELLO, J. **Mind, culture, person: elements in a cultural psychology.** Human Development, 1995.

MACHADO, Marina M. **O brinquedo sucata e a criança: a importância do brincar, atividades e matérias.** 4ed., São Paulo, SP: Loyola, 2001.

MIRANDA, L. P.; RESEGUE, R.; FIGUEIRAS, A. C. de M. **A criança e o adolescente com problemas do desenvolvimento no ambulatório de pediatria.** J Pediatr, Rio de Janeiro, v. 79, suppl.1, p. S33-S42, 2003.

MIRANDA, Simão de. **Professor, não deixe a peteca cair!** Ideias para aulas. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

MODESTO, M. C.; RUBIO, J. A. S. **A importância da ludicidade na construção do conhecimento.** Revista eletrônica Saberes da educação – volume 5 – nº1, 2014.

NEVES, J. L. Pesquisa Qualitativa: características, uso e possibilidades. **Caderno de Pesquisas em Administração**, São Paulo, v. 1, n. 3, p.1-5, 15 ago. 1996. Disponível em: <<http://www.ead.fea.usp.br/cad-pesq/arquivos/C03-art06.pdf>>. Acesso em: 02 nov. 2021.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico.** 3. ed. São Paulo: Scipione, 1995

PALANGANA, Isilda Campaner. **Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vygotsky, a relevância social.** 3º ed. São Paulo: Summus, 2001.

PAPALIA, D. E.; FELDMAN, R. D. **Desenvolvimento Humano.** 12ED. PORTO ALEGRE: AMGH. 2013.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** 3ªed. Rio de Janeiro: ed. Zahar, 1973.

RAUPP, F. M.; BEUREN, I. M. **Metodologia da pesquisa aplicável às ciências sociais.** Disponível em: <http://www.geocities.ws/cienciascontabeisfecea/estagio/Cap_3_Como_Elaborar.pdf>. Acesso em: 15 out. 2021.

RICHTER, S; FRONCKOWIAK, Â. **A tensão lúdica entre brincar e aprender na infância.** Pátio Educação Infantil, Porto Alegre: Artes Médicas, ano 9, n. 27, abr/junh2011, p. 39-41.

ROSSINI, Maria Augusta Sanches. **Pedagogia afetiva.** 5 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

SALTINI, Cláudio J. P. **Afetividade & inteligência.** Rio de Janeiro: DPA, 1997.

SANTOS, Elder Cerqueira. **Brincadeiras de faz de conta e desenvolvimento infantil: princípios psicológicos**. Disponível em: <<http://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/psicologia.htm>>. Acesso em: 6 jun. 2015.

SARMENTO, Nara Regina Goulart. **Afetividade e Aprendizagem**. 2010. 34 f. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) – Pedagogia/Licenciatura. Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, 2010.

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

TEZANI, T. C. R. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. Educação em Revista, Marília, V. 7, N. 1, p. 1-16, 2006.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes 1991.

WALLON, H. **Do ato ao pensamento: ensaio de psicologia comparada**. Petrópolis: Vozes, 2008.

_____. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.