



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASSUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
MAESTRIA EM CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

A BRINCADEIRA, O BRINQUEDO E O JOGO NA EDUCAÇÃO
INFANTIL NA CRECHE SOFIA PELTIER NO MUNÍCIPIO DE
CAMACÃ – BAHIA.

Maxsoelia Souza de Almeida Seára

Asunción, Paraguay

2022

Maxsoelia Souza de Almeida Seára

**A BRINCADEIRA, O BRINQUEDO E O JOGO NA EDUCAÇÃO
INFANTIL NA CRECHE SOFIA PELTIER NO MUNICÍPIO DE
CAMACÃ – BAHIA.**

Tese apresentada, defendida e aprovada para o curso de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Ciências Jurídicas Política e de Comunicação da Universidade Autônoma de Assunção como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientadora: Prof. Dra. Clara Roseane da S. A. Mont'Alverne

Asunción, Paraguay

2022

Maxsoelia Souza de Almeida Seára

A BRINCADEIRA, O BRINQUEDO E O JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA CRECHE SOFIA PELTIER NO MUNICÍPIO DE CAMACÃ – BAHIA.

Asunción (Paraguay)

Tutor: Prof. Dra. Clara Roseane da Silva Azevedo Mont'Alverne

Tese de Mestrado em Ciências da Educação. P. 218 – UAA, 2022.

Palavras Chave:

1. Brincadeira 2. Brinquedos 3. Jogos na Educação Infantil.

Maxsoelia Souza de Almeida Seára

**A BRINCADEIRA, O BRINQUEDO E O JOGO NA EDUCAÇÃO
INFANTIL NA CRECHE SOFIA PELTIER NO MUNICÍPIO DE
CAMACÃ – BAHIA.**

Esta tese foi avaliada e aprovada para obtenção do título de Mestre em Educação, pela
Universidade Autónoma de Asunción- UAA

Dedico ao meu esposo João Edson que sempre me apoiou nessa longa caminhada, a minha filha Eduarda Noemy que sempre foi solidária nos momentos de falta e é a razão de todo meu desejo que as escolas públicas do Brasil tenham uma educação de qualidade proporcionando a juventude brasileira um futuro digno.

AGRADECIMENTOS

Primeiro agradeço a Deus, que é o nosso criador e me permitiu chegar até aqui.

À minha família que é a base de tudo e que sempre me apoiou nessa caminhada longa.

Aos colegas de trabalho, professoras, gestora e coordenadoras da Creche Sofia Peltier pela colaboração.

Aos colegas que caminharam comigo nesse período, compartilhando as alegrias e angústias. Aos nossos mestres que com carinho, partilharam todo seu saber para contribuir na construção de uma sociedade mais justa e igualitária.

A UAA, seu corpo docente, direção e administração pela oportunidade de realização do Curso de Mestrado.

A minha estimada orientadora, Prof. Dra. Clara Roseane da Silva Azevedo Mont'Alverne, por ter conseguido me ensinar e extrair de mim sempre o melhor, com as suas correções e orientações sempre precisas, que me direcionaram à vitória, resultado que é partilhado por todos os seus orientandos.

Ao professor Maurício Pimenta pelo grande suporte na realização deste trabalho.

Em especial a minha amiga e colega de mestrado Gal, que esteve presente em todos os momentos me encorajando e dando suporte nos momentos mais difíceis.

A todos, o meu sincero agradecimento!

Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste
ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados
enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor
para a formação do homem.

(Carlos Drummond de Andrade)

SUMÁRIO

LISTA DE TABELAS	xii
LISTA DE FIGURAS	xiii
LISTA DE ABREVIATURAS.....	xiv
RESUMEN	xv
RESUMO	xvi
ABSTRACT	xvii
INTRODUÇÃO.....	1
1. A BRINCADEIRA, O BRINQUEDO E O JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL....	11
1.1. Breve histórico da Educação Infantil no Brasil	12
1.1.1. O processo de ensino-aprendizagem e a Educação Infantil.....	18
1.1.2. O papel do brinquedo no desenvolvimento infantil.....	21
1.1.3. A ludicidade no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil..	Error!
Bookmark not defined.	
1.1.4. As brincadeiras e a aprendizagem	28
1.2. A influência das brincadeiras no desenvolvimento da criança	31
1.2.1. O contexto histórico dos jogos, brincadeiras e brinquedos	33
1.2.2. A concepção de lúdico de acordo com Huizinga.....	40
1.2.3. As contribuições de Jean Piaget	42
1.2.4. As contribuições de Vygostky	44
1.3. O lúdico e as práticas pedagógicas	45
1.4. O papel do professor como mediador das brincadeiras	47
1.4.1. O brincar e a afetividade na Educação Infantil.....	58
1.4.2. Formas de estimular a afetividade na sala de aula.....	59
1.4.3. A participação da família no desenvolvimento afetivo	61
1.4.4. A afetividade na socialização entre professor e aluno.....	65

1.4.5. A afetividade e a aprendizagem significativa.....	68
2. METODOLOGIA DA INVESTIGAÇÃO	71
2.1. Fundamentação metodológica	72
2.2. Problema da pesquisa.....	73
2.3. Objetivos da pesquisa	74
2.3.1. Objetivo geral.....	75
2.3.2. Objetivos específicos	75
2.4. Cronograma da Pesquisa.....	77
2.5. Contexto Espacial e Socioeconômico da Pesquisa	78
2.5.1. Delimitação da Pesquisa	80
2.6. Participantes da pesquisa	85
2.6.1. Coordenadoras pedagógicas	86
2.6.2. Professores da educação infantil.....	86
2.6.3. Diretora da creche.....	87
2.7. Desenho da investigação.....	88
2.8. Técnicas e instrumentos para a coleta de dados.....	92
2.8.1. Observação Participante	93
2.8.2. Guia de Entrevista.....	94
2.8.3. Entrevista Aberta	94
2.8.4. Análise Documental.....	95
2.9. Elaboração e validação dos instrumentos da pesquisa.....	96
2.10. Procedimento para a coleta de dados	97
2.11. Técnicas de análise e interpretação dos dados.....	97
2.11.1. Revisar o material.....	99
2.11.2. Estabelecer um plano de trabalho inicial.....	99
2.11.3. Codificar dados primários	100
2.11.4. Codificar dados secundários.....	100

2.11.5. Interpretar os dados	101
2.11.6. Descrever contexto (s)	101
2.11.7. Assegurar a confiabilidade e validade dos resultados	101
2.11.8. Responder, corrigir e voltar ao campo.....	102
2.12. Aspectos éticos: caminho percorrido para aprovação na Plataforma Brasil....	103
2.12.1. Aspectos Éticos.....	103
2.12.2. Riscos.....	105
2.12.3. Benefícios	106
2.12.4. Critérios de inclusão	106
2.12.5. Desfecho primário	107
2.12.6. Critérios para suspender ou encerrar a pesquisa.....	107
2.12.7. Sigilo, privacidade e confidencialidade dos dados coletados.....	107
3. ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS.....	108
3.1. A formação do professor, a prática pedagógica, e o uso da ludicidade no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil.....	109
3.1.1. O que dizem as professoras, gestora e coordenadoras sobre a formação inicial e continuada na Educação Infantil na Creche Sofia Peltier	111
3.1.2. O que dizem as professoras sobre quais cursos relacionados com ludicidade e aprendizagem das crianças fizeram depois de formadas	113
3.1.3. O que diz a diretora sobre a importância da formação inicial e continuada relacionado à ludicidade.....	115
3.1.4. O que dizem as coordenadoras pedagógicas sobre como é trabalhado com as professoras a questão da ludicidade na prática pedagógica.....	117
3.1.5. O que dizem as professoras sobre as práticas pedagógicas ligadas a ludicidade estão inseridas no cotidiano da sala de aula	120
3.1.6. O que diz a gestora sobre a oferta de formação continuada na área da ludicidade.....	122

3.1.7. O que dizem as coordenadoras pedagógicas sobre as atividades ligadas à ludicidade como contribuição na prática pedagógica	125
3.1.8. O que dizem as professoras sobre a importância de inserir brincadeiras, brinquedos e jogos no processo de ensino-aprendizagem	127
3.1.9. O que dizem as professoras sobre como são utilizadas as brincadeiras na creche	130
3.2. Estratégias lúdicas utilizadas em sala de aula na educação infantil.....	131
3.2.1. O que dizem as professoras sobre quais são as principais brincadeiras, jogos e brinquedos utilizados	132
3.2.2. O que diz a gestora sobre o uso dos jogos, brincadeiras e brinquedos que são utilizados em sala de aula	134
3.2.3. O que dizem as coordenadoras pedagógicas sobre as sugestões de estratégias lúdicas que a coordenação pedagógica tem apresentado as professoras.....	137
3.2.4. O que diz a gestora sobre as ações que a gestão escolar tem desenvolvido com o intuito de estimular a prática do uso da ludicidade por parte dos professores.....	140
3.2.5. O que diz a gestora sobre a concepção de lúdico que a gestão escolar apresenta.....	141
3.3. As contribuições da brincadeira na educação infantil como ferramenta para o desenvolvimento infantil	143
3.3.1. O que dizem as professoras, gestora e coordenadoras sobre como as brincadeiras podem contribuir para o desenvolvimento infantil?	145
CONCLUSÕES E PROPOSTAS	150
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	156
APÊNDICES	162
APÊNDICE 1: Autorização do Campo de Pesquisa da Creche	163
APÊNDICE 2: Autorização do Campo de Pesquisa da SEMEC	164
APÊNDICE 3: Folha de rosto	165

APÊNDICE 4: Declaração de responsabilidade.....	166
APÊNDICE 5: Plataforma Brasil - Parecer Consubstanciado do CEP	167
APÊNDICE 6: Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).....	177
APÊNDICE 7: Guia de Entrevista para as Professoras.....	186
APÊNDICE 8: Guia de Entrevista para a Gestão.....	188
APÊNDICE 9: Guia de Entrevista para a Coordenação Pedagógica	190
APÊNDICE 10: Guia de Observação para Pesquisa	191
APÊNDICE 11: Relatório das observações da Pesquisa.....	193

LISTA DE TABELAS

TABELA N° 1: Perguntas e Objetivos da Investigação	75
TABELA N° 2: Programação das Ações.....	78
TABELA N° 3: Estrutura física da creche.....	85
TABELA N° 4: Participantes da pesquisa.....	87
TABELA N° 5: Técnicas utilizadas na pesquisa	96
TABELA N° 6: Participantes e critérios a serem abordados na pesquisa	106

LISTA DE FIGURAS

FIGURA N° 1: Desenho geral do processo de investigação	8
FIGURA N° 2: Localização Geográfica do Brasil	80
FIGURA N° 3: Matrículas na Bahia.....	81
FIGURA N° 4: Localização geográfica da Creche Sofia Peltier.....	82
FIGURA N° 5: Fachada da Creche Sofia Peltier.....	84
FIGURA N° 6: Desenho Metodológico da Investigação	91
FIGURA N° 7: Esquema da análise e interpretação dos dados.....	98

LISTA DE ABREVIATURAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

CAAE - Certificado de Apresentação de Apreciação Ética

CEP – Comitê de Ética em Pesquisa

CONEP - Comissão Nacional de Ética em Pesquisa

CF – Constituição Federal

CNE – Conselho Nacional de Educação

CNS – Conselho Nacional de Saúde

CP– Coordenadora Pedagógica

D – Diretora

DCNEI – Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil

ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

IDH – Índice de Desenvolvimento Humano

LBA – Legião Brasileira de Assistência

LDB – Lei de Diretrizes e Bases

MEC – Ministério da Educação

MS – Ministério da Saúde

OMS - Organização Mundial da Saúde

OPAS - Organização Pan-Americana da Saúde

P – Professora

RCNEI - Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil

TCLE – Termo de Conhecimento Livre e Esclarecido

RESUMEN

Esta tesis de maestría analiza el aprendizaje de los niños en la educación de la primera infancia utilizando estrategias lúdicas. Fue estructurado y se basó en el siguiente problema: ¿Cómo cooperan el juego, los juegos, los juguetes y los juegos para que el aprendizaje efectivo tenga lugar en la educación de los niños en la Educación Infantil? El objetivo general de la investigación es analizar el aprendizaje de los niños en Educación Infantil utilizando estrategias lúdicas. Tener como objetivos específicos: describir la capacitación docente, la práctica pedagógica y el uso de la diversión en el proceso de aprendizaje del niño en la Educación Infantil; investigar las estrategias lúdicas utilizadas en el aula en la educación de la primera infancia; verificar las contribuciones del juego en la educación de la primera infancia como herramienta para el desarrollo infantil. Para llevar a cabo este trabajo, se adoptó la investigación cualitativa, utilizando un método fenomenológico. La investigación fue aprobada por el Comité de Ética de Investigación a través de los dictámenes No. 4,129,806 y 4,177,269, a través de Plataforma Brasil con el número 33838020.0.0000.5526 / CAAE, para la recopilación de datos, la guía de entrevista se utilizó como instrumentos los docentes, el gerente y los coordinadores pedagógicos y los Términos de consentimiento libre e informado (ICF) de los entrevistados; y como técnicas, observación estructurada y análisis documental. Al final de la investigación, se puede inferir que el juego se usa en la guardería investigada, con algunas dificultades y, por lo tanto, es necesario revisar su práctica. Se concluye que las actividades lúdicas tienen un valor educativo invaluable, y que tiene esta importancia no solo porque usan y combinan el conocimiento ya existente en los niños, sino porque también admiten su conciencia, a través del desempeño de roles sociales, la manipulación de objetos y el ejercicio. respeto por las reglas.

Palabras-Clave: Juegos, juguetes, juegos en educación infantil.

RESUMO

A presente dissertação de mestrado analisa a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas. Foi estruturada e embasada na seguinte problemática: Como a ludicidade, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos cooperam para que ocorra uma efetiva aprendizagem na educação das crianças da Educação Infantil? O objetivo geral da pesquisa é analisar a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas., tendo como objetivos específicos: descrever a formação do professor, a prática pedagógica, e o uso da ludicidade no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil; investigar as estratégias lúdicas utilizadas em sala de aula na Educação Infantil; verificar as contribuições da brincadeira na educação infantil como ferramenta para o desenvolvimento infantil. Para a realização deste trabalho adotou-se a pesquisa qualitativa, com método fenomenológico. A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa por meio dos Pareceres nº 4.129.806 e 4.177.269 , via Plataforma Brasil sob nº 33838020.0.0000.5526 /CAAE, para a coleta dos dados foram utilizados como instrumentos, a guia de entrevista, direcionada às professoras, à gestora e coordenadoras pedagógicas e os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) dos entrevistados; e como técnicas, a observação estruturada e análise documental. Ao término da pesquisa pode-se inferir que o lúdico é utilizado na creche pesquisada, com algumas dificuldades e por isso, precisa ser revisto a sua prática. Conclui-se que as atividades lúdicas possuem valor educativo inestimável, e que tem essa importância não somente porque aproveitam e aliam os conhecimentos já existentes nas crianças, contudo porque também admitem sua conscientização, por meio do desempenho de papéis sociais, manipulação de objetos e exercício de respeito às regras.

Palavras-Chave: Brincadeira, Brinquedos, Jogos, Educação Infantil.

ABSTRACT

This master's thesis analyzes children's learning in early childhood education using playful strategies. It was structured and based on the following problem: How playfulness, games, toys and games cooperate so that effective learning takes place in the education of children in Early Childhood Education? The general objective of the research is to analyze children's learning in Early Childhood Education using ludic strategies., Having as specific objectives: to describe teacher training, pedagogical practice, and the use of playfulness in the child's learning process in Early Childhood Education; investigate the playful strategies used in the classroom in Early Childhood Education; verify the contributions of play in early childhood education as a tool for child development. To carry out this work, qualitative research was adopted, using a phenomenological method. The research was approved by the Research Ethics Committee through Opinions No. 4,129,806 and 4,177,269, via Plataforma Brasil under No. 33838020.0.0000.5526 / CAAE, for data collection, the interview guide was used as instruments, directed the teachers, the manager and pedagogical coordinators and the Terms of Free and Informed Consent (ICF) of the interviewees; and as techniques, structured observation and documentary analysis. At the end of the research, it can be inferred that playfulness is used in the researched daycare center, with some difficulties and, therefore, its practice needs to be reviewed. It is concluded that the ludic activities have an invaluable educational value, and that it has this importance not only because they use and combine the knowledge already existing in the children, however because they also admit their awareness, through the performance of social roles, manipulation of objects and exercise respect for the rules.

Keywords: Play, Toys, Games, Early Childhood Education.

INTRODUÇÃO

A presente tese intitulada como “*A brincadeira, o brinquedo e o jogo na Educação Infantil na Creche Sofia Peltier no município de Camacã - Bahia*” vem trazer uma reflexão mais aprofundada sobre tal temática que vem se apresentando como de fundamental importância no processo de ensino-aprendizagem das crianças na Educação Infantil, buscando enfatizar que “o principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal (...) (Brasil, 1998, p. 27). Nesse sentido, a presente tese propõe-se a investigar como as brincadeiras, os brinquedos e o lúdico contribuem no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil, pois a Educação Infantil se constitui uma etapa muito importante de escolarização da criança, e esta não pode ser traumatizante ou desinteressante, pois elas precisam sentir prazer em ir a escola e mais do que isso, precisam sentir vontade de voltar e de aprender brincando, afinal a infância é a fase da brincadeira.

Com o advento dos tempos modernos e com o avanço tecnológico que tem tomado conta das mais diversas relações, somado a tantas novidades que surgem a cada momento, com o intuito de chamar a atenção dos indivíduos, a prática pedagógica do professor tem se tornado cada vez mais um grande desafio. Em razão disso, o docente tem precisado a cada dia buscar a aplicação de estratégias inovadoras, devendo ser criativo em relação ao processo de ensino-aprendizado. Nesse contexto, a utilização do lúdico, das brincadeiras e do brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo de ensino-aprendizagem. O uso do lúdico auxilia no enriquecimento da dinâmica das relações sociais na sala de aula, além de possibilitar a aproximação e o fortalecimento no que concerne às relações entre educador e o educando. O jogo, a brincadeira e a ludicidade podem e devem estar presentes durante as aulas, nas mais diversas formas, pois o processo de aprendizagem precisa ser algo prazeroso e estimulante, principalmente para as crianças que de um modo geral gostam de desenvolvê-las. O uso e a importância do lúdico tem ganhado bastante espaço no panorama nacional e nas academias, tudo isso porque o brincar está na essência da infância e seu uso permite que o professor desenvolva um trabalho pedagógico que contribui com a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento. É importante salientar que o uso de jogos, brincadeiras e da ludicidade independente de

época, de classe social, ou de aspectos culturais, tudo isso porque tais elementos fazem parte da vida da criança, pois elas, nessa fase da vida, já trazem consigo o mundo do faz de conta e da fantasia, encantamento, alegria, sonhos onde a realidade e o imaginário se confundem. As vantagens são inúmeras quando se fala sobre a utilização de jogos e brincadeiras no processo pedagógico, pois além de despertar o prazer pelo aprendizado, a criança acaba exercitando o convívio em grupo, a questão das regras e limites, apresentando assim, situações e desafios que elas são obrigadas a enfrentar.

Com a utilização do lúdico, busca-se despertar no educando o desejo de aprender de maneira prazerosa, além de contribuir para aproximar aqueles alunos que não demonstram interesse pelas atividades nas escolas, assim, os jogos, as brincadeiras e a ludicidade podem contribuir de forma efetiva no desempenho dos alunos.

É preciso romper com a ideia de que brincar na escola é somente para passar o tempo e divertir os educandos, visto que o lúdico é algo que transcende essa visão obsoleta e minimalista, pois uma aula que tem em sua metodologia o uso do lúdico, não é aquela aula que necessariamente se ensinará os conteúdos com jogos e brincadeiras, muito pelo contrário, uma aula lúdica é aquela em que as características do brincar estão presentes. Nesse contexto, o professor poderá utilizar em sua prática pedagógica, elementos que estão presentes no cotidiano dos seus educandos, pois o lúdico não é somente a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras, pode-se utilizar a ludicidade de diversas maneiras, asseverando que a atual sociedade é tecnológica e que caberá ao professor fazer uso dessas tecnologias para incrementar o seu fazer pedagógico e com isso, deixar as aulas mais atraentes e mais divertidas.

Justificativa da Investigação

É importante asseverar que, independentemente de época, cultura e classe social, a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte da vida da criança, do processo de crescimento e desenvolvimento, porque durante essa fase elas vivem em um mundo de imaginação, de fantasia, de alegria, de sonhos estando separados por uma linha tênue e imaginária da realidade e do faz-de-conta.

Assim, o lúdico tornou-se uma temática que tem conquistado espaço no panorama nacional, as faculdades e em especial os cursos de formação de professor têm se debruçado sobre o assunto e os educadores tem destinado bastante atenção na produção acadêmica, por acreditar que a brincadeira e o brinquedo se constituem

essenciais no desenvolvimento da criança e seu uso quando bem aplicado, constitui-se para o trabalho pedagógico uma poderosa ferramenta que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento.

A temática torna-se relevante porque é justamente na Educação Infantil que a criança tem seus primeiros contatos com a fase de escolarização e esse momento não pode ser algo traumático ou desinteressante. Outra questão é o processo de ensino-aprendizagem de crianças é algo complexo, por isso, é necessário que o professor lance mão de estratégias que façam com que tal tarefa de ensinar se torne algo prazeroso e instigante, sem criar traumas ou estereótipos entre as crianças, é necessário que o educador construa estratégias em que o lúdico, os jogos, brinquedos e brincadeiras estejam inseridos, configurando-se como uma importante ferramenta para o desenvolvimento infantil e aquisições formais.

A utilização da ludicidade nas salas de aula, além de tornar a aula mais atraente para o educando, tem a finalidade de dinamizar o processo de ensino-aprendizagem, pois o professor trata elementos que despertarão a vontade de aprender, rompendo com o velho método de dar aulas e conseqüentemente, despertando nas crianças o interesse e a vontade constante de continuar indo a escola e as aulas.

Assim, o docente além de estimular o aprendizado dos discentes, estará dinamizando a sua práxis pedagógica, trazendo inovações, além de estimular a criatividade, pois o lúdico tem essa função também, além de contornar determinadas dificuldades que por ventura venham a surgir.

Nesse contexto, tal pesquisa se justifica pela necessidade de investigar o uso do lúdico, do jogo, da brincadeira e do brinquedo como ferramenta que auxiliará o professor em sua prática pedagógica no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil.

Problematização da pesquisa

A questão da ludicidade na Educação Infantil é uma temática que precisa ser discutida, estudada e colocada em prática. É preciso salientar que o uso dos jogos, brinquedos e brincadeiras estão na essência das crianças, são inerentes a elas e fazem parte do processo de desenvolvimento. Isso se deve, porque no momento que a criança está brincando ou jogando, ela estará experimentando, idealizando e conseqüentemente,

aprendendo. Nesse contexto, é de suma importância a inserção de brincadeiras na Educação Infantil, pois contribuem de maneira significativa para o desenvolvimento aprendizagem da criança. Nas instituições de Educação Infantil, ainda existe uma resistência muito grande por parte dos docentes em inserir a ludicidade como mecanismo de aprendizagem, pois a sua maioria utiliza as brincadeiras, brinquedos e jogos apenas como uma maneira de recreação ou de passar o tempo, esquecendo-se de utilizá-los como uma poderosa aliada no processo de ensino-aprendizagem da criança.

Tal pensamento, também é corroborado pelos pais das crianças que acreditam que o brincar na educação infantil tem apenas e somente a intenção de enrolar e divertir as crianças. Mediante esse contexto se faz interessante responder as seguintes questões investigativas: De que maneira o uso de brincadeiras, brinquedos e jogos contribuem para a aprendizagem das crianças na Educação Infantil? Quais os entraves encontrados pelos docentes da Educação Infantil na aplicação da ludicidade na sala de aula? Será que o professor que atua na Educação Infantil recebeu formação adequada para trabalhar o lúdico? Qual o papel do professor da Educação Infantil no processo de ensino-aprendizagem? Para que se chegue até a resposta desses questionamentos, o foco central se levanta em torno do seguinte problema de investigação: **Como a ludicidade, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos cooperam para que ocorra uma efetiva aprendizagem na educação das crianças da Educação Infantil?**

Levando em consideração a necessidade da inserção na prática pedagógica do professor da Educação Infantil da brincadeira, o brinquedo e a ludicidade como instrumentos de auxílio no processo de construção do ensino-aprendizagem, pois o brincar sempre esteve presente ao longo da história da humanidade, a presente pesquisa possui como objetivo geral analisar a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas. Minayo, Deslandes e Gomes (2018, p.41) afirmam que o objetivo geral “diz respeito ao conhecimento que o estudo proporcionará em relação ao objeto”.

E para materializar essa análise, Minayo et al (2018, p.41) menciona que “os objetivos específicos são formulados pelo desdobramento das ações que serão necessárias à realização do objetivo geral”, assim, os objetivos específicos são descrever a formação do professor, a prática pedagógica, e o uso da ludicidade no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil, além de dissertar as estratégias lúdicas

utilizadas em sala de aula na Educação Infantil e por fim, relatar as contribuições da brincadeira na educação infantil como ferramenta para o desenvolvimento infantil.

Desenho Geral da Investigação

Tal pesquisa é classificada como uma investigação qualitativa, porque tal pesquisa tem por objetivo analisar, observar, registrar e correlacionar variáveis, da utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil. É importante salientar que esses fenômenos não serão manipulados, porque o papel dessa pesquisadora será apenas de descobrir e investigar sobre o fenômeno, com isso não haverá interferência. Sobre o processo de investigação científica, pode-se asseverar que:

[...] a investigação científica é um processo que, mediante a aplicação do método científico, busca informação fiel e relevante para entender, verificar, corrigir ou aplicar o conhecimento. Sua finalidade consiste em solucionar problemas científicos e se caracteriza por ser reflexiva, sistêmica e metódica. (Campoy, 2018, p.31).

Na concepção de Gil (2002, p.17), a pesquisa é “procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos. A pesquisa desenvolve-se por um processo constituído de várias fases, desde a formulação do problema até a apresentação e discussão dos resultados”. No momento do planejamento da pesquisa, é necessário que o investigador escolha aos métodos que se apresentem adequados ao tipo de pesquisa escolhido. Assim, para o bom andamento do trabalho, é de grande importância a escolha dos recursos certos.

A referida investigação tem como modelo, o fenomenológico que de acordo com Alvarenga (2019, p.51) “as investigações fenomenológicas estudam maneira como as pessoas experimentam seu mundo, sua vivência, que significados têm para elas e como compreendê-los, de onde o investigador extrai a essência do fenômeno para descrevê-lo”.

Nessa discussão, Moreira (2002, p. 63) assevera que:

Etimologicamente, Fenomenologia é o estudo ou a ciência do fenômeno, sendo que por fenômeno, em seu sentido mais genérico, entende-se o que aparece, que se manifesta ou se revela por si mesmo. O conceito de

fenômeno representa, a nosso ver, a primeira grande dificuldade no estudo da Fenomenologia.

Assim, a utilização desse modelo contribui para descrever e explicar como o fenômeno observado acontece no tempo e no espaço, procurando perceber características e experiências no qual se efetivou o acontecimento. Para tal, este estudo se valerá de técnicas padronizadas (guia de entrevista, entrevista aberta, análise documental e análise e interpretação de dados) de coleta de dados.

Levando em consideração os objetivos, a pesquisa qualitativa foi adotada e nesse contexto, Alvarenga (2019, p.50) salienta que, “os na investigação social, são formas de geração e produção de conhecimento que se fundamentam em concepções epistemológicas profundas e que origina uma nova linguagem metodológica diferente ao paradigma tradicional”.

É preciso destacar que a pesquisa é qualitativa por dar ênfase a descrição e a interpretação de dados coletados. Na concepção de Deslauriers (1991, p. 58),

Na pesquisa qualitativa, o cientista é ao mesmo tempo o sujeito e o objeto de suas pesquisas. O desenvolvimento da pesquisa é imprevisível. O conhecimento do pesquisador é parcial e limitado. O objetivo da amostra é de produzir informações aprofundadas e ilustrativas: seja ela pequena ou grande, o que importa é que ela seja capaz de produzir novas informações.

Sobre a pesquisa qualitativa, Minayo (1999, p. 21 -22), descreve que ela “trabalha com um universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes e corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos, que não podem ser reduzidos a operacionalizações de variáveis”.

Na concepção de Deslauriers (1991, p. 58),

Na pesquisa qualitativa, o cientista é ao mesmo tempo o sujeito e o objeto de suas pesquisas. O desenvolvimento da pesquisa é imprevisível. O conhecimento do pesquisador é parcial e limitado. O objetivo da amostra é de produzir informações aprofundadas e ilustrativas: seja ela pequena ou grande, o que importa é que ela seja capaz de produzir novas informações.

Silva e Menezes (2005, p.20) salientam sobre a pesquisa qualitativa, “considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo

indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números”. Para Richardson (2008, p.79) a pesquisa qualitativa é vista como aquela que “não pretende numerar ou medir unidades ou categorias homogêneas”.

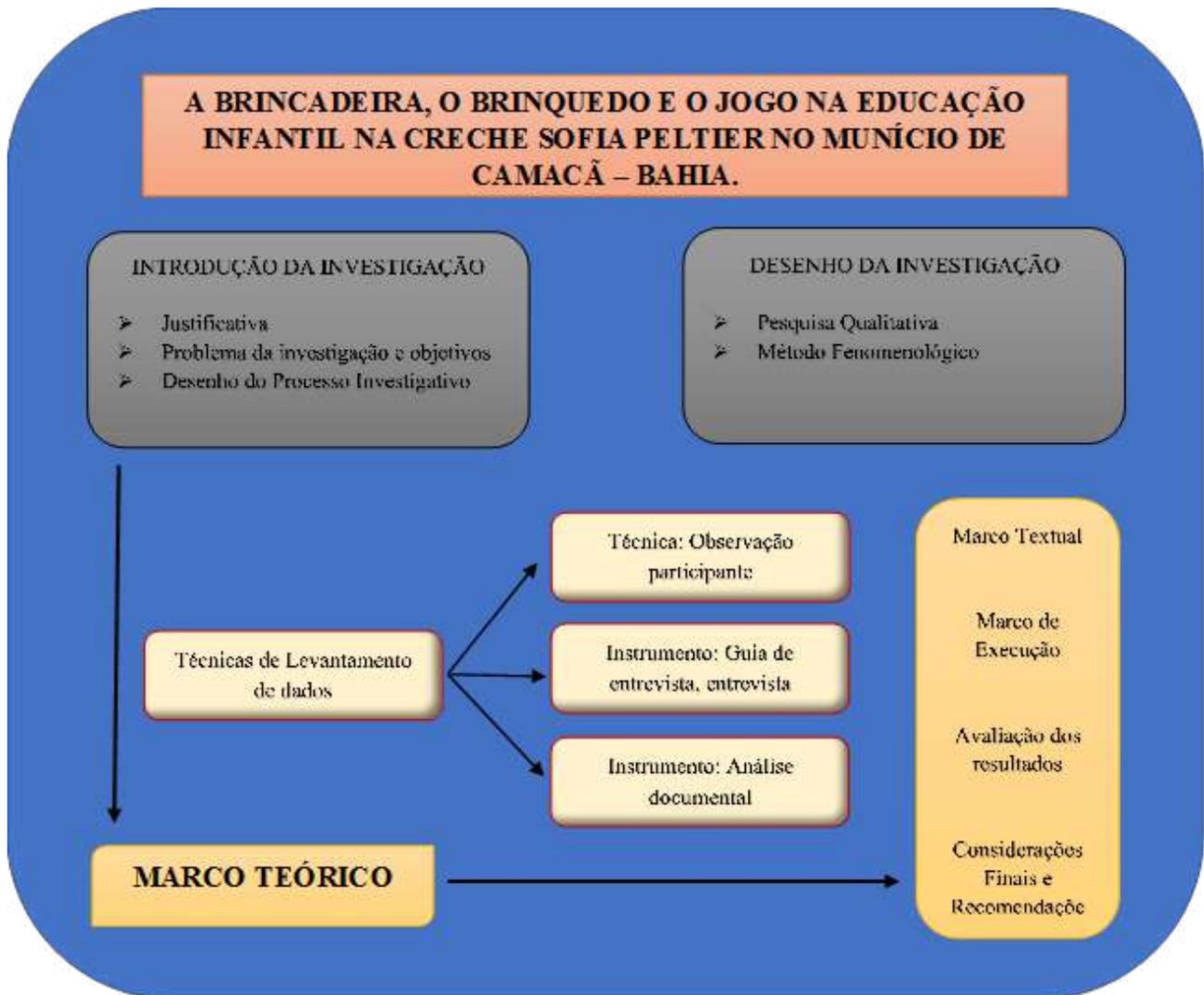
De acordo com Denzin e Lincoln (2011, p. 3):

A investigação qualitativa é uma atividade que situa o investigador no mundo. A investigação qualitativa consiste em um conjunto interpretável de materiais práticos que lhes tornem visível no mundo. Essas práticas transformam o mundo. Converte o mundo em uma série de representações que incluem notas de campo, entrevistas, conversação, fotografias, gravações, e as próprias notas. A este nível a investigação qualitativa emprega um enfoque interpretativo, um enfoque natural de mundo. O principal da investigação qualitativa é o estudo das coisas em seu ambiente natural, tratando de dar sentido, o interpretar os fenômenos em termos dos significados que as pessoas lhe atribuem.

Nesta perspectiva, a pesquisa é qualitativa e o paradigma fenomenológico representa o caminho perfeito para compreensão e investigação sobre a aplicação da ludicidade, uso de jogos, brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil.

O esquema geral da investigação está representado na figura a seguir.

FIGURA Nº 1: Desenho geral do processo de investigação



Após a exposição do arcabouço da referida pesquisa, é importante informar que a estrutura do trabalho está dividida em três partes, dimensionados e interligados em um único conjunto, com o intuito de auxiliar a materialização do estudo. Então, a partir de agora apresenta-se a seguinte organização:

Na primeira parte o trabalho tratará sobre o Marco Referencial, que está subdividido em três capítulos que ilustram de forma categórica sobre a questão da ludicidade, do uso das brincadeiras, dos brinquedos e dos jogos no contexto da sala de aula na Educação Infantil, trazendo assim, conceitos e reflexões acerca de sua importância e evolução ao longo do tempo, a ênfase especial fica na questão de como o uso do lúdico pode contribuir no processo de ensino-aprendizagem da criança. Os três capítulos do marco referencial estão subdivididos de maneira que exista uma exposição

coerente e objetiva sobre a temática aqui abordada. Primeiro aborda-se sobre o processo histórico da Educação Infantil no Brasil, corroborando a importância do uso de brinquedos e brincadeiras no processo de desenvolvimento infantil.

Na segunda parte, aborda-se de maneira mais aprofundada sobre o contexto histórico dos jogos, brinquedos e brincadeiras, destacando a contribuição de Huizinga, de Piaget e de Vygostky. Na terceira parte, a pesquisa avança e começa a discutir sobre a participação do professor nesse processo de desenvolvimento infantil e da aplicabilidade da ludicidade em sala de aula, enfatizando a questão da afetividade como elemento de suma importância para o bom sucesso do processo de ensino-aprendizagem e desenvolvimento da criança.

Após a apresentação do marco referencial, na segunda parte encontra-se o Marco Metodológico, que tem por objetivo apresentar os instrumentos e caminhos que serão utilizados em todo o processo de investigação, nele encontra-se o desenho metodológico, que é um esquema de todos os passos do trabalho, o contexto espacial e socioeconômico da pesquisa, o desenho, qual o tipo de enfoque que será utilizado na pesquisa, além de outro detalhe muito importante, pois é nesse momento que se apresenta a delimitação da pesquisa, qual a população participante bem como as técnicas e instrumentos da coleta de dados, os procedimentos para realizar essa coleta de dados e por fim, ressalta-se as técnicas de análise e interpretação de dados.

Após apresentar a parte de coleta e de pesquisa desse trabalho, será abordado as Análises e Resultados da pesquisa, que é justamente nesse momento que o pesquisador irá manusear e tratar os dados e informações coletadas, de maneira clara e objetiva. É a partir dessa análise que será possível levar em consideração os aspectos qualitativos que foram adquiridos juntos aos participantes, por meio do guia de entrevista e da entrevista aberta realizados para esse fim. É nesse momento que acontecerão as tabulações e análises dos dados coletados, havendo assim, o confronto e a comparação entre as teorias encontradas no marco teórico, ou seja, no levantamento bibliográfico e aquilo que foi apurado na coleta de dados.

Por fim, apresenta-se as Considerações Finais e Recomendações, nesse momento surgirão as conclusões que foram adquiridas e que servirão para a concretização do trabalho, tal momento se dará a partir das interpretações e análise dos dados obtidos e do referencial teórico estudado, além de aproveitar o ensejo para apresentar algumas recomendações que são consideradas importantes para a continuidade do estudo.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1. A BRINCADEIRA, O BRINQUEDO E O JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL¹

A infância é uma fase caracterizada por atividades prazerosas, construtivas e de total apreensão do meio. Diz-se que nessa idade, o principal trabalho da criança é o de brincar, pois ela precisa construir o seu mundo de fantasia, de encanto e de imaginações, nesse contexto, a construção dessas representações e assimilações por parte das crianças, tendo como mecanismo a ludicidade, serão decisivas para sua formação integral.

Por se considerar o lúdico muito importante no desenvolvimento integral da criança, deve-se proporcionar sempre os recursos necessários e apropriados a aprendizagem. Por meio de todas as brincadeiras a criança aprende a agir, tem sua curiosidade estimulada e exerce sua autoestima.

É importante asseverar que desde cedo as crianças começam a aprender as regras em geral, a partir de brincadeiras, ou seja, desde que nascem as crianças já estão inseridas no contexto de brincadeiras. A exemplo disso, pode-se citar o momento da alimentação que a mãe/pai ao oferecer comida à criança, imita aviãozinho, trenzinho, ou seja, já insere no contexto, algo lúdico, promovendo uma brincadeira para que a criança aprenda e se alimente de maneira prazerosa.

Ao ensinar às crianças os primeiros conhecimentos, os pais ensinam brincando, pois ao utilizar por exemplo, o feijão ou o arroz para inserir tais conhecimentos, estão fazendo uso do lúdico e das brincadeiras. Nesse contexto, essas experiências passam desde cedo a fazer parte do processo de aprendizado e estímulo para outras buscas de conhecimento das crianças, tudo isso para que a criança, desde muito cedo, possa se inserir no mundo das brincadeiras, do imaginário e da fantasia.

¹ “A Brincadeira, o Brinquedo e o Jogo na Educação Infantil”, link: <https://www.editoraperformance.com/coletaneaperformance1>, artigo apresentado como exigência parcial para obtenção de título de mestra, do Programa de Mestrado em Ciências de La Educación pela Universidade Autónoma de Asunción-UAA(2020).

Quando se brinca e utiliza-se os jogos e as brincadeiras, logo eles acabam fazendo parte do processo de aprendizagem, e esse processo de aprender, inicia-se na infância e pode-se estender a alguns momentos da fase adulta. Observa-se que, independentemente da idade, a utilização de brincadeiras e jogos pode contribuir de maneira significativa, fazendo a ligação entre o objeto do conhecimento com a aprendizagem, permitindo que a aquisição do conhecimento seja prazerosa e, conseqüentemente, mais sólida. Por isso, o brincar na sala de aula é extremamente relevante para a aquisição da aprendizagem.

É de grande valia salientar que no momento em que se valoriza a brincadeira durante as aulas, o professor torna aquele momento ainda mais significativo e ainda oferece um espaço agradável, onde as atividades e interações se tornarão mais aprazíveis, transformando a prática pedagógica em algo efetivo.

É preciso romper com a concepção obsoleta e preconceituosa de que brincar, no contexto educacional, significa somente recrear ou uma atividade que tem por objetivo passar o tempo, visto que é muito mais que isso, pois o brincar no processo de aprendizagem, em especial da Educação Infantil, se caracteriza como uma das maneiras mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo.

1.1. Breve histórico da Educação Infantil no Brasil

A Educação Infantil teve sua gênese no Velho Continente e começou a ser desenvolvida com características assistencialistas, causada pelo grande momento de industrialização e desenvolvimento do sistema capitalista. De acordo com Guarda e Cunha (2013, p. 67), quando chegou no Brasil a Educação Infantil não se distanciou de tal função:

De forma geral, ao longo do século XIX e XX, as instituições infantis, incluindo as brasileiras, orientavam-se por uma rotina de assistencialismo cuja ação era a prática da custódia e de higiene da criança. É a partir da década de 1980 que as instituições de Educação Infantil passam por um amplo debate e suas funções assistencialistas sofrem uma rigorosa crítica.

Muitas coisas aconteceram aqui no Brasil até que a Educação Infantil ganhasse visibilidade e se estabelecesse, sendo o mais importante os movimentos de lutas por creches, fundamentados no artigo 227 da Carta Magna de 1988, que faz referência aos

Direitos da Criança e do Adolescente, que como consequência surgiu o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), também conhecida como Lei 8.069/90.

Um novo ciclo se inicia com uma nova ordem política que se instala no Brasil com a promulgação da Carta Magna de 1988, que é uma constituição considerada cidadã e, devido a isso trouxe em seu bojo uma série de previsão e consolidação de direitos, dentre eles encontra-se o reconhecimento da Educação Infantil foi e a obrigação do Estado em provê-la, colocando-a no rol dos direitos fundamentais das crianças, sendo as famílias também responsáveis. É no artigo 208 da Constituição Federal que está de maneira expressa e inequívoca a obrigatoriedade do Estado em prover a Educação Infantil:

I - Educação básica obrigatória e gratuita dos 4 (quatro) aos 17 (dezessete) anos de idade, assegurada inclusive sua oferta gratuita para todos os que a ela não tiveram acesso na idade própria; (Redação dada pela Emenda Constitucional nº 59, de 2009) (Vide Emenda Constitucional nº 59, de 2009)

II - Progressiva universalização do ensino médio gratuito; (Redação dada pela Emenda Constitucional nº 14, de 1996)

III - atendimento educacional especializado aos portadores de deficiência, preferencialmente na rede regular de ensino;

IV - Educação infantil, em creche e pré-escola, às crianças até 5 (cinco) anos de idade; (Redação dada pela Emenda Constitucional nº 53, de 2006)

V - Acesso aos níveis mais elevados do ensino, da pesquisa e da criação artística, segundo a capacidade de cada um;

VI - Oferta de ensino noturno regular, adequado às condições do educando;

VII - atendimento ao educando, em todas as etapas da educação básica, por meio de programas suplementares de material didático escolar, transporte, alimentação e assistência à saúde. (Redação dada pela Emenda Constitucional nº 59, de 2009)

Percebe-se que o legislador ao colocar na Lei Maior do país de forma expressa e categórica que cabe ao Estado oferecer educação básica obrigatória e gratuita dos 04 (quatro) aos 17 (dezessete) anos de idade, está assegurando às criança o seu direito à

educação, sendo assim, uma das primeiras diretrizes para a consolidação da Educação Infantil no Brasil. Dois anos após a promulgação da Constituição Federal de 1988, surge a Lei 8069/90 que cria o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) , instrumento esse que seguirá no mesmo caminho da Constituição Federal (CF) e traz em seu artigo 54 e incisos a previsão da Educação Infantil também ao asseverar que:

É dever do Estado assegurar à criança e ao adolescente:

IV - Atendimento em creche e pré-escola às crianças de zero a seis anos de idade;

IV - Atendimento em creche e pré-escola às crianças de zero a cinco anos de idade; (Redação dada pela Lei nº 13.306, de 2016)

Em 1996, surge a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) nº 9.394/96 que surge com o intuito de regulamentar o funcionamento da educação brasileira em todos os seus níveis e modalidades, assim, acabou normalizou o atendimento e o funcionamento da educação básica. De acordo com Machado (2000, p.16) a principal contribuição dessa lei para essa etapa da educação:

A mais importante e decisiva contribuição da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) para com a educação infantil é a de situá-la na educação básica (art.29). Ao afirmar que a educação infantil é a primeira etapa da educação básica a nova lei não está apenas dando-lhe uma posição cronológica na pirâmide da educação, mas, principalmente, expressando um conceito novo sobre esse nível educacional.

De maneira contundente a Lei de Diretrizes e Bases da Educação, em seus artigos 29, 30 e 31, asseguram a Educação Infantil como modalidade de ensino, pertencente à educação básica, determinado em seu texto qual será a idade mínima e máxima, além do local onde será oferecida e principalmente, qual será a forma de avaliação.

Art. 29 A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem com finalidade o desenvolvimento integral da criança até os seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

Art. 30 A educação infantil será oferecida em: I – creches ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade; II – pré-escolas para crianças de quatro a seis anos de idade.

Art. 31 Na educação infantil a avaliação far – se – á mediante acompanhamento e registro de seu desenvolvimento, sem o objetivo de promoção, mesmo para o acesso ao ensino fundamental.

É importante extrair da leitura desses artigos, além do que já foi destacado a respeito da Educação Infantil, que se constitui como a primeira etapa da educação básica, ser essa etapa da escolarização de suma importância para que a partir dela se promova o desenvolvimento do indivíduo, levando em consideração os seus diversos aspectos, a necessidade de haver uma avaliação com o intuito de promoção.

Em 2009, o Conselho Nacional da Educação (CNE) editou o Parecer 20, que traz em seu escopo, de maneira concisa, um histórico sobre a Educação Infantil no Brasil e chama atenção para as bases que necessitam ser ressaltadas na condução dessa etapa tão importante: a construção da identidade do atendimento, sua função sociopolítica e pedagógica, a definição do currículo e o processo de avaliação, “para os mais pobres (...) caracterizada pela vinculação aos órgãos de assistência social, para as crianças das classes mais abastadas, outro modelo se desenvolveu no diálogo com práticas escolares” (Brasil, 2009, p. 01). As Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil (DCNEI) (2010), caracteriza as instituições que ofertam essa etapa de ensino:

Art. 5º A Educação Infantil, primeira etapa da Educação Básica, é oferecida em creches e pré-escolas, as quais se caracterizam como espaços institucionais não domésticos que constituem estabelecimentos educacionais públicos ou privados que educam e cuidam de crianças de 0 a 5 anos de idade no período diurno, em jornada integral ou parcial, regulados e supervisionados por órgão competente do sistema de ensino e submetidos a controle social.

Essas DCNEI relatam em seu texto sobre como as instituições de Educação Infantil devem executar no seu cotidiano as funções social, política e pedagógica. Nesse contexto, a práxis pedagógicas que se refere a essa etapa de ensino, de acordo com as DCNEI (Brasil, 2009), precisam ser norteadas a partir dos seguintes eixos: as interações e brincadeiras. O currículo tem como princípios reguladores a interação e as brincadeiras justamente por ser esses os elos das crianças com o ambiente escolar, salientando também que estão em pleno processo de desenvolvimento, ou seja, ainda se encontram em fase de construção dos conhecimentos. Ao analisar as Diretrizes,

percebe-se de forma clara e objetiva que o intuito da Educação Infantil não é separar o cuidado da educação da criança, muito pelo contrário, o objetivo é alinhá-los nas práticas diárias dos educadores e comunidade escolar.

O referencial tem como foco atender as demandas das instituições de ensino e dos profissionais de educação que nelas trabalham, sendo um elemento norteador na elaboração do currículo, no planejamento e na prática pedagógica, o Referencial traz em seu escopo a seguinte definição, “constitui-se em um conjunto de referências que visam a contribuir com a implantação ou implementação de práticas educativas de qualidade que possam promover e ampliar as condições necessárias para o exercício da cidadania das crianças brasileiras” (Brasil, 2002, p. 13).

Assim, o documento se configura como um instrumento de orientações que servirá de parâmetro nas discussões entre os diversos profissionais que atuam num mesmo sistema de ensino, com o intuito de auxiliar na elaboração de projetos educativos.

Para o planejamento, desenvolvimento e avaliação de práticas educativas que considerem a pluralidade e diversidade étnica, religiosa, de gênero, social e cultural das crianças brasileiras, favorecendo a construção de propostas educativas que respondam às demandas das crianças e seus familiares nas diferentes regiões do país (Brasil, 2002, p. 07).

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) é um documento formado por 03 (três) volumes, que estão dispostos da seguinte maneira: a “Introdução” que compreende o primeiro volume; o documento que compreende a “Formação Pessoal e Social” está disposto no segundo social e o terceiro volume sobre o “Conhecimento de Mundo”.

No primeiro volume intitulado Introdução, reafirma-se que as instituições de Educação Infantil devem e precisam realizar as duas funções de maneira simultânea, ou seja, há a necessidade de educar e cuidar de forma integrada, corroborando com o significado de educar.

Quando observado o segundo volume do referencial, que trata da Formação Pessoal e Social percebe-se que nele se privilegia às experiências que possam favorecer, de maneira prioritária, a construção do sujeito. Já no terceiro volume, a prioridade é o âmbito do Conhecimento de Mundo, que devem priorizar os seguintes eixos de trabalho: Movimento, Artes Visuais, Música, Linguagem oral e escrita, Natureza e

sociedade e Matemática. As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI) (2009), quando se trata do conceito de currículo, apresenta um entendimento que toma por base o contexto da prática, levando em consideração as experiências vividas pelas crianças, articulando o conhecimento já adquirido aos saberes dos educandos, como traz o artigo 3º:

O currículo da Educação Infantil é concebido como um conjunto de práticas que buscam articular as experiências e os saberes das crianças com os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural, artístico, ambiental, científico e tecnológico, de modo a promover o desenvolvimento integral de crianças de 0 a 5 anos de idade (Brasil, 2009, p. 2).

Outra característica que é contemplado no DCNEI é o reconhecimento da criança como alguém pertencedor de direitos, além da previsão dela estar presente no centro do processo educativo e do planejamento curricular, conforme salienta o artigo 4º:

As propostas pedagógicas da Educação Infantil deverão considerar que a criança, centro do planejamento curricular, é sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (Brasil, 2009, p.2).

Em geral, pode-se afirmar que as DCNEI (2009) abordam as mais variadas expectativas, reforçando a necessidade das crianças na Educação Infantil serem além de educadas, também cuidadas, oferecendo-lhes um ambiente que seja propício para o desenvolvimento de suas potencialidades.

Embora existam avanços na legislação, contrariamente, ainda existe também retrocessos muito grandes, pois quando analisa-se o funcionamento dessas instituições, ainda deixa muito a desejar pois, o trabalho realizado ainda fica muito restrito aos cuidados físicos relacionados à higienização e à alimentação do que propriamente a um trabalho pedagógico e educativo.

1.1.1. O processo de ensino-aprendizagem e a Educação Infantil

A escola é palco de diversas transformações e é a responsável pelo processo de formação do indivíduo, no entanto, para isso precisa criar mecanismos para despertar na criança em especial, o desejo de ir para a escola e ter a vontade de continuar, em especial na Educação Infantil, que se constitui uma fase de grande importância, nesse contexto, a mesma tem por ofício defender o brincar em todas as suas formas, solidificando uma questão bastante antiga que é a da valorização da ludicidade natural do ser humano, pois é da essência o gostar do brincar, além da democratização das atividades lúdicas, as brincadeiras precisam ser entendidas como um meio, um direito e um dever da criança. De acordo com Haetinger (2015, p. 6), "[...] as atividades lúdicas são aquelas que promovem a imaginação e principalmente as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem. Provocando a interação do aluno com o objeto do ensino [...]", ou seja, no ensino fundamental, levando em consideração o público que é atendido, é preciso que existam atividades que estimulem a criatividade das crianças. Nesse contexto, os jogos e os brinquedos tem uma função de grande relevância por despertar na criança um encantamento e o interesse, causando assim, maior participação, fazendo com que o aluno interaja com aquilo que está sendo ensinado, assim, o lúdico vem com o intuito de promover um desenvolvimento integral da criança. Para Silva (2014, p. 3)

O lúdico desempenha um papel fundamental no aprendizado. Mas, não é o único componente do jogo. Existem outras funções para o mesmo, como competição e passatempo, contudo, independentemente de isso ser bom ou ruim, o que deve ser visto no jogo são seus aspectos criadores e não os negativos. Assim, buscar-se eliminar quaisquer vestígios de vulgarização da existência, vendo no jogo a possibilidade do exercício da criatividade humana.

As contribuições do uso do lúdico no processo de ensino e aprendizagem são inúmeras, onde os jogos e as brincadeiras desempenham papel de grande relevância, porque proporcionam inúmeras oportunidades de ação e exploração e o professor deverá saber distinguir o momento certo da intervenção no jogo a fim de estimular a reflexão da criança e possibilitar a expressão de suas ideias. De acordo Haetinger (2015, p.9):

[...] o jogo do ponto de vista educacional deve responder aos interesses da criança, e proporcionar a oportunidade da criança transformar o jogo, permitindo, assim, a participação e ainda possibilitar avaliação do conteúdo e atuação das crianças durante a atividade.

É preciso asseverar que a criança é bastante observadora, questionadora e sempre procura explicar fenômenos do mundo social e natural, estabelecendo esclarecimentos sobre o mundo que a cerca e conseqüentemente, constrói seus conhecimentos. Para a criança, a escola é o primeiro espaço formal, no momento em que elas se afastam pela primeira vez de sua família, com o intuito de adquirir conhecimentos sistematizados e se desenvolver enquanto cidadãos. O contato da criança com a escola não deve ser algo forçado ou traumatizante, muito pelo contrário, deve acontecer de maneira contínua para que a criança descubra de maneira gradativa o que se pretende ensinar.

O brincar é, sem dúvida uma forma de aprender, mas é também experimentar, relacionar-se confrontar-se, negociar, transformar-se. Na escola, a despeito dos objetivos do professor e de seu controle, a brincadeira não pode envolver apenas o cognitivo da criança, mas seu desenvolvimento integral. Para Haddad (2012, p. 97).

[...] a criança não nasce sabendo brincar, ela aprende a entrar no universo da brincadeira a partir das relações que estabelece com o seu meio. A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais (relação de uma pessoa com a outra), portanto, de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente imediato, em parte estruturado por seu meio, para se adaptar às suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social: aprende-se a brincar. A brincadeira não é inata (no sentido de que a criança já nasce com esse potencial de brincar). A criança pequena é iniciada na brincadeira por pessoas que cuidam dela.

No momento do planejamento das atividades lúdicas, é de suma importância que alguns questionamentos sejam feitos: a que fins e a quem estão servindo. Porque se não corre-se o risco dessa atividade perder sua função lúdica, ser sufocada por uma utilização meramente didática que a restrinja a um papel técnico, a brincadeira esvazia-

se: a criança explora rapidamente o material esgotando-o. Isso se dá quando, há uma inversão na utilização da ferramenta, como consequência, ao invés de aprender brincando, a criança apenas utiliza o brinquedo para aprender. O uso de brincadeiras e jogos só têm lugar na prática pedagógica quando auxiliam a elaboração e construção dos conhecimentos sistematizados.

Assim, a brincadeira apresenta-se como uma dinâmica humana, cuja característica é ser espontânea funcional e satisfatória, e parece que é sempre podada ou limitada pelos adultos nos seus espaços em colocar em ação essa atividade necessária a toda ou qualquer criança. Às vezes em casa, na escola ou em outro espaço qualquer, essas atividades são proibidas, delimitadas ou limitadas. Na rua, na escola, na interação com seus pares as crianças encontram maior “liberdade” para brincar utilizando dos seus conteúdos simbólicos para resolver, seus conflitos, organizar suas relações, promover encontro consigo mesmo e com o outro.

Por tudo isso, o brincar, a brincadeira, precisa estar em constante avaliação e revisão, precisa fazer com que os educadores reflitam e se sintam constantemente inquietos. A intenção não é reproduzir receitas, mas levar a criança a ampliar suas próprias aptidões na descoberta e imaginação.

Ao brincar, o educando consegue aprender na prática com toda riqueza, de maneira espontânea, sem pressão ou medo de errar, muito pelo contrário, com muito prazer e como consequência, a aquisição do conhecimento. Assim, a criança além de aprender, está se descobrindo e buscando um sentido para sua vida.

Assim, o professor deve proporcionar aos educandos momentos de interação e participação para que estes possam se sentir parte desse processo e avaliar o conhecimento e trocar informações de modo que possam ampliar e rever, reformular ou ainda abandonar suas explicações e hipóteses.

A escola precisa utilizar em seu cotidiano ainda mais a prática do brincar procurando maneiras de traduzi-los em conhecimento, apresentando materiais, espaços e recursos que a uma experiência bem mais enriquecedora com o intuito de servir como elemento da atividade lúdica onde a criança tem a oportunidade criar e recriar suas emoções e conhecimentos, proporcionando um ambiente compatível com os anseios e necessidades da criança. A grande vantagem da utilização das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil está no fato delas estarem centradas na emoção e no prazer. O uso de jogo funciona como um alívio emocional,

desperta na criança, uma limpeza da alma, que acaba abrindo espaço para que outras emoções se instalem. Fazem parte da vida humana alguns sentimentos como a tristeza, a frustração e a raiva, e por meio dos jogos e brincadeiras as crianças podem exprimi-los, uma brincadeira, não só aliviará o fardo como ensinará a utilizar o humor, de forma a fortalecer a resistência da criança.

1.1.2. O papel do brinquedo no desenvolvimento infantil

Ao longo da história da humanidade, o brinquedo sempre fez parte da evolução histórica da criança, uma vez que ele tem o papel de auxiliar e completar a sociedade. O brinquedo é sem sombra de dúvidas uma herança valiosíssima. Assim sendo, é muito fácil verificar em um mesmo país as mais variadas representações da realidade por meio do brinquedo, sua representação será de acordo com a região, a classe social e a realidade local. De acordo com Santos (2015, p, 9).

Um dos aspectos que marcam a infância é o brinquedo, e este é para a criança aquilo que o trabalho é para o adulto, isto é, sua principal atividade. Toda criança brinca independente da época, cultura ou classe social. O brinquedo é a essência da infância, e o brincar, um ato intuitivo e espontâneo.

Ao se fazer uma análise sobre o uso dos brinquedos, brincadeiras e jogos, embora pareça algo simples e comum, esta é uma temática bastante complicada e complexa porque envolve múltiplos fatores que devem ser observados. Por isso ainda há muito o que se pesquisar, estudar e discutir para se chegar a uma resposta mais unânime para o assunto, mas por enquanto, segundo Huizinga (2012, p. 5):

Há uma extraordinária divergência entre as numerosas tentativas de definição da função biológica do jogo. Um definem as origens e fundamento do jogo em termos de descarga da energia vital superabundante, outras como satisfação de um certo "instinto de imitação", ou ainda simplesmente como uma "necessidade" de distensão. Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras veem

o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir.

O autor ainda assevera que existe um elemento comum que faz uma ligação entre todas as hipóteses, ou seja, todas elas partem da pressuposição de que o jogo se encontra entrelaçado por alguma coisa que de fato não é o próprio jogo, afirma que nele pode existir determinada espécie de intenção biológica. O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. Huizinga (2012, p. 5) afirma que:

Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais.

O jogo é algo catártico e permite aprendizagens de grande significação aos educandos. É uma ferramenta criadora que possibilita ao jogador uma evasão saudável da realidade do dia a dia, permitindo assim, a quem faz uso dar espaço a seu mundo imaginário. Os autores continuam afirmando ainda que dessa maneira, e ao longo do processo, o sujeito tem a possibilidade de reelaborar de maneira prazerosa todos os seus conflitos internos, e conseqüentemente, os expulsa para fora da psique.

Dessa forma, de acordo com Bernabeu (2012, p. 17), “o ambiente de distração que propicia o jogo faz com que se afrouxem as defesas psicológicas e que o jogador se permita no campo lúdico ações que em sua vida têm vedadas”. Para complementar este pensamento, Zatz (2012, p. 13) afirma que o ato de brincar é intrínseco à vida e ao aprendizado:

Os mamíferos aprendem quase tudo o que necessitam saber para a sua vida adulta por meio de brincadeiras, em que as crias experimentam, entre si e com adultos, capacidades e habilidades que serão necessárias no futuro. [...] técnica de caça (brincam de se esconder e assustar o

outro, de morder, de fugir) e de luta também (brincando de brigar e lutar, rolando pelo chão).

Para o autor o mesmo acontece com o ser humano, pois é brincando que o sujeito conhece o ambiente que a cerca. Para Zatz (2012, p. 13) a brincadeira de faz de conta é essencial para o desenvolvimento e formação.

Brincando, ela representa o universo dos adultos, das ferramentas, utensílios domésticos, meios de transporte, relações espaciais em escala (casa, rua cidade) e também das relações humanas [...] a brincadeira é o laboratório, lugar destinado às pesquisas e experiências.

Os jogos e as atividades lúdicas estão inseridas no cotidiano, desde a infância. O ato de brincar é parte intrínseca do ser humano, processo esse que começa desde a infância. O grande pesquisador Vygotsky sempre defendeu que o brincar, independentemente se essa brincadeira seja sozinho, forma aquilo que o autor o pesquisador vai intitular de “zona de desenvolvimento proximal”, um espaço de relações interpessoais. Para Rau (2013, p. 34).

Quando você entra na ação do jogo, elabora metas (seus objetivos), prepara estratégias (sua ação cognitiva e motora no jogo), escolhe caminhos (elabora hipóteses), brinca de faz-de-conta (vivencia papéis), raciocina e enfrenta desafios (tenta superar os obstáculos) vivencia emoções e conflitos (alegria, ansiedade), organiza o pensamento (supera os problemas, percebe erros e acertos), e sintetiza (compreende resultados, vencendo ou perdendo).

O brincar possibilita superar importantes restrições em suas possibilidades de agir. É importante ressaltar que com o uso de jogos e brincadeiras, os objetos utilizados acabam perdendo sua força determinadora sobre o comportamento da criança, que logo começa a despertar e conseqüentemente, a agir de maneira independente daquilo que ela percebe. Assim, de acordo com a autora, embora na vida real a ação domine o significado, na brincadeira é o significado que domina a ação.

Pesquisas têm comprovado o quanto é importante a utilização de jogos, brincadeiras, e brinquedos no processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças, pois quando existe a associação entre o conhecimento e a brincadeira, o sujeito acaba por exercitando as suas habilidades essenciais, desencadeando o desenvolvimento das relações. Ao exercitar as habilidades nos jogos, e a capacidade de lidar com os

sentimentos e desafios que despertam, buscando competência para administrar situações cotidianas com eficácia. Os resultados do uso dessas ferramentas é sempre positivo e começaram a ser averiguadas pelos pesquisadores que consideram a ação lúdica como uma ferramenta que facilita todo o processo de aquisição de conhecimentos, habilidades e compreensão do mundo que a cerca de forma mais prazerosa e significativa, além de ser um elemento bastante importante que facilita as relações com o outro.

O aprendizado e desenvolvimento estão intimamente ligados desde o começo da vida da criança e desenvolve uma enorme influência positiva, nesse contexto o brinquedo aparece como um elemento de grande valia no desenvolvimento de uma criança.

É por meio das brincadeiras que as crianças podem se testar, inventar desafios que ultrapassem seu comportamento cotidiano, elas podem experimentar, levantar hipóteses e construir saídas para circunstâncias que a realidade lhe impõe. Não existirá brincadeira sem que juntamente com ela exista a aprendizagem. Então, pode afirmar que o ato de brincar está carregado de aprendizagem. Pois é na brincadeira, que estará o alicerce daquilo que, futuramente, poderá possibilitar à criança diversas aprendizagens mais complexas e elaboradas.

Para Piaget (1998, p. 45), “as atividades intelectuais da criança têm origem obrigatoriamente nas atividades lúdicas”. Ele afirma que ela não se restringe apenas como mais uma forma de desafogo ou qualquer tipo de entretenimento para consumir energia das crianças; muito pelo contrário estabelece um meio que enriquece e coopera para o desenvolvimento intelectual. O brinquedo é de suma importância no processo de desenvolvimento humano e como consequência para o desenvolvimento do s e do processo de ensino e aprendizagem. Vygotsky (1998, p.11) ensina que:

[...] estabelecida com base em compreensão racional e na intenção de transmitir ideias e vivências, exige necessariamente um sistema de meios cujo protótipo foi, é e continuará sendo a linguagem humana, que surgiu da necessidade de comunicação no processo de trabalho.

Dentro dessa perspectiva, Pedroza (2015, p.2), assevera que a função dos jogos, vai além de proporcionar prazer e desprazer, beneficiam o desenvolvimento das pessoas:

Os jogos e as brincadeiras são uma forma de lazer no qual estão presentes as vivências de prazer e desprazer. Representam uma fonte de

conhecimento sobre o mundo e sobre si mesmo, contribuindo para o desenvolvimento de recursos cognitivos e afetivos que favorecem o raciocínio, tomada de decisões, solução de problemas e o desenvolvimento do potencial criativo.

O autor enfatiza que tão somente a brincadeira ou o jogo, de forma isolada, não adquirem a função lúdica e que é somente a criança que consegue transformar este momento de brincar em algo lúdico, assim Pedroza (2015, p. 3) afirma que:

O jogo, a brincadeira, por mais bem elaborados que possam ser, não trazem por si só o lúdico, mas são as próprias crianças, durante a brincadeira, que transformam o momento em um momento lúdico, de fantasia e realidades criadas por elas. Acredita-se erroneamente que o conteúdo imaginário do brinquedo determina a brincadeira da criança, quando, na verdade, acontece o contrário.

No entendimento de Friedmann (2012, p. 64), “o jogo oferece uma importante contribuição para o desenvolvimento cognitivo dando acesso a mais informações e tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil”. Gama e Rodrigues (2004, p. 14) assinalam:

Crianças que brincam bastante tornam-se adultos mais preparados para a vida, pois através das brincadeiras podem descobrir como enfrentar situações de medo, dor, angústia, alegria ou ansiedade. Nas brincadeiras que exigem regras, as crianças desenvolvem estratégias e exercitam o convívio no meio social, assim aprendem certos limites: esperar a sua vez, respeitar o amigo, e também aprendem a perder e a ganhar.

Então, pode-se dizer de forma categórica que o lúdico, os jogos e as brincadeiras auxiliam de forma significativa para a formação do ser humano e conseqüentemente, do educando.

1.1.3. ²A ludicidade no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil

Pensar no espaço escolar como ambiente que possibilita apenas o estético e o acolhedor é pensar somente na estrutura arquitetônica sem se preocupar com a dimensão curricular e formadora que ela representa. O ambiente escolar influencia de forma significativa para aquisição do conhecimento pelo educando, afinal, ele precisa se

identificar com o ambiente em que está inserido para assim, assimilar de forma mais proveitosa as experiências que o cerca.

Uma breve concepção do quanto é importante a infraestrutura e o espaço escolar refere-se a aquisição da língua materna, que o aluno acaba apreendendo seus primeiros significados ao analisar ao seu redor, ao perceber o ambiente e nesse contexto a sala de aula que contenha cartazes espalhados, para que a turma se familiarize e que ainda mais, nesse espaço o visual e o lúdico estejam sempre presentes poderá contribuir sim de forma significativa para que os alunos desenvolvam suas capacidades intelectuais e consigam assim associar seu conhecimento adquirido com o meio em que vive e por fim tenhamos uma construção efetiva do ensino.

O cenário da maioria das escolas brasileiras revela uma estrutura pouco condizente com a realidade de educação que se encontra nos dias de hoje, ou seja, uma educação dinâmica e em constantes transformações. Esta infraestrutura, além do seu comprometimento físico, apresenta aspectos limitados que resultam na falta de dinamismo, inexpressividade e pouca relevância no desenvolvimento educativo para o ensino transdisciplinar e significativo para o aluno.

Geralmente as escolas se apresentam de forma deteriorada, abandonadas, sem recursos básicos como a água, manutenção básica e segurança. As escolas, vem apresentando um espaço de enclausuramento ao contrário de ser um lugar de esclarecimento, vem sendo antes um local de confinamento ao invés de ser um recinto de formação e aprendizado. Atualmente as escolas mostram um ambiente correlacionado com os hospitais, prisões e outros, pois na maioria das vezes estão sendo tomadas por grades, portas e muros, deixando de valorizar âmbitos que possibilitem um aprendizado mais significativo. As situações do dia-a-dia escolar mostram como um ambiente favorável e bem preparado é suma importância para o aprendizado do aluno. O convívio diário com este ambiente “organizado” permite com que o aluno adquira mais os conhecimentos necessários e um senso de mudança social dela própria e da sociedade em que convive. A valorização deste espaço privilegia o crescimento

² “A Ludicidade no processo de Ensino-Aprendizagem na Educação Infantil”, link: <https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/67761>., artigo apresentado como exigência parcial para obtenção de título de mestra, do Programa de Mestrado em Ciências de La Educación pela Universidade Autónoma de Asunción-UAA(2020)

intelectual e o convívio social que estes alunos terão. Pois, esse ambiente é cercado de elementos culturais e pedagógicos que poderão facilitar e muito o trabalho do docente e a percepção do aluno no estudo da língua estrangeira. Afinal, qualquer atividade humana necessita de um espaço e de um tempo determinados, desta maneira, acontece com o ensinar e o aprender, com a educação. Resulta disso que a educação possui uma dimensão espacial e que, também, o espaço seja, junto com o tempo, um elemento básico, constitutivo de atividades educativas. Além disto, esses espaços possuem alguns elementos que agregam valores e irão contribuir de forma significativa para que haja por parte do discente um sentimento de pertencimento, de identidade e até mesmo afetivos.

De acordo ao que foi evidenciado, é factível perceber que o processo de ensino e aprendizagem, em todos os ciclos, acontece de forma expressiva quando uma sequência de elementos, tanto interno, quanto externo auxiliam no universo educativo. Logo o ambiente escolar é um fator preponderante para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem. Analisando os espaços escolares no cenário atual, percebe-se que existe uma carência muito grande das referências espaciais, da má utilização das bibliotecas e da preparação da sala de aula para um ambiente acolhedor e dinâmico.

Precisamente, pode-se cogitar que o ambiente escolar tem apresentado mais como um espaço que tem como foco a diminuição da indisciplina e das práticas educativas do que com a preocupação do que este ambiente possa apresentar e ofertar para os alunos. O ideal seria que este ambiente estivesse sido preparado para que os alunos inferissem os conhecimentos ali apresentados na atmosfera escolar afim de atender a pluralidade cultural e a participação ativa tanto dentro, quanto fora das salas de aulas.

Nesse contexto onde encontram-se as escolas onde o objetivo principal é apenas a mera transmissão do conhecimento, esquecendo-se da principal atividade da criança, que é o brincar, acaba tornando-se um lugar marcante e pouco desejado, onde a criança só frequenta porque é obrigada. Isso contraria a afirmação de Assmann (2012, p. 29) que descreve “o ambiente pedagógico tem de ser lugar de fascinação e inventividade. [...] a experiência de aprendizagem implica, além da instrução informativa a reinvenção e construção personalizada do conhecimento. E nisso o prazer representa uma dimensão chave”.

Ler, escrever e estudar tornaram-se contemporâneos as atividades básicas para as crianças que se encontram em idade escolar, e nesse contexto os jogos e as brincadeiras só tem lugar na práxis pedagógica no momento que ajudam a elaboração e construção de conhecimentos sistemáticos. Volpato (2012, p. 11), mais uma vez lembra Fenelon nesta fala:

Observei uma grande falha das educações habituais: coloca-se todo o prazer de um lado e todo o aborrecimento de outro, todo o conhecimento no estudo, todo o prazer nos divertimentos. Que pode fazer uma criança senão suportar impacientemente essa regra e correr ansiosamente atrás dos jogos?

Assmann (2012, p. 26) ainda destaca que “ a pedagogia escolar deve estar ciente, por um lado, de que não é a única instância educativa, mas pelo outro, não pode renunciar a ser aquela instância educacional que tem o papel peculiar de criar conscientemente experiências de aprendizagem [...]”.

É necessário repensar a prática educativa. Não se pode negar que o papel da escola é de ensinar. Porém, é imprescindível que o ambiente escolar seja um lugar atrativo, prazeroso, e que a criança não se sinta forçada em permanecer.

1.1.4. As brincadeiras e a aprendizagem

A capacidade lúdica como qualquer outra, se desenvolve articulando as funções psicológicas da criança com as situações que lhes são apresentadas. O jogo, a brincadeira têm importância para o desenvolvimento dos processos psíquicos da criança, da formação da motricidade, dos processos da memória, linguagem criatividade e imaginação, em suma, é uma atividade que tem grande ocorrência na infância devido a sua funcionalidade no processo de desenvolvimento e aprendizagem.

O brincar e o aprender estão interligados, sendo o brincar o mediador da aprendizagem, pois a criança acaba aprendendo de forma prazerosa e significativa, como também permite mudanças no momento da brincadeira, surgindo novas oportunidades de aprendizagem. As atividades lúdicas levam ao desenvolvimento de determinadas faculdades cognitivas, das quais destaca-se as faculdade de abordagem de experiência de modo objetivo e criativo; faculdade de cooperação, que ajuda no

desenvolvimento da linguagem infantil; faculdade de concentração, da atenção voluntária; faculdades mentais (capacidade de julgamento, discriminação, análise, síntese, imaginação, etc); faculdades criativas, que dependem das oportunidades oferecidas à criança com situações e materiais necessários.

Segundo Negrine (2014, p.20), é fundamental que os professores tenham conhecimento do saber que a criança construiu na interação com o ambiente familiar e sociocultural, para formular sua proposta pedagógica. O brincar na escola deve estar sempre no palco das discussões e reflexões dos professores da educação infantil no sentido de repensar e avaliar como vem sendo apresentado ou materializado em sala de aula, como são definidos seus fins, objetivos e público alvo.

Ao utilizar a brincadeira, as crianças aprendem de forma prazerosa e com toda riqueza do aprender fazendo, de forma espontânea, sem aquele medo de errar, mas com prazer pela aquisição do conhecimento. Quando a criança brinca, ela faz uma releitura do seu contexto sociocultural em que esta inserida, emerge, modifica, amplia, cria e recria através dos papéis que elege para representar. O professor precisa contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, enquanto forma de possibilitar as diferentes linguagens infantis encontrar significado pela ludicidade presente na relação que as crianças mantêm com o mundo.

O brinquedo, o jogo e o trabalho com o lúdico na escola só poderá encontrar maior espaço para ser entendido como educação, na medida em que o professor compreender que o brincar representa fator de grande importância na socialização infantil, que torna a criança apta a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico. O brincar desenvolve a imaginação, o interesse, é o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, o emocional da criança.

O professor muitas vezes não trabalha o brincar em algumas escolas pelo fato da própria proposta pedagógica não o reconhecer como uma especificidade da infância, pela superlotação na sala de aula o que dificulta o movimentar-se no espaço, não permitindo que a criança se desloque na brincadeira com seus colegas. O que prova a inexistência por parte da escola de um olhar de respeito a infância. Como se pode observar, vários são os fatores que restringem a utilização do brincar em momentos esporádicos (recreio, comemorações festivas, etc.), além da falta de preparação do professor através da formação continuada, pois muitos adquirem o conhecimento teórico, mas não sabe aplicar na prática de ensino. Assim, reconhecer que se bem

utilizada, a brincadeira, na sala de aula, pode ser uma aliada ao processo de ensino-aprendizagem e o profissional precisa lançar mão desse recurso sempre, desde que não a restrinja apenas ao ensino de conteúdos.

A emoção constitui-se um dos elementos fundamentais da aprendizagem, pois imprime significado aquilo que aprende e o brincar assume papel primordial na relação ensinar e aprender. Assim, a tarefa do professor é observar, cuidadosamente, as formas de aprender e pensar de cada criança, bem como seus interesses e sua sociabilidade, para elaborar situações de aprendizagem onde as crianças possam desenvolver plenamente seu potencial.

O brincar é essencial para o desenvolvimento da criança, e o educador tem a responsabilidade de dar o suporte necessário para que a criança desenvolva o lúdico e aprenda de forma significativa, demonstrando que se aprende brincando. O profissional da educação tem a responsabilidade de formação do indivíduo, não devendo se acomodar ou não conhecer a importância do brincar na pré-escola.

Compreender que as experiências vividas na infância são, frequentemente, refletidas nas brincadeiras, e as brincadeiras refletem como as crianças lidam com os acontecimentos do cotidiano. No brincar não se aprende só conteúdos escolares, aprende-se algo sobre a vida, sobre o estar no mundo, sobre os sonhos, desejos e necessidades. Para tanto o professor, precisa ser criativo, sensível, compreender e apoiar o desenvolvimento da criatividade infantil, conhecer os jogos infantis que mais gostam de brincar, ter em mente que para a criança envolver-se em brincadeiras, ela precisa sentir-se segura, precisa desejar brincar. É preciso organizar o ambiente porque ele significa um espaço de exploração, de aprendizagem.

Segundo os estudos realizados por Kishimoto (2012, p. 23), “os jogos educativos são aqueles que contribuem para formação das crianças e geralmente são direcionados para a educação infantil”. De acordo com as autoras, a utilização da ludicidade com crianças, contribui com o processo de desenvolvimento e traz diversos benefícios na formação delas. Para Santos (2015, p.4).

O brincar é, portanto, uma atividade natural, espontânea e necessária para criança, constituindo-se em uma peça importantíssima a sua formação seu papel transcende o mero controle de habilidades. É muito mais abrangente. Sua importância é notável, já que, por meio dessas atividades, a criança constrói o seu próprio mundo.

É preciso chamar atenção para a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem e asseverar que as crianças de forma alguma se encontram sozinhas diante do mundo que as rodeia, pois a sua imaginação é bastante grande e a partir delas estabelecem contatos e relações, os jogos, brinquedos e brincadeiras, possuem grande estima quando ligados à educação, pois, além de proporcionar prazer e desprazer, beneficiam o desenvolvimento das pessoas.

As atividades lúdicas ao longo do tempo vêm conquistando um grande espaço na prática pedagógica. Pois, entende-se que o brincar é algo essencial no período da infância e a sua utilização irá enriquecer o trabalho pedagógico, possibilitando assim, a união entre a produção do conhecimento e também a estimulação da afetividade na criança. Ao fazer uso da função educativa da brincadeira em sala de aula, o professor estará oportunizando à criança além do direito à aprendizagem, estará oferecendo também momentos de prazer e de descoberta, além de aumentar a sua compreensão do mundo. Assim, as aulas ofertadas com o uso de atividades lúdicas, conseqüentemente se tornarão mais envolventes e favorecerão a construção de significados de conhecimentos próprios do mundo da criança.

1.2. A influência das brincadeiras no desenvolvimento da criança

Hoje em dia a atenção dos professores está voltada em trabalhar com a criança de modo a aumentar o seu conhecimento e a sua realidade, ou seja, não está existindo a preocupação com a difusão dos conteúdos de maneira “encaixada”. O docente deve estar vigilante e trabalhar com a ideia da criança, fazendo com que essa ideia seja de proveito para todo o grupo. Não é exclusivamente o ato de “repassar” conteúdos para as crianças, é necessário que exista significado, é importante que seja levado em consideração os conhecimentos prévios que elas trazem de casa. Oliveira (2012, p. 2) diz: “a promoção de atividades que favorecem o envolvimento da criança em brincadeiras, principalmente a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica”. Durante a infância as crianças adoram inventar e criar condições fantasiosas, o importante é que o educador esteja preparado para trabalhar com as informações e fantasias que a criança, ou seja, o educador deve ser flexível. De acordo com Batista, et al (2014, p.4)

Historicamente temos dirigido nosso olhar e nossa escuta mais para as falas das crianças, para sua linguagem oral. É interessante observar que dessa forma continuamos privilegiando aquelas manifestações das crianças que se assemelham ao modo como os adultos se expressam, desconsiderando suas outras linguagens. Compreendê-las na sua singularidade, nas suas diversidades, nos seus jeitos de ser, exige que nós encontremos novas formas de aproximação aos universos infantis presentes em nossas instituições, considerando que esses universos são compostos por todas as dimensões do humano, por todas as formas de produção e manifestações culturais. [...] uma aproximação aos universos infantis buscando estranhar o que parece familiar, pois todos os dias vemos as crianças brincando, chorando, dormindo, comendo, desenhando. E isto não tem ressonância, não tem eco na organização do trabalho pedagógico. Conseqüentemente, estes e tantos outros dos seus modos de viver não têm sido considerados pontos relevantes para refletirmos sobre a organização do cotidiano das crianças e o viver da infância nas instituições de educação infantil.

O docente durante a sua prática precisa se aproximar das crianças, conhecer a sua realidade de perto, lançar um olhar vigilante para as suas necessidades, seus medos, desejos, precisa-se romper com a ideia fria e distante de educação. É preciso que se tenha afetividade e que o professor olhe as particularidades da criança. De acordo com a afirmação feita em 1529 por Erasmo.

Essa maneira doce de transmitir as informações às crianças fará com que se assemelhem a um jogo e não a um trabalho, pois, nessa idade, é necessário enganá-la com chamarizes sedutores, já que não podem compreender todo o fruto, todo o prazer que os estudos devem lhes proporcionar no futuro. (Brougère, 1998, p.55)

No geral, os conteúdos, os estudos para as crianças, podem parecer chatos, desinteressantes, no entanto quando lhe é apresentado de forma criativa, a criança pode aprender de forma doce, interessante e legal, e com isso terá um significado maior. Por isso, a brincadeira e o jogo, acabam servindo de sedutores às crianças.

Brougère (1998, p.55), esclarece que o jogo em si mesmo “não possui um valor educativo, mas o estudo deve assumir o aspecto do jogo para interessar a criança, mantendo sua finalidade, suas virtudes educativas, que não são questionadas”.

Por isso, a sala de aula precisa ser encarada também como um lugar de brincar, de brincadeiras que incitem a aprendizagem. Ainda em algumas escolas, o ato de brincar é permitido apenas se sobrar tempo ou durante o recreio, porém acontece que em alguns momentos esse direito é suspenso quando por ventura a criança comete alguma falta, algum erro em sala de aula.

No momento que o educador consegue harmonizar a ludicidade e o conhecimento, consegue a transmissão e construção de conhecimentos de maneira muito completa. O docente deve trabalhar os conteúdos através de aulas planejadas e em que a ludicidade esteja presente, aproveitando-se da imaginação, da criatividade, respeitando o direito de manifestação de cada criança.

Nesse sentido, Santos (2015, p.27),

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

Ao brincar as crianças tem a oportunidade de se transformar. Pois, nos jogos e nas brincadeiras estão inseridas várias simbologias que não se resumem tão somente às imitações do mundo adulto, contudo pode-se afirmar que são como exercícios de uma (re) elaboração e uma construção de comportamentos.

1.2.1. O contexto histórico dos jogos, brincadeiras e brinquedos

É fato que o brincar e o lúdico estão intimamente ligados e tem sido discutido de forma considerável nos últimos anos, por vários estudiosos e pensadores da área da educação. Há uma concordância existente entre boa parte desses pesquisadores de que estes elementos se constituem como ações importantes para o desenvolvimento da criança. A origem da brincadeira se remonta desde a pré-história com comemorações alusivas ao início da caça, danças, invocações aos deuses e foi sistematizada em 1774 na Alemanha. Newman; Holzman (2012, p.99). salientam que:

[...] Assim de conceitos ou objetos, as palavras se tornam partes de uma coisa. Em certo sentido uma criança brincando está livre para determinar suas próprias ações, mas em outro, esta é uma liberdade ilusória, pois suas ações estão de fato subordinadas aos significados das coisas, e ela age de acordo com eles

Nesse contexto, é necessário se questionar por que será que uma prática tão comum e tão benéfica muito presente na educação infantil, repentinamente diminui admiravelmente no ensino fundamental e ainda mais, será que a presença do lúdico e do brincar no ensino fundamental não poderia ser um grande aliado para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem como acontece na educação infantil.

O brincar é inerente à natureza da criança, devido a isso não é necessário que se fixem regras, nem que lhes mande brincar. O ato de brincar é algo de extrema importância para o desenvolvimento da criança. Os benefícios do brincar são inúmeros, desenvolvendo os aspectos cognitivo e afetivo, além de contribuir para aperfeiçoar as habilidades motoras. Assim, o lúdico compreende o brincar, a atividade individual, coletiva, livre e regada. Geralmente os docentes compreendem o lúdico ligado apenas ao prazer e não a liberdade. Porém, deve-se salientar que o prazer é o resultado do caráter livre.

Na concepção de Mukhina (2015, p. 155) o jogo é bastante importante para o desenvolvimento da criança porque ele “[...] dá origem às mudanças qualitativas na psique infantil”. O lúdico só terá efeito educativo quando despertar o interesse do discente pela disciplina, ou seja, os docentes devem valer-se do mesmo como mecanismo facilitador da aprendizagem.

O anseio de aprender conduz a criança ao sucesso ou ao fracasso escolar, o uso de jogo pode ser eficaz para instigar a vontade de aprender que os educandos vão procurar na escola e que por diversas vezes são esquecidas nas salas de aulas, e com isso o aluno acaba fracassando na sua aprendizagem.

Quando a escola e o professor trabalham o lúdico na sua prática, abre-se uma lacuna para que o estudante possa expressar seus sentimentos, apresentando a ela a chance para ampliar a afetividade, para a assimilação de novos conhecimentos.

A atividade lúdica é de suma importância para o desenvolvimento da criança, pois instiga a inteligência, o processo de imaginação, a criatividade, auxilia no exercício

de concentração e atenção, favorecendo a formação da motricidade infantil. Esta posição é ratificada por Almeida (2015, p. 22), ao referir que:

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo [...], desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.

Assim é imperioso afirmar que o brincar e o jogar, tem fundamental importância na vida de qualquer criança, principalmente no período que compreende à primeira infância, porque é por meio dos mesmos, que as crianças entram em contato com várias situações, desenvolvem e estimulam a linguagem, contribuindo também para o desenvolvimento afetivo, cognitivo, motor, social e moral.

A questão da ludicidade frequentemente tem sido tema nas rodas de discussão do mundo acadêmico e de pesquisadores da atualidade que se dedicam a discussão teórica e prática acerca da temática e que perpassa por seu significado e sua funcionalidade. Vários estudiosos apresentam em seus estudos contribuições a respeito da origem e significado do termo lúdico e discutem sua eficácia na formação da criança, no desenvolvimento humano e do processo de ensino-aprendizagem. Para explicar a origem e significado do termo lúdico Patury; Cardoso (2008, p.13), faz um resgate do significado:

A etimologia do vocábulo lúdico, surge do latim *ludus* que significa brincar ou jogar. Convém ressaltar que, na língua portuguesa, o termo lúdico é um adjetivo lusório, embora venha sendo utilizado sem justificativas gramaticais, como substantivo e tradução do francês *jeu*, do inglês *play* e do alemão *Spiel*. Assim, no intuito de tentar abranger os variados termos, existe o termo *ludo* e, modernamente, o neologismo lúdico ou ludicidade.

Levando em consideração que o conceito de ludicidade no Brasil tem várias acepções, sendo as mais corriqueiras e empregadas no contexto educacional as seguintes: jogo, brincadeira, brinquedo, lazer e recreação. Essas terminologias têm sido constantemente utilizadas causando contradições conceituais e metodológicas.

A ludicidade pode ser definida como um mecanismo que auxilia na construção de aprendizagens espontâneas. Ainda segundo Salomão; Martini; Martinez, 2015, p.

02), o lúdico, pode ser definido como “[...] um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, a sociabilização. Sendo, portanto, reconhecidos como uma das atividades mais significativas – senão a mais significativa - pelo seu conteúdo pedagógico social”.

A partir dessas primeiras concepções pode-se afirmar que o lúdico é uma solução pedagógica e também social, um instrumento que o docente pode lançar mão em sua práxis pedagógica, para auxiliar e deixar as aulas mais dinâmicas, bem como, poderá também auxiliar na descoberta da realidade social do discente. A ludicidade permite ao aluno instigar/mostrar aspectos interiores, espontâneos e naturais, que são fundamentais para o desenvolvimento de sua aprendizagem.

A atividade lúdica se caracteriza por uma articulação muito frouxa entre o fim e os meios. Isso não quer dizer que as crianças não tendam a um objetivo quando jogam e que não executem certos meios para atingi-lo, mas é frequente que modifiquem seus objetivos durante o percurso para se adaptar a novos meios ou vice-versa [...], portanto, o jogo não é somente um meio de exploração, mas também de invenção (Brougère, 1998, p.193).

No que se refere às atividades lúdicas o autor Luckesi (2015, p. 14) entende “a atividade lúdica como aquela que propicia a plenitude da experiência”, ressaltando com esta afirmativa que a vivência lúdica demanda do indivíduo uma entrega total física e mental. Admitindo assim, a esse sujeito submeter-se de forma plena a experiência.

Ainda sobre as atividades lúdicas não podem ser reduzidas apenas em jogos ou brincadeiras, pois a sua dimensão é bem maior e pode-se considerar qualquer atividade que ofereça meios de integração e de prazer. Então, as atividades lúdicas envolvem vários outros conceitos, que não ficam restritos apenas no lúdico e na ludicidade.

Como muito bem ensina Wadsworth, 2014, p. 44:

O jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura sequencial que especifica a sua moralidade.

É importante frisar que a função educativa que o jogo tem traz oportunidades de aprendizagem para o sujeito, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

Friedman (2012, p. 41) salienta que “os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

Huizinga (2012, p. 11) descreve as características formais do jogo da seguinte maneira:

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como “séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem de regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.

O autor traz como contribuição para o estudo lúdico uma visão nova e que vai contribuir de forma significativa quando ele diz que vê no lúdico algo que ultrapassa o meramente material, ou seja, aquilo que se vê à primeira vista, Huizinga consegue enxergar a vida espiritual.

Nas contribuições de Luckesi, (2015, p. 27) sobre a temática em um texto seu chamado: “Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade”, ele entende a ludicidade:

[...] com base em escritos, falas e debates, que tem se desenvolvido em torno do que é lúdico, tenha tido a tendência em definir a atividade lúdica com aquele que propicia a ‘plenitude da experiência’. Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ele possibilita a quem a vivencia em seus atos.

Então, na concepção de Luckesi (2015, p. 2) que é uma das grandes autoridades brasileiras quando o assunto discutido é a ludicidade, ele afirma que o lúdico traz como inovação o fato de quando o ser humano age ludicamente, vivencia uma experiência plena, ou seja:

Em uma atividade lúdica, estamos plenos, inteiros nesse momento. Enquanto estamos participando de uma atividade verdadeiramente lúdica,

não há lugar para outra coisa além dessa atividade. Não se tem divisão, se está inteiro, pleno, flexível, alegre, saudável. Poderá ocorrer, de se estar em meio a uma atividade lúdica e, ao mesmo tempo, estar dividido com outra coisa, mas aí, com certeza, não vai estar verdadeiramente participando dessa atividade, então a atividade não será plena, e por isso, não será lúdica

Então, uma das grandes vantagens da aplicação de atividades lúdicas segundo o autor é que ao participar a criança estará se entregando por inteiro e com isso os objetivos planejados para aquela aula que vai além do brincar poderá ser alcançados de forma fácil e prazerosa, porém, ele chama atenção para o fato de se não houver uma entrega total no momento da atividade lúdica esta não será plena e nem muito menos poderá ser considerada lúdica onde “brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão; e, as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência” (Luckesi, 2015, p.2).

O autor usa como exemplo para essa entrega total a dança, pois se o sujeito estiver dançando realmente, se houver uma entrega, prazer, alegria, não haverá espaço para outra coisa, porém, se essa no momento da dança estiver prestando atenção em outra coisa, o lúdico não estará sendo contemplado.

Nesse contexto, pode-se afirmar que nem todas as atividades poderão ser consideradas lúdicas para o indivíduo que a vivencia. Pode-se até colocá-la como lúdica, entretanto não necessariamente ela proporcionará a todos a mesma experiência. Um exemplo é o pular corda, que para algumas pessoas é tida como uma atividade que proporciona alegria, mas para outras pessoas, mesmo sendo a mesma atividade e com o mesmo objetivo, poderá não proporcionar a mesma sensação, ou seja, poderá trazer desprazer, por nunca ter pulado corda, ou não estar interessada em aprender, que não lhe permita a experiência de alegria e prazer. Para Luckesi (2015, p. 7)

Em síntese, ao afirmar que a atividade lúdica traz a oportunidade de experiência plena, importa estar atento para o “olhar” a partir do qual estamos afirmando isso: a dimensão do eu, do interno. E é em função dessa visão que defendo a ideia de que a vivencia lúdica propicia o sujeito uma experiência ao sujeito uma experiência de plenitude, devido ela ir para além dos limites do ego, que gosta de descrições específicas de

cada coisa, que serve-se permanentemente do julgamento, que se fixa em posições tomadas como as únicas certas. A descritiva comportamental individual ou coletiva, assim como os valores comunitários, que sustentam essa experiência, compõem o entorno dessa sensação de experiência plena, e serem tratadas por outros âmbitos do conhecimento.

A questão do lúdico está diretamente ligada às pessoas que possuem emoções e que sejam espontâneos em suas ações. Compreende atividades que não possuem cunho de compromisso, que são descontraídas e que não são obrigadas sem a vontade alheia. Uma característica marcante é que é livre de pressões e avaliações.

O caráter livre que a atividade lúdica possui, ele intrinsecamente ensina que é justamente essa característica que admite com que o sujeito se entregue à atividade sem se preocupar com nada. Deste modo, pode-se afirmar que enquanto atividades de características livre o jogo, a brincadeira, o lazer, são modelos daquilo que a atividade lúdica tem de melhor, não apenas restringindo a atividades infantis.

Nesse contexto, é de suma importância destacar que o lúdico tem um papel preponderante no ato de inventar, descobrir e redescobrir, transportando à descoberta, à invenção e à resolução de problemas.

Sobre o uso do brinquedo na ludicidade, Kishimoto (2012, p. 12) chama atenção para as seguintes acepções: “o brinquedo como um objeto suporte da brincadeira; brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada com regras, e jogo para designar tanto o objeto como as regras do jogo da criança”. Partindo desse pressuposto, outra questão é preciso destacar, pois a criança não deve ficar condicionada a brincar apenas com um brinquedo, ela pode fazer isso sem a presença dele, pois ali simularão ambientes, condições, situações diferentes.

O brinquedo possui um papel extraordinário, pois, ele é aquele que preenche uma atividade fundamental da criança, ou seja, ele é um motivo para ação. Kishimoto (2012) assevera que o brinquedo tem duas funções: “função lúdica: quando propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente e; 2. Função educativa o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo (Kishimoto, 2012, p.37).

Vale salientar que o brinquedo instiga a representação e auxilia na expressão de imagens que invocam feições da realidade. Kishimoto (2012, p. 63) expõe que no momento que a criança brinca, ela: “[...] se comporta como um poeta, pelo fato de criar

um mundo só seu, ou, mais exatamente, por transpor as coisas do mundo em que vive para um universo novo em acordo com suas conveniências”.

Assim, pode-se asseverar que as brincadeiras estão incluídas na vivência das crianças, pois estimula e incentiva o aprendizado. Vygotsky citado por Rego (2014, p 15) diz que: “[...] a brincadeira é uma atividade humana ora qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos adultos”.

O brincar pode ser realizado tanto de forma coletiva quanto individual, não se pode afirmar que quando na brincadeira existem regras, ela perderá seu caráter lúdico, porque no momento da brincadeira a criança pode modificar algumas coisas, pode adicionar ou mudar regras ou até mesmo modificá-las, por isso, as regras são extremamente importantes.

Nesse sentido Gilles Brougère (1998, p. 183) ensina que:

O jogo da criança é fonte de alegria: quando não há mais prazer, não há mais jogo. O jogo espontâneo e não é uma perda de tempo. Trata-se de uma atividade séria marcada de verdade para a criança em um compromisso afetivo e intelectual que lhe demanda às vezes muitos esforços.

Assim, os jogos auxiliam as crianças na apropriação de conhecimentos necessários, além de ajudar na construção da autonomia, na socialização e na interação criança-criança. É necessário chamar atenção para o papel educativo que o jogo desempenha e mais variadas oportunidades de aprendizagem que o uso dele pode trazer ao educando, estimulando o seu conhecimento, saber e sua compreensão de mundo.

Huizinga (2012, p. 38) contribui de forma significativa para o estudo lúdico no momento em que traz uma nova visão e afirma que o lúdico é muito mais do que o meramente material, ele consegue avistar a visão espiritual do lúdico. O autor chama atenção para as vantagens que o uso de atividades lúdicas pode trazer à criança ao participar, segundo ele a criança se entrega por inteiro quando participa de tais atividades e com isso os facilita que se alcancem os objetivos projetados para aquela aula, salientando que vai além do mero ato de brincar.

1.2.2. A concepção de lúdico de acordo com Huizinga

Grande estudioso quando o tema é ludicidade, Johan Huizinga começou seus estudos com a publicação do livro “Homo Ludens”, nela Huizinga (2012) trata o jogo partindo do princípio de que ele é um fenômeno cultural, e conseqüentemente acaba trazendo ligações com o lúdico e a competição, o jogo com: o direito, guerra, o conhecimento, dentre outras formas lúdicas. O autor no prefácio de seu livro Homo Ludens, deixou de forma bem explícita qual era o seu objeto de estudo e qual o seu foco. Assim, Huizinga (2012, p.1) diz que:

O objetivo desse estudo mais desenvolvido é procurar integrar o conceito de jogo no de cultura. Assim, jogo é aqui tomado como fenômeno cultural e não biológico, e é estudado em uma perspectiva histórica, não propriamente científica em sentido restrito. O leitor notará que pouca ou nenhuma interpretação psicológica utilizei, por mais importante que fosse, e que só raras vezes recorri a conceitos e explicações antropológicos, mesmo nos casos em que me refiro a fatos etnológicos.

Huizinga (2012, p. 3) afirma que o jogo é um tipo de categoria terminantemente primária da vida, que se tornava tão respeitável e necessário quanto o raciocínio:

Em época mais otimista que a atual, nossa espécie recebeu a designação de *Homo sapiens*. Com o passar do tempo, acabamos por compreender que afinal de contas não somos tão racionais quanto a ingenuidade e o culto da razão do século XVIII nos fizeram supor, e passou a ser de moda designar nossa espécie como *Homo faber*. Embora *faber* não seja uma definição do ser humano tão inadequada como *sapiens*, ela é, contudo, ainda menos apropriada do que esta, visto poder servir para designar grande número de animais. Mas existe uma terceira função, que se verifica tanto na vida humana como no animal, e é tão importante como o raciocínio e o fabrico de objetos: o jogo. Creio que, depois de *Homo faber* e talvez ao mesmo nível de *Homo sapiens*, a expressão *Homo ludens* merece um lugar em nossa nomenclatura (Huizinga, 2012, p. 3).

O autor chegou à conclusão de que a essência do jogo habita em seu vigor, encanto e aptidão de excitar. Ainda para Huizinga (2012, p. 9) “A vivacidade e a graça estão originalmente ligadas às formas mais primitivas do jogo. É neste que a beleza do corpo humano em movimento atinge seu apogeu”.

A primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe perfeitamente quando está “só fazendo de conta” ou quando está “só brincando” (Huizinga, 2012, p. 11).

Huizinga (2012) apresenta o jogo partindo do pressuposto que o mesmo é um ato voluntário, que se concretiza como subterfúgio da realidade, pois ao praticar, o sujeito mesmo que temporariamente pode se vestir e viver seu momento de fantasia e de sonho, com orientação própria, sem que haja regras postas, e esse momento vai acontecer de acordo com o tempo e o espaço de cada indivíduo. O autor ainda salienta a sua importância para a tensão, que acaba sendo expressa pela incerteza e pelo acaso. D'ÁVila; Leal (2013, p.44) asseveram que:

A brincadeira de faz de conta, ou o jogo simbólico, ou ainda, o jogo de papéis como um lugar de desenvolvimento. Para ele, a aprendizagem permite que o sujeito se desenvolva, e não o contrário, ou seja, que a aprendizagem se realiza de acordo com o estágio de desenvolvimento do indivíduo. Naquela perspectiva, a criança, ao brincar de faz de conta, transita pelo mundo da imaginação, mas regido por regras.

Entretanto, deve-se tomar cuidado ao analisar o conceito, pois é preciso ter cuidado, porque no mesmo momento que é preciso deixar a criança livre para transitar no mundo da fantasia, é necessário também que nessas brincadeiras exista a intencionalidade, isso não quer dizer que há um desmerecimento pois, certas formas de jogo podem ser extraordinariamente sérias.

1.2.3. As contribuições de Jean Piaget

O grande teórico Jean Piaget é até hoje um dos grandes expoentes quando o assunto é a ludicidade, suas obras são tão vastas e vistas que foi criado em Genebra, uma fundação para inventariar e conservar suas publicações. O pontapé inicial de seus estudos sobre a criança foi o livro de psicologia genética intitulado “Linguagem e Pensamento” (1923) o que iniciou uma série de publicações sobre a criança.

O fascínio de Piaget pelo desenvolver-se da criança era tamanho que fez com que o mesmo buscasse desvendar em que momento da vida a criança desenvolvia sua capacidade de aprendizagem e como a mesma aprendia. Ele acreditava que ao entender a criança tornar-se-ia mais fácil compreender o adulto. Vale ressaltar que até antes das descobertas de Piaget a criança era vista como algo vazio, o que acaba prejudicando o desenvolvimento da criança.

Como grande estudioso que era Piaget associou a todas as fases de desenvolvimento da criança, o jogo, que ia do mais simples ao mais completo, classificando-os como jogos de exercício, jogos de símbolo e jogos de regra.

Sobre os jogos de exercício trata-se da fase inicial da criança que se começa no nascimento e vai até o desenvolvimento da linguagem. Friedman (2012, p. 28) salienta que:

Até os 18 meses os esquemas sensório-motores adquiridos pela criança dão lugar a uma espécie de simples funcionamento por prazer. Entretanto, esses exercícios lúdicos não são específicos dos dois primeiros anos de vida: reaparecem durante toda a infância. Quando o objetivo do jogo não dá mais lugar a qualquer aprendizagem, ele acaba por cansar.

Sobre os jogos de símbolo compreende a fase que vai desde o aparecimento da linguagem até aproximadamente os 6 ou 7 anos. A dimensão simbólica é, sem sombra de dúvida, um momento de bastante importância no que concerne ao desenvolvimento humano. Justamente pela sua importância o grande educador Paulo Freire entendia os símbolos como um marco regulatório e como uma característica que diferencia o homem dos demais animais, com exceção do chimpanzé, no qual essa função aparece também de maneira rudimentar e precária. Sobre essa fase Friedman (2012, p. 29) assinala que:

Em outras palavras, no jogo simbólico a criança se interessa pelas realidades simbolizadas, e o símbolo serve somente para evocá-las. Os esquemas simbólicos marcam a transição entre o jogo de exercício e o jogo simbólico e são a forma mais primitiva do símbolo lúdico: reprodução de um esquema sensório-motor fora de seu contexto e na ausência de seu objetivo habitual. Ex.: fazer de conta que dorme.

Quanto aos jogos de regra esta vai dos 6 ou 7 anos a seguir, onde as relações sociais ou interindividuais são regidas por regras. É nessa fase que a criança adquire as noções e percepções relacionadas a espaço e tempo, começa a surgir as ideias de limite, ou seja, aquilo que ela pode e o que não pode fazer. Como consequência haverá a desconstrução de símbolos, ficando claro que houve uma mudança de comportamento, onde a criança demonstrará que seu comportamento mudou e não faz mais as coisas que fazia antes, então, nesse momento surgem os líderes, a interação e os jogos em grupos, a divisão de papéis e o mais importante, as regras dos jogos que são impostas pelo jogo. Friedmann (2012, p. 32).

Há jogos regulados comuns a crianças e a adultos, e muitos, especificamente os infantis, foram transmitidos de geração a geração. Os jogos de regras podem conter exercício sensório-motor (jogo de bolinhas de gude) ou imaginação simbólica (adivinhações ou charadas). Neles a regra é o elemento novo que resulta da organização coletiva das atividades lúdicas.

Com tudo isso, Piaget contribuiu de forma significativa para que se mudasse o olhar sobre a criança e ela fosse aceita como um ser que está em desenvolvimento e que a recreação e jogos fizessem parte de sua formação.

1.2.4. As contribuições de Vygostky

Enquanto Piaget preocupou-se com o desenvolvimento da criança Vygostky debruçou-se sobre o aspecto social da aquisição do conhecimento. Para ele o brinquedo infantil não era meramente instintivo, mas exatamente humano, uma atividade objetiva, que devido a ser o alicerce da percepção que a criança tem do mundo. Vygotsky (1998, p. 120) assim afirmou:

Para a criança, neste nível de desenvolvimento físico, não há ainda atividade teórica abstrata, e a consciência das coisas, por conseguinte, emerge nela, primeiramente, sob a forma de ação. Uma criança que domina o mundo que a cerca é a criança que se esforça para agir neste mundo.

A criança nos estágios iniciais do seu desenvolvimento constrói suas relações com os diversos mundos e o brinquedo e o brincar reside justamente no processo e não

no resultado da ação, a importância está na construção que a criança vai fazer com o mesmo. Nesse contexto Vygostky (1998, pp. 124-125).destaca que:

Tem-se dito que o brinquedo é o resultado de um certo excesso de energia na criança, gasta durante a brincadeira. É claro que é necessário algum excesso de energia para que uma criança seja capaz de galopar ao redor de uma sala em um cavalo de pau, mas isto não constitui ainda uma explicação, porque todo o problema consiste em saber por que é que ela despense sua energia precisamente desta maneira, e não de outra forma qualquer, isto é, por que exatamente ela galopa e precisamente em um cavalo de pau? Esta questão é frequentemente respondida da seguinte maneira: uma criança galopa em um cavalo de pau porque sua fantasia foi estimulada; ela imagina que se trata de um cavalo e, correspondentemente, age como se assim o fosse, isto é, ela o monta e cavalga. Esta explicação não é apenas realmente falsa, mas é, em princípio, infundada. Este é apenas um tipo de explicação, um tipo de estudo da atividade infantil que a deduz a partir de mudanças já existentes em sua consciência e formadas alhures, enquanto a linha principal da análise psicológica deveria tomar sempre a direção oposto.

Então, como bem coloca o autor acima citado quando fala da questão do brinquedo e da criança, é necessário que haja uma análise mais aprofundada sobre o ato de brincar, as suas consequências para a criança. E deve-se chamar atenção também para que prejuízos a falta desse brincar pode trazer para essa criança que se encontra em fase de desenvolvimento.

1.3. O lúdico e as práticas pedagógicas

O Referencial Nacional para Educação Infantil ajuíza que “as crianças possuem uma natureza singular, que as caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio.” (Brasil, 1998, p. 21). Então, pode-se, perfeitamente, compreender isto se considerar a real possibilidade cognitiva, afetiva, social e cultural de cada criança. E ainda, reconhecer que esta realidade é única de que ela dispõe ao menos por hora para perceber, agir e interagir no mundo.

A concepção de educar denota situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens que devem ser orientadas de maneira unificada e que possa cooperar para o desenvolvimento das aptidões infantis (Brasil, 1998).

Ainda, segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p.32), “o desenvolvimento da capacidade de se relacionar depende de oportunidades de interação com as crianças da mesma idade ou de idades diferentes em situações diversas”. Então, cabe ao educador gerar atividades individuais ou em grupo, levando em consideração as diferenças e instigando a troca entre as crianças.

É fundamental compreender o desenvolvimento infantil em cada uma de suas etapas, observar as particularidades, necessidades e possibilidades, fornecendo-lhes o necessário segundo essas realidades e visando promover/ despertar o seu processo educacional.

A infância é o período onde o indivíduo começa a interagir com o mundo, a reconhecer a realidade e a tomar parte nela. Por isso, é de extrema importância valorizar os processos de interação social, para promover uma rica percepção do mundo e para estimular o crescimento individual da criança.

As primeiras ideias do uso de jogos na educação, surgiu no século XVIII, com estudiosos como Pestalozzi e Rousseau, ao asseverar sobre a importância dos jogos como instrumento formativo. Assim sendo, os jogos e brincadeiras quando utilizadas no espaço escolar, ajudam no processo de ensino-aprendizagem e no desenvolvimento das capacidades infantis, possibilitando às crianças que construam reproduções de mundo.

O ato de aprender não deve estar dissociado do prazer, o encontro com o prazer de aprender é essencial para que as crianças libertem sua imaginação, que tenham o devido estímulo para o raciocínio, a elaboração de estratégias e a constante interação com o outro. O elemento lúdico, nessa era de produtividade, consumismo e das relações virtualizadas tem sido retirado muito cedo da infância.

Sendo assim, brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual de qualquer criança. Com relação aos jogos, a autora destaca que, se utilizados corretamente, são excelentes instrumentos de aprendizagem. Porém, a introdução destes, no ambiente pré-escolar, implica em uma revisão de conceitos e atitudes por parte dos educadores. Compara-se por meio das teorias que o brincar é mais do que uma atividade com consequências significativas e formativas para a criança. O que faz

grande sentido, pois “os jogos constituíram sempre uma forma de atividade inerente ao ser humano” (Almeida, 2015, p.19).

Enfim, todos os apontamentos teóricos demonstraram que os jogos, desde que devidamente trabalhados, compreendem uma faceta do aprender com prazer. As habilidades que despertam são essenciais para se atender o que recomenda o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI) (1998), ou seja, é preciso que o professor da educação infantil respeite e compreenda que as crianças possuem uma natureza singular, que as caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio.

Não se pode mais abrir mão de uma ferramenta tão poderosa quanto os jogos na educação infantil, por preconceito ou desculpa de manter um ambiente disciplinado. A esse respeito se manifesta o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil ao alertar que “visando garantir uma atmosfera de ordem e de harmonia, algumas práticas educativas procuram simplesmente suprimir o movimento, impondo às crianças rígidas restrições posturais” (Brasil, 1998).

A criança sempre brincou. Independente de épocas ou de estruturas de civilização é uma característica universal; portanto, se a criança brincando aprende, por que então não ensinarmos da maneira que ela aprende melhor, de uma forma prazerosa pra ela e, portanto, eficiente (Lopes, 2012, p.35).

Ao brincar, além de despertar o prazer na criança, ela ainda aprende a lidar com as emoções. Quando brinca, as crianças equilibram as tensões derivadas de seu mundo, erguendo sua personalidade, sua personalidade.

1.4. O papel do professor como mediador das brincadeiras

O professor que atua na educação infantil possui grande responsabilidade, pois ele será o responsável por conduzir essa criança nos seus primeiros passos na escola. A sua importância é tão grande, que se não tiver uma formação adequada e não souber conduzir o processo, poderá impor à criança um déficit muito grande, ficando seu aprendizado comprometido.

O desenvolvimento profissional, processo vivencial não puramente individual, mas um processo em contexto. O desenvolvimento profissional conota uma realidade

que se preocupa com os processos levantamento de necessidades participação dos professores na definição da ação os conteúdos concretos aprendidos novos conhecimentos competência.

Sendo então, o papel do docente observar o aluno, investigar qual é o seu conhecimento prévio e interesse, a partir dessa bagagem procura apresentar diversos elementos para que o aluno construa seu desempenho intelectual. A experiência desse profissional e constante incorporação de elementos que fazem a diferença no aprendizado de cada aluno.

A Constituição Federal de 1988 em seu art. 206 traz em seu bojo o seguinte texto: “O ensino será ministrado com base nos seguintes princípios (ECº 19 / 98 e ECº 5/2006): 1-igualdade de condições para o acesso e permanência na escola; 2- liberdade de aprender e ensinar, pesquisar e divulgar o pensamento, arte o saber”. Percebe-se que os princípios norteadores contidos na Carta Magna são bastante significativos e, portanto, deve ser seguido por todos aqueles que querem um ensino de qualidade.

Para que o professor tenha uma visão abrangente de sua função e a necessidade de readequá-la com frequência, é necessária uma formação sólida desde o início. Esse elemento é abordado pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), Lei nº. 9.394/1996), em seu artigo 62: A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura, de graduação plena, em universidades e institutos superiores de educação, admitida, como formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nas quatro primeiras séries do ensino fundamental, a oferecida em nível médio, na modalidade Normal.

Observa-se a exigência de formação como requisito mínimo, básico, essencial. Todavia, a realidade das escolas brasileiras é bem outra e a lei veio justamente para reverter esse quadro, embora seja um processo longo. A referida LDB também define que as instituições de ensino deverão prover condições para que seus profissionais se capacitem, além de aproveitar as experiências de longa data e de qualidade, dos profissionais que já atuam na educação.

Desse modo, a capacitação docente é elemento essencial na educação infantil, mas isoladamente, constitui fator ineficaz no ensino-aprendizagem das crianças. De igual modo, embora seja a família fonte de riquíssimas alternativas de atividades pedagógicas, não pode o professor simplesmente reproduzir em sala de aula os valores

que a família comporta. Novamente, se faz necessário ressaltar a importância da valorização e do respeito à diversidade de cada grupo familiar.

Segundo o Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil (Brasil, 1998, p 41).:

A implementação e/ou implantação de uma proposta curricular de qualidade depende, principalmente dos professores que trabalham nas instituições. Por meio de suas ações, que devem ser planejadas e compartilhadas com seus pares e outros profissionais da instituição, pode-se construir projetos educativos de qualidade junto aos familiares e às crianças.

Todavia, o professor de educação infantil deve planejar as formas de como o diálogo com os pais acontecerá, do contrário, ele se verá sobrecarregado pela tarefa de dar atenção às crianças e a suas famílias. Ademais, o objetivo maior é trazer para a sala de aula ideias que representem uma ponte entre as necessidades do aluno e sua realidade e o que é proposto pelo professor.

Conhecimento: prática de vida; experiência. Discernimento, critério, apreciação. Consciência de si mesmo; Comportamento: conjunto de atitudes e reações do indivíduo em face do meio social; Destreza: Habilidade, aptidão. Sagacidade astúcia; Atitude: Reação: ou maneira de ser, em relação à determinada(s) pessoas (s), objetivo(s), situações, etc.

Ao instituto de educação caberia somente à formação pedagógica, e os conteúdos específicos seriam ministrados pela futura faculdade de ciências e letras, formação pedagógica, a cargo do instituto, seria ministrada em três anos letivos. (2 anos de estudos gerais e fundamentais e o terceiro e último ano, estudos especiais concernentes aos problemas psicológicos e sociais da adolescência e ao currículo secundário).

No estado novo, onde dimensões ideológicas prevaleceram sobre o critério profissional, e no âmbito de reforma de 1986 na qual se acentuou o fosso entre os atores e as decisões. Nos anos oitenta essas questões começaram a se confrontarem com posições mais autônomas, mas e científicas situações que deve ser melhor analisada para ser discutida a profissão, e a formação. Ex: formação Pró Letramento e Alfabetização de Linguagem.

É muito importante debater sobre o lúdico, pois a utilização do mesmo vai representar para a criança o ato aprender tendo prazer na atividade. Nesse processo, o papel do professor é de extrema importância, pois é ele que tem mais contato com a criança e com isso consegue reconhecer seus medos, seus anseios, seus desejos e os incentivos.

A formação de docentes para trabalhar com atividades lúdicas tem sido muito discutida e vem ganhando destaque nos últimos anos. Existem várias discussões sobre a importância dos jogos e brincadeiras e sobre as suas vantagens. Rau, 2013, p. 55) diz que: “se desejarmos formar seres criativos, críticos e aptos para tomar decisões, um dos requisitos é o enriquecimento do cotidiano infantil com a inserção de contos, lendas, brinquedos e brincadeiras”.

O educador é peça chave nesse processo, porque é ele que tem o papel de fazer a mediação entre conteúdo/conhecimento e a criança. O docente tem a função de organizar as atividades, mediar o tempo, escolher os espaços levando em consideração as dificuldades e particularidades das crianças, além de enriquecer o cotidiano dos alunos.

Sobre o profissional de educação infantil, Ortiz (2017, p. 11) salienta que:

É aquele que sabe mediar as experiências da criança pequena de modo a contribuir positivamente para o seu desenvolvimento e aprendizagem. Ele auxilia a criança a utilizar suas diferentes linguagens para aprender sobre si mesma e sobre o mundo que a cerca, assim como simbolizar suas experiências e expressar o que sente sobre elas.

Entretanto, para que o docente possa concretizar essa mediação de forma significativa e com isso criar experiências que é necessário que o profissional tenha formação sólida e de qualidade. Para Ortiz (2017, p.12)

[...] o professor de educação infantil precisa de uma sólida formação básica. Não falo apenas da formação profissional, advinda dos cursos de magistério e pedagogia, mas daquela formação básica a que todos temos direito. São necessários conhecimentos de história, de filosofia, de antropologia, que ofereçam aos professores alicerces básicos e sólidos para que possam construir compreender e confrontar ideologias, uma vez que no mundo educacional é calcado em representações ideológicas.

Não se pode afirmar que exista uma receita infalível e sem erros, no entanto é imprescindível pensar sobre a prática e sobre sua postura junto às crianças, prontamente é necessário que as universidades responsáveis pela formação desses docentes saibam possibilitar essa reflexão aos estudantes em formação. Rau (2013, p. 56) diz que:

Educar é ir além da transmissão de informações ou de colocar à disposição do educando apenas um caminho, limitando a escolha ao seu próprio conhecimento. É ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade, oferecendo ferramentas para que o outro possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar.

De forma retrograda ainda persiste a ideia de que o papel do professor é o de ensino, e do aluno o de aprender. Devido a isso, ainda se encontra uma barreira muito grande, que acaba impedindo que se tenha um ensino realmente significativo. Para que se tenha um processo didático expansivo é necessário que haja quatro dimensões propriamente ditas: o ensinar, o aprender, o pesquisar e mais importante, o avaliar.

Nesse contexto, o professor/pedagogo se apresenta como peça essencial no processo de ensino-aprendizagem, em especial na Educação Infantil, porque é por meio dele que ocorre a educação, ou seja, é a mola mestra, e quando se fala sobre a sua formação, diversas temáticas tem sido exploradas, dentre elas a inclusão, as relações interfamiliar, problemas cognitivos, deficiência e dificuldade na aprendizagem. No entanto, a questão da ludicidade tem ficado em segundo plano na formação do educador.

Existe uma cultura que insiste em vigorar nas salas de aulas das escolas brasileiras, que a maioria dos professores não colocam a ludicidade em sala de aula, na outra ponta, encontram-se educadores que levam tão a sério a ligação entre o ensino e aprendizagem com o lúdico, que acabam trabalhando e agregando os conteúdos da ludicidade diversas vezes por semana. O professor precisa conhecer a realidade do educando, esse educador não somente pode promover a motivação, como, também, despertar o seu interesse. O interesse é um fator que interfere na aprendizagem do educando, pois quando as pessoas se interessam por um determinado assunto, tendem a aprendê-lo mais rápido e profundamente. Segundo Oliveira e Chadwick (2012, p. 53) “o interesse naquilo que se conhece ocorre porque focaliza melhor sua atenção e porque

desenvolve mais elementos nas estruturas mentais existentes no cérebro, com as quais relacionam as novas informações”.

Certamente que, quando se propõem atividades nas quais os alunos sabem ou lhes interessam, como esportes, novelas, músicas, culinária e etc. percebem-se automaticamente um estímulo para uma aprendizagem com significado. A Educação Infantil é uma etapa da Educação Básica que deve ser cercada de cuidados, pois é o primeiro contato da criança com a escola, e de certa forma com o mundo externo, por isso, é necessário que a escola e o educador utilizem ferramentas pedagógicas que despertem nessas crianças a vontade de estar na escola e conseqüentemente, o prazer em aprender. Conforme explicitou Oliveira e Chadwick (2012, p.53):

[...] há diversas circunstâncias que o professor pode influenciar o interesse dos alunos. Primeiramente consiste em descobrir quais são os interesses dos alunos. Isso não é difícil; e a outra, que os professores ficam tão absorvidos em “dar o programa” que esquecem de observar os interesses dos mesmos

Paralelo a necessidade de promover a motivação e de despertar o interesse no educando, o educador, ao trabalhar com a Educação Infantil, deve trabalhar para o desenvolvimento de competências e habilidades, levando em consideração a faixa etária e as peculiaridades dos alunos, suas mudanças de postura da escola; para um trabalho pedagógico interdisciplinar em que se definam as responsabilidades de cada educador nesta tarefa. Apesar de saber das dificuldades, esse educador não deve desalentar, mas pelo contrário, ele deve, através da sua competência técnica, desafiar, e assim contribuir para uma mudança significativa na prática pedagógica na sala de aula. Santos (2015, p. 61) diz que:

Entendemos que o educador é um mediador, um organizador do tempo, do espaço, das atividades [...] na construção do conhecimento. É ele quem cria e recria sua proposta pedagógica e para que ela seja concreta, crítica dialética, este educador deve ter competência técnica para fazê-la.

Assim, o professor precisa aliar os conhecimentos teóricos à sua prática. Lecionar buscando os subsídios necessários para que a sala de aula seja um ambiente agradável, respeitoso, descontraído, amigável propício ao ensino/aprendizagem. Não obstante, é necessário que o professor seja responsável pela formação global do seu aluno e não por um único aspecto informativo, relacionado à sua área específica de

atuação. É preciso ter um olhar diferenciado na Educação Infantil pelo fato de ser composta por um grupo de pessoas que precisam de uma atenção especial. Mediante o exposto, atina-se para uma prática pedagógica que inclua atividades mais dinâmicas e interessantes e para um professor mais comprometido e responsável.

Pode-se afirmar que o interesse pelas aulas cresce quando são inseridas as atividades lúdicas. Ressalta-se que nessa faixa etária os alunos devem ter a oportunidade de brincar e aproveitar a infância, ou seja, deve aprender brincando. Com a inclusão do lúdico percebe-se o entusiasmo, o interesse e a participação das crianças, melhorando também o processo de ensino/aprendizagem.

Diante do que foi dito, faz-se imperativo romper com a ideia tradicionalista de ensino. É imprescindível inserir no cotidiano escolar atividades mais prazerosas e facilitadoras da aprendizagem. Pois, ao utilizar a ludicidade na sala de aula o discente acaba sendo estimulado a encontrar uma razão para seu aprendizado, principalmente os alunos da Educação Infantil. Corroborando com o explanado, Nunes (2014, p. 23) diz que:

As atividades lúdicas têm o poder sobre a criança de facilitar tanto o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais. Ademais a ludicidade não influencia apenas a criança, ela também traz vários benefícios aos adultos e jovens, os quais adoram aprender algo ao mesmo tempo em que se divertem.

O lúdico não é estático e constitui-se dinamicamente nas relações propiciando a todos os envolvidos aprender significativamente com alegria, prazer e o que vai determinar uma atividade lúdica será sempre a plenitude em que se é desenvolvida, aplicada ou realizada. Com isso, a inserção do lúdico no currículo escolar não só facilita a aprendizagem dos alunos como também promove uma prática docente mais consciente e consistente, acreditando-se assim, que a função do trabalho com a atividade lúdica não é negar aquela feita pelo conhecimento racional, mas sim completar-se mutuamente para que os sujeitos do processo ganhem em todas as instâncias do desenvolvimento humano. O lúdico tem sido utilizado como uma alternativa para a formação do ser humano, entretanto alguns educadores não conseguem conceituar e compreender o lúdico no seu sentido mais amplo, devido não ter na sua formação pessoal vivências lúdicas. Para Barros, (2012, p. 12):

A escola deve considerar imprescindível, sobretudo na infância a ocupação do tempo livre das crianças com a construção de jogos e brincadeiras de sucata, com atividades prazerosas e desejantes. Principalmente, neste processo de urbanização, em que se vive hoje, em que à criança é levada ao consumismo e à alienação no seu modo de vida.

Assim, é preciso que o educador entenda a ludicidade como possível ponte que facilita as diversas aprendizagens, motivando o educando nas áreas físicas, mentais, emocionais e outros. O prazer pelo lúdico deve ser constante, cultivando a sensibilidade e criatividade nas aulas, para que as atividades se tornem mais significativa e o aluno tenha prazer. Dessa maneira, quando o educador consegue inserir o brincar em um projeto educacional com intencionalidade, objetivos, de forma consciente da importância e necessidade para o desenvolvimento do indivíduo e aprendizagem.

O lúdico deve acontecer de forma natural, espontânea e se constitui em elemento de escuta para o conhecimento das necessidades de seus alunos. O brincar é uma necessidade básica do indivíduo primordialmente enquanto infante, assim como também do corpo, da mente e da alma. É de suma importância reconhecer que jogos e brincadeiras são instrumentos que têm influência no processo de aprendizagem e no desenvolvimento psicológico, permitindo a expressão e a compreensão das emoções; bem como o contato com o outro e a descoberta de estratégias para alcançar objetivos; promovendo um ensino diferenciado e motivador.

A respeito do desenvolvimento da interação com o outro Vygotsky (1998) afirma que as brincadeiras que são oferecidas aos discentes devem estimular a sua imaginação, diminuir suas angústias, recriar o mundo, bem como criar possibilidades infinitas de internalização da cultura mediante a vivência da prática social mediada pelo outro. Na interação com o outro, no confronto com os parceiros mais experientes o aluno vai ampliando, mudando sua forma de agir, pensar e sentir. Para Volpato (2012, p. 96):

A brincadeira está presente na escola nas mais variadas situações e sob as mais diversas formas. Também são diversas as concepções sobre o lugar e a importância dessas atividades na prática pedagógica [...] que pode ser traduzida em métodos educacionais que valorizam e buscam evitar distinção rígida entre jogo e tarefas sérias. Nesse caso, os jogos e

brincadeiras das crianças podem e devem ser introduzidas como recursos didáticos importantes, pois, brincando a criança aprende.

Na ludicidade a aluno aprende o convívio em sociedade, pois existem regras, normas, precisa esperar a sua vez, respeitar a vez do colega, e principalmente interagindo de forma organizada. Dessa maneira, através da brincadeira é possível estimular a criança através do lúdico, e esta vai reinventando e socializando-se no convívio com o outro. Vale salientar que a aplicação do lúdico não tem idade e nem modalidade de ensino, deve sempre ser usada como ferramenta para melhorar o ensino-aprendizagem, conforme salienta Santos (2015, p. 12):

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Quando o professor for trabalhar a ludicidade no cotidiano da sala de aula precisam prestar atenção e sempre preservar a individualidade de cada educando, fazendo a ligação entre o lúdico e as disciplinas/conteúdos que serão trabalhados em sala de aula. De tal modo, no momento que o professor inserir em sua prática pedagógica as atividades lúdicas é imprescindível que exista entre o docente e o aluno uma relação mais próxima e dinâmica, na qual esse último deve ser um sujeito participativo da aprendizagem, e não apenas um mero receptor de informações e conhecimento.

Partindo desse pressuposto, é necessário que os educadores ao utilizarem e aplicarem atividades lúdicas educativas no seu cotidiano escolar tenham tido uma formação adequada e que tenham condições para o exercício profissional.

Desta forma, quando o educador desenvolver atividades lúdicas no ambiente de aprendizagem, poderá assim, ofertar aos educandos exercícios cercados de ludicidade, respeitando a sua individualidade, e adequando-se ao perfil de cada turma, satisfazendo as suas necessidades, e assim concretizando o real papel que as atividades lúdicas devem atingir, ou seja, oferecer aprendizado aliado ao lazer, ou seja, a criança aprenderá brincando e de maneira prazerosa.

Para Haetinger (2015, p. 83)

O educador segue a evolução social e cultural de sua comunidade e do mundo, e deve utilizar todas as ferramentas e ideias disponíveis para aprender e ensinar, para tornar sua sala de aula o lugar mais encantador do mundo. Queremos a escola do encantamento onde todos se sintam incluídos.

A brincadeira, no ponto de vista dos docentes, conforme ensina o *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil* (RCNEI) (Brasil, 1998), refere-se ao papel do educador como peça principal, pois ele é o responsável para estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças, oportunizando o acesso a objetos, fantasias, brinquedos ou jogos e oferecendo espaço e tempo para brincar.

Precisa-se entender e reconhecer o valor educativo do brincar e perceber que ele é de domínio público; é imprescindível para a aprendizagem da criança. Nesse contexto, os educadores devem implantar a brincadeira no universo escolar, quando do seu planejamento, reconhecendo-a como um excelente mecanismo para se aproximar da criança, com o objetivo de ensinar brincando.

A combinação de criança e brincadeira faz um binômio perfeito. É muito difícil encontrar uma criança que não goste de brincar, que não se entregue e se deixe envolver pela imaginação. Justamente por isso, o ato de brincar admite pensar num processo de ensino e aprendizagem mais envolventes e mais próximos do real, pois leva a fazer uma ligação entre a realidade e a fantasia.

O ato de brincar admite que o educando expresse suas emoções, e assim o docente passará a ter um conhecimento maior da sua personalidade, contribuindo para que superarem seus limites e a respeitem as regras sociais com a disciplina. Neste ponto é importante lembrar sobre os termos brincadeira, brinquedo e jogo, pois geralmente há bastante confusão em relação ao emprego desses termos. Para Friedman (2012, p. 13).

Brincadeira basicamente se refere à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar; já a atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores.

O educador necessita ter conhecimento sobre esse conceito para que assim, possa inserir o lúdico com nas situações de aprendizagem. É preciso que o professor

num primeiro momento adequa o tipo de atividade lúdica ao conteúdo, tempo de aula e características da turma. Ao desenvolver brincadeiras com as crianças deve-se levar em conta alguns aspectos e avaliar se estão de acordo com a zona de desenvolvimento em que elas se encontram. Observando isso, poderá possibilitar um maior efeito e contribuição na construção da aprendizagem. Uma brincadeira ou um jogo quase nunca são exercitados de forma individual, e é justamente nessa interação, nessa troca presente na situação de brincar que se promove o crescimento.

Para que se consiga atravessar e romper barreiras conceituais e colocar a brincadeira nas aulas, Freud (*apud* Fortuna, 2013, p. 8) recomenda ao professor que se reconcilie com a criança que existe dentro de si, “não para ser novamente criança, mas para compreendê-la e, a partir disso, interagir, em uma perspectiva criativa e produtiva, com seus alunos. [...] Para poder usufruir do brincar não é necessário ‘ser criança’, porque os frutos dela que é a criatividade, pode-se notar por toda a vida.

Fortuna (2013, p. 8) afirma que, “o que permite a superação desses dilemas e viabiliza a atividade lúdica na educação é a redefinição do papel que o adulto, o professor, a escola, a criança e a cultura desempenham”.

Juntamente com isso estará intimamente ligado a formação do docente. Como formar educadores capazes de cultivar o brincar em suas aulas? A formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas, pela observação do brincar, pelo entendimento do significado e dos efeitos da brincadeira no estudante, por conhecimentos teóricos sobre desenvolvimento da aprendizagem nos seres humanos. Uma boa formação do professor e boas condições de atuação são os facilitadores para que se resgate o espaço de brincar da criança no dia a dia da escola. Isso não é tão fácil como muitos imaginam, pois para conseguir entrar e participar do mundo lúdico da criança é necessário que o educador tenha conhecimentos, prática e vontade de ser parceiro da criança nesse processo.

Assim, o educador, por meio do lúdico pode agir como mediador e iniciador da aprendizagem, e garantir um desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social dos educandos de forma mais dinâmica e criativa.

1.4.1. O brincar e a afetividade na Educação Infantil

As escolas nos dias atuais têm se preocupado especialmente com a formação do conhecimento intelectual, com o objetivo de formar sujeitos que estejam prontos para enfrentar a sociedade globalizada. Contudo, é de grande valia asseverar que tão importante quanto as ideias, o equilíbrio emocional é indispensável.

Com isso as questões afetivas e humanas estão sendo colocadas de lado para que a formação intelectual seja valorizada, esquecendo-se que uma sem a outra acaba ficando deficitária. Como bem salienta os grandes doutrinadores Vigostsk, Wallon e Piaget quando defendem que afeto e cognição são inseparáveis. Ainda sobre essa inseparabilidade Piaget ensina que não poderá existir estados cognitivos sem elementos afetivos, defende ainda que também não existirão comportamentos puramente afetivos.

Para Panizzi (2014, p. 43), “falar de afetividade e aprendizagem é falar da essência da vida humana, que por sua natureza social, se constrói na relação do sujeito com os outros sujeitos, num contexto de inter-relações.”

Segundo Piaget apud La Taille (1992, p. 65):

(...) a afetividade é comumente interpretada como uma "energia", portanto como algo que impulsiona as ações. Vale dizer que existe algum interesse, algum móvel que motiva a ação. O desenvolvimento da inteligência permite, sem dúvida, que a motivação possa ser despertada por um número cada vez maior de objetos ou situações. Todavia, ao longo desse desenvolvimento, o princípio básico permanece o mesmo: a afetividade é a mola propulsora das ações, e a Razão está ao seu serviço.

Ao compreender que o elemento da afetividade é de suma importância para que se possam desenvolver boas às relações em qualquer ambiente, seja ele familiar, escolar ou social, vários foram os doutrinadores que se debruçaram sobre a temática e desenvolveram vários conceitos. Segundo Parolin (2015, p.75):

A afetividade é um conceito bem abrangente, em cujo bojo encontra-se o desenvolvimento da pessoa. Ela é tão importante quanto a inteligência e não é sentimento e nem emoção [...] A afetividade e a inteligência constituem um par inseparável e que evolui a partir das experiências vividas. Modifica-se e fica mais elaborada à medida que a criança amadurece suas relações.

Para arrematar de forma categórica Capelatto (2016) ensina que “a afetividade é a dinâmica mais profunda e complexa de que o ser humano pode participar”. Do seu ensinamento pode-se concluir que a afetividade é uma combinação de sentimentos e que se deve cuidar de forma adequada desses sentimentos, pois, os mesmos irão proporcionar ao indivíduo uma vida emocional plena e equilibrada.

1.4.2. Formas de estimular a afetividade na sala de aula

As características que definem o ser humano é a racionalidade e a emoção. É sabido que, foi a racionalidade que perdurou por muito tempo como determinante na formação do homem. Cabe a escola e ao educador como principais responsáveis pela educação formal cuidar não apenas do processo de cognição do ser, desenvolvendo técnica e métodos cada vez mais aprimorados para tal fim, mas atentar-se também para o conhecimento da sensibilidade, da afetividade e da criatividade proporcionando experiências que aperfeiçoam o sentir, o ser e o fazer humano.

No entender de Ausubel apud Moreira (2016, p. 168), as variáveis importantes da estrutura cognitiva são as seguintes:

[...] 1) a disponibilidade, na estrutura cognitiva do aprendiz, de ideias-âncora, especificamente relevantes, em um nível ótimo de inclusividade, generalidade e abstração; 2) a medida em que essas ideias são discrimináveis de conceitos e princípios, similares ou diferentes (mas potencialmente confundíveis), usados no material de aprendizagem, e 3) a estabilidade e clareza das ideias-âncora.

Existem variadas maneiras de o docente em sua prática pedagógica trabalhar atividades lúdicas, jogos e brincadeiras em que regras estejam inseridas, pois, são de fundamental importância para auxiliar a criança na construção da sua afetividade, além de expandir sua linguagem, seus conhecimentos, suas competências psicomotoras e, enfim, seu desenvolvimento cognitivo e sócio relacional. Observa-se que o jogo é um recurso pedagógico de grande importância na aprendizagem significativa da criança.

Cabe ao docente inventar as condições, e que sejam cômodas para que uma nova informação ao interagir com conceitos relevantes existentes na estrutura cognitiva da criança seja efetivamente assimilada, transformando a informação em conhecimento.

Ao analisar a práxis pedagógica de determinado docente, pode-se observar que por trás de suas ações, há de forma intrínseca um conjunto de ideias que as orienta e até mesmo quando ele não tem consciência dessas ideias, dessas teorias, elas estão presentes em sua ação educativa, demonstrando através da concepção de ensino, de aprendizagem.

A educação infantil hoje busca ampliar certos requisitos indispensáveis a adequada inserção da criança no mundo atual: sensibilidade (estética e interpessoal), solidariedade (intelectual e comportamental) senso crítico (autonomia, pensamento divergente). E nessa nova ótica Oliveira (2012, p.51) diz que:

Cabe, pois ao professor, com seu olhar atento, seguro e disponível, acompanhar as diferentes formas pelas quais a criança, desde o nascimento, se indaga sobre o mundo e sobre si mesma, trilha universos simbólicos, transita entre a cultura erudita e popular, imerge em situações diversas e emociona-se com o belo e contra a violência, ao tempo em que vibra com descobertas e reconhece os obstáculos

O professor tem que saber que, quando as crianças se encontram, elas imediatamente começam a interagir e nesta dinâmica é necessário respeitar ritmos, desejos e características do pensamento infantil. E nesse contexto, a ação lúdica na escola proporciona a criança os espaços essenciais para construção da autonomia, criatividade, diversidade, igualdade, cooperação, responsabilidade e acolhimento. A ludicidade envolve os aspectos afetivos e cognitivos para o desenvolvimento da criança.

No desenvolvimento de projetos de música na prática pedagógica da educação infantil, o professor desenvolve o senso crítico, a sensibilidade, aguça a audição e o respeito pelo estilo musical. A música e a arte são os meios essenciais para a criança entrar em contato com o que ainda não conhece, precisando que o professor desenvolva experiências variadas para garantir o desenvolvimento do grupo. Sendo que, o desenvolvimento de atividades em que a criança perceba os sons produzidos através de batidas no seu próprio corpo é interessante, como também a manipulação de objetos que produzem sons, ouvir canções de roda para desenvolver com a turma um repertório que esta poderá estar modificando e criando uma nova canção na participação com a turma.

Atividades como danças, jogos e teatro fazem evoluir as possibilidades do corpo, utilizando jogos que as crianças batem palmas, levam as mãos aos pés e a outras

partes do corpo, e aos poucos a criança vai aumentando o seu equilíbrio, podendo ser utilizada música durante a atividade para se tornar mais divertida.

As crianças aprendem enquanto brincam, mas não com qualquer brincadeira elas precisam ser significativas para elas, aonde podem reconhecer algo que sabem e as que permitem o interesse por algo novo que pode ser aprendido.

O brincar representa fator de grande importância na socialização infantil, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico. Brincar desenvolve a imaginação, o interesse, é o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, o emocional e o corpo da criança. O jogo e a brincadeira são atividades inerentes ao ser humano, este que nasceu para aprender, descobrir e apropriar-se dos conhecimentos dos mais simples aos mais complexos. Assim a educação lúdica é uma das formas de educar e de estar em constante desenvolvimento. Assim, reconhece-se que a brincadeira na sala de aula pode ser uma aliada ao processo de ensino-aprendizagem, e o profissional precisa lançar mão desse recurso sempre, desde que não a restrinja apenas ao ensino de conteúdos.

É importante asseverar que o brincar, a brincadeira na escola precisa estar num constante quadro de inquietações e reflexões dos educadores que a compõem, a intenção não é reproduzir receitas, mas levar o brincante a desenvolver suas próprias capacidades de descobertas e imaginação.

Segundo Negrine (2014, p.20), os estudos realizados sobre aprendizagem e desenvolvimento infantil, afirmam que "quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica". No entendimento do referido autor, é de suma importância que os docentes tenham noção do saber que a criança estabeleceu na interação com o ambiente familiar e sociocultural, para assim, construir sua proposta pedagógica.

1.4.3. A participação da família no desenvolvimento afetivo

A sociedade atual tem a marca familiar, onde as crianças recebem rótulos que conferem a elas habilidades específicas, porque a aptidão do aprendizado fica limitado a aprenderem algumas coisas e outras não; onde as mesmas não participam do dia a dia dos seus pais, refletindo assim, esses comportamentos da criança na sala de aula, onde

ela pode exteriorizar as suas emoções através da alegria, cólera ou medo muitas vezes do professor.

Percebe-se que a sociedade moderna anda se preocupando de forma demasiada e buscando maneiras de como socializar a criança, pois há uma contradição dentro da concepção moderna de infância. As visões e concepções sobre a mesma varia muito perpassando pela inocência, sendo assim, alguém que precisa de proteção, em outros, os adultos lançam seu olhares para a necessidade que ela precisa ser domada e emoldurada dentro dos padrões vigentes e que são eleitos como certos, para que seja preparada para encarar a sociedade, porém, ainda impregnada pelo ranço do dualismo, dos conteúdos programáticos e das novas velhas técnicas educativas.

A criança exterioriza de forma mais satisfatória e prazerosa sua criatividade, também como, seu modo de se expressar quando ela se aproveita dos conhecimentos, dos princípios e da linguagem oriundos do ceio familiar, onde tem a oportunidade de viver um mundo de verdades e mentiras, pois a criança ainda não possui a completa noção de suas realidades.

A grande inquietação na verdade gira em torno não de como a criança se socializa, contudo como a sociedade socializa a criança. O entendimento moderno de infância na sociedade globalizada e do conhecimento acaba sendo contraditório. Justamente pelo fato da visão dúbia e distorcida da criança, pois, muitas vezes é vista como ser inocente e puro, com isso, sem pecado, sem maldade e necessariamente precisa ser protegida. E numa linha muito tênue também percebida como alguém de más qualidades, que carece ser domesticado para ser útil à sociedade.

A família tem um papel bastante importante nesse contexto de potencializar o lado criativo e expressivo da criança, pois, quando ela cria e utiliza a linguagem e moderniza culturalmente seus conhecimentos. Segundo Almeida (2015, p. 57):

[...] a criança apropria-se dos bens culturais e, provavelmente, ingressa como elemento do meio social na medida em que domina os instrumentos de origem social, pois a linguagem e os diversos sistemas de símbolos possibilitam ultrapassar o nível da experiência ou da invenção imediata e concreta.

De acordo com Tiba (2016, p. 23), “quando a criança sabe que poderá contar tudo aos pais sente-se mais forte e participativa. Depois eles não devem deixar de ouvir o que ela quer contar é a maneira de estar presente mesmo estando ausente”.

Partindo do princípio que dentre as funções da família está proporcionar cuidados e criar uma rede de proteção às crianças; oferecer suporte necessário para que a criança evolua de forma plena; cooperar para o processo de socialização dos filhos em relação aos valores sociais; controlá-las quando necessário, ajudando a impor limites e além de ajudar no processo de escolarização e instruções sociais; dar apoio para as crianças pra que se tornem indivíduos emocionalmente equilibrados e que sejam capazes de formar conexões afetivas de forma satisfatória e respeitosa.

Nesse contexto, cabe à escola assegurar que se tenha a aprendizagem de alguns conteúdos que serão basilares para o desenvolvimento do sujeito na sociedade como aprender a ler e escrever entre outras habilidades; despertar e lapidar o senso crítico no estudante para que no futuro possa ser um cidadão crítico, reflexivo e transformador, exercendo assim sua plena cidadania, além de ter o papel de facilitar no procedimento de inserir na criança algumas competências, categorias mentais e termos científicos.

O processo de socialização da criança é concretamente determinado pela sua condição histórico - social. Além disso, enquanto sujeito da história a criança tem a possibilidade de recriar seu processo de socialização e através dele interferir na realidade social (Miranda, 2014, p. 131).

A atuação dos diversos atores (escola, a família, o professor, o educando) vai proporcionar grandes experiências que serão fundamentais na construção da personalidade da criança fazendo com que esta seja capaz de adquirir e armazenar seu conhecimento, e, do afeto através de seus vínculos afetivos, permitindo uma maior evolução, que terá como resultado a construção de uma sociedade harmoniosa onde não encontraremos a violência de nenhum tipo, aprenderemos a respeitar as diferenças, exterminaremos a miséria e extinguir-se a maior de todas as mazelas: a falta de afetividade e este é o alicerce da boa aprendizagem.

Portanto, pode-se assim aferir que a afetividade e cognição são elementos ligados entre si e não separados e opostos. Se não houver uma interligação, a cognição ou qualquer outra coisa não será expressiva para a vida dos indivíduos. Cada uma delas, com suas propriedades, têm seu papel significativo na vida humana e, por isso, necessitam de ser tomadas em consideração na prática educativa.

A família é a primeira instituição da qual faz parte qualquer criança. Todos os sentimentos desenvolvem-se a princípio no seio da família e depois se estende aos demais grupos como escola, religião, vizinhos, etc. De lá também se originam as

experiências emocionais e através delas as crianças aprendem a reagir afetivamente às diferentes situações. Quando chegam à escola, elas já aprenderam os padrões culturais básicos da expressão emocional. Enquanto a criança amadurece e aprende, ela vai sendo capaz de responder de maneira diferenciada a uma grande variedade de situações estimuladoras. Ao atingir a idade escolar, a criança normalmente já aprendeu os padrões culturais básicos da expressão emocional.

Quando se trata de fatores emocionais que atuam diretamente na vida dos alunos, estes têm intrínseco efeito que vai acabar incidindo sobre o seu processo de aprendizagem quanto sobre a vida pessoal.

Assim, as expressões emocionais são, na sua maioria, respostas que foram aprendidas. A obtenção de um conjunto de reações emocionais provavelmente tem origem da mesma forma que qualquer outro comportamento. Com a ilimitada variedade de experiências que os indivíduos têm ao concretizar uma aprendizagem explica as diferenças individuais nas respostas emocionais.

De tal modo, a criança se encontrará envolta a dois subsistemas: família e a escola que tem ela como um elemento em comum.

A família vai orientando a criança desde o nascimento até a fase adulta, promovendo a evolução desde o brincar com o seu próprio corpo (primeiros meses de vida) até chegar ao trabalho, que se aprende primeiro como brincadeira e depois com colaboração no lar e finalmente, mediante as tarefas escolares (Soifer, 2013, p. 24).

Os fatores emocionais têm profundo efeito tanto sobre a aprendizagem escolar da criança quanto sobre o seu ajustamento pessoal. Assim, os progressos escolares podem ser dificultados por problemas emocionais. É consenso que a família é o alicerce, o ponto referencial de qualquer criança então, as relações dos pais com seus filhos são extremamente importantes, pois é a partir daí que os filhos poderão se sentir positivos, fortes a respeito de si mesmos e desenvolver laços emocionais firmes com outras pessoas.

A criança sente necessidade da presença dos seus pais ou de um outro adulto para lhe dar segurança física e emocional, levando-a à exploração do ambiente em que está inserida e, portanto, a aprender. Como elemento essencial, este interagir da criança com uma pessoa adulta, mais precisamente os pais, envolve a emoção, a afetividade. Assim, é através

da interação com indivíduos mais experientes do seu meio social que a criança constrói as suas funções mentais superiores (Vygotsky, 1998, p.56).

O clima emocional do lar é fator vital na educação. Sendo feliz e tranquilo pode proporcionar condições a um bom desenvolvimento emocional; à formação de pessoas íntegras, sinceras, autônomas, com capacidade para estabelecer relações humanas estreitas e profundas com os membros de suas famílias, colegas e professores.

As pesquisas têm demonstrado que a criança que vive em um ambiente familiar equilibrado e que lhe oferece condições mínimas de experimentar e expressar suas emoções tem chances de lidar com maior segurança e tranquilidade com seus sentimentos e pode, dessa maneira, trabalhar com seus sucessos e fracassos de forma mais adequada (Martinelli, 2012, p. 114).

Acredita-se que uma grande parte dos problemas psicológicos das crianças origina-se da desestrutura de suas famílias, portanto, o equilíbrio e o comportamento dos pais é que levam ao sucesso do filho. A família é a base que deverá transmitir segurança e estabilidade na formação do caráter e é a partir dessa base que a criança seguirá seu caminho; um lar bem estruturado a levará a adquirir boas influências.

1.4.4. A afetividade na socialização entre professor e aluno

O ser humano é um ser social e vive constantemente tendo que se adaptar ao seu meio para encontrar assim a satisfação e a estabilidade pessoal concomitante a procura de prezar as relações com os outros seres.

Perante as diversas e constantes mudanças culturais e morais das sociedades modernas, a estabilidade emocional, muitas vezes não encontrada no meio, necessita cada vez mais de ser criada pelo próprio indivíduo, que num processo de auto reflexão e adaptação, busca a satisfação afetiva.

Diante do colapso do consenso cultural, da falta de modelos de papéis dignos, das poucas coisas públicas que inspirem nossa fidelidade, e das rápidas e desorientadoras mudanças que são a feição permanente de nossa vida, é perigoso não saber [...] confiarmos em nós mesmos (Branden, 2016, p.09).

É condição de suma importância nas relações interpessoais que haja a afetividade, porque a mesma contribui de forma significativa para que aluno e professor sintam prazer em se relacionar. Como em todo tipo de relacionamento, a relação educador e educando precisa também está pautada na afetividade e no desejo de vivenciar essa realidade no contexto escolar. Nessa conjuntura Martinelli ensina que a escola deve:

Proporcionar um ambiente favorável à aprendizagem em que sejam trabalhados a autoestima, a confiança, o respeito mútuo, a valorização do aluno sem, contudo esquecermos da importância de um ambiente desafiador, [...] mas que mantenha um nível aceitável de tensões e cobranças, são algumas das situações que devem ser pensadas e avaliadas pelos educadores na condução de seu trabalho (Martinelli, 2012, p.16)

Assim, deverá a escola em parceria com os docentes oferecer ao educando um ambiente prazeroso e que lhe inspire confiança, logo nos primeiros dias de aula, para que assim, o desenvolvimento da aprendizagem do educando seja completa.

O educador não pode ser aquele que fala horas a fio a seus alunos, mas aquele que estabelece uma relação e um diálogo íntimo com ele, bem como uma atividade que busca mobilizar sua energia interna. É aquele que acredita que o aluno tem essa capacidade de gerar ideias e colocá-las o serviço de sua própria vida (Saltini, 2016, p.69).

O referido autor elucida que o docente deve nutrir um diálogo afetivo constante com o discente, para assim compreender melhor e nos casos que houver necessidade, diagnosticar alguma dificuldade de aprendizagem. E sempre por meio do diálogo que pode se moldar o aluno para uma vida de princípios e valores, principalmente nos dias atuais, onde o individualismo está tão presente.

A professora ou professor é guardião do seu ambiente. A começar pelos seus movimentos em sala, que devem ser adequados e gentis. A postura, o andar, o falar são observados pelos alunos, que o vê como modelo. Independentemente de idade, da pré-escola à universidade, o professor será sempre observado. Então, um bom ambiente para a prática do ensino começa por ele, que canalizará a atenção do aprendiz e despertará o seu interesse em aprender (Cunha, 2016, p. 80).

Para Cunha (2016, p. 15), o educador é o ator principal de uma cena que é vivida pelos discentes no seu cotidiano escolar, a qual demonstra ser o docente o centro das atenções dos seus alunos, a postura, o andar, o estilo, a personalidade é observada de forma atenta, isso pode gerar uma reação que pode tanto ser positiva ou contrária por parte do discente, dificultando ou facilitando seu aprendizado, o certo é que a conduta é um traço marcante na vida do professor.

Justamente pelo fato do professor ser de suma importância na aprendizagem do aluno, a sua postura deve influenciar de forma positiva, destacando pontos fortes do seu caráter que venham a despertar no educando o anseio de aprender, de sempre querer alcançar valores e virtudes, transformando-se em um cidadão crítico, reflexivo, consciente e que saiba exercer de forma participativa e transformadora a sua cidadania. “Para educar o ser humano, é fundamental conhecê-lo profundamente bem como respeitar o seu desenvolvimento. É necessário ter a percepção correta de como esse ser se desenvolve”. (Saltini, 2016, p.93).

Apenas compreender o educando não é a solução, é forçoso que se tenha paciência para atingir a aprendizagem de cada aluno que ocorre de forma individual, em todas as fases de seu desenvolvimento. E o docente alcança isso quando trabalha com a sensibilidade afetiva.

Nesse sentido Saltini (2016, p. 100) ensina que:

O papel do professor é específico e diferenciado do das crianças. Ele prepara e organiza e o microuniverso onde as crianças buscam e se interessam. A postura desse profissional se manifesta na percepção e na sensibilidade aos interesses das crianças que em cada idade diferem em seu pensamento e modo de sentir o mundo.

Percebe-se então, que é o educador que prepara o educando, para o futuro, por meio da interação e socialização afetiva que estão contidas na realização de atividades, como por exemplo, ao estimular os alunos a buscarem suas próprias verdades e construam sua visão de mundo. Saltini (2016, p. 102) afirma que:

A serenidade e a paciência do educador, mesmo em situações difíceis, fazem parte da paz que a criança necessita. Observa a ansiedade, a perda de controle e a instabilidade de humor vão assegurar a criança ser o continente de seus próprios conflitos e raivas, sem explodir, elaborando-os sozinha ou em conjunto com o educador.

Com isso, o referido autor mostra que a despeito das diversas dificuldades que surgem na vida do professor, ele deve sempre se conter e controlar as suas emoções, tentando não transmitir aos educados suas angustias em suas aulas, porque ele é um exemplo para as crianças de ética e de pessoa, assim como os pais.

O tratamento de equidade para todos os alunos poderia ser sempre mantido e explicitado. Nenhuma criança deve ter a percepção de ser perseguida ou amada em demasia. A opinião de cada criança teria o mesmo respeito e valor, sem ressaltar o feito de alguma criança ou compará-la com outra, nem salientar diferenças entre meninos e meninas em brincadeiras e jogos, pois isto seria prejudicial ao desenvolvimento afetivo sadio (Saltini, 2016, p. 102).

É necessário que se mantenha na sala de aula o sentimento de justiça e de igualdade, pois, os educandos precisam se sentir queridos, protegidos, amados e valorizados, eliminando assim, as comparações que possam diminuir o potencial do educando, fazendo o sentir inferior, incapaz ou menosprezado.

1.4.5. A afetividade e a aprendizagem significativa

A aprendizagem significativa envolve a aquisição de novos significados. A questão do aprender deve ser percebida como uma visão de significados pautados nas experiências anteriores e às vivências pessoais dos educandos estimulando maior aprendizagem, fazendo com que haja modificações de comportamento e contribuindo de forma significativa para a utilização do que é aprendido em diferentes situações.

Ausbel, como psicólogo, propôs a teoria da aprendizagem significativa, que, segundo ele, procura incorporar novas aprendizagens nas que o aluno já possui, dando um novo significado a partir da relação com os conhecimentos já adquiridos, enfatizando a aprendizagem verbal, que se dá com grande frequência na sala de aula.

Para que haja uma compreensão educacional é necessário que tenham como pressuposto a valorização dos discentes e do contexto social no processo de transformação de si e da sociedade. Se almeja-se que o processo ensino-aprendizagem ultrapasse os muros da escola e rompa com a ideia de mera reprodução em direção à concepção transformadora de educação, a aprendizagem tradicionalista e hermética

deve ser superada, cedendo lugar à aprendizagem significativa:

Falar em aprendizagem significativa equivale, antes de tudo, a pôr em relevo o processo de construção de significados como elemento central do processo ensino/aprendizagem. O aluno aprende um conteúdo qualquer – um conceito, uma explicação de um fenômeno físico ou social, um procedimento para resolver determinado tipo de problema, uma norma de comportamento, um valor a respeitar, etc. – quando é capaz de atribuir-lhe um significado. De fato, no sentido estrito, o aluno pode também aprender estes conteúdos sem lhes atribuir qualquer significado; é o que acontece quando aprende de uma forma puramente memorística e é capaz de repeti-los ou de utilizá-los mecanicamente sem entender em absoluto o que está dizendo ou o que está fazendo. (Salvador, 2014, p. 35).

No momento em que ocorre a memorização dos conteúdos sem que o aluno estabeleça um significado com o novo conhecimento, este adquiriu uma aprendizagem mecânica, onde possivelmente diante de uma situação problema do seu cotidiano, não terá base para solucionar o problema, entretanto se este tivesse adquirido uma aprendizagem significativa de um novo conhecimento, possivelmente poderia estabelecer significados e resolver a situação problema.

Primeiramente, deve-se ter clareza em que consiste esta teoria. Segundo Faria (2015),

A aprendizagem será significativa se as ideias propostas simbolicamente forem relacionadas às informações relevantes, anteriormente adquiridas pelo aprendiz, que Ausubel denominou conhecimentos prévios, ou seja, os conteúdos transmitidos em sala de aula terão validade e significado para a criança a partir do momento em que o mesmo tenha uma ligação consistente com o seu cotidiano (Faria, 2015, p. 25)

Por isso, em muitos casos, caberá ao professor criar situações para proporcionar momentos de descobertas destas aprendizagens já existentes, nesse contexto, a utilização da ludicidade será um mecanismo poderoso. Em outras palavras, o que há de mais importante para a teoria da aprendizagem significativa é o que a criança já sabe o que ela já vivenciou suas experiências e seus conhecimentos.

Ausubel procura destruir alguns paradigmas acerca dos argumentos em

que predomina a aprendizagem por descoberta, mostrando que nem sempre esta será significativa, bem como a aprendizagem receptiva nem sempre será mecânica. Para explicitar de forma mais clara como ocorre a Teoria da Aprendizagem Significativa, deve-se considerar a importância dos subsunçores neste processo. Ausubel compara os subsunçores com âncoras, pois são neles que os conhecimentos novos irão se interligar, fazendo com que “conceitos aparentemente não relacionáveis” sejam apreendidos de forma significativa.

Vale ressaltar que a aplicação desta teoria nas escolas não é fantasiosa, pois esta se dá facilmente, sem que se façam necessários grandes recursos ou equipamentos especiais. É uma teoria prática, de fácil aplicação e possível de realizar em qualquer situação escolar, desde que haja uma compreensão e execução adequada, referente aos princípios baseados no autor. Com esta teoria, Ausubel possibilita que o professor encontre meios de fazer com que este aprendiz seja respeitado, imaginando-se como ser integrante deste processo, podendo, então, diminuir a distância entre a teoria escolar e a vivência de cada aluno, considerando que esta teoria propõe que se utilizem os conhecimentos prévios.

Conforme salienta Moreira (2016, p. 136) [...], a aprendizagem significativa ocorre quando novos conceitos, ideias, proposições interagem como outros relevantes e inclusivos, claros e disponíveis na estrutura cognitiva, sendo por eles assimilados e contribuindo para sua diferenciação, elaboração e estabilidade.

Essas aprendizagens asseguram um novo conteúdo, mas também uma nova forma, um jeito de aprender, de acomodar e reagir confirmando a essa criança a condição autônoma diante de futuras experiências para que possa seguir aprendendo por si, não dependendo sempre de seu professor. É preciso acionar estudos em que a criança já conhece para que ela articule esforços na busca de resolução.

MARCO METODOLÓGICO

2. METODOLOGIA DA INVESTIGAÇÃO

Este capítulo tem como objetivo principal transcorrer sobre o caminho percorrido no processo de realização da pesquisa, apresentando assim, os conceitos a ela pertencente. Assim, a partir desse momento serão apresentados de forma detalhada qual foi o tipo, o modelo e enfoque escolhidos para a pesquisa, além das técnicas e procedimentos metodológicos adequados para a condução deste estudo.

De antemão, é preciso salientar que a justificativa de uma investigação segundo apresenta Lakatos & Marconi (2003, p.2019), “consiste numa exposição sucinta, porém, completa, das razões de ordem teórica e dos motivos de ordem prática que tornam importante a realização da pesquisa”. A partir desse prisma, a presente tese intitulada: “*A brincadeira, o brinquedo e o jogo na Educação Infantil na Creche Sofia Peltier no município de Camacã - Bahia*”, vem analisar como o uso de brinquedos, brincadeiras e jogos estão sendo utilizados como mecanismo de auxílio no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil, uma vez que esta etapa de escolarização é de suma importância.

Esta pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética, via Plataforma Brasil sob nº 33838020.0.0000.5526 através do Certificado de Apresentação de Apreciação Ética (CAAE), acatando todas as exigências e determinações que garante a técnica de obtenção dos dados, como também a integridade do resultado, além de levar em consideração a importância do brincar para aquisição do conhecimento na educação infantil.

O ato de brincar está presente no processo de desenvolvimento afetivo e cognitivo das crianças, tendo em vista a extrema relevância que o uso dos brinquedos, brincadeiras e o uso de jogos tem na Educação Infantil, é preciso discutir quais são os desafios e as perspectivas do uso do lúdico como ferramenta no processo de ensino das crianças. Não se pode negar os diversos benefícios que a ludicidade traz quando o professor insere em sua prática pedagógica o lúdico, os desafios e as perspectivas são muitos. É preciso romper com a ideia de que brincar na escola é somente para passar o

tempo e divertir os educandos, o lúdico é algo que transcende essa visão obsoleta e minimalista, pois uma aula que tem em sua metodologia o uso do lúdico, não é aquela aula que necessariamente se ensinará os conteúdos com jogos e brincadeiras, muito pelo contrário, uma aula lúdica é aquela em que as características do brincar estão presentes.

Levando-se em consideração a importância da Educação Infantil e do uso da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem, corroborando que é indispensável para a construção do conhecimento, a temática se mostra relevante pelo fato de se buscar investigar como a utilização de jogos, brincadeiras e brinquedos aliados à prática pedagógica podem contribuir nesse processo.

2.1. Fundamentação metodológica

Para elucidar com mais solidez o desenho metodológico da pesquisa, busca-se primeiramente conceituar os aspectos que fornecerão alicerce ao seu planejamento e a sua organização, como o método e a metodologia. Nas palavras de Prodanov & Freitas (2013, p. 26), há o esclarecimento de que o método é “o caminho, a forma, o modo de pensamento. É a forma de abordagem em nível de abstração dos fenômenos”. O método vem a ser o caminho sistemático para se chegar a um determinado objetivo, enquanto que a metodologia corresponde aos procedimentos executados para que o objetivo se realize. Métodos e metodologias são procedimentos que se relacionam para obter um resultado mais eficaz.

Enquanto o método consiste em um caminho a ser percorrido para se chegar a determinado fim, a metodologia se traduz nas técnicas empregadas na pesquisa para se chegar ao objetivo almejado.

Para Kauark, Manhães & Medeiros (2010, p. 66), método é “um conjunto de etapas ordenadamente dispostas a serem vencidas na investigação da verdade, no estudo de uma ciência ou para alcançar determinado fim”. E nas palavras de Gil (2002, p.17), o método de pesquisa é “como procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos”. Diante desses conceitos é possível concluir que o método e a metodologia se entrecruzam com a intenção de planejar e organizar o estudo, pautado em uma linha de raciocínio capaz de alcançar os objetivos propostos.

Aprofundando a pesquisa, se faz necessário também descrever o método científico, que de acordo com Lakatos & Marconi (2003, p. 83), é “[...] o conjunto das atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia, permite alcançar o objetivo – conhecimentos válidos e verdadeiros – traçando o caminho a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões dos cientistas”. Sendo assim, é possível dizer que os métodos científicos são as formas mais seguras para compreender os fatos, a fenomenologia e o movimento das coisas.

2.2. Problema da pesquisa

Os jogos, brinquedos e brincadeiras são essenciais no processo de desenvolvimento humano, em especial das crianças. Pois, no momento que a criança brinca e joga, ela experimenta, desvenda, idealiza, constrói e instiga a sua curiosidade, além de estimular a autoconfiança e a autonomia. As brincadeiras na Educação Infantil auxiliam a criança a aprender a viver em grupo e a suportar as possíveis frustrações que a vida pode lhe impor, além de ajudar no processo de concentração e atenção. Então, pode-se dizer que o ato de brincar é imprescindível para a saúde física, emocional e intelectual da criança.

Pretende-se ao longo dessa pesquisa, averiguar junto com os professores da Educação Infantil, coordenadores pedagógicos e gestão escolar, como é que a questão da ludicidade contribui na sala de aula para que aconteça uma efetiva aprendizagem, buscando investigar se esse professor tem formação adequada para aplicar essas técnicas, o que ele pensa sobre a utilização de jogos, brincadeiras e brinquedos na prática pedagógica e se quando lançar mão de tais instrumentos, é de forma planejada e intencional ou apenas como diversão e passa tempo.

Uma pesquisa, precisa de um problema para servir como marco inicial de investigação, assim Marconi & Lakatos (2011, p. 19) afirmam que:

o problema é uma dificuldade, teórica ou prática, no conhecimento de alguma coisa de real importância, para a qual se deve encontrar uma solução. Para se formular um problema tem que se haver clareza, concisão e objetividade, de onde deve ser levantado de formas interrogativas e delimitas, pois a gravidade de um problema depende da importância dos objetivos e da eficácia das alternativas.

Diante do exposto, com intuito de nortear a pesquisa, foram formuladas questões investigativas e o problema a ser pesquisado.

Na etapa da Educação Infantil através do lúdico, o professor tem grande importância, pois é ele quem vai orientar, é ele quem cria os espaços, procurar os materiais, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento. Logo, brincar é um direito fundamental de todas as crianças no mundo inteiro, independente de classes. Cada criança deve estar em condições de aproveitar as oportunidades educativas voltadas para satisfazer suas necessidades básicas de aprendizagem, e o educador deve estar preparado para utilizar o lúdico de forma correta. Pois não adianta aplicar os jogos, brinquedos e brincadeiras com as crianças sem finalidade alguma, para que tenha um objetivo precisa ter uma finalidade. Nas escolas, diversas vezes acaba-se por se priorizar o ensino tradicional e engessado, onde o conhecimento é transmitido de forma tradicional, e os educandos somente escutam, decoram, treinam e acabam sendo meros reprodutores do conhecimento, sem que os educandos muitas vezes compreendam como e porque fizeram determinada atividade. Mediante esse contexto se faz interessante responder as seguintes questões investigativas: De que maneira o uso de brincadeiras, brinquedos e jogos contribuem para a aprendizagem das crianças na Educação Infantil? Quais os entraves encontrados pelos docentes da Educação Infantil na aplicação da ludicidade na sala de aula? Será que o professor que atua na Educação Infantil recebeu formação adequada para trabalhar o lúdico? Qual o papel do professor da Educação Infantil no processo de ensino-aprendizagem? Para que se chegue até a resposta desses questionamentos, o foco central se levanta em torno do seguinte problema de investigação: Como a ludicidade, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos cooperam para que ocorra uma efetiva aprendizagem na educação das crianças da Educação Infantil?

2.3. Objetivos da pesquisa

Os objetivos da pesquisa têm como função responder o problema exposto. Nesse sentido, os objetivos tem uma função orientadora, uma vez que norteiam toda a trajetória da pesquisa. Os objetivos são etapas que se constituem nas metas a serem alcançadas no desenvolvimento da pesquisa, aprofundando significativamente o conhecimento.

Na presente pesquisa, os objetivos da investigação são:

2.3.1. Objetivo geral

- Analisar a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas.

2.3.2. Objetivos específicos

- Descrever a formação do professor, a prática pedagógica, e o uso da ludicidade no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil;
- Investigar as estratégias lúdicas utilizadas em sala de aula na Educação Infantil;
- Verificar as contribuições da brincadeira na educação infantil como ferramenta para o desenvolvimento infantil.

TABELA N° 1: Perguntas e Objetivos da Investigação

Objetivos específicos	Professores	Gestão	Coordenadoras
Descrever a formação do professor, a prática pedagógica, e o uso da ludicidade no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil;	1. Professora, que tipo de formação inicial e continuada relacionada a ludicidade você possui? 2. Professora, qual a importância que a formação continuada proporciona no momento da	1. Que tipo de formação inicial e continuada relacionada a ludicidade você possui? 2. Como você avalia a importância da formação inicial e continuada relacionada a ludicidade?	1. Que tipo de formação inicial e continuada relacionada a ludicidade você possui? 2. Como a coordenação pedagógica trabalha com as professoras a questão da ludicidade na

	<p>prática pedagógica, na inserção do uso de jogos, brinquedos e brincadeiras?</p> <p>3. Professora, quais as práticas pedagógicas ligadas a ludicidade estão inseridas no cotidiano da sala de aula?</p> <p>4. Professora, qual a importância de inserir brincadeiras, brinquedos e jogos no processo de ensino-aprendizagem das crianças?</p> <p>5. Professora, como a brincadeira é utilizada na Creche Sofia Peltier?</p>	<p>3. Diretora, qual tipo de formação continuada na área de ludicidade você oferece as professoras?</p>	<p>prática pedagógica?</p> <p>3. Quais as atividades ligadas à ludicidade são sugeridas às professoras para contribuir com sua prática pedagógica?</p>
Investigar as estratégias lúdicas	7. Professora, quais as	4. Quais são os jogos,	4. Quais as sugestões de

<p>utilizadas em sala de aula na Educação Infantil;</p>	<p>estratégias lúdicas utilizadas em sala de aula para potencializar a aprendizagem?</p>	<p>brincadeiras e brinquedos que são utilizados como estratégia lúdica na Creche Sofia Peltier?</p> <p>5. Quais as ações que a gestão escolar tem desenvolvido com o intuito de estimular a prática do uso da ludicidade por parte dos professores?</p> <p>6. Qual a concepção de lúdico que a gestão escolar apresenta?</p>	<p>estratégias lúdicas que a coordenação pedagógica tem apresentado as professoras?</p>
<p>Verificar as contribuições da brincadeira na educação infantil como ferramenta para o desenvolvimento infantil</p>	<p>8. Professora, na sua concepção como as brincadeiras podem contribuir para o desenvolvimento infantil?</p>	<p>7. Para a senhora, como as brincadeiras podem contribuir para o desenvolvimento infantil?</p>	<p>5. Como a coordenação pedagógica avalia as contribuições das brincadeiras no desenvolvimento infantil?</p>

2.4. Cronograma da Pesquisa

O Cronograma da pesquisa refere-se ao quadro onde se encontram as fases orientadora da pesquisa, contendo as atividades realizadas e o tempo previsto para cada ação. Na primeira fase, após a revisão teórica, surge o desenho da investigação. Na segunda fase, podemos identificar a elaboração e validação dos instrumentos, e a terceira fase corresponde a aplicação dos instrumentos, coleta de dados, análise dos resultados e a elaboração das conclusões e proposta.

TABELA N° 2: Programação das Ações

Fase	Atividade	Tempo	Meses
Primeira etapa	<ul style="list-style-type: none"> - Revisão Teórica - Desenho da Investigação - Elaboração dos Instrumentos - Validação dos Instrumentos - Elaboração Final dos Instrumentos 	6 Meses	Fevereiro 2020 Março 2020 Abril 2020 Maio 2020 Junho 2020 Julho 2020
Segunda etapa	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicação dos Instrumentos - Coleta de dados - Processamento das informações 	2 Meses	Fevereiro 2022 Março 2022
Terceira etapa	<ul style="list-style-type: none"> - Análise dos dados, discussão e elaboração dos resultados - Redação do informe final - Elaboração de propostas 	1 Mês	Março 2022

2.5. Contexto Espacial e Socioeconômico da Pesquisa

A referida pesquisa será realizada no Brasil, país localizado na América do Sul, figurando como o maior país dessa América, além de ocupar papel de líder e de destaque, em se tratando de extensão territorial, ocupa a 5ª posição do mundo. O Brasil é um país com proporções continentais, possuindo uma extensão de 8.514.876,599 km². Ao Norte, é cortado pelo Equador, enquanto ao sul, pelo trópico de Capricórnio. Quanto a sua população, é constituída por uma miscigenação de mais de 206 milhões de habitantes que de acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) (2010) vivem em sua maioria nas cidades.

O Brasil está dividido em cinco regiões, sendo 26 estados e o distrito federal, unidades federativas essas que são marcadas por grandes diferenças culturais.

A República Federativa do Brasil é um estado laico, que tem idioma oficial o português, forma de governo o sistema presidencialista, sendo o país uma República democrática. Tem como princípios fundamentais a união indissolúvel dos estados, distrito federal e municípios, além da soberania, dignidade da pessoa humana, cidadania, pluralismo político e os valores sociais do trabalho e da livre iniciativa. É adepta da tripartição de poderes, sendo os poderes executivo, legislativo e judiciário, que são independentes e harmônicos entre si.

FIGURA Nº 2: Localização Geográfica do Brasil



Fonte: IBGE, 2019.

No que concerne ao âmbito educacional, em especial o cenário da Educação Infantil no Brasil, de acordo com dados do Censo Escolar 2018, existem 103 mil estabelecimentos de ensino que oferecem a pré-escola no Brasil, levando em consideração as informações coletadas no ano passado, 5,2 milhões de crianças eram atendidas. Desses, apenas 23% cursavam na rede privada. Tomando por base o que foi coletado, pode-se afirmar que o acesso à pré-escola está muito perto de atingir a universalização, segundo a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua 2017, do IBGE.

2.5.1. Delimitação da Pesquisa

O Estado da Bahia é considerado o berço do Brasil, pois foi o local onde, pela primeira vez, os desbravadores portugueses pisaram em terras onde logo depois constituiria o Brasil, isso em 1500. O início do povoamento dessas terras teve início em

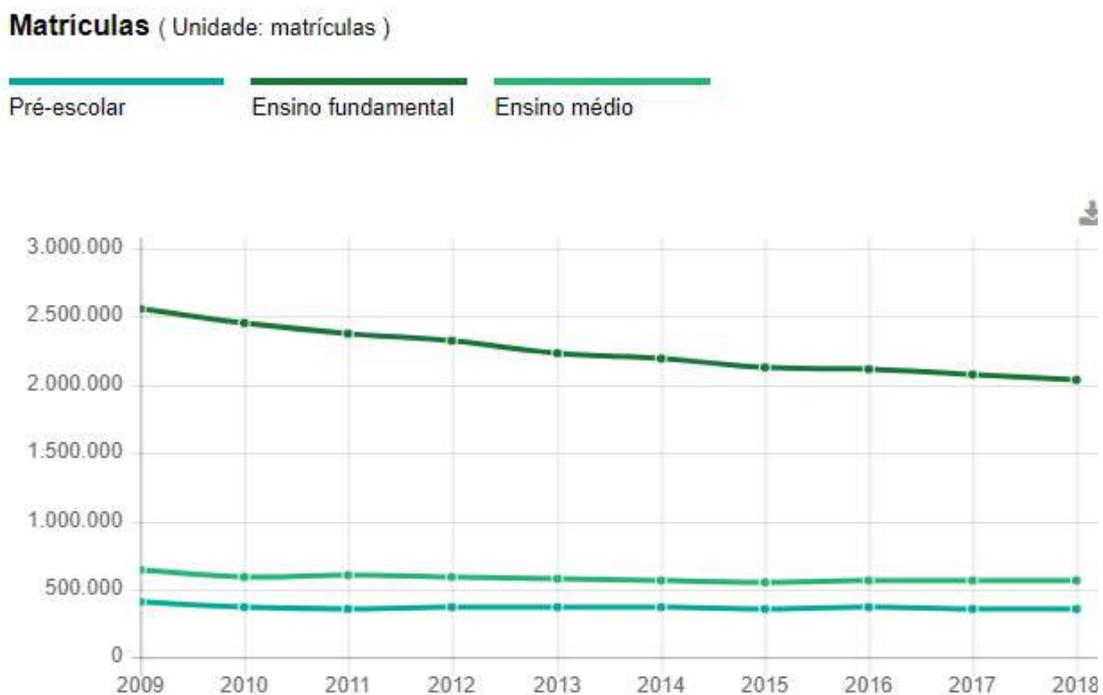
1534, sob o comando dos portugueses jesuítas. Conseqüentemente, na Bahia foi instalada a primeira capital do Brasil, na cidade de Salvador que foi fundada em 1549.

O estado que está localizado ao sul da Região Nordeste, fazendo limite ao norte com os estados de Alagoas, Sergipe, Pernambuco e Piauí; a já ao leste fazendo fronteira com o Oceano Atlântico, ao sul com os Estados de Minas Gerais e Espírito Santo; e a oeste com os Estados de Goiás e Tocantins.

Salvador é a capital do estado, que ocupa uma posição de liderança na região Nordeste. De acordo com estimativa do IBGE (2019) a população estimada para o ano de 2019 é de 14.873.064 de pessoas, possui uma área territorial de 564.722,611 km², sendo o quinto maior estado em extensão territorial, possui como Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) a média de 0,660, ocupando assim, 22º lugar no ranking.

No que concerne à educação, de acordo com IBGE (2018) o número de alunos matriculados em 2018 no Ensino Fundamental é de 2.034.711 matrículas, enquanto que no Ensino Médio é de 566.952 matrículas.

FIGURA Nº 3: Matrículas na Bahia



Fonte: IBGE, 2019.

A pesquisa será realizada no Brasil, no estado da Bahia, no município de Camacã, na Creche Sofia Peltier, situada na Rua Bahia, S/N, CEP: 45.880-000, CNPJ: 14.418.326\0001-48; INEP: 293777340.

FIGURA N° 4: Localização geográfica da Creche Sofia Peltier



Fonte: Google, 2019

A inauguração da Creche Sofia Peltier ocorreu no dia 20 de abril de 1983, no mandato do prefeito Luciano José de Santana. Sendo a sua primeira sede no Prédio Cáritas, localizada na Praça Rui Barbosa, s/n. Segundo relatos de pessoas da comunidade que participaram deste contexto histórico.

A Creche recebeu o nome Sofia Peltier. Uma justa homenagem à senhora Sofia Peltier Badu, uma cristã, fiel católica, que chegara a Camacã na década de 60 para residir em sua fazenda Umarizal, localizada na barragem, e logo se apresentou ao então padre Auxêncio, na Paróquia São Sebastião para os trabalhos pastorais, tornando-se, portanto, a primeira catequista desta comunidade.

Trabalhando destemidamente em prol da construção do reino de Deus, buscou parcerias e pode contar com inúmeros voluntários, seus amigos próximos a exemplo da professora Anilda Carvalho Paixão, do seu esposo Manoel Messias Paixão, o senhor José Luis Andrade, dentre tantos outros.

Em 1986 a coordenação da creche passa para a Sr.^a Elvira Dantas de Carvalho que desenvolveu um trabalho salutar, oportunidade em que criou outras cinco creches.

Conforme relatos de colaboradores, a segunda diretora nomeada da Creche Sofia foi a professora Sonia Badaró que atuou durante um ano e meio. Consta que apesar de ser uma creche, atendia a crianças de até nove anos de idade, pois o caráter da instituição era apenas assistencialista. As crianças eram cuidadas/acompanhadas por funcionários, e contava com Dona Joanhina, uma voluntária, fiel católica, que dava aula de religião. Este projeto, Legião Brasileira de Assistência (LBA), contou com a coordenação da Sr.^a Evangelina Almeida, sendo a primeira diretora a Sr.^a Nildes Luz Farias, e orientadora pedagógica a Sr.^a Francisca Laytner Ribeiro. A primeira Equipe de funcionários era composta por Nayara Pinheiro, Jacira Assis, Elza, Ildete, Iraildes, Vilma, Mara Núbia, Ytana, Joana, Jovelice e a saudosa Maria Rosa. A sede própria da Creche Sofia Peltier foi inaugurada no dia 08-11-04 na gestão do então prefeito Erivaldo Nunes de Almeida, neste período a Secretária do Bem Estar Social era a Sr.^a Ângela Castro, e a Secretária da Educação a Sr.^a Ilce Tourinho, a diretora: Iraildes Leolpodo compunha a equipe de funcionários: Ivonete Santos, G. Pinheiro, Antonia Alves de Souza, Marinalva Freitas Lima, Miriam Gonçalves, Emile, Maria Dajuda, Jaqueline, e a partir de 2001 recebemos a orientação das seguintes coordenadoras pedagógicas: Jucilene Braga da Silva, Sofia Noélia Guimarães. Em 2005 recebemos a professora Marilu Ferreira e Sidmeyre Correia para compor a equipe de coordenação da Educação Infantil pública municipal.

Em 2006, foi eleita, para a gestão de dois anos e seis meses, a senhora Carmem Geysa Cardoso; sendo, a professora Maxsoelia Souza de Almeida Seára, eleita em abril de 2008 para o exercício de dois anos; e reeleita em 2010, para mais dois anos de gestão.

A Creche Sofia Peltier em 2012 recebeu para participar da eleição para assumir a direção, a professora Elicione Souza Costa de Carvalho, num ato de coragem e demonstração de generosidade; sendo eleita para o exercício de dois anos, uma vez que a própria instituição não possuía pessoas que atendessem, no momento ao Regimento

Interno das eleições para diretores escolares . Sendo, a mesma, reeleita para o exercício de 2015 e 2016. Concorrendo e sendo eleita, para o exercício de 2017/2018 a professora Ivonete Santos Guerra Paulino, reeleita para mais um biênio 2019/2020.

FIGURA N° 5: Fachada da Creche Sofia Peltier



A Creche Sofia Peltier que foi a escolhida para a aplicação da pesquisa de campo do referido estudo, é uma instituição educacional pertencente a rede pública municipal de ensino, que atende no ano de 2022 a 100 alunos, distribuídos em turno integral: manhã e tarde.

As crianças entram no horário de 07:30h e saem as 16:00h, nesse período integral que a criança passa na creche ela recebe refeições adequadas para a sua faixa etária, participa de atividades educacionais lúdicas, contemplando assim, o que preceitua a educação integral e as legislações oficiais de educação.

O quadro de funcionários da creche é formado por 04 docentes efetivos do quadro municipal, 08 monitoras de classe, todas elas concursadas e efetivas. O quadro da gestão administrativa e pedagógica é formado por 01 diretora e 04 coordenadoras pedagógicas.

A diretora contempla os turnos da manhã e da tarde, quanto as coordenadoras estão divididas de forma a atender as seis creches do município.

A creche ainda conta com uma equipe de apoio que é responsável pela limpeza, produção da merenda e da segurança do prédio, sendo 03 merendeiras (02 da manhã e 01 da tarde) 02 serventes e 01 vigia.

Sobre o espaço físico, a creche apresenta a seguinte estrutura:

TABELA Nº 3: Estrutura física da creche

SALAS DE AULA	04
LABORATORIOS	Não possui
SALA DE DIRETORIA	01
SALA DE SECRETARIA	Não tem
SALA DE PROFESSORES	Não tem
SALA DE COORDENADORES	Não tem
SALA DE ORIENTADORES	Não tem
BIBLIOTECA	Não tem
REFEITÓRIO	Não tem
AUDITÓRIO	Não tem
ALMOXARIFADO	01
DESPENSA	01
ÁREA DE LAZER	01
ÁREA DE SERVIÇO	01
ÁREA DE CIRCULAÇÃO	01

2.6. Participantes da pesquisa

O processo de coleta de dados, ocorrerá na Creche Municipal Sofia Peltier, localizada no município de Camacã-BA, Brasil. Uma instituição de cunho público que funciona com verba pública.

Atualmente, a creche está funcionando com 04 turmas, atendendo crianças com idade de 02 a 04 anos. O quadro de professores é composto por 04 professoras, todas pertencentes ao quadro efetivo do município. O corpo técnico é composto por 01 diretora e nenhum vice-diretor, 04 coordenadoras pedagógicas que pertencem a rede e não são fixas na unidade, não possui secretária, 08 auxiliares de ensino, 03 merendeiras, 02 serventes e 01 vigia.

A partir desse cenário descrito, é preciso conceituar os participantes da pesquisa, (Battaglia, 2008b, apud Sampiere; Collado; Lúcio, 2018, p. 387) “a seleção dos participantes depende de circunstâncias muito variadas. A este tipo de amostra também pode ser chamada autoselecionada, em que as pessoas se propõem como participantes em um estudo a responder a um convite”.

Torna-se de suma importância definir quem serão os participantes da pesquisa, pois eles serão peças fundamentais para resolver as perguntas interrogativas que cercam a pesquisa, nesse contexto, no momento que se define os participantes, acontece a inserção no processo de pesquisa. Assim, com o intuito de atender os objetivos pré-selecionados da pesquisa, apresenta-se os sujeitos participantes da investigação.

Define-se a partir de então os participantes, que serão alvo da investigação:

2.6.1. Coordenadoras pedagógicas

Inserir as coordenadoras pedagógicas no rol de participantes da pesquisa, se torna de grande importância para saber quais as suas concepções sobre o uso da ludicidade na Educação Infantil, salientando que são essas profissionais que tratam diretamente com o professor, que auxilia no planejamento das ações e atividades que serão executadas, além de contribuir na construção do Projeto Político Pedagógico (PPP), documento que irá nortear a prática pedagógica do professor

2.6.2. Professores da educação infantil

Levando em consideração o que determina o Regimento Interno das Unidades de Educação Infantil do município de Camacan- Bahia, onde o professor tem como uma de suas funções incentivar os alunos aos estudos e à aquisição de hábitos de ordem estética

e asseio, para alcançar os objetivos propostos por essa pesquisa, serão entrevistados quatro (04) professoras que atuam na Educação Infantil na referida creche, que estão diretamente envolvidas com o objeto da pesquisa.

2.6.3. Diretora da creche

É de suma importância que nesse processo de investigação sobre a questão da ludicidade na Educação Infantil, a diretora da unidade esteja entre os participantes da pesquisa, pois a gestão desempenha papel de suma importância na articulação da aprendizagem e, espera-se a partir daí analisar como a gestão enxerga o uso da ludicidade por parte dos professores no processo de ensino aprendizagem.

TABELA Nº 4: Participantes da pesquisa

PARTICIPANTES DA PESQUISA	
Professoras	04
Diretora	01
Coordenadoras	04

Na creche escolhida para ser objeto da pesquisa, pretende-se obter dados a partir da entrevista feita com quatro professoras da Educação Infantil, a diretora da unidade e quatro coordenadoras pedagógica.

Em virtude da Pandemia, o critério para início da coleta de dados deu-se a partir da liberação da instituição de ensino ao retorno às aulas, que ocorrerá após o Decreto 3.163 de 07 de Fevereiro de 2022 segundo consta no **Art. 2º**. que: Fica autorizado, a partir desta data, o retorno das atividades letivas na rede pública Municipal, de forma 100% (cem por cento) presencial, devendo ser obedecido plano de retomada das atividades escolares do Município de Camacã-BA.

Ratificando que no Art. 4º. As Secretarias Municipais de Educação e Saúde, bem como o Conselho Municipal de Educação e Comitê de Planejamento de Retorno as Aulas, por meio de seus membros, fiscais e agentes,

acompanharão o cumprimento dos protocolos/diretrizes estabelecidas no plano de retomada das atividades escolares.

Com a retomada das atividades escolares fica previsto a realização da aplicação dos instrumentos de coleta de dados no período de fevereiro e março de 2022 entre todos os participantes da referida investigação.

2.7. Desenho da investigação

Com o intuito de trazer subsídios a produção do trabalho científico é de grande importância que o pesquisador escolha uma metodologia que seja adequada e eficaz para que assim, os resultados da pesquisa sejam alcançados de maneira satisfatória. Para isso, é preciso que se lance mão de métodos e técnicas que contribuam para tal. Sobre a pesquisa, Leão (2016, p. 105), salienta que é “um conjunto de atividades que tem como finalidade descobrir novos caminhos”.

A construção do desenho metodológico da pesquisa, parte da investigação científica “A brincadeira, o brinquedo e o jogo na Educação Infantil na Creche Sofia Peltier no município de Camacã - Bahia”. A vontade de pesquisar sobre tal temática nasceu da prática pedagógica, das observações e vivências, enquanto professora da rede municipal de educação, lotada na Educação Infantil, no município de Camacã/BA.

Nesse contexto, a pesquisa teve como enfoque a Creche Sofia Peltier, e como recorte o uso das brincadeiras, brinquedos e jogos na Educação Infantil, como ferramenta de aprendizagem e na melhoria da prática pedagógica do docente, explorados a partir da fundamentação teórica que aborda temas relevantes como o uso do lúdico na Educação Infantil.

Para o pleno desenvolvimento da pesquisa é importante que o pesquisador observe com especial atenção o esquema de seu desenho metodológico da investigação, pois, o mesmo servirá de tática indicando os passos que deverão ser realizados no decorrer da pesquisa. De acordo com Gonzáles, Fernández & Camargo (2014, p. 43), o desenho metodológico da pesquisa indicará “o tipo de investigação que se pretende realizar, e pela hipótese que se deseja verificar durante o processo”.

No caso em especial, essa pesquisa tem por objetivo buscar dados e informações sobre o uso de jogos, brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil na Creche Sofia

Peltier. Segundo Perovano (2016, p. 150), “[...] o desenho da pesquisa parte dos objetivos de investigação científica, ou seja, da ideia da pesquisa. A elaboração do desenho da pesquisa tem por finalidade a operacionalização de todas as variáveis previstas na pesquisa com base nos objetivos”. Abaixo o desenho da investigação com os principais pontos a serem pesquisados:

Esta pesquisa, será desenvolvida na Creche Sofia Peltier, situada no município de Camacã, Bahia, com os docentes da Educação Infantil, coordenadoras e gestão escolar. Tal pesquisa é classificada como uma investigação qualitativa, porque tal pesquisa tem por objetivo analisar, observar, registrar e correlacionar variáveis, da utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil. É importante salientar que esses fenômenos não serão manipulados, porque o papel dessa pesquisadora será apenas de descobrir e investigar sobre o fenômeno, com isso não haverá interferência.

A referida investigação tem como modelo, o fenomenológico que de acordo com Alvarenga (2019, p.51) “as investigações fenomenológicas estudam maneira como as pessoas experimentam seu mundo, sua vivência, que significados têm para elas e como compreendê-los, de onde o investigador extrai a essência do fenômeno para descrevê-lo”.

Nessa discussão, Moreira (2002, p. 63) assevera que:

Etimologicamente, Fenomenologia é o estudo ou a ciência do fenômeno, sendo que por fenômeno, em seu sentido mais genérico, entende-se o que aparece, que se manifesta ou se revela por si mesmo. O conceito de fenômeno representa, a nosso ver, a primeira grande dificuldade no estudo da Fenomenologia.

Assim, a utilização desse modelo contribui para descrever e explicar como o fenômeno observado acontece no tempo e no espaço, procurando perceber características e experiências no qual se efetivou o acontecimento. Para tal, este estudo se valerá de técnicas padronizadas (guia de entrevista, entrevista aberta, análise documental e análise e interpretação de dados) de coleta de dados.

Levando em consideração os objetivos, a pesquisa qualitativa foi adotada e nesse contexto, Alvarenga (2019, p.50) salienta que, “os na investigação social, são formas de geração e produção de conhecimento que se fundamentam em concepções

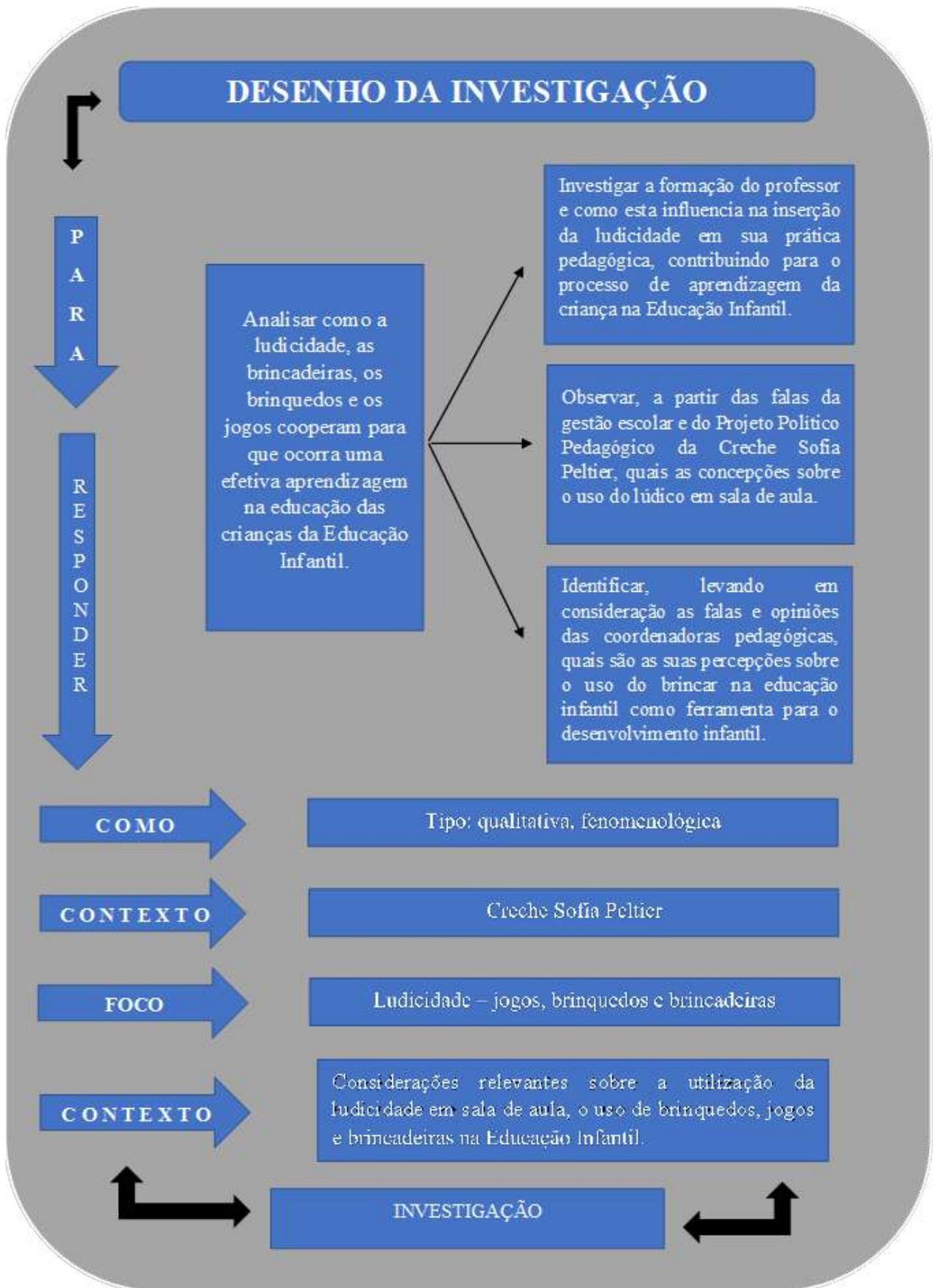
epistemológicas profundas e que origina uma nova linguagem metodológica diferente ao paradigma tradicional”.

É preciso destacar que a pesquisa é qualitativa por dar ênfase a descrição e a interpretação de dados coletados. Na concepção de Deslauriers (1991, p. 58),

Na pesquisa qualitativa, o cientista é ao mesmo tempo o sujeito e o objeto de suas pesquisas. O desenvolvimento da pesquisa é imprevisível. O conhecimento do pesquisador é parcial e limitado. O objetivo da amostra é de produzir informações aprofundadas e ilustrativas: seja ela pequena ou grande, o que importa é que ela seja capaz de produzir novas informações.

Nesta perspectiva, a pesquisa é qualitativa e o paradigma fenomenológico representam o caminho perfeito para compreensão e investigação sobre a aplicação da ludicidade, uso de jogos, brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil.

FIGURA Nº 6: Desenho Metodológico da Investigação



Kauark, Manhães & Medeiros (2010, p. 26) trazem colocações de suma importância quando trata do desenvolvimento da pesquisa qualitativa:

[...] há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. É descritiva. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem.

Assim, a presente investigação busca analisar a utilização por parte do professor, da ludicidade, dos jogos, brincadeiras e brinquedos, como ferramenta que auxilia no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil, da Creche Sofia Peltier, no município de Camacã/Bahia, realizando a coleta de dados sem caráter quantitativo, a partir de descrições realizadas pelo pesquisador, através das técnicas de observações sistemáticas/estruturadas, os guias de entrevistas, as entrevistas abertas e os questionários abertos utilizados de forma contextualizada e interpretativa.

2.8. Técnicas e instrumentos para a coleta de dados

O processo de coleta de dados, ocorrerá na Creche Sofia Peltier, localizada no município de Camacã-BA, Brasil. Uma instituição de cunho público que funciona com verba pública. Atualmente, a creche está funcionando com 04 turmas, atendendo crianças com idade de 02 a 04 anos. O quadro de professores é composto por 04 professoras, todas pertencentes ao quadro efetivo do município. O corpo técnico é composto por 01 diretora e nenhum vice-diretor, 04 coordenadoras pedagógicas que pertencem a rede e não são fixas na unidade, não possui secretária, 03 merendeiras, 02 serventes e 01 vigia.

A partir desse cenário descrito, é preciso conceituar os participantes da pesquisa, (Battaglia,2008b, apud Sampiere; Collado; Lúcio, 2018, p. 387) “a seleção dos participantes depende de circunstâncias muito variadas. A este tipo de amostra também

pode ser chamada auto selecionada, em que as pessoas se propõem como participantes em um estudo a responder a um convite”.

Torna-se de suma importância definir quem serão os participantes da pesquisa, pois eles serão peças fundamentais para resolver as perguntas interrogativas que cercam a pesquisa, nesse contexto, no momento que se define os participantes, acontece a inserção no processo de pesquisa. Assim, com o intuito de atender os objetivos pré-selecionados da pesquisa, apresenta-se os sujeitos participantes da investigação.

Define-se a partir de então os participantes, que serão alvo da investigação: Professores da Educação Infantil: Levando em consideração o que determina o Regimento Interno das Unidades de Educação Infantil do município de Camacan-Bahia, onde o professor tem como uma de suas funções incentivar os alunos aos estudos e à aquisição de hábitos de ordem estética e asseio, para alcançar os objetivos propostos por essa pesquisa, serão entrevistadas quatro (04) professoras que atuam na Educação Infantil na referida creche, que estão diretamente envolvidas com o objeto da pesquisa.

A coleta de dados é de fundamental importância para o sucesso da investigação, por constituírem-se no elemento comprobatório do levantamento teórico apresentado, além de possibilitar uma análise em campo e fomentar reflexões sobre adequações ou não da teoria às realidades.

É importante que a escolha da técnica seja a mais adequada, levando em consideração o tipo de pesquisa escolhida, porque será através da técnica escolhida que serão obtidas as informações que se pretenda investigar.

2.8.1. Observação Participante

Em se tratando de técnica de coleta de dados, a observação configura-se como um instrumento basilar no processo de coleta de dados e que pode ser utilizada em todas as ciências, assim, contribuindo de maneira significativa na construção de qualquer conhecimento.

De acordo com Gil (2002, p.100) “a observação apresenta como principal vantagem, em relação a outras técnicas, a de que os fatos são percebidos diretamente, sem qualquer intermediação. Desse modo, a subjetividade, que permeia todo o processo de investigação social, tende a ser reduzida”.

A pesquisa em tela, utilizará a observação participante, a escolha se deu, porque de acordo com (MINAYO, 2013, p. 70):

Definimos observação participante como um processo pelo qual um pesquisador se coloca como observador de uma situação social com a finalidade de realizar uma investigação científica. O observador, no caso, fica em relação direta com seus interlocutores no espaço social da pesquisa, na medida do possível, participando da vida social deles, no seu cenário cultural, mas com a finalidade de compreender o contexto da pesquisa. Por isso, o observador faz parte do contexto sob sua observação e, sem dúvida, modifica esse contexto, pois interfere nele, assim como é modificado pessoalmente.

Assim, pode-se asseverar, que o uso dessa técnica possibilita ao observador discorrer sobre aquele fenômeno que ele está enxergando, obtendo de forma clara e objetiva os dados que darão riqueza aos resultados. Assim essa observação acontecerá no momento do planejamento das aulas onde estarão presentes, professoras e coordenadoras.

2.8.2. Guia de Entrevista

O guia de entrevista foi escolhido por ser uma ferramenta de verificação, que tem por finalidade esclarecer os objetivos específicos que o pesquisador elencou e consiste em apresentar itens bem elaborados em formato de perguntas ordenadas que devem ser respondidas pelo entrevistado. Assim sendo, o guia de entrevista será composto por questões abertas, onde “os respondentes ficam livres para responderem com suas próprias palavras, sem se limitarem à escolha entre um rol de alternativas” (Kauark, Manhães & Medeiros, 2010, p. 109). O grande diferencial do uso dessa técnica, é que permite aos participantes liberdade em responder as perguntas, pois não precisam se preocupar com escolhas ou alternativas.

2.8.3. Entrevista Aberta

A técnica da entrevista aberta é de fundamental importância para a investigação

da pesquisa, pois de acordo com Perovano (2016, p. 223), “nas entrevistas, investiga-se sobre os fatos vivenciados ou vistos pelas pessoas, as quais relatam o significado deles e definem suas observações, sentimentos e experiências com fala direta ao pesquisador”. Trata aqui de uma conversa amigável onde o objetivo proposto é a coleta de dados sobre a realidade dos fatos e fenômenos. Segundo Lakatos & Marconi (2003, p. 80), nas entrevistas abertas ocorrem “um encontro entre duas pessoas, a fim de que uma delas obtenha informações a respeito de determinado assunto, mediante uma conversação de natureza profissional”. Aqui as questões são formuladas com a finalidade de se obter dados para a pesquisa.

2.8.4. Análise Documental

A técnica de análise documental pertence ao rol de técnicas de suma importância dentro da pesquisa qualitativa, ela pode atuar em duas frentes no decorrer da pesquisa, pois de ser utilizada como um complemento de informações já obtidas com o uso de outras técnicas, ou desvelando novos aspectos de um tema ou problema. De acordo com Gil (2002, p. 45) a análise documental é o uso de “[...] de materiais que não receberam ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetos da pesquisa”

Ainda sobre a pesquisa documental, Sá-Silva, Almeida; Guindani (2009, p. 6) a mesma [...] “caracteriza-se pela busca de informações em documentos que não receberam nenhum tratamento científico, como relatórios, reportagens de jornais, revistas, cartas, filmes, gravações, entre outras matérias de divulgação”.

A análise documental na referida pesquisa será feita através da análise de documentos oficiais da creche, como o Projeto Político Pedagógico (PPP), de leis e resoluções específicas sobre a ludicidade, da Lei de Diretrizes e Bases, do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

TABELA N° 5: Técnicas utilizadas na pesquisa

Objetivos da investigação	Técnicas	Fonte de Informação
Descrever a formação do professor, a prática pedagógica, e o uso da ludicidade no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil;	Guia de entrevista/ Entrevista Aberta/Observação participante	Professoras
Investigar as estratégias lúdicas utilizadas em sala de aula na Educação Infantil;	Guia de entrevista/ Entrevista Aberta	Gestora
Verificar as contribuições da brincadeira na educação infantil como ferramenta para o desenvolvimento infantil.	Guia de entrevista/ Entrevista Aberta/ Observação participante	Coordenadoras

2.9. Elaboração e validação dos instrumentos da pesquisa

É através da elaboração e validação dos instrumentos da pesquisa que o pesquisador será habilitado a coletar os dados necessários para alcançar os resultados almejados.

Levando em consideração a segurança da pesquisa, é necessário que haja a verificação da garantia e validade do conteúdo de um instrumento de pesquisa, assim, serão entrevistadas quatro professoras, quatro coordenadoras e uma diretora da Educação Infantil, para fazerem apreciação sobre a pertinência das perguntas..

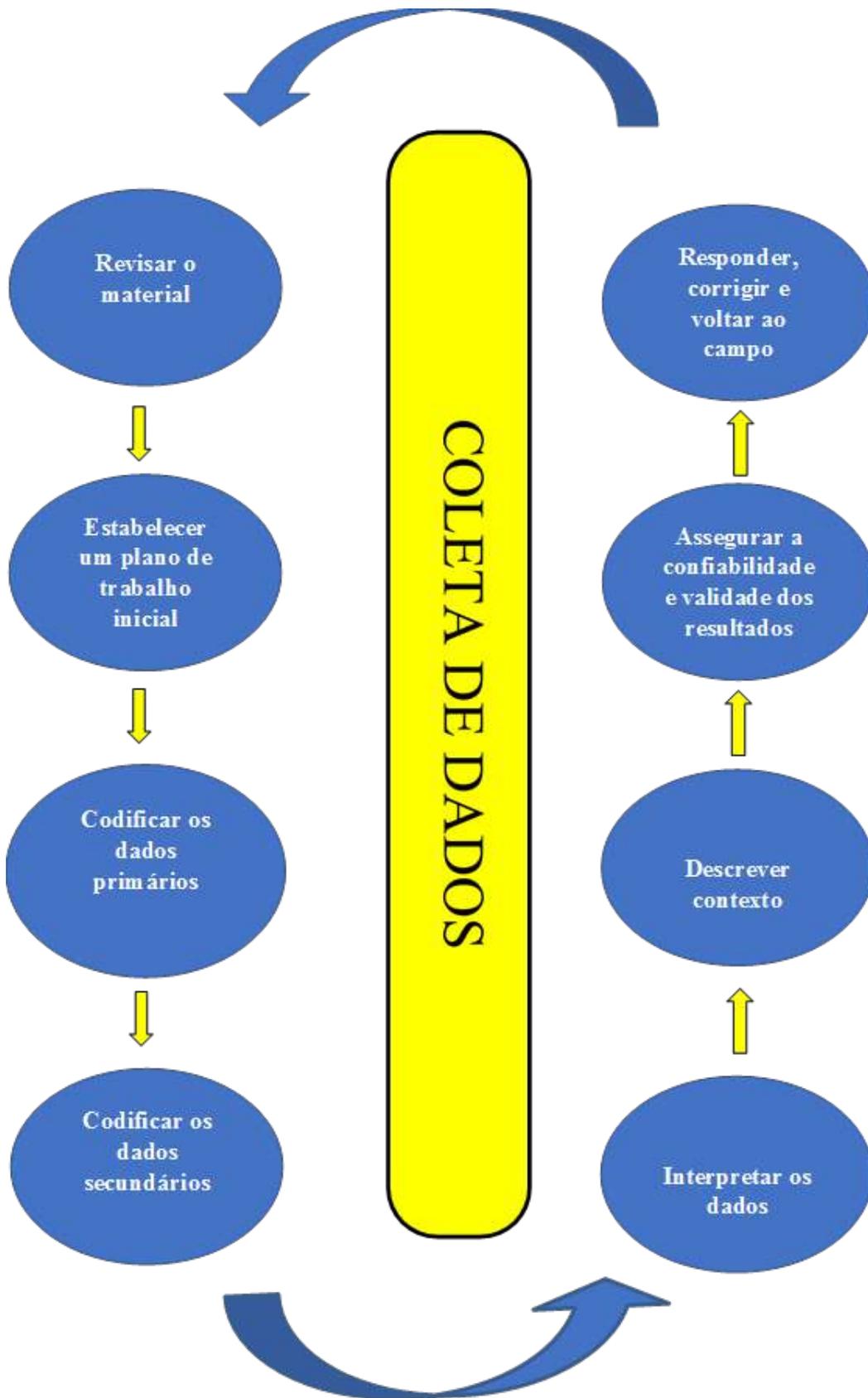
Após a construção dos formulários com os questionamentos direcionados para cada segmento da população a ser investigada, pretende-se a validação dos instrumentos de pesquisa utilizados neste trabalho científico junto a orientadora e a banca avaliadora no intuito de se confirmar a coerência e objetividade entre os instrumentos e os objetivos específicos aos quais se busca uma resposta.

2.10. Procedimento para a coleta de dados

Antes da coleta de dados da pesquisa, será feita uma minuciosa pesquisa bibliográfica sobre a temática da pesquisa com o intuito de embasar a investigação e alcançar os objetivos da pesquisa. Sobre essa questão, Sampieri; Collado; Lúcio 2018, p.20) aponta que: “No caso do enfoque qualitativo, geralmente os dados são coletados em duas etapas: durante a imersão inicial no campo ou contexto de estudo (mesmo que seja de forma inicial) e na coleta definitiva dos dados”.

2.11. Técnicas de análise e interpretação dos dados

FIGURA Nº 7: Esquema da análise e interpretação dos dados



Após o recolhimento de dados, pretende-se um minucioso trabalho no sentido de organizar o material adquirido durante a investigação e de dar o devido tratamento estatístico para as questões que requerem esse tipo de método.

De acordo com Lakatos e Marconi (2003, p.167), analisar e interpretar são ações completamente diferentes, no entanto, relacionadas. A análise iniciará com a tabulação dos dados coletados pelos instrumentos utilizados com a população participante da investigação para posterior interpretação dos dados sobre a entrevista aberta

2.11.1. Revisar o material

De acordo com Sampieri, Collado e Lúcio (2006, p. 491), a revisão de material é muito importante e por isso ressaltam a “importância de revisar o material (dados coletados) para posterior análise, verificando se estão legíveis, visíveis e completos”.

Para garantir o bom andamento da pesquisa, é necessário revisar todo o material colhido, para que se garanta a adequação dos procedimentos e assim, torne possível a continuidade da relação entre a investigação e os dados.

2.11.2. Estabelecer um plano de trabalho inicial

Neste ponto da pesquisa, cabe ao pesquisador elaborar qual será o conjunto de ações que deverão ser desenvolvidas ao longo do processo investigativo que compreende todo o processo, ou seja, a revisão de todos os dados colhidos. Sampieri, Collado e Lúcio (2006, p. 492), elucidam nesse aspecto que o pesquisador deverá:

[...] revisar o registro elaborado durante a etapa da coleta de dados [...] estabelecer um sistema de codificação de dados, definir o método para analisar os dados, definir os programas de computador de análise que serão utilizados [...] estabelecer datas prováveis para realização da análise.

Assim, é de suma importância que o pesquisador defina um plano de trabalho inicial para que o processo de investigação e análise não se perca ao longo de toda jornada e que o manuseio desses dados possa transcorrer de maneira ordenada, organizada e apresente uma sequência coerente dos fatos e fenômenos.

2.11.3. Codificar dados primários

No momento de codificação dos dados primários, é de suma importância que esses dados que serão analisados sejam codificados de acordo com cada categoria a ser analisada. Essa classificação é fundamental para que se possa determinar as categorias de investigação.

De acordo com Barros (2007, p. 110) a classificação é “a divisão dos dados em partes, dando-lhes ordem [...]. A classificação, portanto, consiste em uma maneira de distribuir e selecionar os dados obtidos [...] reunindo-os em classes ou grupos”. E para Sampieri, Collado e Lúcio (2006, p. 494) colocam que nessa etapa “codificam-se as unidades em categorias [...] a codificação implica classificar e, essencialmente, determinar unidades de análise para as categorias de análise[...]”.

São consideradas categorias da presente investigação: As coordenadoras pedagógicas, as professoras e a diretora.

2.11.4. Codificar dados secundários

A codificação dos dados secundários é aqueles que serão coletados, tabulados, ordenados conforme as unidades de análise e, pode acontecer também que esses dados analisados, sirvam com objetivo de atender as necessidades da pesquisa em andamento, sendo interpretados e catalogados por categoria.

Sampieri, Collado e Lúcio, 2006, p. 503) ensinam que a “codificação dos dados em segundo plano implica refinar a codificação e envolve a interpretação de significados das categorias obtidas no primeiro nível”.

Esses dados serão catalogados e classificados levando em consideração os participantes da pesquisa, as entrevistas, e o critério utilizado na organização e separação são as respostas dos participantes. O sigilo deve ser garantido e identidade do participante.

Nesse processo de codificação os dados serão organizados a partir do critério da ordem alfabética.

2.11.5. Interpretar os dados

A interpretação dos dados é uma das fases de grande importância na pesquisa, onde o pesquisador irá examinar o material colhido, averiguando se existe alguma falha ou erro. Lakatos e Marconi (2003, p 168) definem a interpretação de dados afirmando que esta “é a atividade intelectual que procura dar um significado mais amplo às respostas, vinculadas a outros conhecimentos”. Pode-se afirmar que o momento da interpretação tem por objetivo dar significado ao material apresentado em relação aos objetivos propostos referente a temática.

De acordo com Sampieri, Collado e Lucio (2006, p. 507) é a “atividade na qual se retomam as anotações, os memorandos e o registro de campo, obtidos durante a coleta de dados o enquadramento das análises ao contexto das coletas de dados”.

Nesta fase, os dados serão interpretados de acordo com as respostas, procurando estabelecer o melhor parâmetro ao fenômeno pesquisado e, construindo as devidas relações com os conhecimentos teóricos e os objetivos elaborados para a investigação.

2.11.6. Descrever contexto (s)

Na descrição do contexto da pesquisa serão levados em consideração os dados coletados na pesquisa, pois a partir deles poderá ser feita a captura das informações onde a pesquisa se efetivou. Assim, Sampieri, Collado e Lúcio (2006, p.507) dizem que é a “atividade na qual se retornam as anotações, os memorandos e o registro de campo, obtidos durante a coleta de dados”. Dessa forma, todos esses aparatos logrados na coleta de dados são úteis para a captura de informações sobre o contexto em que a investigação efetivou.

2.11.7. Assegurar a confiabilidade e validade dos resultados

É importante garantir maior confiabilidade e credibilidade aos dados coletados e presentes na pesquisa, assim, Sampieri, Collado e Lúcio (2006, p. 510) destacam que “é

importante assegurar a confiabilidade e validade de nossa análise, perante nós mesmos e perante os usuários dos estudos”.

Tal credibilidade precisa ser constatada, pois, a pesquisa servirá como suporte para futuras pesquisas, então, é necessário que seja constatada veracidade nos dados apresentados. Sampieri, Collado e Lúcio (2006, p. 510 - 511) esclarecem que:

Em 1º lugar devemos “avaliar se obtivemos suficiente informação de acordo com nossa apresentação do problema, [...] em 2º lugar é recomendável realizar o exercício de triangulação da análise, [...] e em 3º lugar consiste em obter retroalimentação direta dos indivíduos da pesquisa (pelo menos uma amostra deles), o que significa pedir-lhe que confirmem ou contestem interpretações e ver se capturamos os significados que eles tentaram transmitir”.

É de capital importância verificar a regularidade nos procedimentos da análise, com a intenção de assegurar a consistência e confiabilidade ao avaliar o fenômeno estudado. Para tanto, faz-se necessária revisão de todos os procedimentos que serão utilizados na pesquisa, a fim de identificar possíveis falhas, permitindo assim a garantia dos resultados esperados.

2.11.8. Responder, corrigir e voltar ao campo

Essa etapa objetiva o aperfeiçoamento dos dados obtidos, sendo necessário recorrer aos estratos e objetivos iniciais; pois para analisar e interpretar o fruto da presente coleta, é fundamental refutar a problemática da investigação, corrigindo as falhas, dirimindo dúvidas que venham surgir ao longo do processo.

Sampieri, Collado e Lúcio (2006, p. 511) salientam que nessa etapa final:

As conclusões respondem à apresentação do problema inicial ou nos ajudam a modificá-lo, mas com o objetivo de conseguir um avanço no conhecimento [...] nesses momentos devemos fazer ‘uma parada no caminho’(metáfora), parar e avaliar nossas metas ou quais obstáculos tivemos.

Posteriormente, se deve retornar ao campo para relatar os fatos, os objetivos e os resultados encontrados.

2.12. Aspectos éticos: caminho percorrido para aprovação na Plataforma Brasil

Para realização de pesquisas com seres humanos no Brasil, é fundamental que seja submetida ao Sistema do Comitê de Ética em Pesquisa e da Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CEP/CONEP) por meio do Plataforma Brasil, pois é através desse processo que são acompanhadas as pesquisas desde a submissão até a aprovação final. É um sistema digital para sistematizar o recebimento dos projetos de pesquisa que envolvem seres humanos e oportunizar o acesso aos dados de todas as pesquisas aprovadas.

Para esse processo há alguns estágios a seguir: a fase de projeto, a fase de campo e os relatórios de pesquisas já concluídas. O controle dessas informações e o acompanhamento da execução das pesquisas é uma dentre tantas finalidades da Plataforma Brasil.

Somente serão analisadas as pesquisas que apresentarem toda a documentação solicitada através da Plataforma Brasil, demonstrando a preocupação em preservar os aspectos éticos

2.12.1. Aspectos Éticos

A ética da pesquisa implica em respeito ao participante da pesquisa, ponderação entre riscos e benefícios, de quaisquer naturezas, e relevância social da pesquisa, o que garante a igual consideração dos interesses envolvidos, não perdendo o sentido de sua destinação sócio-humanitária.

Assim, as pesquisas envolvendo seres humanos devem atender aos fundamentos éticos e científicos pertinentes à resolução 510/16; pois em qualquer área do conhecimento envolvendo seres humanos, deverão ser adequadas aos princípios científicos que a justifiquem, estar fundamentadas em fatos científicos, ser realizadas somente quando o conhecimento que se pretende obter não possa ser obtido por outro meio, identificar os benefícios esperados sobre os riscos e/ou desconfortos previsíveis; e utilizar os métodos adequados para responder às questões estudadas.

O pesquisador tem o compromisso em seguir fielmente os dispositivos da Resolução 510/16 do Conselho Nacional de Saúde, assegurando a responsabilidade indelegável e indeclinável, compreendendo os aspectos éticos e legais, onde cabem:

- apresentar o protocolo devidamente instruído ao sistema CEP/Conep, aguardando a decisão da aprovação ética, antes de iniciar a pesquisa, conforme definido em resolução específica de tipificação e gradação de risco;
- conduzir o processo de Consentimento e de Assentimento Livre e Esclarecido (TCL);
- apresentar dados solicitados pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) ou pela Comissão de Ética em Pesquisa (Conep) a qualquer momento;
- manter os dados da pesquisa em arquivo, físico ou digital, sob sua guarda e responsabilidade, por um período mínimo de 5 (cinco) anos após o término da pesquisa.

Deverá obter-se consentimento livre e esclarecido do participante da pesquisa e/ou seu representante legal, inclusive nos casos das pesquisas que, por sua natureza, impliquem justificadamente, em consentimento a posteriori; prevendo procedimentos que assegurem a confidencialidade e a privacidade.

Os valores culturais, sociais, morais, religiosos e éticos deverão sempre ser respeitados, como também os hábitos e costumes, quando as pesquisas envolverem comunidades. O pesquisador responsável se compromete em garantir que as pesquisas em comunidades, sempre que possível, traduzir-se-ão em benefícios cujos efeitos continuem a se fazer sentir após sua conclusão, bem como assegurar aos participantes da pesquisa os benefícios resultantes do projeto, seja em termos de retorno social, acesso aos procedimentos, produtos ou agentes da pesquisa.

Os participantes da pesquisa têm asseguradas as condições de acompanhamento, tratamento, assistência integral e orientação, conforme o caso, enquanto necessário. O material e os dados obtidos na pesquisa serão utilizados exclusivamente para a finalidade prevista no seu protocolo, ou conforme o consentimento do participante. A pesquisa deverá ser descontinuada somente após análise e manifestação, por parte do Sistema CEP/CONEP/CNS/MS que a aprovou, das razões dessa descontinuidade, a não ser em casos de justificada urgência em benefício de seus participantes.

2.12.2. Riscos

Os riscos que uma pesquisa pode apresentar aos participantes são relacionados à dimensão física, psíquica, moral, intelectual, social, cultural ou espiritual do ser humano, e em qualquer situação dela decorrente. Os participantes estarão cientes de que os riscos que poderão surgir durante a participação na pesquisa não atingem diretamente as dimensões citadas acima, e que poderão sentir apenas um pequeno desconforto pelo tempo exigido para responder a entrevista. Também poderá ocorrer uma simples inibição ou constrangimento pela presença de um observador durante a aplicação do mesmo, e pelo teor dos questionamentos.

Apesar de os riscos serem mínimos, em razão de serem aplicadas entrevistas, as perguntas foram previamente elaboradas no sentido de não causar tais desconfortos, constrangimentos, ou mesmo danos físicos, psíquicos ou psicológicos, morais, intelectuais, sociais, culturais ou espirituais aos seres humanos. Mesmo com todo esse cuidado, o participante poderá retirar-se da pesquisa a qualquer momento. Tais incômodos serão minimizados pelo pesquisador responsável, que se fará presente e/ou disponível durante o tempo de preenchimento do instrumento de coleta de dados, caso haja necessidade de atendimento específico, ou eventual recusa e/ou desistência por parte dos participantes voluntários da pesquisa, uma vez que estes serão informados desde o início sobre o direito de se abster de responder tal instrumento.

Os participantes serão também informados dos riscos de contaminação pelo Novo Coronavírus, causador da COVID-19, durante o procedimento de coleta de dados. Para garantir que haja segurança entre todos os participantes durante a pesquisa, foi recomendado por este CEP todos os cuidados sobre os riscos inerentes à Pandemia . Assim sendo, serão oferecidos todos os Equipamentos de Proteção Individual (EPIs) e orientações referentes ao combate à disseminação da OMS/OPAS desde 08 de abril de 2020 e atualizado em 09 de junho de 2020.

Para evitar os riscos de contágio em relação às entrevistas abertas com as professoras, diretora e coordenadoras, a pesquisadora orientará o uso de máscaras, álcool em gel 70% para higienizar as mãos, canetas higienizadas, desinfecção de móveis e ambiente entre uma coleta e outra que são indispensáveis neste período de pandemia, assegurando conforto e segurança aos entrevistados. Como se trata de uma entrevista aberta , a pesquisadora fará o uso de máscara, fará o uso de luvas descartáveis

no momento de coletar os dados e manterá uma distância física mínima de pelo menos 1 metro entre os entrevistados, criando um ambiente mais seguro contra a contaminação do novo coronavírus.

2.12.3. Benefícios

Os benefícios desta pesquisa se sobrepõem aos riscos, uma vez que os mesmos serão parte do foco de estudo que ajudarão a desenvolver uma dissertação, analisando a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas tendo como foco, descrever a formação do professor, a prática pedagógica, e o uso da ludicidade no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil, relatando as contribuições da brincadeira como ferramenta para o desenvolvimento infantil. Além de contribuir para o planejamento no fazer pedagógico do professor e para futuras pesquisas relacionadas ao tema.

A pesquisadora também conscientizará os participantes sobre a relevância social da pesquisa, garantindo igual consideração dos interesses envolvidos, não perdendo o sentido de sua destinação que é promover o bem-estar das crianças na educação infantil.

2.12.4. Critérios de inclusão

As pessoas convidadas a responder o instrumento de coleta de dados são classificadas como participantes da pesquisa, os quais pertencem à comunidade pesquisada, sendo elas gestora, coordenadoras e professoras da Creche Sofia Peltier, na cidade de Camacã-Bahia.

TABELA Nº 6: Participantes e critérios a serem abordados na pesquisa

Participantes	Critérios
Diretora	Ações do diretor para estimular o uso da ludicidade.
Coordenadoras	Contribuição na prática pedagógica do professor quanto ao uso da ludicidade.

Professoras	Formação, prática pedagógica e o uso da ludicidade.
-------------	---

2.12.5. Desfecho primário

Estima-se que esta pesquisa contribuirá para o reconhecimento do professor de Educação Infantil quanto ao trabalho com ludicidade, já que a brincadeira, o brinquedo e o jogo são de suma importância para o desenvolvimento da criança.

2.12.6. Critérios para suspender ou encerrar a pesquisa

Esta pesquisa será descontinuada somente após análise e manifestação, por parte do Sistema CEP/CONEP/CNS/MS que a tenha aprovado, das razões dessa descontinuidade, a não ser em casos de justificada urgência em benefício de seus participantes.

2.12.7. Sigilo, privacidade e confidencialidade dos dados coletados

Será mantido sigilo dos dados de identificação dos participantes desta pesquisa. Os resultados obtidos terão finalidade acadêmica e de publicação e os documentos de pesquisa mantidos em arquivo após seu término

ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

3. ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS

O presente capítulo apresenta os resultados alcançados durante o percurso de investigação sobre o uso da brincadeira, do brinquedo e dos jogos no processo de aprendizagem na Educação Infantil, a partir dos instrumentos de coleta de dados que foram aplicados com as professoras (P), a diretora (D) e as coordenadoras pedagógicas (CP), como também estão presentes a interpretação e análise dos dados produzidos e coletados durante a pesquisa, com o intuito de responder o objetivo geral e os objetivos específicos da pesquisa na Creche Sofia Peltier.

A coleta de dados foi possível mediante a escolha e utilização correta dos instrumentos que foram aplicados levando em consideração a metodologia descrita no capítulo anterior, que proveu o embasamento para distinguir e minudenciar o objeto de estudo da presente pesquisa, estando em harmonia com cada objetivo já referendado, nos quais possibilitaram interpretações e reflexões acerca da temática.

No processo de análise, a metodologia seguiu os seguintes passos:

- a) Foi analisado aquilo que dizem os documentos oficiais no que se refere ao uso da brincadeira, do brinquedo e do jogo como ferramenta no processo de aprendizagem, levando em consideração a realidade apresentada na Creche Sofia Peltier, situada no município de Camacã/BA;
- b) A relação entre a teoria apresentada por autores que tratam do tema o uso das brincadeiras, brinquedos e jogos como ferramenta no processo de aprendizagem;
- c) As informações contidas no relatório da observação estruturada que foram realizadas durante os meses (fevereiro a março de 2022) na referida unidade;
- d) Os dados contidos nas guias de entrevistas e nas entrevistas realizadas com os participantes (professoras, diretora e coordenadoras pedagógicas).

Assim, pode-se asseverar que serão analisados os dados que foram coletados nessa pesquisa, levando em consideração a organização abaixo:

- Análise das respostas do 1º objetivo, segundo os participantes;
- Análise das respostas do 2º objetivo, segundo os participantes;

- Análise das respostas do 3º objetivo, segundo os participantes.

3.1. A formação do professor, a prática pedagógica, e o uso da ludicidade no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil

Na construção da aprendizagem das crianças, diversos estudiosos na área da educação buscam soluções e mecanismos para encontrar a melhor forma para a criança aprender de forma prazerosa e significativa, rompendo com o método de memorização dos conteúdos escolares impostos pelas escolas e educadores.

A grande preocupação da maioria dos professores é com o fato de ministrar conteúdos, sem levar em consideração a forma como este conteúdo está sendo ministrado tornando as aulas enfadonhas e desinteressantes. O uso de estratégias lúdicas como o jogo, os brinquedos e a brincadeira podem oferecer ao processo de ensino-aprendizagem ferramentas poderosas, podendo assegurar o avanço da aprendizagem nos primeiros anos de vida escolar das crianças, pois nesse período é provável encontrar várias dificuldades tanto nos métodos de ensino e na assimilação pelas crianças. As crianças atualmente não se sentem atraídas pelas atividades lúdicas, até porque algumas escolas e docentes não oferecem e ainda tem um outro agravante, a forte presença da tecnologia no dia a dia das crianças tem contribuído para esse distanciamento. A ludicidade as vezes torna-se um desafio a prática do professor, pois, além de preparar, planejar, selecionar e aplicar os jogos, precisa participar ativamente do jogo observando o decorrer, as interações e troca de saberes entre eles. Ao proporcionar os jogos e as brincadeiras os professores precisam deixar claro qual é o objetivo deste jogo. Que não é pra preencher o tempo de aula, quando o professor não estiver aplicando os conteúdos e sim uma atividade agradável.

Nesta parte do trabalho, procura-se observar e avaliar a formação do professor, a prática pedagógica, e o uso da ludicidade no processo de aprendizagem da criança. Assim sendo, foram analisadas as respostas dadas pelas coordenadoras pedagógicas.

Pergunta 1: Destinada a todos os participantes: Que tipo de formação inicial e continuada relacionada a ludicidade você possui?

P1- "Fiz o curso de pedagogia no qual houve disciplinas que tratavam de ludicidade, pós-graduação em educação infantil, alguns seminários e

oficinas de jogos e brincadeiras, e o curso trilhas voltado para ludicidade na educação infantil”.

P2- “Curso de Pedagogia, e algumas oficinas e seminários referente ao tema ludicidade além do PCN em Ação voltado para jogos e brincadeiras”.

P3- “A minha formação inicial e em Pedagogia com uma especialização em Educação Infantil. No que diz respeito a formação continuada participei do curso trilha referente a ludicidade em educação infantil, PCN em Ação, algumas oficinas e seminários sobre jogos e brincadeiras, cursos online sobre musicalização e ludicidade.

P4 - “Formação em pedagogia e participei de oficinas e seminários sobre ludicidade”.

D- “Fiz o curso de pedagogia que oferece disciplina voltada para a área da ludicidade, pois faz parte da formação do professor que atuará nas séries iniciais, participei de oficinas e seminários voltados para jogos e brincadeiras na educação infantil”.

CP1-“Formação inicial em pedagogia e especialização em Educação Infantil, formação continuada em psicomotricidade, o lúdico na educação infantil, a importância do brincar, arte, ludicidade e aprendizagem”.

CP2-”Fiz o curso de pedagogia, especialização em psicopedagogia e gestão escolar, alguns cursos e oficinas sobre ludicidade em educação infantil, cursos como salto para o futuro, PCN em Ação e nas formações presenciais do Proinfantil e PNAIC”.

CP3- “Formação inicial pedagogia, especialização em psicopedagogia, oficinas sobre ludicidade, musicalização, pró letramento que envolveu jogos e brincadeiras”.

CP4- “Curso de pedagogia, especialização em psicopedagogia e gestão escolar, participei de oficinas referentes a ludicidade, formações continuadas do Proinfantil e PNAIC, que não foram específicos, mas houve preparação para o trabalhar com o lúdico”.

3.1.1.O que dizem as professoras, gestora e coordenadoras sobre a formação inicial e continuada na Educação Infantil na Creche Sofia Peltier

O professor tem o papel de oferecer condições e momentos necessários, cooperando para o amplo desenvolvimento da criança, estimulando assim, o seu processo de aprendizagem, um verdadeiro professor não deve entender as regras dos jogos somente como elemento, muito pelo contrário, deve enxergar como algo que irá colaborar no processo de ensino e aprendizagem, transformando efetivamente a educação. A participação do educador no jogo e na brincadeira tem o objetivo ajudá-los a entender como podem participar da aprendizagem e da convivência em geral. De acordo com Brasil (2002, p. 28).

É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Conseqüentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar.

A formação inicial do docente tem como finalidade preparar o professor para que ele possa atuar em sala de aula, desde trabalhar com crianças pequenas até o ensino médio, garantindo o pleno desenvolvimento dos educandos. Assim, pensando na qualificação das práticas pedagógicas, a LDB 9394/1996 em seu artigo 62 assevera que:

A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior [...] admitida, como formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nas quatro primeiras séries do ensino fundamental, a oferecida em nível médio, na modalidade Normal.

Os professores são de suma importância, pois atuam como intercessores e articuladores do conhecimento, proporcionado às crianças, espaços e momentos de aprendizagem em que possam se articular os recursos e as capacidades da criança, assegurando um ambiente que seja rico, aconchegante, benéfico e prazeroso.

Em conversa com as professoras elas afirmaram que a secretaria de educação ainda não ofereceu formação continuada referente ao tema ludicidade, as coordenadoras que em cada planejamento realiza alguns estudos para ajudar no desenvolvimento do trabalho, pois compreende-se que a ludicidade deve estar presente no espaço escolar pois a criança é um ser brincante e que é na brincadeira que elas se desenvolvem.

Verifiquei que as professoras todas são licenciadas em pedagogia e algumas tem especialização em educação infantil. Em sua resposta à entrevista, as professoras informaram que possuem formação inicial em Pedagogia, como ficou claro nas falas de P1, P2, P3, P4. Sobre a formação continuada P1 e P3 possuem “*pós-graduação em Educação Infantil*”. As demais entrevistadas não responderam se possuíam ou não formação continuada. Sobre a formação inicial e continuada a diretora (D) informou que possui “*formação em Pedagogia*. Sobre a formação das coordenadoras pedagógicas das unidades, CP1 afirma que possui “*formação em Pedagogia, com especialização em Educação Infantil*”, já CP2 assevera que é “*formada em Pedagogia, com especialização em Educação Infantil e Gestão*”. Percebe-se assim, que o corpo docente da unidade, a gestão e as coordenadoras pedagógicas possuem formação inicial, no entanto, a formação continuada se apresenta como deficitária.

CP3 afirma que possui “*Formação inicial em pedagogia, especialização em psicopedagogia, oficinas sobre ludicidade, musicalização, pró letramento que envolveu jogos e brincadeiras*” e CP4 assevera que possui o “*Curso de pedagogia, especialização em psicopedagogia e gestão escolar, participei de oficinas referentes a ludicidade, formações continuadas do Proinfantil e PNAIC, que não foram específicos, mas houve preparação para o trabalhar com o lúdico*”.

Pergunta 2: Professora, qual a importância que a formação continuada proporciona no momento da prática pedagógica, na inserção do uso de jogos, brinquedos e brincadeiras?

P1 – “A formação continuada é de suma importância, por isso, além de uma especialização em Educação Infantil, participei de alguns seminários e oficinas de jogos e brincadeiras, e o curso trilhas voltado para ludicidade na educação infantil”.

P2 – “Acho muito importante e por isso participei de algumas oficinas e seminários referente ao tema ludicidade além do PCN em Ação voltado para jogos e brincadeiras”

P3 – “Para trabalhar com o lúdico é preciso preparo e por isso, fiz uma pós graduação em Educação Infantil. Participei do curso trilha referente a ludicidade em educação infantil, PCN em Ação, algumas oficinas e

seminários sobre jogos e brincadeiras, cursos online sobre musicalização e ludicidade”.

P4 – “É muito importante, assim, participei de oficinas e seminários sobre ludicidade”.

3.1.2. O que dizem as professoras sobre quais cursos relacionados com ludicidade e aprendizagem das crianças fizeram depois de formadas

O uso do lúdico, das brincadeiras e dos jogos possibilita à criança estimular/revelar diversos aspectos que vão desde os interiores, estimulando a espontaneidade a socialização, noções de regras, que são fundamentais no processo de desenvolvimento de sua aprendizagem. Nesse aspecto, o RCNEI sinaliza a importância de que os professores precisam destinar dentro de sua prática pedagógica, um tempo para atividades lúdicas, pois:

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica. Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem. (Brasil, 1998, p. 28. v.3).

Nesse contexto, o professor tem grande responsabilidade em estar bem formado e informado sobre a importância do brincar no cotidiano da sala de aula, por isso, é muito importante que esse educador constantemente esteja fazendo cursos de atualização e de qualidade, para que sejam oferecidas atividades lúdicas de alta qualidade, afinal, é o docente o responsável pela condução do processo de ensino aprendizagem em sala de aula. Sobre o papel fundamental entendimento acerca do papel da ludicidade no desenvolvimento e na aprendizagem infantil, Froebel (2001, p. 47), afirma que:

O brincar, o jogo - o mais puro e espiritual produto dessa fase de crescimento humano -, constitui o mais alto grau de desenvolvimento do

menino durante esse período, porque é a manifestação espontânea do interno, imediatamente provocada por uma necessidade do interior mesmo. É, ao mesmo tempo, modelo e reprodução da vida total, da íntima e misteriosa vida da natureza no homem e em todas as coisas. Por isso, engendra alegria, liberdade, satisfação e paz, harmonia com o mundo. Do jogo, emanam as fontes de tudo que é bom.

Durante a observação, percebi que cada um a seu modo, colocava em prática algumas noções de ludicidade, o que deixou o ambiente mais agradável e quando as professoras faziam brincadeiras e jogos com as crianças, elas se aproximavam mais delas e acabam interagindo de maneira mais espontânea com os colegas da classe.

Em resposta à entrevista sobre a importância que a formação continuada no momento da prática pedagógica, na inserção do uso de jogos, brinquedos e brincadeiras, P1 informa que *“A formação continuada é de suma importância, por isso, além de uma especialização em Educação Infantil, participei de alguns seminários e oficinas de jogos e brincadeiras, e o curso trilhas voltado para ludicidade na educação infantil”*. Nos cursos de P1, percebe-se que ela fez uma pós graduação e continuou buscando conhecimento ao participar de seminários, cursos e oficinas. Já P2 responde que também entende que é importante ao afirmar que *“Acho muito importante e por isso participei de algumas oficinas e seminários referente ao tema ludicidade além do PCN em Ação voltado para jogos e brincadeiras”*. P3 igualmente a P1, também fez um curso de especialização em Educação Infantil, além de cursos, seminários e oficinas, conforme fica claro em sua fala *“Para trabalhar com o lúdico é preciso preparo e por isso, fiz uma pós graduação em Educação Infantil. Participei do curso trilha referente a ludicidade em educação infantil, PCN em Ação, algumas oficinas e seminários sobre jogos e brincadeiras, cursos online sobre musicalização e ludicidade”*. No entanto, P4 igualmente a P2 não fizeram curso de pós-graduação, mas sempre participou de oficinas e seminários sobre a temática, conforme sua fala *“É muito importante, assim, participei de oficinas e seminários sobre ludicidade”*.

Pergunta 2 – Destinada à D: Como você avalia a importância da formação inicial e continuada relacionada a ludicidade?

D – “É muito importante essa formação, pois trabalhar na educação infantil sem brincadeiras, jogos e música, dificultaria o aprendizado do aluno em todos os aspectos, emocional, cognitivo, físico e intelectual”.

3.1.3. O que diz a diretora sobre a importância da formação inicial e continuada relacionado à ludicidade.

A formação continuada dos docentes é uma exigência que está presente na LDB 9394/96. Por isso, levando em consideração o que preconiza a Lei de Diretrizes e Bases da Educação, o docente é peça fundamental e relevante para que se ofereça uma educação de qualidade, e que para um ensino comprometido e aperfeiçoado se ofertado diariamente. Assim, a formação continuada, além de ser uma necessidade da prática pedagógica, configura-se como uma das maneiras mais primorosas de valorização do professor. Referente a temática, a LDB elucida que:

Art. 67. Os sistemas de ensino promoverão a valorização dos profissionais da educação, assegurando-lhes, inclusive nos termos dos estatutos e dos planos de carreira do magistério público:

I - Ingresso exclusivamente por concurso público de provas e títulos;

II - Aperfeiçoamento profissional continuado, inclusive com licenciamento periódico remunerado para esse fim;

III - piso salarial profissional;

IV - Progressão funcional baseada na titulação ou habilitação, e na avaliação do desempenho;

V - Período reservado a estudos, planejamento e avaliação, incluído na carga de trabalho;

VI - Condições adequadas de trabalho (Brasil, 1996, p. 21).

Sobre a necessidade da formação continuada, Carvalho (2003, p. 07) assevera que “[...] a sociedade mudou e a escola se transformou – e as propostas de ensino devem acompanhar essas mudanças”. Nesse contexto, Machado (2005, p.30) assegura que “a formação continuada é um dos aspectos importantes para reunir a teoria e a prática no contexto profissional”. Onde não se pode falar de educação de qualidade, sem investimento na formação professor. Nesse contexto, os docentes por meio de variadas ocasiões consigam apreender e abstrair, colocando esses conhecimentos na prática da sala de aula, contribuindo com a melhoria do processo de ensino e aprendizagem,

aliando à teoria, fazendo com o que os momentos de ensino- aprendizagem tornem-se momentos interessantes e prazerosos aos educandos

Sobre formação continuada Libâneo (2004, p. 34-35) assevera que:

Pela participação e gestão do trabalho escolar, os professores podem aprender várias coisas: tomar decisões coletivamente, formular o projeto pedagógico, dividir com os colegas as preocupações, desenvolver o espírito de solidariedade, assumir coletivamente a responsabilidade pela escola, investir no seu desenvolvimento profissional. Mas, principalmente aprendem sua profissão. É claro que os professores desenvolvem sua profissionalidade primeiro no curso de formação inicial, na sua história pessoal como aluno, nos estágios, etc. Mas é imprescindível ter-se clareza hoje de que os professores aprendem muito compartilhando sua profissão, seus problemas, no contexto de trabalho. É no exercício do trabalho que, de fato, o professor produz sua profissionalidade. Esta é hoje a ideia-chave do conceito de formação continuada. Colocar a escola como local de aprendizagem da profissão de professor significa entender que é na escola que o professor desenvolve saberes e as competências do ensinar, mediante um processo ao mesmo tempo individual e coletivo.

Na observação fica claro que a diretora da unidade é uma entusiasta do uso da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, pois ela estimula as professoras a procurarem cursos de atualização, de extensão, tanto presenciais, quanto a distância. Em seus discursos, ficam bastante evidentes que ela enquanto gestora, deseja que todas as professoras se qualifiquem, tanto para se valorizarem na carreira, tanto para poderem oferecer um serviço de qualidade.

Na entrevista, D assevera que *“É muito importante essa formação, pois trabalhar na educação infantil sem brincadeiras, jogos e música, dificultaria o aprendizado do aluno em todos os aspectos, emocional, cognitivo, físico e intelectual”*. É inegável que a educação infantil é o momento da criança brincar e como consequência desse brincar, aprender.

Pergunta 2 – Destinada às CP: Como a coordenação pedagógica trabalha com as professoras a questão da ludicidade na prática pedagógica?

CP1- “Através de estudos sobre o tema, planejamento bimestral e semanal”.

CP2- “Os professores são orientados através dos planejamentos e estudos, pois, na Educação infantil, as atividades lúdicas são imprescindíveis para o desenvolvimento integral da criança, uma vez que contribui o desenvolvimento de capacidades como: atenção, memória, imaginação e imitação. É uma forma de trazer e ampliar o conhecimento da criança, de forma prazerosa. Utilizar o lúdico, não se refere ao uso de entretenimento sem sentido, mas uma forma estruturada, carregada de objetivos e bem planejada para desenvolver a aprendizagem, ampliar a visão de mundo, despertando o interesse da criança”.

CP3- “Sim. Na verdade, na E I, a ludicidade deve estar presente o tempo todo, então no planejamento os educadores são orientados semanalmente, a desenvolver atividades práticas pautadas no lúdico: histórias, dramatizações, brincadeiras dirigidas, livres, atividades psicomotoras, em fim”.

CP4- “Sim. No momento dos planejamentos e estudos os professores compreendem a importância da ludicidade na Educação Infantil”.

3.1.4. O que dizem as coordenadoras pedagógicas sobre como é trabalhado com as professoras a questão da ludicidade na prática pedagógica.

O brincar vai muito além do passar o tempo e de uma ferramenta que auxilia o processo de ensino e aprendizagem, ele é um direito que está previsto no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), Lei nº 8.069 de 13 de julho de 1990, tal direito é positivado após o legislador regulamentar o art. 227 da Carta Magna de 1988, garantindo assim à criança seus direitos fundamentais, ao pertencer a um grupo que necessita de condições e direitos típicos. É no art. 4º do ECA que se encontra de forma clara a relação com o brincar, ao afirmar que:

Art. 4º É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte,

ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.

Nesse caminho de entender que brincar é um direito fundamental enquanto se é criança, o ECA especificamente no título II, que versa sobre os direitos fundamentais, no artigo 16, constitui o direito de brincar como sendo o direito à liberdade e que deve compreender os seguintes aspectos: IV – brincar, praticar esportes e divertir-se.

Considerando que ludicidade, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos, se inserem no contexto da escola como práxis pedagógicas, e que é de grande valia salientar que atuam não unicamente com o objetivo de facilitar o processo de aprendizagem, mas muito além, a utilização de atividades lúdicas poderão atuar como uma forma indispensável que contribui para o desenvolvimento do intelecto dos educandos. Nesse contexto Piaget (1998, p.58) assevera que “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa”. Logo, quando o ato lúdico é inserido na prática pedagógica do professor e passa a fazer parte do cotidiano das crianças, ele consegue solucionar os problemas de maneira prazerosa, trazendo aos alunos desenvolvimento na medida em que brincam.

De acordo com Gomes (2013, p.45):

[...] a brincadeira é um fenômeno da cultura, uma vez que se configura como um conjunto de práticas, conhecimentos e artefatos construídos e acumulados pelos sujeitos nos contextos históricos e sociais em que se inserem. Representa, dessa forma, um acervo comum sobre o qual os sujeitos desenvolvem atividades conjuntas. Por outro lado, o brincar é um dos pilares da constituição de culturas da infância, compreendidas como significação e formas de ação social específicas que estruturam as relações das crianças entre si, bem como os modos pelos quais interpretam, representam e agem sobre o mundo.

É por meio da brincadeira, do brincar e do uso de jogos, que a ludicidade se manifesta. Para ser efetivo, é de grande importância que esses mecanismos não sejam vistos somente como um mero passa tempo, tendo inclusive, objetivos a serem alcançados. O professor deve atuar como mediador, sempre adequando-as aos alunos.

Durante a observação, aconteceu um encontro, onde as coordenadoras receberam as professoras e auxiliares entregando um laço por um abraço, já que o tema do ano é,

estreitando laços entre família e escola. Nesse encontro houve dinâmica e mensagens relacionadas com o tema, em seguida foram realizados estudos sobre a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a parte referente a educação infantil. A turma foi dividida em grupos para estudar os direitos de aprendizagem, (conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se) depois do tempo de estudo cada grupo teve um momento para apresentar o tema estudado, depois foi feita a conclusão por uma das coordenadoras fazendo o resumo de todos os direitos e colocando em evidência a importância do brincar para o desenvolvimento da criança, e quão imprescindível que os jogos e as brincadeiras estejam presentes em todos os momentos do fazer pedagógico.

Em resposta à entrevista, as coordenadoras destacaram que existe sim por parte da coordenação pedagógica direcionamento aos professores sobre como devem trabalhar com o lúdico em sala de aula, como pode-se observar na fala CP1 *“Através de estudos sobre o tema, planejamento bimestral e semanal”*, CP2 *“Os professores são orientados através dos planejamentos e estudos, pois, na Educação infantil, as atividades lúdicas são imprescindíveis para o desenvolvimento integral da criança, uma vez que contribui o desenvolvimento de capacidades como: atenção, memória, imaginação e imitação. É uma forma de trazer e ampliar o conhecimento da criança, de forma prazerosa. Utilizar o lúdico, não se refere ao uso de entretenimento sem sentido, mas uma forma estruturada, carregada de objetivos e bem planejada para desenvolver a aprendizagem, ampliar a visão de mundo, despertando o interesse da criança”*, CP3 *“Sim. Na verdade, na E I, a ludicidade deve estar presente o tempo todo, então no planejamento os educadores são orientados semanalmente, a desenvolver atividades práticas pautadas no lúdico: histórias, dramatizações, brincadeiras dirigidas, livres, atividades psicomotoras, em fim”*, CP4 *“Sim. No momento dos planejamentos e estudos os professores compreendem a importância da ludicidade na Educação Infantil”*.

Percebe-se através da fala das coordenadoras que esse direcionamento dado pelas coordenadoras pedagógicas acontece no momento do planejamento.

Pergunta 3 – Destinada às Ps: Professora, quais as práticas pedagógicas ligadas a ludicidade estão inseridas no cotidiano da sala de aula?

PI- “Faz parte do cotidiano pedagógico da sala de aulas estratégicas lúdicas, sem elas as aulas seriam entediantes e desinteressantes para os alunos”.

P2 – “Procuro fazer da minha prática pedagógica um espaço lúdico, pois no ato de brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos, sabendo que estão brincando”.

P3 – “O cotidiano da educação infantil a brincadeira faz parte do dia a dia das crianças, pois crianças tem que brincar para ter um desenvolvimento saudável”.

P4 – “Em todos os momentos coloco a ludicidade como prioridade em meu cotidiano, eu insiro brincadeiras tradicionais, brinquedos prontos e construídos por eles, além de jogos”.

3.1.5. O que dizem as professoras sobre as práticas pedagógicas ligadas a ludicidade estão inseridas no cotidiano da sala de aula

A ludicidade na educação infantil é de extrema importância, pois propicia à criança uma aprendizagem prazerosa e interativa, porque por meio do mesmo a criança consegue aprender brincando. É necessário que durante a prática pedagógica o docente destine em seu planejamento um tempo para a ludicidade, afinal facilita a aprendizagem, contribui com processo de desenvolvimento pessoal, social e cultural, além de contribuir para uma boa saúde mental, entre outras muitas vantagens.

De acordo com o RCNEI (2002, p. 17) as instituições devem “assumir as especificidades da educação infantil e rever concepções sobre a infância, as relações entre classes sociais, as responsabilidades da sociedade e o papel do Estado diante das crianças pequenas”. Assim, é indispensável que o professor faça observações, organizando o trabalho educativo. De acordo com Brasil (2002, p. 30).

A interação com crianças da mesma idade e de idades diferentes em situações diversas como fator de promoção da aprendizagem e do desenvolvimento e da capacidade de relacionar-se;

os conhecimentos prévios de qualquer natureza, que as crianças já possuem sobre o assunto, já que elas aprendem por meio de uma construção interna ao relacionar suas ideias com as novas informações de que dispõem e com as interações que estabelece;

a individualidade e a diversidade;

o grau de desafio que as atividades apresentam e o fato de que devam ser significativas e apresentadas de maneira integrada para as crianças e o mais próximas possíveis das práticas sociais reais;
a resolução de problemas como forma de aprendizagem.

É necessário que lúdico enquanto método eficaz que contribui no processo de aprendizagem e desenvolvimento do aluno na educação infantil, tenha sempre espaço, no entanto é preciso proporcionar um ambiente escolar que seja descontraído para assim, estimular o interesse, a criatividade e a interação dos educandos. De acordo com Almeida (2015, p. 3)

O lúdico é tão importante para o desenvolvimento da criança, que merece atenção por parte de todos os educadores. Cada criança é um ser único, com anseios, experiências e dificuldades diferentes. Portanto nem sempre um método de ensino atinge a todos com a mesma eficácia. Para poder garantir o sucesso do processo ensino-aprendizagem o professor deve utilizar-se dos mais variados mecanismos de ensino, entre eles as atividades lúdicas. Tais atividades devem estimular o interesse, a criatividade, a interação, a capacidade de observar, experimentar, inventar e relacionar conteúdos e conceitos. O professor deve-se limitar apenas a sugerir, estimular e explicar, sem impor, a sua forma de agir, para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo e não por simples imitação. O espaço para a realização das atividades, deve ser um ambiente agradável, e que as crianças possam se sentirem descontraídas e confiantes.

Por meio da ludicidade, os professores podem trabalhar qualquer conteúdo, possibilitando, assim, que a criança desenvolva suas capacidades psicológicas superiores e se apropriem do conhecimento escolar, de formativa, dinâmica e significativa.

Nota-se que a professora ainda demonstra dificuldades em trabalhar o pedagógico de forma lúdica, mas os momentos do brincar estão presentes, tanto livre quanto dirigida em todos os momentos há observações, no brincar livre a criança demonstra uma criatividade bem desenvolvida, exploram todo território, criam situações do cotidiano utilizando os brinquedos ou materiais diversos, até mesmo as cadeiras que

eles transformam em ônibus e descrevem toda a viagem imaginária. Nas brincadeiras dirigidas as crianças aprendem a obedecer a comandos, cooperar umas com as outras, competir de forma prazerosa, são momentos propícios que valorizam as experiências obtidas.

Em resposta à entrevista, P1 informou que *“faz parte do cotidiano pedagógico da sala de aulas estratégicas lúdicas, sem elas as aulas seriam entediantes e desinteressantes para os alunos”*. Caminhando para a vertente da necessidade das atividades prazerosas no cotidiano da escola, P2 diz que *“sempre, pois faz parte do cotidiano pedagógico da sala de aulas estratégicas lúdicas, sem elas as aulas seriam entediantes e desinteressantes para os alunos”*. P3 assevera que *“o cotidiano da educação infantil a brincadeira faz parte do dia a dia das crianças, pois crianças tem que brincar para ter um desenvolvimento saudável”*, deixando a entender que em sua prática pedagógica a ludicidade está presente sempre. Já P4 aduz que *“em todos os momentos coloco a ludicidade como prioridade em meu cotidiano, eu insiro brincadeiras tradicionais, brinquedos prontos e construídos por eles, além de jogos”*. Em sua fala, P4 foi categórica em sua resposta ao afirmar que utiliza brincadeiras, brinquedos e jogos na sala de aula.

Pergunta 3 – Destinada à D: Diretora, qual tipo de formação continuada na área de ludicidade você oferece as professoras?

D: “Fazemos aquilo que está ao nosso alcance. O que ofereceremos são as reuniões constantes com as coordenadoras pedagógicas, que muito falam sobre isso, mas cursos nós nunca oferecemos”.

3.1.6. O que diz a gestora sobre a oferta de formação continuada na área da ludicidade

A etapa da Educação Infantil é muito importante para o pleno desenvolvimento da criança. É justamente nos primeiros anos de escolaridade que as crianças desenvolvem suas capacidades motoras. Nesse contexto, a gestão escolar desenvolve um papel de fundamental importância, ao estabelecer uma dimensão extraordinária da educação, pois o ato de administrar uma instituição de ensino, nas suas variadas vertentes é primordial no processo de desenvolvimento do sujeito aprendiz, porque o

educando não aprende somente na sala, mas sim, em todos os ambientes escolares, e precisa que exista o envolvimento de todas as pessoas nesse processo.

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (Brasil, 2010, p.15).

As instituições de Educação Infantil são espaços de convívio coletivo, privilegiam trocas, acolhimento e aconchego para garantir bem-estar para crianças e adultos que com elas se relacionam e entre si. Os pesquisadores também destacam a importância da interação das crianças com a cultura e com o conhecimento, ou seja, a ampliação de trocas humanas, a partir de experiências no plano do conhecimento, dos afetos, das coisas e das pessoas. As crianças aprendem sobre si (capacidades e limites) e sobre o mundo nas interações sociais e o professor deve ser um mediador não só de cultura, mas de afetos.

É importante asseverar que cada criança enxerga o mundo de uma forma diferente, porque é através do lúdico que ela imprime ao mundo dos adultos o seu modo de decifrar o mundo exterior. Para Kishimoto (2012, p. 32). “A brincadeira consiste em uma atividade de simulação que reforça o significado da vida cotidiana, enquanto processo assimilativo participa do conteúdo da inteligência, á semelhança da aprendizagem”. De acordo com Dallabona e Mendes (2004, p. 107).

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. Se bem aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação crítica do educando, quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade.

A brincadeira auxilia no processo de socialização das pessoas mesmo sendo elas crianças ou adultos, suscita a interação, além de auxiliar no desenvolvimento da identidade, além de revelar a visão de mundo que possui, e contribui na superação dos medos, vergonha, timidez e inibição.

Conforme apresenta o relatório da observação estruturada, a diretora é muito engajada no fazer pedagógico, participa do momento do planejamento e também dá sugestões colaborando para a melhoria do ensino aprendizagem. No entanto, não

apresenta nada de significativo no processo de formação continuada na área de ludicidade aos professores.

Em resposta apresentada à entrevista, a diretora afirma que as ações que a gestão escolar tem desenvolvido com o intuito de estimular a prática do uso da ludicidade por parte dos docentes é *“Fazemos aquilo que está ao nosso alcance. O que ofereceremos são as reuniões constantes com as coordenadoras pedagógicas, que muito falam sobre isso, mas cursos nós nunca oferecemos”*. Assim, fica claro que por diversos motivos a gestão não oferece cursos de formação continuada aos seus docentes.

Pergunta 3 – Destinada às CPs: Quais as atividades ligadas à ludicidade são sugeridas às professoras para contribuir com sua prática pedagógica?

CP1- “A ludicidade carrega em si a semelhança do brincar, isso colabora no processo de ensino e aprendizagem, pois, o brincar é um jogo simbólico, que ajuda a desenvolver a imaginação, a confiança, autoestima, autocontrole, cooperação, a linguagem. Através da brincadeira a criança explora o mundo e exercita vários papéis com os quais interagem no cotidiano, oferecendo ao educador a oportunidade de reelaboração de suas hipóteses e a possibilidade de definir novas propostas de trabalhos. Logo, sugerimos o uso de jogos, de criar brincadeiras com eles”.

CP2 - “A brincadeira é a linguagem universal infantil, é através do faz de conta, que a criança se aproxima do objeto de conhecimento, é brincando que ela pensa, experimenta, interpreta, dialoga e expressa os seus sentimentos”. Assim, sugerimos o uso de músicas, brincadeiras, desenhos”.

CP3 – “As mais variadas possíveis, levando em consideração a realidade dos educandos”.

CP4 – “De todos os tipos, desde as tradicionais até as mais inovadoras”.

3.1.7. O que dizem as coordenadoras pedagógicas sobre as atividades ligadas à ludicidade como contribuição na prática pedagógica

A ludicidade desenvolve um papel de suma importância no processo de ensino-aprendizagem, para que essa influência seja percebida, é necessário que se faça a inter-relação entre a criança, o brincar, o processo de educar e a educação infantil, assim poderá perceber que eles estão interligados e um depende do outro, construindo assim, o desenvolvimento da criança e influenciando o crescimento de um adulto feliz e sadio. A capacidade de criar na infância está intimamente ligado com a riqueza e a diversidade de experiências ao qual elas são expostas e que lhes são oferecidas durante a educação infantil.

Assim, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (Brasil, 2002, p.27) corrobora que o uso da ludicidade na educação infantil contribui de maneira significativa, pois:

A brincadeira favorece a autoestima 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.

A atividade lúdica é muito importante e contribui para a evolução da criança, porque estimula a inteligência, o processo de imaginação, a criatividade, auxilia no exercício de concentração e atenção, favorecendo a formação da motricidade infantil. Esta posição é ratificada por Kishimoto (1998, p. 2), ao referir que:

O brincar é importante para a criança expressar significações simbólicas. Pelo brincar a criança aprende a simbolizar. Ao assumir papéis, ao usar objetos com outras finalidades para expressar significações, a criança entra no processo simbólico. O brincar auxilia o desenvolvimento simbólico. Mas não se trata de entender o símbolo como exercício ou cópia de letras e números em práticas de uso do brinquedo no ensino formal. A criança, ao brincar de fazer compras no mercado, desenvolve a linguagem verbal e quando dispõem de um ambiente preparado, com embalagens de caixas de mantimentos, refrigerantes com rótulos que indicam o nome dos produtos, e utiliza dinheiro que constrói como

moeda de troca, vai penetrando no mundo letrado e gradativamente avançado no processo de simbolização, conhecido como emergência no letramento.

Ao analisar a citação acima, fica claro a importância do ato de brincar para o processo de formação da criança, principalmente em seu aspecto de simbolização, porque é em contato com objetos a criança adota papéis para propagar determinados significados, ela entra no processo simbólico.

A brincadeira é algo próprio da natureza da criança, por isso não é dispensável que se implantem regras rígidas, nem que lhes mande brincar. Então, o brincar se torna algo de extraordinária relevância para o progresso da criança. Quando brinca a criança desenvolve seus aspectos cognitivo e afetivo, além de colaborar no aperfeiçoamento das habilidades motoras. Portanto, o lúdico abrange o brincar, a brincadeira e a atividade individual, coletiva, livre e regrada.

As professoras usam a criatividade com materiais diversos para aquisição da aprendizagem das crianças, foi observado que nesse dia ela trabalhou cores para isso ela pegou caixas forradas nas cores verde, amarela, vermelha e azul, nas caixas, cada aluno deveria colocar bolas com as cores correspondentes, em outro momento a professora dividiu as crianças em duplas cada uma com uma cor e pediu que colocasse as bolas na caixa para ver quem colocaria mais. A maioria participou de maneira divertida outras nem quiseram participar.

Ao analisar as falas das coordenadoras pedagógicas CP1 diz que *“A ludicidade carrega em si a semelhança do brincar, isso colabora no processo de ensino e aprendizagem, pois, o brincar é um jogo simbólico, que ajuda a desenvolver a imaginação, a confiança, autoestima, autocontrole, cooperação, a linguagem. Através da brincadeira a criança explora o mundo e exercita vários papéis com os quais interagem no cotidiano, oferecendo ao educador a oportunidade de reelaboração de suas hipóteses e a possibilidade de definir novas propostas de trabalhos. Logo, sugerimos o uso de jogos, de criar brincadeiras com eles”*, onde o brincar, a brincadeira e os jogos fazem parte da linguagem infantil e por meio deles a criança expressa seus sentimentos, conforme assevera CP2 *“A brincadeira é a linguagem universal infantil é através do faz de conta, que a criança se aproxima do objeto de conhecimento, é brincando que ela pensa, experimenta, interpreta, dialoga e expressa os seus sentimentos. Assim, sugerimos o uso de músicas, brincadeiras, desenhos”*, assim, a

criança não aprende de forma abstrata e bastante prazerosa. Sem deixar explícita quais eram as atividades sugeridas, CP3 afirma que sugere “*As mais variadas possíveis, levando em consideração a realidade dos educandos*” e no mesmo padrão de resposta, CP4 diz que oferece “*De todos os tipos, desde as tradicionais até as mais inovadoras*”.

Pergunta 4: Destinada às Ps: Professora, qual a importância de inserir brincadeiras, brinquedos e jogos no processo de ensino-aprendizagem das crianças?

P1- “Inserir brinquedos, brincadeiras e jogos no processo do aprender é importante porque a criança aprende sem medo, sem imposição. A criança aprende feliz”.

P2- “Os jogos e brincadeiras são importantes, pois através deles as crianças aprendem brincando, já que faz parte do seu dia a dia, na sala de aula os jogos e brincadeiras devem ser direcionados ao aprendizado e o desenvolvimento pedagógico da criança”.

P3 – “A brincadeira é importante para o processo ensino–aprendizagem porque enquanto a criança revive suas emoções, tais como alegria, medos, e seus conflitos, permitindo assim o desenvolvimento dos valores humanos como o companheirismo, amizade, solidariedade, respeito ao próximo, a ter tolerância, e escutar o outro”.

P4 – “Através dos jogos o aluno tem mais facilidade de aprender, pois aprendem de forma livre, descontraída e em conjunto com seus colegas, contribuindo assim para o desenvolvimento integral”.

3.1.8. O que dizem as professoras sobre a importância de inserir brincadeiras, brinquedos e jogos no processo de ensino-aprendizagem

O brinquedo e o brincar pode ser entendido como um "objeto suporte da brincadeira", então, nesse cenário o uso do brinquedo estará representado por diversos objetos que auxiliarão no processo. Há duas qualificações para os brinquedos, podendo ser: estruturados e não estruturados. Quando se refere aos brinquedos estruturados são

aqueles comprados em lojas, ou adquiridos prontos, exemplos clássicos: piões, bonecas, carrinhos e tantos outros.

Já os brinquedos chamados de não estruturados são aqueles que são produzidos, de forma artesanal e não industrial, a sua matéria prima em geral é pau ou pedras, que nas mãos das crianças adquirem novo significado, passando assim a ser um brinquedo. De acordo com Brasil (2012, p. 7),

outra contribuição do brincar está no âmbito escolar, pois do ponto de vista didático, as brincadeiras promovem situações em que as crianças aprendem conceitos, atitudes e desenvolvem habilidades diversas, integrando aspectos cognitivos, sociais e físicos. Podem motivar as crianças para se envolverem nas atividades e despertam o interesse pelos conteúdos curriculares.

O brincar, a brincadeira e os jogos se tornam importantes no processo de desenvolvimento da criança, no momento que vão surgindo de forma gradativa na vida da criança. Estes são elementos elaborados que proporcionarão experiências, possibilitando a conquista e a formação da sua identidade. É no faz-de-conta a criança preenche necessidades que ela tem e que essas necessidades vão se modificando à medida que ocorre a maturação da mesma.

De acordo com Piaget (1976, p 97), quando a criança brinca, “[...] imagina e assimila o mundo da sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois, sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui”. Queiroz, Maciel e Branco (2006, p.170), afirmam que:

A partir da brincadeira, a criança constrói sua experiência de se relacionar com o mundo de maneira ativa, vivencia experiências de tomadas de decisões. Em um jogo qualquer, ela pode optar por brincar ou não, o que é característica importante da brincadeira, pois oportuniza o desenvolvimento da autonomia, criatividade e responsabilidade quanto a suas próprias ações.

Foi notado que na sala havia um cantinho com brinquedos e as crianças podiam manuseá-los. Notou-se também que na prática pedagógica de todas as professoras, de uma forma ou de outra, havia a ludicidade inserida no cotidiano das crianças, demonstrando que as docentes se importam com a aplicação dos conceitos de ludicidade e logo, o uso de brinquedos, brincadeiras e jogos.

Ao analisar as respostas à entrevista dadas pelas professoras no que concerne à importância de inserir brincadeiras, brinquedos e jogos no processo de ensino-aprendizagem é muito importante conforme assevera P1 *“Inserir brinquedos, brincadeiras e jogos no processo do aprender é importante porque a criança aprende sem medo, sem imposição. A criança aprende feliz”*. Os jogos e brincadeiras são muito importantes como bem fala P2 *“Os jogos e brincadeiras são importantes, pois através deles as crianças aprendem brincando, já que faz parte do seu dia a dia, na sala de aula os jogos e brincadeiras devem ser direcionados ao aprendizado e o desenvolvimento pedagógico da criança”*. Ao liberar suas emoções por meio das brincadeiras, as crianças aprendem como colocado por P3 *“A brincadeira é importante para o processo ensino–aprendizagem porque enquanto a criança revive suas emoções, tais como alegria, medos, e seus conflitos, permitindo assim o desenvolvimento dos valores humanos como o companheirismo, amizade, solidariedade, respeito ao próximo, a ter tolerância, e escutar o outro”*. O uso de jogos facilita a aprendizagem e a torna mais leve como diz P4 *“Através dos jogos o aluno tem mais facilidade de aprender, pois aprendem de forma livre, descontraída e em conjunto com seus colegas, contribuindo assim para o desenvolvimento integral”*.

Pergunta 5 – Destinada às Ps: Professora, como a brincadeira é utilizada na creche Sofia Peltier?

P1- *“Na Creche Sofia Peltier as brincadeiras são utilizadas de diversas formas: através de músicas e movimentos gesticulados, brincadeiras dirigidas pelo professor, livremente e através de brinquedos a disposição”*.

P2- *“Na Creche Sofia Peltier os professores usam de criatividade, usando materiais diversos para realização do aprender brincando”*.

P3- *“Posso falar da minha ação enquanto educadora na creche Sofia, uso o brincar da hora que chego até a hora que saio, pois acredito que não podemos conceber Educação Infantil sem brincar”*.

P4 - *“É utilizada no dia a dia, através de contação/encenação de histórias infantis, música e movimento, além de brincadeiras e brinquedos diversos”*.

3.1.9. O que dizem as professoras sobre como são utilizadas as brincadeiras na creche

O docente deve encarar o brincar como uma atividade de cunho espontâneo e que pode ser dirigida e ter objetivos pré-estabelecidos com a utilização do movimento físico, mental, emocional ou a combinação dos três. O jogo/brincadeira pode admitir à criança fantasiar, inventar e provar neste universo.

Quando brinca, a criança tem a oportunidade de mostrar e ampliar as suas experiências, além de demonstrar todo seu potencial, poderá viver novas emoções, se expressar e também desenvolver suas habilidades e capacidades. Diante disso, o professor expressa o seu conceito de lúdico. A brincadeira é um espaço de inovação, de criação para a criança. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (Brasil, 2002, p.29) afirma:

Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos regras sociais.

A ludicidade é a melhor maneira de estimular a criatividade, os conhecimentos, raciocínio das crianças utilizando jogos, música, dança, mímica. A finalidade é ensinar e aprender de forma prazerosa, ou seja, se divertindo e interagindo com os outros. O ato de brincar é tido como uma extraordinária fonte de desenvolvimento e aprendizado. Segundo Cunha (2016, p.125):

[...] brincando que a criança mergulha na vida, podendo ajustar-se as expectativas sociais e familiares. Não podendo esquecer que a autoestima pode modificar-se significativamente, ser fortalecida e através de experiências emocionais e cognitivas que o brincar oferece, e, assim, as crianças podem se beneficiar em seu crescimento pessoal.

Toda prática pedagógica é realizada de forma lúdica, foi observado o uso dos cantinhos pedagógicos, os quais acontece numa vez por semana, cada professor fica responsável por um cantinho que pode ser cineminha, circuito psicomotor, música e

movimento, jogos, e outros as crianças vão passando por estas salas um grupo de cada vez. Observa-se que os alunos aproveitam ao máximo esses cantinhos, pois são dinâmicos, interativos, são situações lúdicas e prazerosas.

Ao analisar as respostas à entrevista das professoras sobre como a brincadeira é utilizada na creche Sofia Peltier, P1 diz que *“Na Creche Sofia Peltier as brincadeiras são utilizadas de diversas formas: através de músicas e movimentos gesticulados, brincadeiras dirigidas pelo professor, livremente e através de brinquedos a disposição”*. Utilizando-se de sua criatividade P2 diz que *“Na Creche Sofia Peltier os professores usam de criatividade, usando materiais diversos para realização do aprender brincando”*. Compreendo a importância do brincar a todo momento, P3 afirma que *“Posso falar da minha ação enquanto educadora na creche Sofia, uso o brincar da hora que chego até a hora que saio, pois acredito que não podemos conceber Educação Infantil sem brincar”*. A ludicidade precisa ser utilizada no cotidiano, conforme diz P4 *“É utilizada no dia a dia, através de contação/encenação de histórias infantis, música e movimento, além de brincadeiras e brinquedos diversos”*.

3.2. Estratégias lúdicas utilizadas em sala de aula na educação infantil

Os jogos, brinquedos e brincadeiras são muito importantes para as crianças. Pois, no momento que a criança brinca e joga, ela experimenta, descobre, idealiza, constrói e instiga a sua curiosidade, além de estimular a autoconfiança e a autonomia. As brincadeiras na Educação Infantil auxiliam a criança a aprender a viver em grupo e a suportar as possíveis frustrações que a vida pode lhe impor, além de ajudar no processo de concentração e atenção. Então, pode-se asseverar que a brincadeira é imprescindível para a saúde física, emocional e intelectual da criança.

Deve-se salientar que a brincadeira e o brincar estão intimamente ligados ao lúdico e tal temática tem sido bastante debatida nos últimos anos por estudiosos e pesquisadores da área da educação. Vale ressaltar que sobre o uso de jogos, brinquedos e o brincar na Educação Infantil existem uma concordância entre boa parte dos pesquisadores a de que estes meios constituem-se como ferramentas extraordinárias para o desenvolvimento da criança. A origem da brincadeira se remonta desde a pré-história com comemorações alusivas ao início da caça, danças, invocações aos deuses e foi sistematizada em 1774 na Alemanha.

Pergunta 6: Destinada às Ps: Professora, quais as estratégias lúdicas utilizadas em sala de aula para potencializar a aprendizagem?

P1- “Músicas e movimento, blocos lógicos, brinquedos diversos, tampinhas para fazer empilhamento, cantiga de roda, estátua, mímica, pesca, massa de modelar e outros”.

P2- “Danças e contos com músicas diversas, brinquedos, materiais reciclados e principalmente a criatividade do professor”.

P3 – “Uso brincadeiras, músicas, brinquedos não estruturados, estou tentando usar o brincar heurístico (mas ainda falta muito conhecimento a respeito desta prática). Gosto de jogos de memória, cooperativos”.

P. 4 – “Música e dança, brincadeira ao ar livre, utilização de materiais diversos”.

3.2.1. O que dizem as professoras sobre quais são as principais brincadeiras, jogos e brinquedos utilizados

O lúdico está inteiramente agregado às pessoas que têm emoções e que sejam instintivos em suas ações. Compreende atividades que não possuem cunho de compromisso, que são descontraídas e que não são obrigadas sem a vontade alheia. Uma característica marcante é que é livre de pressões e avaliações. Ao afirmar que a atividade lúdica possui um caráter livre, é exatamente essa característica que permite com que o sujeito se entregue à atividade sem se preocupar com nada.

Então, pode-se afirmar que essas atividades enquanto possuidoras de características livres a brincadeira, o jogo, o lazer, são modelos daquilo que a atividade lúdica tem de melhor, não apenas restringindo a atividades infantis.

Partindo desse pressuposto, é de grande relevância sobressaltar que o lúdico possui um papel de grande valia no ato de inventar, descobrir e redescobrir, transportando à descoberta, à invenção e à resolução de problemas.

De acordo com Brasil (2017, p. 36)

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua

imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.

Sobre a importância da ludicidade para o desenvolvimento humano e conseqüentemente para o desenvolvimento do educando e da processo de ensino e aprendizagem, Elkonin (1998, p. 83), afirma que “há tempos o jogo dos animais e do homem despertou o interesse de filósofos, pedagogos e psicólogos, mas só em fins do século XIX foi objeto de uma investigação psicológica específica por Gross”.

As brincadeiras, os brinquedos e os jogos possuem grande relevância para a formação da criança, além de ser fundamental a atividade para provocar o desenvolvimento psíquico da criança que se encontra em idade escolar. Os jogos e as atividades lúdicas irão influenciar de forma significativa na formação do indivíduo, estimulando a imaginação, fantasia e pensamento realista de acordo com (Vigotski, 1998, p. 117-118):

A diferença consiste em que no pensamento realista a pessoa se dá conta dos objetivos, das tarefas e dos motivos principais [...] o pensamento realista é consciente, ao passo que a fantasia é, basicamente, subconsciente [...] A consciência realista desenvolvida prepara nossa atividade relacionada com a realidade. A imaginação é uma atividade que, neste sentido, manifesta por completo o princípio do prazer, ou seja, sua função é outra [...] Portanto, esses autores consideram a imaginação, em suas formas primárias, como uma atividade subconsciente, como uma atividade que serve não ao conhecimento da realidade, mas à obtenção de prazer, como uma atividade não social, de caráter não comunicável.

O autor Winnicott (1975, p. 80) chama atenção para a importância da experiência de brincar, segundo ele, “é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo [...] o brincar conduz naturalmente à experiência cultural, e na verdade constitui seu fundamento”. É importante enfatizar que tão somente a brincadeira ou o jogo, de forma isolada, não adquirem a função lúdica e que é somente a criança que consegue transformar este momento de brincar em algo lúdico.

Conforme percebido durante o período de observação as professoras proporcionam um espaço com brinquedos e vídeo, as professoras utilizam da música, contam histórias, tem música com movimento, jogos, as crianças gostam muito

interagem, aprendem a cooperar e relacionar-se. Esse é um momento de grande importância, já que a ludicidade contribui para os desenvolvimentos físico e mental, o brincar proporciona habilidades para a vida futura. As brincadeiras e os jogos estão sempre presentes, as crianças manuseiam brinquedos e outros materiais, criando assim um mundo imaginário de acordo a faixa etária delas.

Ao analisar as respostas à entrevista, as professoras afirmaram sobre quais as principais brincadeiras, jogos e brinquedos utilizados na prática pedagógica que utilizam “ *Músicas e movimento, blocos lógicos, brinquedos diversos, tampinhas para fazer empilhamento, cantiga de roda, estátua, mímica, pesca, massa de modelar e outros*” P1. Notou-se que P2 utiliza “*Danças e contos com músicas diversas, brinquedos, materiais reciclados e principalmente a criatividade do professor*”, importante observar que P2 fala sobre a criatividade do professor que é um elemento de suma importância. Alguns professores são mais ousados e buscam utilizar técnicas menos tradicionais, como é o caso de P3 “*Uso brincadeiras, músicas, brinquedos não estruturados, estou tentando usar o brincar heurístico (mas ainda falta muito conhecimento a respeito desta prática). Gosto de jogos de memória, cooperativos*”. De maneira mais simples P4, descreve que usa “*Música e dança, brincadeira ao ar livre, utilização de materiais diversos*”.

Pergunta 4 – Destinada à D: Quais são os jogos, brincadeiras e brinquedos que são utilizados como estratégia lúdica na Creche Sofia Peltier?

D – “Os jogos, brincadeiras e brinquedos, são recursos e estratégias eficazes, apropriados. Ao mesmo tempo que a brincadeira é algo espontâneo, permite que as crianças se aproximem de regulamentos, se tornando um meio de apropriação da realidade, capaz de desenvolver a imaginação, a fala, o pensamento e a interação com o outro. Além de ser uma atividade intrínseca à infância a aprendizagem através da brincadeira, é prazerosa”.

3.2.2. O que diz a gestora sobre o uso dos jogos, brincadeiras e brinquedos que são utilizados em sala de aula.

O uso das brincadeiras, brinquedos e jogos na Educação Infantil, permitem que as crianças se expressem por meio da prática cotidiana de atividades conduzidas que as fazem fortalecer suas competências motoras, cognitivas e sociais. Nesse contexto, o RCNEI (2002, p.22) ensina que:

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

Assim, pode-se perceber que, instigar o uso de brincadeiras, brinquedos e jogos na sala de aula, favorece um maior contato e comunicação entre as crianças, permitindo que elas se relacionem e comuniquem-se com outras pessoas, possibilitando assim, que se expressem, demonstrando suas angústias e alegrias. Brincar é também uma das formas de socialização que se propõe na escola, pois brincando as crianças aprendem a conviver em sociedade.

Através dos brinquedos e brincadeiras a criança é envolvida nos jogos e conseqüentemente, desperta a necessidade de dividir com o outro. Mesmo que o outro se apresente como adversário do jogo, estabelece-se a relação de parceria. Relação esta que expõe as potencialidades dos participantes.

O ato de brincar e jogar auxiliará o educando, criando oportunidades que auxiliarão no desenvolvimento de capacidades primordiais na sua futura atuação profissional, dentre elas pode-se destacar: a afetividade, a atenção, a concentração, entre outras habilidades perceptuais psicomotoras. Kishimoto (2012 p.1) diz que:

O brincar é a atividade principal do dia a dia para as crianças. Pois neste momento a criança toma decisões, expressa sentimentos, valores, conhece a si, os outros e o mundo, repete ações prazerosas, partilhar brincadeiras com o outro, expressa sua individualidade e identidade, explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura para compreendê-lo, usar o corpo, os sentidos, os movimentos, as várias linguagens para experimentar

situações que lhe chamam a atenção, solucionar problemas e criar. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância que coloca a brincadeira como a ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver.

As professoras trabalham com as crianças no tatame. As brincadeiras e os jogos estão sempre presentes, as crianças manuseiam brinquedos e outros materiais, criando assim um mundo imaginário de acordo a faixa etária delas.

As professoras usam a criatividade com materiais diversos para aquisição da aprendizagem das crianças, foi observado que nesse dia ela trabalhou cores para isso ela pegou caixas forradas nas cores verde, amarela, vermelha e azul, nas caixas, cada aluno deveria colocar bolas com as cores correspondentes, em outro momento a professora dividiu as crianças em duplas cada uma com uma cor e pediu que colocasse as bolas na caixa para ver quem colocaria mais. A maioria participou de maneira divertida outras nem quiseram participar.

Ao analisar a resposta da diretora, quando a mesma afirmou que *“Os jogos, brincadeiras e brinquedos, são recursos e estratégias eficazes, apropriados. Ao mesmo tempo que a brincadeira é algo espontâneo, permite que as crianças se aproximem de regulamentos, se tornando um meio de apropriação da realidade, capaz de desenvolver a imaginação, a fala, o pensamento e a interação com o outro. Além de ser uma atividade intrínseca à infância a aprendizagem através da brincadeira, é prazerosa”*. Percebe-se ela compreende a grande importância do uso da ludicidade e que é um recurso estratégico e eficaz.

Pergunta 4 – Destinada às CPs: Quais as sugestões de estratégias lúdicas que a coordenação pedagógica tem apresentado as professoras?

CPI- “A brincadeira é algo inerente à Educação Infantil, na Creche Sofia, a brincadeira faz parte do planejamento. As crianças têm oportunidade de brincar e explorar seus conhecimentos, através de brincadeiras livres e dirigidas, parquinhos, cantinhos educativos, jogos que incluem atividades psicomotoras”.

CP2- “A brincadeira acontece de forma dirigida pelos educadores e livre, onde a criança manuseia o brinquedo, fantasia, interage com o outro, cria, experimenta, explora espaços, vive a infância”.

CP3- Na Educação Infantil se aprende brincando e se brinca aprendendo, portanto, as propostas lúdicas utilizando jogo, brincadeiras são fundamentais para a consolidação das aprendizagens infantis, pois o faz de conta aproxima a criança da realidade e a faz interpreta-la e ir se apropriando de conhecimentos do mundo que a cerca.

CP4- A ludicidade é uma das formas do desenvolvimento das crianças, sendo que o brinquedo dá suporte na prática docente para um aprendizado mais prazeroso, portanto é sugerido que se lance mão dos cantinhos pedagógicos que englobam vários tipos de atividades lúdicas e proporciona momentos de socialização com todas as turmas, assim, sugerimos o uso de brincadeiras tradicionais, de brinquedos construídos por eles mesmos, atividades com criatividade e movimento”

3.2.3. O que dizem as coordenadoras pedagógicas sobre as sugestões de estratégias lúdicas que a coordenação pedagógica tem apresentado as professoras

Desde o momento em que a criança expressa seus primeiros momentos até a ação de imitar os adultos, ela está adequando ao mundo exterior. Com o avançar da idade, aumenta a necessidade de reproduzir o mundo real que está além do seu imaginário, a exemplo de quando a criança brinca de ‘polícia’, de ‘casinha’, de ‘médico’, está adequando a situação imaginária a papéis sociais já visualizados pelas mesmas. É por meio da utilização das brincadeiras, dos brinquedos e dos jogos que as crianças, tem a possibilidade de estimular e liberar a sua imaginação, é por meio da ludicidade que ela se apropria e de alguma forma se intervém no mundo em que está inserida.

De acordo com Brasil (2012, p.11):

O brincar ou brincadeira - considerados com o mesmo significado nesse texto - é a atividade principal da criança. Sua importância reside no fato de ser uma ação livre, iniciada e conduzida pela criança, com a finalidade de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si mesma, os outros e o mundo em que vive.

As brincadeiras que são oferecidas à criança devem estar de acordo a estimular a sua imaginação, minimizar suas angústias, recriar o mundo, bem como criar possibilidades infinitas de internalização da cultura mediante a vivência da prática social mediada pelo outro.

Ser acolhido, respeitado e atendido em suas necessidades, explorar o mundo, brincar com alguém, são recursos que promovem o desenvolvimento infantil. Na interação com o outro, no confronto com os parceiros mais experientes vai-se mudando a forma de agir, pensar e sentir e nesse contexto o clima afetivo da relação professor/criança é fundamental.

É necessário enfatizar que o brincar e o jogar favorecem o desenvolvimento da autoconfiança da criança ao permitir que essa faça suas escolhas sempre que possível for. Brincando ela aprende a fazer coisas por conta própria e aprende também a ter autocontrole para a vida do ser humano.

Kishimoto (1998, p.13) explica que:

Se brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalece a incerteza do ato e não se buscam resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação docente, buscam-se resultados em relação à aprendizagem de conhecimentos e noções ou, mesmo, ao desenvolvimento de algumas habilidades. Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para tornar-se material pedagógico. Um mesmo objeto pode adquirir dois sentidos conforme o contexto em que se utiliza: brinquedo ou material pedagógico.

A brincadeira, os brinquedos e os jogos quando bem utilizados podem cumprir um importante papel no processo de ensino e aprendizagem, ultrapassando o lúdico e atingindo o seu papel educativo nas aulas. Quando bem explorado dentro da prática pedagógica do professor e do aluno, se torna uma ferramenta poderosa.

Durante o processo de observação aconteceram reuniões com a equipe pedagógica onde as coordenadoras ressaltaram que houveram mudanças no formulário do plano de unidade, já que esse ano está sendo colocado em prática todas as normas da BNCC, essa mudança deixou as professoras apreensivas apesar de que segundo afirma a coordenadora estarem sendo preparadas através de estudos durante todo o ano de 2019.

Todo o planejamento foi pautado no ensinar brincando, a coordenação falou sobre a importância dos jogos e brincadeira no dia a dia das crianças, já que é um dos seis direitos fundamentais para a criança segundo a BNCC. Durante o planejamento cada professora escuta e dá ideias de como desenvolver o trabalho contribuindo com sugestões para melhorias no fazer pedagógico. Nota-se que há colaboração entre professoras e coordenadoras na construção da prática pedagógica.

Analisando a fala das coordenadoras, pode-se perceber que a o lúdico é contemplado e que as brincadeiras são utilizados no cotidiano da sala de aula de forma livre e direcionada também, conforme a fala de CP1 *“A brincadeira é algo inerente à Educação Infantil, na Creche Sofia, a brincadeira faz parte do planejamento. As crianças têm oportunidade de brincar e explorar seus conhecimentos, através de brincadeiras livres e dirigidas, parquinhos, cantinhos educativos, jogos que incluem atividades psicomotoras”*, para CP2 *“A brincadeira acontece de forma dirigida pelos educadores e livre, onde a criança manuseia o brinquedo, fantasia, interage com o outro, cria, experimenta, explora espaços, vive a infância”*. CP3 assevera que sugere às professoras o uso de brinquedos e brincadeiras que estejam dentro do cotidiano das crianças pois, *“Na Educação Infantil se aprende brincando e se brinca aprendendo, portanto, as propostas lúdicas utilizando jogo, brincadeiras são fundamentais para a consolidação das aprendizagens infantis, pois o faz de conta aproxima a criança da realidade e a faz interpreta-la e ir se apropriando de conhecimentos do mundo que a cerca, dessa forma, sugerimos às professoras que lancem mão de brinquedos e brincadeiras que estejam no cotidiano das crianças”*. CP4 sugere e defende o uso de brincadeiras tradicionais e de brinquedos que sejam construídos pelas crianças, como fica claro em sua fala *“A ludicidade é uma das formas do desenvolvimento das crianças, sendo que o brinquedo dá suporte na prática docente para um aprendizado mais prazeroso, portanto é sugerido que se lance mão dos cantinhos pedagógicos que englobam vários tipos de atividades lúdicas e proporciona momentos de socialização com todas as turmas, assim, sugerimos o uso de brincadeiras tradicionais, de brinquedos construídos por eles mesmos, atividades com criatividade e movimento”*.

Pergunta 5: Destinada à D: Quais as ações que a gestão escolar tem desenvolvido com o intuito de estimular a prática do uso da ludicidade por parte dos professores?

D: “Oficinas, seminários, compra de materiais didáticos, fazendo campanha para arrecadação de brinquedos”.

3.2.4. O que diz a gestora sobre as ações que a gestão escolar tem desenvolvido com o intuito de estimular a prática do uso da ludicidade por parte dos professores

Quando a criança brinca exercita suas potencialidades, o funcionamento do pensamento adquire conhecimento sem estresse ou medo, desenvolve a sociabilidade, cultiva a sensibilidade e se desenvolve social, intelectual e emocionalmente. O lúdico se torna importante, porque se a criança tiver contato desde cedo com os jogos e as brincadeiras lúdico, com os jogos, seguramente quando chegar à fase adulta não apresentará muitos problemas no processo de socialização e de interação, porque conseguirá ter uma maior desenvoltura no momento da comunicação. O ato de brincar tem efeitos bastante benéficos, dentre eles a flexibilidade na solução de problemas e a busca de novas alternativas de ação, auxilia na concentração.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional na Educação Infantil (Brasil, 2002, p. 23):

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

Uma unidade escolar que têm uma proposta muito fechada, composto somente por atividades pedagógicas, sem contemplar as brincadeiras e a ludicidade acaba não permitindo o processo de liberdade de criação das crianças. Nesse contexto, a gestão desenvolverá um papel de suma importância ao orientar os docentes da necessidade de se reservar um tempo para o brincar das crianças.

Assim, o professor precisa ser um mediador, alguém que articula, auxiliando na construção de um espaço lúdico, e contribuindo na organização do espaço físico. O papel do docente deverá sempre ser o de colaborador dos jogos e das brincadeiras,

agindo como um facilitador do processo.

Souza (2012, p.09) considera que:

O brincar deve ser estimulado proporcionando à criança, a descoberta do mundo. Espaços infantis devem proporcionar dinâmicas alegres e criativas para que a criança se sinta feliz nesse ambiente novo e de descoberta. Os adultos que também se fazem presentes nesse ambiente devem estar preparados para agir de forma contributiva no desenvolvimento dessas crianças.

O professor tem que exercer sua prática pedagógica de forma consciente, estabelecendo objetivos e metas ao qual pretenda obter ao executar suas atividades, organizando o espaço com materiais indispensáveis e adequados, onde os tempos não sejam controlados. Então, nesse contexto o papel do educador será o de expandir as experiências das crianças.

Identificou-se durante o processo de observação estruturada que as professoras trabalham em parceria com a gestão, que sempre no primeiro momento realizam socialização com todas as crianças da creche, é um momento muito aconchegante, e divertido e há uma boa interação entre a gestora, as professoras e as crianças. Percebeu-se que a gestora estimula as professoras para trabalhar com o lúdico e se coloca sempre a disposição para contribuir nesse processo, mesmo com as dificuldades do cotidiano.

Em resposta apresentada à entrevista, a diretora afirmou que oferece “*Oficinas, seminários, compra de materiais didáticos, fazendo campanha para arrecadação de brinquedos*”, assim, fica bastante claro que nessa unidade escolar a ludicidade é incentivada e contemplada pela gestão e que mesmo com as adversidades encontradas, a gestão está sempre apoiando e incentivando.

Pergunta 6: Destinada à D: Qual a concepção de lúdico que a gestão escolar apresenta?

D: “Todas, as atividades realizadas com as crianças devem ter o foco na ludicidade, pois a criança aprende brincando”.

3.2.5. O que diz a gestora sobre a concepção de lúdico que a gestão escolar apresenta

A criança precisa ser vista e entendida como um sujeito social, histórico e que faz parte de uma estrutura familiar que está no cerne de uma sociedade, que possui cultura e está situada em um determinado momento histórico. E nesse contexto, é indispensável que os professores entendam suas expectativas e tenham um olhar diferenciado e sensível na sua prática pedagógica. Então, o lúdico será um elo de ligação poderoso que ajuda os docentes que tem o desejo de ver mudanças em suas formas de ensinar.

Brasil (2002, p. 28-9) destaca que:

As situações lúdicas, competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos que solicitam a atenção do aluno na tentativa de executá-los de forma satisfatória e adequada. Elas incluem, simultaneamente, a possibilidade de repetição para manutenção e por prazer funcional e a oportunidade de ter diferentes problemas a resolver. Além disso, pelo fato de o jogo constituir um momento de interação social bastante significativo, as questões de sociabilidade constituem motivação suficiente para que o interesse pela atividade seja mantido.

O lúdico vem do latim *ludus* e denota jogo. E quando se refere a jogo engloba-se brinquedos, o brincar e os jogos. Os elementos se constituem uma maneira de linguagem dos humanos, além de se configurar uma oportunidade de aprendizagem para os educandos. Como cita Gomes (2004, p. 145-146), seria o lúdico:

Expressão humana de significados da/na cultura referenciada no brincar consigo, com o outro e com o contexto. Por essa razão, o lúdico reflete as tradições, os valores, os costumes e as contradições presentes em nossa sociedade. Assim, é construído culturalmente e cercado por vários fatores: normas políticas e sociais, princípios morais, regras educacionais, condições concretas de existência. Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade.

Quando se fala em atividade lúdica, pode-se afirmar que são atividades que oferecem prazer aos que praticam, podendo ser crianças ou não. Por isso, para Luckesi (2015, p. 51): O lúdico está no imaginário das pessoas, é totalmente subjetivo:

O lúdico é o modo de ser do homem no transcurso da vida, o mágico, o sagrado, o artístico, o científico, o filosófico, o jurídico são expressões da experiência lúdica constitutiva da vida. O lúdico significa a experiência de ‘ir e voltar’, ‘entrar e sair’, ‘expandir e contrair’, ‘contratar e romper contratos’, o lúdico significa a construção criativa da vida enquanto ela é vivida. O lúdico é um fazer o caminho enquanto se caminha, nem se espera que ele esteja pronto, nem se considera que ele ficou pronto, este caminho criativo foi feito e está sendo feito com a vida no seu ‘ir e vir’, no seu avançar e recuar. Mais: não há como pisar as pegadas feitas, pois que cada caminhante faz e fará novas pegadas. O lúdico é a vida se construindo no seu movimento.

O lúdico deve ser conceituado de maneira mais vasta, pois é a vida se erguendo no seu movimento, deve-se chamar atenção que a cada atividade executada, e que a cada tempo que as crianças têm de brincadeiras, de jogos, de prazer, elas estão se desenvolvendo e construindo as suas vidas. Ao brincar as crianças encenam, demonstrando sua alegria no ato de brincar, nesse contexto a brincadeira pode ser uma invenção ou somente uma repetição do mundo adulto. Conseguem imprimir de forma tá natural aquilo que estão sentindo e o que está acontecendo no seu contexto social.

Jogos e brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem e nesse contexto, percebeu-se que a gestão da unidade possui um alinhamento muito grande nessa questão, pois compreende que a criança precisa brincar e que o processo de aprendizagem nessa faixa etária em especial, é beneficiado com a utilização de brincadeiras, brinquedos e jogos.

Em resposta apresentada à entrevista, a diretora afirma que a concepção de lúdico da gestão é que *“Todas, as atividades realizadas com as crianças devem ter o foco na ludicidade, pois a criança aprende brincando”*.

3.3. As contribuições da brincadeira na educação infantil como ferramenta para o desenvolvimento infantil

Desde cedo na escola, a criança tem a precisão de brincar como mecanismo de auxílio no processo de socialização e de interação, sendo a brincadeira uma atividade essencialmente humana onde as crianças são inseridas, permitindo-lhe a construção, a assimilação e a recriação de experiências sociocultural.

Nas escolas de educação infantil o educador acaba se tornando um verdadeiro parceiro mais experiente das crianças, tendo como função assegurar e propiciar um ambiente agradável, aprazível, saudável e que não tenha espaço para atos discriminatório. O professor é essencial nesse processo, porque o ato de educar não é apenas transmitir informações e conteúdo ou mostrar apenas um caminho, vai muito além disso, é função da educação proporcionar instrumentos para que o educando possa escolher entre muitos caminhos.

Pergunta 8: Destinado a todos os participantes: Como as brincadeiras podem contribuir para o desenvolvimento infantil?

P1- “As brincadeiras tornam a aula divertida, leve, alegre, lúdica, as crianças amam, além de prender a atenção delas”.

P2 – “Na minha concepção a criança que brinca pode ser mais feliz, realizada, espontânea, alegre, comunicativa, entre outras características positivas que auxiliam no desenvolvimento infantil, podendo torná-la assim um ser mais humano, cooperativo e sociável”l.

P3 – “Acredito que contribui para o desenvolvimento psicomotor, intelectual e social”.

P4 - “A criança é um ser brincante e os jogos e brincadeiras são de imensa importância para o aprendizado prazeroso, é bom para a criança e também para o professor pois melhora a efetividade e o desenvolvimento no todo”.

D – “A Criança que brinca, ela se torna uma criança saudável, melhora suas emoções, dicção, tem noção de espaço, equilíbrio corporal, lateralidade entre outros”.

CPI- “A criança aprende brincando, logo, todos os conteúdos devem ser permeados pelo lúdico, e essa observação é realizada no momento do planejamento semanal em conversas com as professoras sobre as experiências vivenciadas com seus alunos”.

CP2- “A ludicidade carrega em si a semelhança do brincar, isso colabora no processo de ensino aprendizagem, pois, o brincar é um jogo simbólico, que ajuda a desenvolver a imaginação, a confiança,

autoestima, autocontrole, cooperação, a linguagem. Através da brincadeira a criança explora o mundo e exercita vários papéis com os quais interagem no cotidiano, oferecendo ao educador a oportunidade de reelaboração de suas hipóteses e a possibilidade de definir novas propostas de trabalhos”.

CP3 - A brincadeira é a linguagem universal infantil é através do faz de conta, que a criança se aproxima do objeto de conhecimento, é brincando que ela pensa, experimenta, interpreta, dialoga e expressa os seus sentimentos. Avalia-se por meio dos registros no diário de classe, no dia a dia em sala de aula principalmente crianças com necessidades especiais.

CP4 - A criança não aprende de forma abstrata, ela precisa se apropriar dos objetos que são os lúdicos para a aquisição do processo de aprendizagem e desenvolvimento. Pode observar através dos relatos dos professores, observando as crianças em diversas situações.

3.3.1. O que dizem as professoras, gestora e coordenadoras sobre como as brincadeiras podem contribuir para o desenvolvimento infantil

É evidente a grande importância da construção do conhecimento por meio do lúdico, pois ele contribui de forma significativa para o desenvolvimento cognitivo infantil, pois ao brincar a criança amplia as possibilidades de ação no mundo, consegue interagir com outras crianças e qualifica o processo de construção de seu conhecimento. A brincadeira deve acontecer de forma natural, espontânea e se constitui em elemento de escuta para o conhecimento das necessidades de seus alunos.

Nesse contexto, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (Brasil, 2002, p.27) assevera que:

A brincadeira é uma linguagem que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não-brincar. Dessa forma a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação, isto é, aquele que brinca tem domínio sobre a linguagem simbólica. Portanto é preciso ter a consciência da

diferença existente na brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se.

Por meio do brincar, das brincadeiras e dos jogos a ludicidade se manifesta e se faz presente nas salas de aula. Assim, quando o docente for lançar mão dessa ferramenta, é muito importante que a sua utilização não seja vista como um mero passa tempo, tendo inclusive, objetivos que devem ser alcançados. E nesse contexto, o educador deve atuar como mediador.

Kunz (2015, p.18) aponta que:

A criança precisa se encontrar na brincadeira, com outras crianças ou mesmo sozinha, como uma participante ativa, com força e prazer de decidir, de mudar, enfim, de inventar e criar. O brincar, em suma, é para ela um “Se-movimentar criativo”. É perceptível que a criança com saúde tem sempre um enorme prazer em “Se-movimentar”. A base deste seu “Se-movimentar” está na necessidade de brincar. Mesmo “correndo à toa” ela está brincando, experimentando-se como ser humano livre e criativo, que se manifesta pela liberdade, decidindo suas realizações e possibilitando a construção de sentidos e significados naquilo que realiza. Crianças adoram pintar, desenhar quando lhes são oferecidos materiais necessários para isso. Assim, é possível verificar que também nessa atividade elas se envolvem brincando e é muito triste quando um adulto passa ao lado delas quando estão desenhando e as adverte para que parem de brincar e desenhem algo decente.

A interação afetiva ajuda mais a compreender e modificar o raciocínio do aluno, pois educar é acima de tudo a inter-relação entre sentimentos, afeto e a construção dos conhecimentos. O afeto pode ser uma maneira eficaz de aprimorar o sujeito e a ludicidade em parceria entre professor-aluno, pois contribui para o enriquecimento do processo de ensino aprendizagem das crianças.

Durante o período de observação, percebeu-se que a unidade pauta sua prática pedagógica de acordo as diretrizes estabelecidas pelos documentos nacionais e municipais que tratam da Educação Infantil, o eixo que norteará o trabalho educativo está pautado em proporcionar às crianças, consideradas pequenos cidadãos, condições adequadas para o seu desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo e sócio

cultural tendo como princípios indissociáveis o seguinte tripé: o cuidar, o educar e o brincar.

Ao analisar a resposta à entrevista das professoras, de acordo com P1 *“As brincadeiras tornam a aula divertida, leve, alegre, lúdica, as crianças amam, além de prender a atenção delas”*, assim na fala de P1 o uso das brincadeiras contribuem no sentido de prender a atenção das crianças e deixar a aula mais divertida, como consequência, a aprendizagem se tornará algo natural. Já P2 aduz que *“Na minha concepção a criança que brinca pode ser mais feliz, realizada, espontânea, alegre, comunicativa, entre outras características positivas que auxiliam no desenvolvimento infantil, podendo torná-la assim um ser mais humano, cooperativo e sociável”*, a entrevistada afirma que usar as brincadeiras deixa as crianças mais felizes. P3 diz que *“Acredito que contribui para o desenvolvimento psicomotor, intelectual e social”*, enquanto que P4 afirma que *“A criança é um ser brincante e os jogos e brincadeiras são de imensa importância para o aprendizado prazeroso, é bom para a criança e também para o professor pois melhora a efetividade e o desenvolvimento no todo.*

Já a diretora da creche diz que *“A Criança que brinca, ela se torna uma criança saudável, melhora suas emoções, dicção, tem noção de espaço, equilíbrio corporal, lateralidade entre outros”*, na fala da gestora percebe-se alguns elementos que são de suma importância no processo de desenvolvimento das crianças e por isso, o uso da brincadeira se torna de suma importância. CP1 diz que *“A criança aprende brincando, logo, todos os conteúdos devem ser permeados pelo lúdico, e essa observação é realizada no momento do planejamento semanal em conversas com as professoras sobre as experiências vivenciadas com seus alunos”*, na fala da coordenadora ela afirma que a criança aprende brincando, por isso, a brincadeira se torna algo indispensável, para CP2 *“A ludicidade carrega em si a semelhança do brincar, isso colabora no processo de ensino aprendizagem, pois, o brincar é um jogo simbólico, que ajuda a desenvolver a imaginação, a confiança, autoestima, autocontrole, cooperação, a linguagem. Através da brincadeira a criança explora o mundo e exercita vários papéis com os quais interagem no cotidiano, oferecendo ao educador a oportunidade de reelaboração de suas hipóteses e a possibilidade de definir novas propostas de trabalhos”*. Para CP3 *“A brincadeira é a linguagem universal infantil é através do faz de conta, que a criança se aproxima do objeto de conhecimento, é brincando que ela pensa, experimenta, interpreta, dialoga e expressa os seus sentimentos. Avalia-se por*

meio dos registros no diário de classe, no dia a dia em sala de aula principalmente crianças com necessidades especiais. Corroborando com CP3, CP4 afirma que “A criança não aprende de forma abstrata, ela precisa se apropriar dos objetos que são os lúdicos para a aquisição do processo de aprendizagem e desenvolvimento. “Pode observar através dos relatos dos professores, observando as crianças em diversas situações”.

O ludicidade na creche se apresenta como a temática muito bem apresentada, que porém na sua execução ainda encontra algumas falhas por parte dos docentes, entretanto nesse contexto, devem se salientar que todos compreendem a sua importância e que de toda sorte aplicam com as crianças.

É por meio dos jogos e das brincadeiras que é possível colaborar para desenvolver a criança e educá-la para a vida, fazendo com que ela possa assimilar a cultura do meio em que vive, que possa também relacionar-se com as condições oferecidas pelo mundo, percebendo assim que pode cooperar com seus iguais e conviver como um ser social e, principalmente, contribuir para o processo de ensino e aprendizagem.

A infância é uma fase caracterizada por atividades prazerosas, construtivas e de total apreensão do meio. Nessa idade, o principal trabalho da criança é o de brincar. Pois ela precisa construir o seu mundo de fantasia, de encanto e de imaginações, sendo que todas as emoções, as interações com os outros, as representações e assimilações feitas pelas crianças por meio da ludicidade serão decisivas para sua formação integral. Por se considerar o lúdico muito importante no desenvolvimento integral da criança, deve-se proporcionar sempre os recursos necessários e apropriadas a aprendizagem. Por meio de todas as brincadeiras a criança aprende a agir, tem sua curiosidade estimulada e exerce sua autoestima.

Na aplicação da ludicidade na sala de aula, o professor/pedagogo desempenhará um papel de suma importância, em especial na Educação Infantil, pois o docente será o elo de ligação entre a atividade aplicada e o educando. Nesse contexto, é preciso que o professor conheça o aluno e que desperte nele o prazer de participar do que é proposto, para isso, será necessário conhecê-lo e estreitar os laços de afetividade.

O problema central da investigação é apresentar resposta ao seguinte questionamento: Como a ludicidade, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos cooperam

para que ocorra uma efetiva aprendizagem na educação das crianças da Educação Infantil?

Resolvendo o problema, é possível concluir que apesar das diversas dificuldades encontradas pelas professoras em sua prática pedagógica no que concerne a utilização de brincadeiras, brinquedos e jogos como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem elas conseguem inserir no cotidiano da sala de aula, elementos da ludicidade.

Pode-se acrescentar ainda, que existe a preocupação da gestão da unidade para que as professoras contemplem em seu fazer pedagógico a utilização dos elementos lúdicos com intencionalidade, da mesma forma que a coordenação pedagógica que atua na creche contribui de forma significativa para que todas as docentes contemplem o brincar como elemento primordial para a criança em fase de desenvolvimento.

Conclui-se então que brincar não é apenas um meio de diversão, é a melhor estratégia para o desenvolvimento da aprendizagem. Através do lúdico a criança desenvolve sua autonomia, as relações cognitivas, afetivas, aprende a conviver com o outro, além de aprimorar o aspecto físico. É notório que a criança por ser um ser brincante tem maior êxito quando aprende de forma prazerosa.

CONCLUSÕES E PROPOSTAS

Neste capítulo serão apresentadas as conclusões obtidas ao finalizar a presente investigação, e na sequência, serão apresentadas as propostas que foram analisadas após a realização desse estudo.

O lúdico faz parte integrante de todo ser humano e que, por meio dele, o sujeito pode adquirir conhecimento, aprendizagem, além de exercitar o processo de socialização e interação de forma satisfatória e prazerosa. Então, quando o professor trabalha a ludicidade no contexto da sala de aula, ele está conferindo ao educando uma chance enorme de que haja um desenvolvimento absoluto, envolvendo o social, o emocional, o físico, o moral. Deve-se salientar que a aplicação da ludicidade na sala de aula não deve ser algo isolado, ou feito de qualquer jeito, somente para preencher o tempo da aula ou por estar “sobrando” tempo entre as atividades. É necessário que o docente tenha intencionalidade, tenha planejamento, é imprescindível que se tenha objetivos claros e precisos do que ele pretende com tal atividade.

Quando usar lúdico na sala de aula, o professor deverá trabalhar a intencionalidade, e tomar cuidado para que contenha durante a atividade os elementos obrigatórios da ludicidade, sabendo que eles são a subjetividade, o prazer, a espontaneidade e principalmente, a individualidade. É de suma importância que a comunidade escolar esteja envolvida e contribuindo na construção de uma aprendizagem significativa e alcance a apreensão do saber pela criança.

Nesse contexto de aplicação do lúdico na sala de aula, o profissional de educação que estiver trabalhando com a criança, deve ser conhecedor de que o lúdico é apenas um meio, uma ajuda para que a aprendizagem aconteça de maneira integral. Porque quando o educador interage com a criança por meio de jogos, brincadeiras e brinquedos eles estão incrementando a sua prática pedagógica. Com isso, a criança compreende que o educador demonstra interesse pelo que ela gosta, e assim, desperta nela muito mais estímulo para o conhecimento.

Pode afirmar que a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras tenham relação com os conteúdos programáticos será um instrumento de suma importância a ser empregada nas aulas. Colaborando de forma especial com o processo de ensino e aprendizagem que nessa fase é bastante importante e precisa ter um olhar diferenciado

pelo docente, além de contribuir para uma melhor interação entre os discentes e estreitando as afinidades entre alunos e docentes.

Nesse processo, o professor encontrará diversos desafios para a utilização do lúdico em sua prática docente, pois ainda vigora a ideia retrograda de que a ludicidade é uma forma apenas de passar o tempo com as crianças, além de alguns docentes ainda resistirem à sua utilização.

Para romper com essa prática, é necessário que os cursos de formação de professor, em especial de Pedagogia, dediquem espaço especial em suas disciplinas, para que ao final de sua formação inicial, os professores saiam convictos de que criança precisa brincar, precisa de ludicidade e que pode sim, brincar e aprender de maneira prazerosa e proveitosa.

Durante a educação infantil é o momento onde à criança aufere estímulos e ampliam aspectos muito importantes, sendo eles: afetivo, motor, cognitivo, entre outros. Partindo desse pressuposto, pode-se afirmar que a educação infantil é uma das etapas mais importantes para o desenvolvimento integral da criança.

Assim sendo, o papel do educador nesse processo é primordial e preponderante, pois terá a função de mediar às diversas ações, atividades, conhecimentos, e necessário que se valorize as atividades na qual as criança estejam concretizando de forma individual, porém é importante frisar que o trabalho realizado em equipe ou em grupo também seja notados de maneira particular, porque é no momento das atividades em grupo que a socialização acontecerá.

O lúdico contribui de forma significativa no processo de ensino e aprendizagem, pois contribui auxiliando no desenvolvimento de habilidades dos envolvidos no processo, pois acaba estabelecendo regras e limites durante a execução das brincadeiras, além de ser um excelente instrumento na promoção da socialização, principalmente das crianças, sem falar na sua importância quando se refere à afetividade, pois a ludicidade está intimamente ligada ao afeto.

Portanto, pode-se afirmar que as atividades lúdicas são benéficas e de extrema importância à vida humana, e para que haja uma aprendizagem significativa e prazerosa é indispensável que essa prática esteja voltada para a ludicidade, pois quando o prazer e o divertimento estão envolvidos facilita e muito esse processo.

CONCLUSÕES

Após terem sido coletadas as repostas da gestora escolar, das professoras e das coordenadoras pedagógicas, através da guia de entrevista e entrevista, foi possível proceder à análise dos dados para responderem aos objetivos específicos estabelecidos para esta pesquisa.

Em relação ao primeiro objetivo específico, *descrever a formação do professor, a prática pedagógica, e o uso da ludicidade no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil* observou-se que todas as professoras possuem formação acadêmica em Pedagogia e apenas duas delas tinham feito um curso de pós de graduação na modalidade *latus sensu* em Educação Infantil.

O que fica claro que as profissionais daquela unidade de ensino não são adeptas à formação continuada, pois duas das quatro entrevistadas não apresentaram nenhum curso de atualização ou aperfeiçoamento em sua prática docente, o que logo irá influenciar na atividade pedagógica, ficando presas ao tradicionalismo e a ideia de que brincar é somente com o intuito de passar o tempo.

A partir da análise das falas das professoras sobre o espaço reservado a ludicidade em seu planejamento diário, ficou notório que todas elas contemplam o uso das brincadeiras, brinquedos e jogos em suas atividades, asseverando que é por meio do brincar que as crianças aprendem. Compreendem que é necessário lançar mão de ferramentas lúdicas como aliadas na construção do processo de ensino-aprendizagem.

A capacidade lúdica, não diferente das outras, se desenvolve quando se articula as funções psicológicas da criança com as circunstâncias que lhes são apresentadas no cotidiano. Por isso, o jogo, o brincar e a brincadeira possuem grande importância no processo de desenvolvimento psíquicos da criança, além de contribuir de forma significativa para a sua motricidade, para memória, linguagem criatividade e imaginação. Não se pode negar que o ato de brincar e o aprender estão integrados de tal forma, que acaba sendo um complemento do outro, onde o brincar é o elo da aprendizagem. Quanto ao alcance do segundo objetivo, *investigar as estratégias lúdicas utilizadas em sala de aula na Educação Infantil*, constatou-se que os docentes utilizam em suas aulas o uso de brincadeiras, brinquedos e jogos. Nesse momento, a questão da

ludicidade é analisada sob a ótica da gestora escolar que assevera que as professoras utilizam de forma brilhante o uso do lúdico.

A gestora afirma que apoia as professoras naquilo que pode, zelando sempre para que as áreas comuns estejam em bom estado de uso, para que as crianças possam brincar ao ar livre, mobiliza sempre que pode a comunidade escolar com campanhas de doação de brinquedos para a unidade.

A utilização da ludicidade, dos jogos didáticos, brincadeiras e brinquedos que tenham relação com os conteúdos programáticos será um instrumento de suma importância a ser empregada nas aulas. Colaborando de forma especial com o processo de ensino e aprendizagem que nessa fase é bastante importante e precisa ter um olhar diferenciado pelo docente, além de contribuir para uma melhor interação entre os discentes e estreitando as afinidades entre alunos e docentes.

Quanto ao alcance do terceiro objetivo específico, *verificar as contribuições da brincadeira na educação infantil como ferramenta para o desenvolvimento infantil*, conclui-se pelas falas das coordenadoras pedagógicas que não existe uma receita pronta para que haja um ensino-aprendizado mais eficiente, o que existe mesmo são métodos adequados que possam alcançar à necessidade do aluno. Porém, pesquisas comprovam que quando o aluno aprende de forma mais prazerosa o conhecimento se torna mais significativo e com isso mais eficaz também.

A heterogeneidade na aprendizagem sempre existirá nas salas de aula em todas as áreas das ciências, especialmente no que diz respeito à idade e o propósito em querer adquirir a habilidade linguística. Por isso, a atividade lúdica consegue provocar na criança o entendimento e a progressão de sua personalidade de forma total e desenvolver suas habilidades intelectuais e morais.

Nesse contexto, de tornar prazeroso o processo de ensino para uma aprendizagem efetiva, a ludicidade tem um papel bastante importante, pois, ela não tem o poder apenas de influenciar as crianças, mas ele colabora também aos adultos que também se deleitam em aprender com aquilo que lhes chama atenção e que ao mesmo tempo lhe distraí. Afinal, se aplicada a ludicidade no ambiente escolar, o aluno se sentirá mais estimulado em comparecer a escola e terá mais prazer em participar das aulas. As atividades desenvolvidas com a ludicidade têm um valor muito próprio na educação e que tem sido muito utilizada como recurso didático-pedagógico nas escolas. Fica evidente que a ludicidade é muito importante para a saúde mental do ser humano

porque é nele que se cria um espaço para manifestação mais pura do ser, é um espaço onde todo o sujeito faz a relação de afetividade com o mundo, com as coisas móveis e com as pessoas.

PROPOSTAS

As propostas desta dissertação, estão direcionadas a todos os professores da Educação Infantil, em especial, aqueles que atuam na rede municipal e particular de ensino, em extensivo para a gestora, coordenadoras pedagógicas e as professoras da Creche Sofia Peltier, que serviu de campo para a presente investigação.

Diante dos resultados adquiridos através deste estudo, se fazem necessárias algumas recomendações com a intenção de contribuir ainda mais com a prática pedagógica do professor da Educação Infantil, referente ao uso das brincadeiras, brinquedos e jogos na sala de aula.

Nesse sentido, é recomendado:

- 1- Oferecer cursos de aperfeiçoamento e formação continuada para os professores da Educação Infantil;
- 2- Inserir de forma coordenada no planejamento as atividades lúdicas;
- 3- Proporcionar às crianças espaço específico para que possam fazer uso de jogos e brincadeiras;

Abaixo se especificam as ações necessárias para o desenvolvimento de cada um dos componentes propostos.

1- Oferecer cursos de aperfeiçoamento e formação continuada para os professores da Educação Infantil.

- Atuação da Secretaria de Educação e da coordenação pedagógica na promoção de cursos de aperfeiçoamento na área de ludicidade na Educação Infantil;
- Implementação por parte da coordenação pedagógica de momentos específicos para escuta dos resultados das atividades executadas por meio do lúdico;

- Buscar a troca de informações e experiências com outros professores de outras unidades de Educação Infantil com o intuito de fortalecer a prática pedagógica.

2- Inserir de forma coordenada no planejamento as atividades lúdicas.

- Ofertar às crianças atividades planejadas e com intencionalidade para que trabalhem o lúdico dentro de sua realidade;
- Implantar de maneira sistematizada no planejamento o uso de músicas e a realização de oficinas de música o auxílio de parceiros externos;

3- Proporcionar às crianças espaço específico para que possam fazer uso de jogos e brincadeiras;

- Criação de uma brinquedoteca;
- Estimular a criação de jogos que tenham como matéria-prima materiais que estejam inseridos no cotidiano das crianças;
- Reinventar as brincadeiras já existentes, criando novas maneiras de desenvolvê-las, de modo que as torne mais atrativas e motivadoras.

Portanto, por meio desta pesquisa, foi possível observar como se dá o uso das brincadeiras, dos brinquedos e dos jogos na Educação Infantil, em especial na Creche Sofia Peltier, investigando como a ludicidade pode contribuir no processo de ensino-aprendizagem. Afinal, criança tem que brincar e a partir da brincadeira ela aprende de maneira prazerosa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- _____. (1990). *Lei nº 8.069. Estatuto da Criança e do Adolescente*. ECA.
- _____. (2002). *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil*. Brasília, Brasil: Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental.
- _____. (1998). *Ministério da Educação. Parâmetros curriculares nacionais: educação infantil*. Brasília: SEF, 114P.
- _____. (2008). *Constituição da República Federativa do Brasil*. Texto constitucional promulgado em 5 de outubro de 1988, com as alterações adotadas pelas Emendas Constitucionais nos.1/92 a 56/2007 e pelas Emendas Constitucionais de Revisão nos 1 a 6º 94. Brasília: Senado Federal, Subsecretaria de Edições Técnicas.
- _____. (2009). Conselho Nacional de Educação. *Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil*. Parecer nº 20/2009, homologado pelo despacho do Ministro, publicado no D.O.U. de 9/12/2009, Seção 1, Pág. 14.
- _____. (2010). Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil*. Brasília: MEC/SEB.
- _____. (2012). *A valorização da ludicidade enquanto elemento construtivo do modo de vida das crianças em nossos dias*. 2 ed. São Paulo, Brasil: Cortez.
- _____. (2012). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo, Brasil: Cortez.
- _____. (2012). *Ministério da Educação. Manual de Orientação Pedagógica. Brinquedos e Brincadeiras*. Brasília: MEC. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/publicacao_brinquedo_e_brincadeiras_com_pleta.pdf>. Acesso em: 26 de fev. de 2019.
- _____. (2017). Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf>. Acesso em: 04 de abril de 2020.
- Almeida, P.N. de. (2015). *Educação Lúdica - Técnica e Jogos Pedagógicos*. 13 ed. São Paulo, Brasil: Edições Loyola.
- Alvarenga, E.M. de (2019). *Metodologia da investigação quantitativa e qualitativa. Normas e técnicas de apresentação de trabalhos científicos*. Versão em português. César Amarilha. 2ª ed. Assunção, Paraguai.
- Antunes, C. (2003). *Jogos para o bem falar: Homo Sapiens, Homo Loquens*. Campinas: Papyrus.

- Assmann, H. (2012). *Reencantar a Educação: rumo à sociedade aprendente*. 12. ed. Petrópolis, Brasil: Vozes.
- Barros, A.J. da S; Lehfeld, N.A. de S. (2007). *Fundamentos de metodologia científica*. São Paulo: Pearson Prentice Hall.
- Batista, R; Cerisara, A.B; Oliveira; A.M.R. de.; Rivero, A.S. (2014). *Partilhando olhares sobre as crianças pequenas: reflexões sobre o estágio na educação infantil*. Curitiba, Brasil: ENDIPE.
- Bernabeu, N. (2012). A brincadeira como ferramenta pedagógica. São Paulo, Brasil: Paulinas.
- Branden, N. (2016). *Auto estima e os seus seis pilares*. 2. ed. São Paulo, Brasil: Saraiva.
- Brasil. (1996). Ministério da Educação e do Desporto. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*. Lei n. 9394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccvil_03/Leis/L9394.htm. Acesso em: 04 de março de 2018.
- Brougère, G. (1998) *Jogo e Educação*. Porto Alegre: Artes Medicas.
- Cardoso, M.C. (2008). *Baú de memórias: representações de ludicidade de professores de educação infantil* /Programa Pós-Graduação- Mestrado em Educação/FACED/UFBA.
- Carvalho, R.E. (2003). *Removendo barreiras para a aprendizagem. Educação inclusiva*. 3 ed. Porto Alegre, Brasil: Mediação.
- Cunha, A.E. (2016). *Afeto e Aprendizagem, relação de amorosidade e saber na prática pedagógica*. 2. ed. Rio de Janeiro, Brasil: Wak.
- Dallabona, S.R; Mendes, S.M.S. (2004). O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. *Revista de divulgação técnico-científica do ICPG*, Vol. 1 n. 4 - jan.-mar
- Denzin, N.K.; Lincoln, Y.S. (2006). Introdução: a disciplina e a prática da pesquisa qualitativa. In: Denzin, N.K. e Lincoln, Y.S. (Orgs.). *O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens*. 2. ed. Porto Alegre: Artmed.
- Deslauriers, J. (1991). O delineamento de pesquisa qualitativa. In: Poupert, Jean et al. *A pesquisa qualitativa: Enfoques epistemológicos e metodológicos*. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Faria, W. (2015). *Mapas Conceituais: aplicações ao ensino, currículo e avaliação*. São Paulo, Brasil: EPU.
- Fortuna, T.R. (2013). Sala de aula é lugar de brincar? In: Xavier, M.L.M.; Dallazen, M.I.H. (org.). *Planejamento em destaque: análises menos convencionais*. Porto Alegre, Brasil: Mediação.

- Friedmann, A. (2012). *Brincar na Educação Infantil: observação, adequação e inclusão*. São Paulo, Brasil: Moderna.
- Froebel, F.W.A. (2001). *A educação do homem*. Trad. Maria Helena Câmara Bastos. Passo Fundo, Brasil: UPF.
- Gil, A.C. (2002). *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4ª ed. São Paulo: Atlas.
- Gomes, C.L. (2004). *Lúdico: Dicionário crítico do lazer*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Gomes, M. de O. (2013). *Formação de professores na educação infantil*. 2 ed. São Paulo: Cortez.
- Guarda, J.F.G.D; Cunha, M.M. (2013). O professor da Educação Infantil: entre o trabalho e a vida. In: Monteiro, F.M. de A; Palma, R.C.D. da; Carvalho, S.P.T. *Processos e práticas na formação de professores da Educação Infantil*. Cuiabá, Brasil: EduFMT.
- Haddad, L. (2012). *A Brincadeira da Criança Para Gilles Brougère: Suas Características e Seu Lugar na Educação Infantil*. Alagoas, Brasil: CEDU/UFA.
- Haetinger, M.G. (2015). *O universo criativo da criança na educação*. 4 ed. Porto Alegre, Brasil: Instituto Criar.
- Huizinga, J. *Homo ludens*. (2012). 6 ed. São Paulo, Brasil: Perspectiva.
- Kauark, F. Manhães, F.C.; Medeiros, C. H. (2010). *Metodologia da pesquisa: guia prático*. Itabuna: Via Litterarum.
- Kishimoto, T.M. (1998). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneiro.
- Kunz, E. (2015). *Didática da Educação Física*. 2. ed. Ijuí: Unijuí.
- La Taille, Y.; Oliveira M.K.; Dantas H. (2012). *Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão*. 2 ed. São Paulo, Brasil: Summus, 2012.
- Lakatos, E.M.; Marconi, M.A. (2011). *Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados*. 7ª ed. São Paulo: Atlas.
- Libâneo, J.C. (2004). *Organização e Gestão da Escola: Teoria e Prática*. Goiânia, Brasil: Editora Alternativa.
- Lopes, M. da G. (2012). *Jogos na educação: criar, fazer, jogar*. 5 ed. São Paulo, Brasil: Cortez.
- Luckesi, C. (2015). *O lúdico na prática educativa*. Rio de Janeiro, Brasil: Tecnologia Educacional.

- Machado, V. de M. (2005). *Análise do estudo coletivo na formação continuada dos professores de ciências, de 5ª à 8ª série, do ensino fundamental: da rede municipal de ensino de Campo Grande- MS*. Caxambú, Brasil: ANPED.
- Mahoney, A.A.; Almeida, L.R. (2016). *Viver mente & cérebro*. São Paulo, Brasil: Segmento-Duetto.
- Marconi, M. de A. Lakatos, E.M. (2011). *Metodologia Científica*. 5. ed. São Paulo: Brasil: Atlas.
- Martinelli, R. de C. (2012). *Dificuldade de aprendizagem no contexto psicopedagógico*. Petrópolis, Brasil: Vozes.
- Minayo, M.C. de S. (1999). *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. 6.ed. São Paulo: Hucite
- Minayo, M.C. de S.(org). Deslandes, S.F., Gomes, R. (2018). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. 1ª reimpressão. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Minayo, M.C.S. (Org.). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. 33. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- Miranda, G.M. (2014). *O processo de Socialização na escola: a evolução da condição social da criança*. São Paulo, Brasil: Brasiliense.
- Moreira, D.A. (2002). *O método fenomenológico na pesquisa*. São Paulo: Pioneira Thompson, 2002.
- Moreira, M.A. (2016). *Aprendizagem significativa: a teoria de aprendizagem de David Ausubel*. 2. ed. São Paulo, Brasil: Centauro Editora.
- Mukhina, V. (2015). *Psicologia da idade pré-Escolar*. São Paulo, Brasil: Martins Fontes.
- Negrine, A. (2014). *Aprendizagem e desenvolvimento infantil*. Porto Alegre, Brasil: Prodil.
- Newman, F., Holzman, L. (2012). *Lev Vygotsky: cientista revolucionário*. São Paulo, Brasil: Loyola.
- Oliveira, J.B.A., Chadwick, C. (2012). *Aprender e ensinar*. 4.ed. São Paulo, Brasil: Global.
- Oliveira, V.B. de. (2015). *O brincar e a criança do nascimento aos seis anos*. Petrópolis: Vozes.
- Oliveira, Z. de M.R. de. (2012). *Educação infantil: muitos olhares*. 10. ed. São Paulo, Brasil: Cortez.

- Ortiz, C. (2017). *O papel do professor de crianças pequenas*. Porto Alegre, Brasil: Pátio.
- Panizzi, C.A. (2014). *A relação afetividade: Aprendizagem no cotidiano na sala de aula*. São Paulo, Brasil: Cutrix.
- Parolin, I. (2015). *Professores formadores: a relação entre a família, a escola e a aprendizagem*. Curitiba, Brasil: Positivo.
- Pedroza, R.L.S. (2015). *Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar*. Revista do Departamento de Psicologia – UFF. Vol. 17. N. 02.
- Piaget, J. (1976). *O Juízo Moral na Criança*. 4. ed. São Paulo, Brasil: Summus.
- Prodanov, C.C; Freitas, E. C. de, (2013). *Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico*, 2ª Ed., Novo Hamburgo - RS, Associação Pró-Ensino Superior em Novo Hamburgo - ASPEUR Universidade Feevale. Disponível em: <https://www.feevale.br/Comum/midias/8807f05a-14d0-4d5b-b1ad-1538f3aef538/E-book>. Acesso em: 30 de abril 2020.
- Queiroz, N.L.N de; Maciel, D.M.M.A; Branco, A.U. (2006). *Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista*.
- Rau, M.C.T.D. (2013). *A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica*. Curitiba, Brasil: Ibplex.
- Rego, T.C. (2014). *Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação*. 3 ed. Petrópolis, Brasil: Vozes.
- Richardson, R.J. (2008). *Pesquisa Social*. São Paulo, Brasil
- Salomão, H.A.S.; Martini, M.; Jordão, A.P.M; (2015). *A importância do lúdico na educação infantil: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado*. Disponível em: <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/a0358.pdf>. Acesso em: 21.set.2018.
- Saltini, C.J.P. (2016). *A afetividade e Inteligência*. 3. ed. Rio de Janeiro, Brasil. WAK.
- Salvador, C.C. (2014). *Aprendizagem escolar e construção do conhecimento*. Porto Alegre, Brasil: Artmed.
- Sampieri, R.H. Collado, C. H., Lucio, P.B. (2006). *Metodologia de Pesquisa*. Tradução: Murad, F.C.Kassner, M.Ladeira, S.C.D.3ª ed. São Paulo. McGraw-Hill.
- Santos. M.O. Vicente dos. (2015). A identidade da profissional de Educação Infantil. In _____ . *Perspectiva para a educação infantil*. Araraquara, Brasil: Junqueira & Marin.

- Sá-Silva, J.R.; Almeida, C.D. & Guindani, J.P. (2009). Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. *Revista Brasileira de História & Ciências Sociais*. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/rbhc> . Acesso em 17 abr. 2020.
- Silva L.E.; Menezes, E.M. (2005). *Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação*. 4 ed. Florianópolis: UFSC.
- Soifer, R. (2013). *Psicodinamismo da família com crianças: terapia familiar com técnica de jogo*. 5. ed. Petrópolis, Brasil: Vozes.
- Sousa, O.M.A. (2012). *O desenvolvimento dos jogos psicomotores na Educação Infantil*. 21 p. (Graduação em Pedagogia)-Universidade Estadual da Paraíba-UEPB-Centro de Educação. Campina Grande.
- Tiba, I. (2016). *Disciplina limite na medida certa. Novos paradigmas*. São Paulo, Brasil: Integrare.
- Volpato, G. (2012). *O Jogo e o Brinquedo: Reflexões a partir da Teoria Crítica*. IN: *Revista Educação e Sociedade*, Campinas, vol. 23, n. 81. Disponível em: www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13938.pdf . Acesso em 04 fev. 2019.
- Vygotsky, L.S. (1998). *A Formação social da mente*. Organizadores: Michael Cole [et al.]. 6. edição. São Paulo, Brasil: Martins Fontes.
- Wadsworth, B. (2014). *Jean Piaget para o professor da pré-escola e 1º grau*. São Paulo, Brasil: Pioneira.
- Winnicott, D. (1975). *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago.
- Zatz, S. In: Zatz, A. Halaban, S. (2012). *Brinca comigo! Tudo sobre brincar e os brinquedos*. São Paulo, Brasil: Marco Zero.

APÊNDICES

APÊNDICE 1: Autorização do Campo de Pesquisa da Creche



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, POLÍTICAS Y DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN MASTRIA EM CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Camacã-Bahia, 17 de fevereiro de 2020

Prezado(a) Prof(a), sou Mestranda na Universidad Autónoma de Asunción, Paraguai. Estou desenvolvendo a tese de conclusão do curso, sob a orientação da Profa Dra. Clara Roseane da Silva Azevedo Mont'Alverne, intitulada "A brincadeira, o brinquedo e o jogo na Educação Infantil na Creche Sofia Peltier no município de Camacã - Bahia. O objetivo da pesquisa é o de analisar a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas.

Essa pesquisa é de grande importância, pois busca estudar sobre a utilização da ludicidade na Educação Infantil, sendo que é de ciência que nessa etapa de escolarização, a criança precisa brincar e aprender brincando, assim, o professor será de grande valia para que a criança aprenda de forma significativa e prazerosa. Nesse sentido, necessito do seu apoio e da colaboração desta renomada instituição de ensino para a realização da pesquisa de campo que faz parte da investigação.

A pesquisa consistirá em três etapas, a saber.

Primeira etapa – Solicito para análise documental os seguintes documentos da escola: Projeto Político Pedagógico (PPP), para que haja um aprofundamento no que concerne as diretrizes da escola e as atribuições e competência do gestor na unidade levando em conta a gestão escolar democrática.

Segunda etapa – Aplicação da entrevista juntamente com as gestoras, com o intuito de coletar informações mais detalhadas a respeito das estratégias lúdicas aplicadas na Creche Sofia Peltier do município de Camacã-Ba.

Terceira etapa – Observação estruturada, onde será observada a prática dos professores da creche, levando em consideração suas práticas pedagógicas. A participação da instituição é de grande importância dentro da investigação, considerando que, a partir dos resultados da pesquisa seja feita uma reflexão acerca das estratégias lúdicas na creche, contribuindo com a melhoria do processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. Desde já agradeço a sua atenção e contribuição. Coloco-me a inteira disposição para quaisquer esclarecimentos.

Atenciosamente,

*Resolvido
autorizado em
17/02/2020*

Maxsuelia Souza de Almeida Seára
Maxsuelia Souza de Almeida Seára – Mestranda em Ciências da Educação - UAA

Ivone S. Guerra Paulino
Ivone S. Guerra Paulino
Diretora
U.E: Creche Sofia Peltier
Decreto: 2682/2018

APÊNDICE 2: Autorização do Campo de Pesquisa da SEMEC



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y DE LA COMUNICACION
PROGRAMA DE MAESTRIA EN CIÊNCIA DE LA EDUCACIÓN

Camocã, 14 de Junho de 2020.

Ao:

Comitê de Ética em Pesquisa com seres humanos

Universidade Estadual de Santa Cruz

Senhor(a) Coordenador(a) do CEP-UESC

Eu, Agneva do Nascimento Santos, responsável

pela Creche Sofia Peltier

conheço o Protocolo de Pesquisa intitulado "A Brincadeira, o Brinquedo e o Jogo na Educação Infantil na Creche

Sofia Peltier no município de Camocã - Bahia"

desenvolvido pela pesquisadora Marcelina Souza de Almeida Sousa

e concordo com sua realização após a apresentação do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido devidamente preenchido e assinado pelas partes. O início desta pesquisa neste Serviço só poderá ocorrer, a partir da apresentação da carta de aprovação do Sistema CEP/CONEP.

Atenciosamente,

Agneva do Nascimento Santos
Sec. de Educação
Decreto nº 2.271/2017

APÊNDICE 3: Folha de rosto



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y DE LA COMUNICACION
PROGRAMA DE MAESTRIA EN CIÊNCIA DE LA EDUCACIÓN

 **MINISTÉRIO DA SAÚDE - Conselho Nacional de Saúde - Comissão Nacional de Ética em Pesquisa - CONEP**
FOLHA DE ROSTO PARA PESQUISA ENVOLVENDO SERES HUMANOS

1. Projeto de Pesquisa: A BRINCADEIRA, O BRINQUEDO E O JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA CRECHE SOFIA PELTIER NO MUNICÍPIO DE CAMACÁ, BAHIA.			
2. Número de Participantes da Pesquisa: 9			
3. Área Temática:			
4. Área do Conhecimento: Grande Área 7, Ciências Humanas			
PESQUISADOR RESPONSÁVEL			
5. Nome: MAXSUELIA SOUZA DE ALMEIDA SEÁRA			
6. CPF: 708.844.805-00	7. Endereço (Rua, n.º): RUA RUI BARBOSA, 12 CENTRO CASA CAMACAN BAHIA 45880000		
8. Nacionalidade: BRASILEIRO	9. Telefone: 73991192125	10. Outro Telefone:	11. Email: sofia_max@hotmail.com
<p>Termo de Compromisso: Declaro que conheço e cumprirei os requisitos da Resolução CNS 468/12 e suas complementares. Comprometo-me a utilizar os materiais e dados coletados exclusivamente para os fins previstos no protocolo e a publicar os resultados sejam eles favoráveis ou não. Aceito as responsabilidades pela condução científica do projeto acima. Tenho ciência que essa folha será anexada ao projeto devidamente assinada por todos os responsáveis e fará parte integrante da documentação do mesmo.</p> <p>Data: <u>06/02/2020</u></p> <p style="text-align: right;"><i>Maxsuelia Souza de Almeida Seára</i> Assinatura MAT.05312199-68</p>			
INSTITUIÇÃO PROPONENTE			
12. Nome: UNIVERSIDADE AUTÓNOMA DE ASSUNÇÃO		13. CNPJ:	14. Unidade/Orgão:
15. Telefone: 59521495873	16. Outro Telefone:		
<p>Termo de Compromisso (do responsável pela instituição): Declaro que conheço e cumprirei os requisitos da Resolução CNS 468/12 e suas Complementares e como esta instituição tem condições para o desenvolvimento desta projeto, autorizo sua execução.</p> <p>Responsável: <u>Yolanda Farina</u> CPF: _____</p> <p>Cargo/Função: <u>Coordenadora</u></p> <p>Data: <u>17/03/2020</u></p> <p style="text-align: right;"><i>[Assinatura]</i> Assinatura</p>			
PATROCINADOR PRINCIPAL			
Não se aplica.			

APÊNDICE 4: Declaração de responsabilidade



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACUTAD DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y DE LA COMUNICACION
PROGRAMA DE MAESTRIA EN CIÊNCIA DE LA EDUCACIÓN**

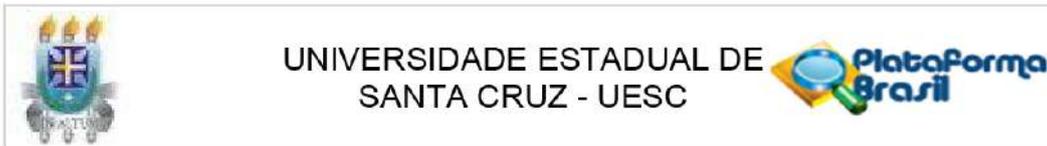
DECLARAÇÃO DE RESPONSABILIDADE

Declaro que a pesquisa intitulada "A brincadeira, o brinquedo e o jogo na Educação Infantil na Creche Sofia Peltier no município de Camacã - Bahia" sob minha responsabilidade, apenas terá início à coleta de dados após a aprovação do Sistema CEP/CONEP.

Camacã, 08 de Junho de 2020 .

Marcelia Souza de Almeida Garcia
Matricula- 05312199-68 CPF-70884480500

APÊNDICE 5: Plataforma Brasil - Parecer Consubstanciado do CEP



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: A BRINCADEIRA, O BRINQUEDO E O JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA CRECHE SOFIA PELTIER NO MUNICÍPIO DE CAMACÃ - BAHIA.

Pesquisador: MAXSOELIA SOUZA DE ALMEIDA SEÁRA

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 33838020.0.0000.5526

Instituição Proponente: UNIVERSIDADE AUTÔNOMA DE ASSUNÇÃO

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

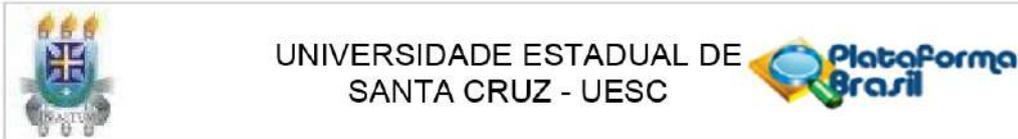
DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 4.177.269

Apresentação do Projeto:

O protocolo CAAE: 33838020.0.0000.5526 intitulado A BRINCADEIRA, O BRINQUEDO E O JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA CRECHE SOFIA PELTIER NO MUNICÍPIO DE CAMACÃ - BAHIA, sob a responsabilidade da pesquisadora MAXSOELIA SOUZA DE ALMEIDA SEÁRA, trata-se de uma pesquisa do Programa de mestrado da UNIVERSIDADE AUTÔNOMA DE ASSUNÇÃO, com financiamento próprio. O presente estudo se destina a analisar a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas. Esta pesquisa, será desenvolvida na Creche Sofia Peltier, situada no município de Camacã - Bahia, com os docentes da Educação Infantil, coordenadoras e a Gestora escolar, tal pesquisa é classificada como uma investigação qualitativa, porque tem por objetivo analisar, observar, registrar e correlacionar variáveis, da utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil. A referida investigação segue o modelo fenomenológico, descrevendo e explicando como o fenômeno acontece no tempo e no espaço, buscando entender características e experiências no qual se efetivou o acontecimento, apontando assim, subsídios para criar e elaborar algumas generalizações pertinentes a esse estudo. Para a fundamentação teórica, bem como para a colaboração na delimitação da temática do trabalho será feito um prévio estudo de autores como: Silva, Santos, Campoy, Gil, Huizinga, Haetinger, Jesus, Marconi, Lakatos, entre outros estudiosos do tema. Este estudo utilizará técnicas padronizadas como; guia de entrevista, entrevista aberta, análise documental, observação participante e Técnicas de análise e interpretação dos dados descrevendo o fenômeno ou a situação da

Endereço: Campus Soane Nazaré de Andrade, Rodovia Jorge Amado, Km 16
Bairro: SALOBRINHO **CEP:** 45.662-900
UF: BA **Município:** ILHEUS
Telefone: (73)3680-5319 **Fax:** (73)3680-5319 **E-mail:** cep_uesc@uesc.br



Continuação do Parecer: 4.177.269

ludicidade na Creche Sofia Peltier no município de Camacã Ba, permitindo examinar com exatidão as concepções de docência. Com esse projeto, outras instituições educativas poderão se beneficiar, motivando o docente no melhoramento de sua prática pedagógica para atender a clientela da educação infantil.

Objetivo da Pesquisa:

OBJETIVO GERAL

Analisar a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

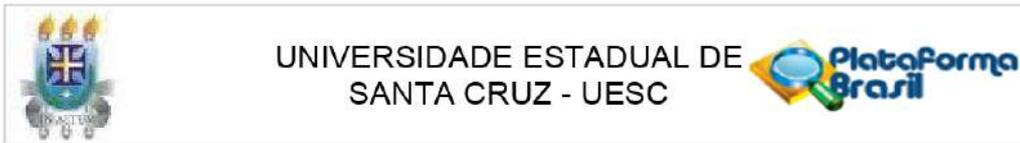
- Descrever a formação do professor, a prática pedagógica, e o uso da ludicidade no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil;
- Dissertar as estratégias lúdicas utilizadas em sala de aula na Educação Infantil;
- Relatar as contribuições da brincadeira na educação infantil como ferramenta para o desenvolvimento infantil.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Os participantes serão alertados que poderão sentir um pequeno desconforto pelo tempo exigido para responder a entrevista, ou uma simples inibição ou constrangimento pela presença de um observador durante a aplicação da mesma e pelo teor dos questionamentos, porém as perguntas foram previamente elaboradas no sentido de não causar tais desconfortos, constrangimentos, ou mesmo danos físicos, psíquicos ou psicológicos, morais, intelectuais, sociais, culturais ou espirituais aos seres humanos. Tais incômodos serão minimizados pelo pesquisador responsável, que se fará presente e/ou disponível durante o tempo de preenchimento do instrumento de coleta de dados, caso haja necessidade de atendimento específico, ou eventual recusa e/ou desistência por parte dos participantes voluntários da pesquisa, uma vez que estes serão informados desde o início sobre o direito de se abster de responder tal instrumento.

Os benefícios desta pesquisa se sobrepõem aos riscos, uma vez que este estudo ajudará a desenvolver uma dissertação, analisando a aprendizagem das crianças na Educação Infantil e descrever a formação do professor, a prática pedagógica, e o uso da ludicidade no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil, relatando as contribuições da brincadeira como ferramenta para o desenvolvimento infantil. Além de contribuir para o planejamento no fazer pedagógico do professor e para futuras pesquisas relacionadas ao tema. A pesquisadora também conscientizará os participantes sobre a relevância social da pesquisa, garantindo igual consideração dos interesses envolvidos, não perdendo o sentido de sua destinação que é promover o bem-estar das crianças na educação infantil.

Endereço: Campus Soane Nazaré de Andrade, Rodovia Jorge Amado, Km 16
Bairro: SALOBRINHO **CEP:** 45.662-900
UF: BA **Município:** ILHEUS
Telefone: (73)3680-5319 **Fax:** (73)3680-5319 **E-mail:** cop_uesc@uesc.br



Continuação do Parecer: 4.177.269

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Para analisar a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas a pesquisadora apresenta um projeto com fundamentação teórica e objetivos coerentes com as técnicas e instrumentos de coleta de dados. O trabalho será desenvolvido em uma creche situada na sede do município de Camacã – Bahia, com aplicação de entrevistas com quatro professoras, uma gestora e quatro coordenadoras da rede municipal. Trata-se de uma temática atual e importante, portanto, um trabalho de relevância social e científica.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

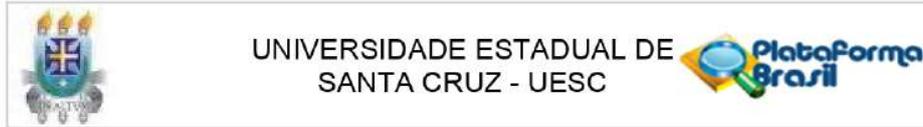
Acusamos que no protocolo 33838020.0.0000.5526, são apresentados os seguintes documentos, nos termos descritos abaixo:

1. Ofício ao CEP com respostas às pendências;
2. Roteiro das entrevistas solicitado nas pendências;
3. Termo de Compromisso de Uso de Dados;
4. Folha de Rosto com as assinaturas da pesquisadora responsável, incluindo CPF e número de matrícula, e da Coordenadora do Programa de Pós-Graduação da UNIVERSIDADE AUTÔNOMA DE ASSUNÇÃO;
5. PB Informações Básicas do Projeto bem detalhado;
6. Declaração de Responsabilidade da Pesquisadora responsável, com assinatura, matrícula e CPF;
7. Projeto de Pesquisa com alterações solicitadas nas pendências;
8. Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE, documento para todos os convidados, com alterações solicitadas nas pendências;
9. Currículos da Pesquisadora e da Orientadora (02);
10. Carta de Anuência da Secretária Municipal de Educação de Camacã - Bahia, com assinatura e carimbo;
11. Cronograma Geral da Pesquisa apresentado no projeto e no documento PB Informações Básicas do Projeto;
12. Quadro do orçamento da pesquisa apresentado no projeto e no documento PB_ Informações Básicas do Projeto;

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Consideramos satisfatórias as correções realizadas pela pesquisadora, tanto no processo de coleta de dados, apresentando um roteiro de entrevistas, Termo de Compromisso de Uso de Dados, mesmo salientando que se trata de documento públicos e esclarece sobre a observação que não

Endereço: Campus Soane Nazaré de Andrade, Rodovia Jorge Amado, Km 16
Bairro: SALOBRINHO **CEP:** 45.662-900
UF: BA **Município:** ILHEUS
Telefone: (73)3680-5319 **Fax:** (73)3680-5319 **E-mail:** cep_uesc@uesc.br



Continuação do Parecer: 4.177.269

terá presença dos alunos, quanto no TCLE onde realiza duas correções apontadas no parecer anterior.

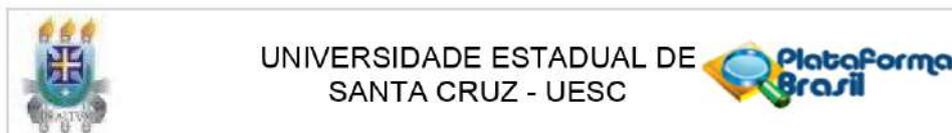
Considerações Finais a critério do CEP:

O Comitê de Ética em Pesquisa da UESC avaliou as respostas ao parecer com pendências de número 4.129.806, do projeto "A BRINCADEIRA, O BRINQUEDO E O JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA CRECHE SOFIA PELTIER NO MUNICÍPIO DE CAMACÁ - BAHIA.", CAAE 33838020.0.0000.5526, de autoria de MAXSOELIA SOUZA DE ALMEIDA SEÁRA, e considerou que todos os aspectos atinentes foram respondidos. Portanto, a decisão final para este protocolo é favorável à sua APROVAÇÃO. Havendo alterações necessárias no projeto, estas deverão ser encaminhadas à este CEP na forma de Emenda. No caso de eventos adversos, estes deverão ser notificados ao CEP. Solicitamos especial atenção no envio dos relatórios semestrais e final.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1507952.pdf	14/07/2020 14:46:46		Aceito
Declaração de Pesquisadores	termo_de_compromisso.pdf	13/07/2020 12:15:19	MAXSOELIA SOUZA DE ALMEIDA	Aceito
Outros	Guia_de_entrevista.docx	07/07/2020 18:13:20	MAXSOELIA SOUZA DE ALMEIDA	Aceito
Outros	Carta_emenda.docx	07/07/2020 18:07:06	MAXSOELIA SOUZA DE ALMEIDA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_emenda_modificado.docx	07/07/2020 18:04:35	MAXSOELIA SOUZA DE ALMEIDA SEÁRA	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto_emenda_modificado.doc	07/07/2020 18:03:51	MAXSOELIA SOUZA DE ALMEIDA SEÁRA	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	Carta_de_anuencia.pdf	19/06/2020 15:25:41	MAXSOELIA SOUZA DE ALMEIDA SEÁRA	Aceito
Declaração de Pesquisadores	Declaracao_de_responsabilidade.pdf	19/06/2020 15:25:06	MAXSOELIA SOUZA DE ALMEIDA	Aceito
Outros	curriculo_lattes_clara.pdf	17/06/2020 18:31:23	MAXSOELIA SOUZA DE ALMEIDA	Aceito
Outros	curriculo_lattes.pdf	17/06/2020 18:24:49	MAXSOELIA SOUZA DE ALMEIDA	Aceito
Folha de Rosto	folha_de_rosto.pdf	17/06/2020	MAXSOELIA SOUZA	Aceito

Endereço: Campus Soane Nazaré de Andrade, Rodovia Jorge Amado, Km 16
Bairro: SALOBRINHO **CEP:** 45.662-900
UF: BA **Município:** ILHEUS
Telefone: (73)3680-5319 **Fax:** (73)3680-5319 **E-mail:** cep_uesc@uesc.br



Continuação do Parecer: 4.177.269

Folha de Rosto	folha_de_rosto.pdf	17:39:06	DE ALMEIDA	Aceito
----------------	--------------------	----------	------------	--------

Situação do Parecer:

Aprovado

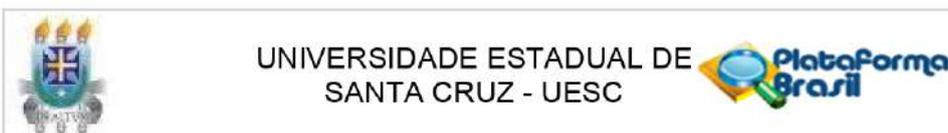
Necessita Apreciação da CONEP:

Não

ILHEUS, 28 de Julho de 2020

Assinado por:
Alexandre Dias Munhoz
(Coordenador(a))

Endereço: Campus Soane Nazaré de Andrade, Rodovia Jorge Amado, Km 16
Bairro: SALOBRINHO **CEP:** 45.662-900
UF: BA **Município:** ILHEUS
Telefone: (73)3680-5319 **Fax:** (73)3680-5319 **E-mail:** cep_uesc@uesc.br



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: A BRINCADEIRA, O BRINQUEDO E O JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA CRECHE SOFIA PELTIER NO MUNICÍPIO DE CAMACÃ - BAHIA.

Pesquisador: MAXSOELIA SOUZA DE ALMEIDA SEÁRA

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 33838020.0.0000.5526

Instituição Proponente: UNIVERSIDADE AUTÔNOMA DE ASSUNÇÃO

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

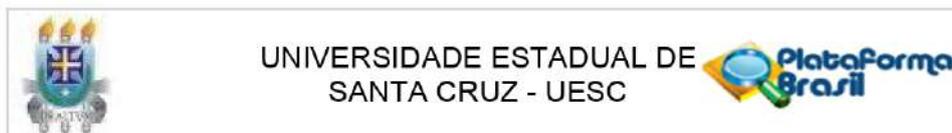
DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 4.177.269

Apresentação do Projeto:

O protocolo CAAE: 33838020.0.0000.5526 intitulado A BRINCADEIRA, O BRINQUEDO E O JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA CRECHE SOFIA PELTIER NO MUNICÍPIO DE CAMACÃ - BAHIA, sob a responsabilidade da pesquisadora MAXSOELIA SOUZA DE ALMEIDA SEÁRA, trata-se de uma pesquisa do Programa de mestrado da UNIVERSIDADE AUTÔNOMA DE ASSUNÇÃO, com financiamento próprio. O presente estudo se destina a analisar a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas. Esta pesquisa, será desenvolvida na Creche Sofia Peltier, situada no município de Camacã - Bahia, com os docentes da Educação Infantil, coordenadoras e a Gestora escolar, tal pesquisa é classificada como uma investigação qualitativa, porque tem por objetivo analisar, observar, registrar e correlacionar variáveis, da utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil. A referida investigação segue o modelo fenomenológico, descrevendo e explicando como o fenômeno acontece no tempo e no espaço, buscando entender características e experiências no qual se efetivou o acontecimento, apontando assim, subsídios para criar e elaborar algumas generalizações pertinentes a esse estudo. Para a fundamentação teórica, bem como para a colaboração na delimitação da temática do trabalho será feito um prévio estudo de autores como: Silva, Santos, Campoy, Gil, Huizinga, Haetinger, Jesus, Marconi, Lakatos, entre outros estudiosos do tema. Este estudo utilizará técnicas padronizadas como: guia de entrevista, entrevista aberta, análise documental, observação participante e Técnicas de análise e interpretação dos dados descrevendo o fenômeno ou a situação da

Endereço: Campus Soane Nazaré de Andrade, Rodovia Jorge Amado, Km 16
Bairro: SALOBRINHO **CEP:** 45.662-900
UF: BA **Município:** ILHEUS
Telefone: (73)3680-5319 **Fax:** (73)3680-5319 **E-mail:** cep_uesc@uesc.br



Continuação do Parecer: 4.177.269

ludicidade na Creche Sofia Peltier no município de Camacã Ba, permitindo examinar com exatidão as concepções de docência. Com esse projeto, outras instituições educativas poderão se beneficiar, motivando o docente no melhoramento de sua prática pedagógica para atender a clientela da educação infantil.

Objetivo da Pesquisa:

OBJETIVO GERAL

Analisar a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

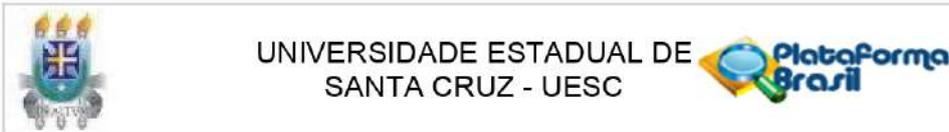
- Descrever a formação do professor, a prática pedagógica, e o uso da ludicidade no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil;
- Dissertar as estratégias lúdicas utilizadas em sala de aula na Educação Infantil;
- Relatar as contribuições da brincadeira na educação infantil como ferramenta para o desenvolvimento infantil.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Os participantes serão alertados que poderão sentir um pequeno desconforto pelo tempo exigido para responder a entrevista, ou uma simples inibição ou constrangimento pela presença de um observador durante a aplicação da mesma e pelo teor dos questionamentos, porém as perguntas foram previamente elaboradas no sentido de não causar tais desconfortos, constrangimentos, ou mesmo danos físicos, psíquicos ou psicológicos, morais, intelectuais, sociais, culturais ou espirituais aos seres humanos. Tais incômodos serão minimizados pelo pesquisador responsável, que se fará presente e/ou disponível durante o tempo de preenchimento do instrumento de coleta de dados, caso haja necessidade de atendimento específico, ou eventual recusa e/ou desistência por parte dos participantes voluntários da pesquisa, uma vez que estes serão informados desde o início sobre o direito de se abster de responder tal instrumento.

Os benefícios desta pesquisa se sobrepõem aos riscos, uma vez que este estudo ajudará a desenvolver uma dissertação, analisando a aprendizagem das crianças na Educação Infantil e descrever a formação do professor, a prática pedagógica, e o uso da ludicidade no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil, relatando as contribuições da brincadeira como ferramenta para o desenvolvimento infantil. Além de contribuir para o planejamento no fazer pedagógico do professor e para futuras pesquisas relacionadas ao tema. A pesquisadora também conscientizará os participantes sobre a relevância social da pesquisa, garantindo igual consideração dos interesses envolvidos, não perdendo o sentido de sua destinação que é promover o bem-estar das crianças na educação infantil.

Endereço: Campus Soane Nazaré de Andrade, Rodovia Jorge Amado, Km 16
Bairro: SALOBRINHO **CEP:** 45.662-900
UF: BA **Município:** ILHEUS
Telefone: (73)3680-5319 **Fax:** (73)3680-5319 **E-mail:** cep_uesc@uesc.br



Continuação do Parecer: 4.177.269

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Para analisar a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas a pesquisadora apresenta um projeto com fundamentação teórica e objetivos coerentes com as técnicas e instrumentos de coleta de dados. O trabalho será desenvolvido em uma creche situada na sede do município de Camacã – Bahia, com aplicação de entrevistas com quatro professoras, uma gestora e quatro coordenadoras da rede municipal. Trata-se de uma temática atual e importante, portanto, um trabalho de relevância social e científica.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

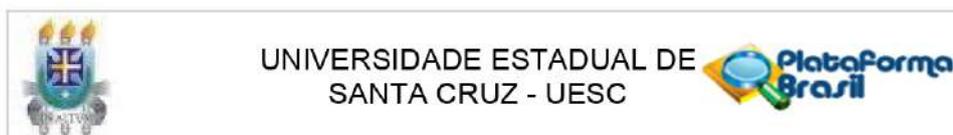
Acusamos que no protocolo 33838020.0.0000.5526, são apresentados os seguintes documentos, nos termos descritos abaixo:

1. Ofício ao CEP com respostas às pendências;
2. Roteiro das entrevistas solicitado nas pendências;
3. Termo de Compromisso de Uso de Dados;
4. Folha de Rosto com as assinaturas da pesquisadora responsável, incluindo CPF e número de matrícula, e da Coordenadora do Programa de Pós-Graduação da UNIVERSIDADE AUTÔNOMA DE ASSUNÇÃO;
5. PB Informações Básicas do Projeto bem detalhado;
6. Declaração de Responsabilidade da Pesquisadora responsável, com assinatura, matrícula e CPF;
7. Projeto de Pesquisa com alterações solicitadas nas pendências;
8. Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE, documento para todos os convidados, com alterações solicitadas nas pendências;
9. Currículos da Pesquisadora e da Orientadora (02);
10. Carta de Anuência da Secretária Municipal de Educação de Camacã - Bahia, com assinatura e carimbo;
11. Cronograma Geral da Pesquisa apresentado no projeto e no documento PB Informações Básicas do Projeto;
12. Quadro do orçamento da pesquisa apresentado no projeto e no documento PB_ Informações Básicas do Projeto;

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Consideramos satisfatórias as correções realizadas pela pesquisadora, tanto no processo de coleta de dados, apresentando um roteiro de entrevistas, Termo de Compromisso de Uso de Dados, mesmo salientando que se trata de documento públicos e esclarece sobre a observação que não

Endereço: Campus Soane Nazaré de Andrade, Rodovia Jorge Amado, Km 16
Bairro: SALOBRINHO **CEP:** 45.662-900
UF: BA **Município:** ILHEUS
Telefone: (73)3680-5319 **Fax:** (73)3680-5319 **E-mail:** cep_uesc@uesc.br



Continuação do Parecer: 4.177.269

terá presença dos alunos, quanto no TCLE onde realiza duas correções apontadas no parecer anterior.

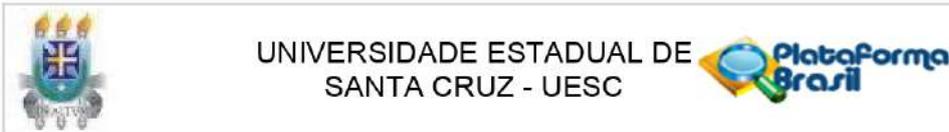
Considerações Finais a critério do CEP:

O Comitê de Ética em Pesquisa da UESC avaliou as respostas ao parecer com pendências de número 4.129.806, do projeto "A BRINCADEIRA, O BRINQUEDO E O JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA CRECHE SOFIA PELTIER NO MUNICÍPIO DE CAMACÃ - BAHIA.", CAAE 33838020.0.0000.5526, de autoria de MAXSOELIA SOUZA DE ALMEIDA SEÁRA, e considerou que todos os aspectos atinentes foram respondidos. Portanto, a decisão final para este protocolo é favorável à sua APROVAÇÃO. Havendo alterações necessárias no projeto, estas deverão ser encaminhadas à este CEP na forma de Emenda. No caso de eventos adversos, estes deverão ser notificados ao CEP. Solicitamos especial atenção no envio dos relatórios semestrais e final.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1507952.pdf	14/07/2020 14:46:46		Aceito
Declaração de Pesquisadores	termo_de_compromisso.pdf	13/07/2020 12:15:19	MAXSOELIA SOUZA DE ALMEIDA	Aceito
Outros	Guia_de_entrevista.docx	07/07/2020 18:13:20	MAXSOELIA SOUZA DE ALMEIDA	Aceito
Outros	Carta_emenda.docx	07/07/2020 18:07:06	MAXSOELIA SOUZA DE ALMEIDA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_emenda_modificado.docx	07/07/2020 18:04:35	MAXSOELIA SOUZA DE ALMEIDA SEÁRA	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto_emenda_modificado.doc	07/07/2020 18:03:51	MAXSOELIA SOUZA DE ALMEIDA SEÁRA	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	Carta_de_anuencia.pdf	19/06/2020 15:25:41	MAXSOELIA SOUZA DE ALMEIDA SEÁRA	Aceito
Declaração de Pesquisadores	Declaracao_de_responsabilidade.pdf	19/06/2020 15:25:06	MAXSOELIA SOUZA DE ALMEIDA	Aceito
Outros	curriculo_lattes_clara.pdf	17/06/2020 18:31:23	MAXSOELIA SOUZA DE ALMEIDA	Aceito
Outros	curriculo_lattes.pdf	17/06/2020 18:24:49	MAXSOELIA SOUZA DE ALMEIDA	Aceito
Folha de Rosto	folha_de_rosto.pdf	17/06/2020	MAXSOELIA SOUZA	Aceito

Endereço: Campus Soane Nazaré de Andrade, Rodovia Jorge Amado, Km 16
Bairro: SALOBRINHO **CEP:** 45.662-900
UF: BA **Município:** ILHEUS
Telefone: (73)3680-5319 **Fax:** (73)3680-5319 **E-mail:** cep_uesc@uesc.br



Continuação do Parecer: 4.177.269

Folha de Rosto	folha_de_rosto.pdf	17:39:06	DE ALMEIDA	Aceito
----------------	--------------------	----------	------------	--------

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

ILHEUS, 28 de Julho de 2020

Assinado por:
Alexandre Dias Munhoz
(Coordenador(a))

Endereço: Campus Soane Nazaré de Andrade, Rodovia Jorge Amado, Km 16
Bairro: SALOBRINHO **CEP:** 45.662-900
UF: BA **Município:** ILHEUS
Telefone: (73)3680-5319 **Fax:** (73)3680-5319 **E-mail:** cep_uesc@uesc.br

APÊNDICE 6: Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACUTAD DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y DE LA COMUNICACION
PROGRAMA DE MAESTRIA EN CIÊNCIA DE LA EDUCACIÓN**

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, **Maxsoelia Souza de Almeida Seára**, pesquisadora da Universidad Autónoma de Asunción, sob orientação da **Dra. Clara Roseane da Silva Azevedo Mont'Alverne**, convido a Senhora, a participar de um estudo intitulado "A Brincadeira, o Brinquedo e o Jogo na Educação Infantil na Creche Sofia Peltier no município de Camacã – Bahia". Este estudo tem como objetivo analisar a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas. Justifica-se que a escolha da referida instituição a ser pesquisada não foi aleatória, por se localizar na zona urbana, no centro da cidade, com maior número de crianças matriculadas, além de maior número de professoras com formação acadêmica mínima exigida. Portanto esta pesquisa será realizada com o gestor escolar, professores e coordenadoras, sendo que alguns critérios foram levados em consideração no processo de tomada de decisão e assim acontecesse o melhor andamento da entrevista. Sua participação no estudo consistirá em responder algumas perguntas que constam no guia de entrevista. A data, local e horário da aplicação da entrevista serão escolhidos de acordo com a sua disponibilidade como participante. Os riscos com essa pesquisa são mínimos, sendo que a Sr.^a pode se sentir desconfortável em responder alguma pergunta, com a presença do pesquisador, pelo tempo exigido, o sigilo que eliminaria o risco está assegurado, visto que somente os pesquisadores terão acesso aos dados e, serão tomadas todas as providências necessárias para manter o sigilo. Os benefícios desta pesquisa se sobrepõem aos riscos, uma vez que os mesmos serão parte do foco de estudo que ajudarão a desenvolver uma dissertação, analisando a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas tendo como foco, descrever a formação do professor, a prática pedagógica, e o uso da ludicidade no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil, relatando as contribuições da brincadeira como ferramenta para o desenvolvimento infantil. Sua participação é importante e voluntária e se você não quiser mais fazer parte da pesquisa poderá desistir a qualquer momento e solicitar que lhe devolvam o termo de consentimento livre e esclarecido assinado. Os resultados deste trabalho poderão ser apresentados em encontros ou revistas científicas e serão mostrados apenas os resultados obtidos como um todo. A Sr.^a não terá nenhuma despesa e não há compensação financeira relacionada à sua participação na pesquisa. É garantido mesmo não previsto que se a senhora tiver gastos decorrentes desta pesquisa a senhora será ressarcida. É garantido o direito a indenização se a qualquer dano decorrente desta pesquisa. Este termo foi impresso em duas vias, e uma via devidamente assinada segue com a senhora.



 Maxsoelia Souza de Almeida Seára – pesquisadora responsável
 Email: soelia_max@hotmail.com Cel: (73) 991192125

Eu, Lucilene Braga da Silva Santos, compreendi do que se trata a pesquisa e concordo em participar.

Camacã - BA, 21 de Setembro de 2020

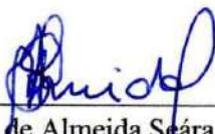


 Assinatura

Esta pesquisa teve os aspectos relativos à Ética da Pesquisa envolvendo Seres Humanos analisados pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade Estadual de Santa Cruz. Em caso de dúvidas sobre a ética desta pesquisa ou denúncias de abuso, procure o CEP, que fica no Campus Soane Nazaré de Andrade, Rodovia Jorge Amado, KM16, Bairro Salobrinho, Torre Administrativa, 3º andar, CEP 45552-900, Ilhéus, Bahia. Fone (73) 3680-5319. Email: cep_uesc@uesc.br. Horário de funcionamento: segunda a quinta-feira, de 8h às 12h e de 13h30 às 16h.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, **Maxsoelia Souza de Almeida Seára**, pesquisadora da Universidad Autónoma de Asunción, sob orientação da **Dra. Clara Roseane da Silva Azevedo Mont'Alverne**, convido a Senhora, a participar de um estudo intitulado "A Brincadeira, o Brinquedo e o Jogo na Educação Infantil na Creche Sofia Peltier no município de Camacã – Bahia". Este estudo tem como objetivo analisar a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas. Justifica-se que a escolha da referida instituição a ser pesquisada não foi aleatória, por se localizar na zona urbana, no centro da cidade, com maior número de crianças matriculadas, além de maior número de professoras com formação acadêmica mínima exigida. Portanto esta pesquisa será realizada com o gestor escolar, professores e coordenadoras, sendo que alguns critérios foram levados em consideração no processo de tomada de decisão e assim acontecesse o melhor andamento da entrevista. Sua participação no estudo consistirá em responder algumas perguntas que constam no guia de entrevista. A data, local e horário da aplicação da entrevista serão escolhidos de acordo com a sua disponibilidade como participante. Os riscos com essa pesquisa são mínimos, sendo que a Sr.^a pode se sentir desconfortável em responder alguma pergunta, com a presença do pesquisador, pelo tempo exigido, o sigilo que eliminaria o risco está assegurado, visto que somente os pesquisadores terão acesso aos dados e, serão tomadas todas as providências necessárias para manter o sigilo. Os benefícios desta pesquisa se sobrepõem aos riscos, uma vez que os mesmos serão parte do foco de estudo que ajudarão a desenvolver uma dissertação, analisando a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas tendo como foco, descrever a formação do professor, a prática pedagógica, e o uso da ludicidade no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil, relatando as contribuições da brincadeira como ferramenta para o desenvolvimento infantil. Sua participação é importante e voluntária e se você não quiser mais fazer parte da pesquisa poderá desistir a qualquer momento e solicitar que lhe devolvam o termo de consentimento livre e esclarecido assinado. Os resultados deste trabalho poderão ser apresentados em encontros ou revistas científicas e serão mostrados apenas os resultados obtidos como um todo. A Sr.^a não terá nenhuma despesa e não há compensação financeira relacionada à sua participação na pesquisa. É garantido mesmo não previsto que se a senhora tiver gastos decorrentes desta pesquisa a senhora será ressarcida. É garantido o direito a indenização se a qualquer dano decorrente desta pesquisa. Este termo foi impresso em duas vias, e uma via devidamente assinada segue com a senhora.



Maxsoelia Souza de Almeida Seára – pesquisadora responsável

Email: scelia_max@hotmail.com Cel: (73) 991192125

Eu, Carla Simone Leal Meireles, compreendi do que se trata a pesquisa e concordo em participar.

Camacã - BA, 21 de Fevereiro de 2020



Assinatura

Esta pesquisa teve os aspectos relativos à Ética da Pesquisa envolvendo Seres Humanos analisados pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade Estadual de Santa Cruz. Em caso de dúvidas sobre a ética desta pesquisa ou denúncias de abuso, procure o CEP, que fica no Campus Soane Nazaré de Andrade, Rodovia Jorge Amado, KM16, Bairro Salobrinho, Torre Administrativa, 3º andar, CEP 45552-900, Ilhéus, Bahia. Fone (73) 3680-5319. Email: cep_uesc@uesc.br. Horário de funcionamento: segunda a quinta-feira, de 8h às 12h e de 13h30 às 16h.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, **Maxsoelia Souza de Almeida Seára**, pesquisadora da Universidad Autónoma de Asunción, sob orientação da **Dra. Clara Roseane da Silva Azevedo Mont'Alverne**, convido a Senhora, a participar de um estudo intitulado "A Brincadeira, o Brinquedo e o Jogo na Educação Infantil na Creche Sofia Peltier no município de Camacã – Bahia". Este estudo tem como objetivo analisar a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas. Justifica-se que a escolha da referida instituição a ser pesquisada não foi aleatória, por se localizar na zona urbana, no centro da cidade, com maior número de crianças matriculadas, além de maior número de professoras com formação acadêmica mínima exigida. Portanto esta pesquisa será realizada com o gestor escolar, professores e coordenadoras, sendo que alguns critérios foram levados em consideração no processo de tomada de decisão e assim acontecesse o melhor andamento da entrevista. Sua participação no estudo consistirá em responder algumas perguntas que constam no guia de entrevista. A data, local e horário da aplicação da entrevista serão escolhidos de acordo com a sua disponibilidade como participante. Os riscos com essa pesquisa são mínimos, sendo que a Sr.^a pode se sentir desconfortável em responder alguma pergunta, com a presença do pesquisador, pelo tempo exigido, o sigilo que eliminaria o risco está assegurado, visto que somente os pesquisadores terão acesso aos dados e, serão tomadas todas as providências necessárias para manter o sigilo. Os benefícios desta pesquisa se sobrepõem aos riscos, uma vez que os mesmos serão parte do foco de estudo que ajudarão a desenvolver uma dissertação, analisando a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas tendo como foco, descrever a formação do professor, a prática pedagógica, e o uso da ludicidade no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil, relatando as contribuições da brincadeira como ferramenta para o desenvolvimento infantil. Sua participação é importante e voluntária e se você não quiser mais fazer parte da pesquisa poderá desistir a qualquer momento e solicitar que lhe devolvam o termo de consentimento livre e esclarecido assinado. Os resultados deste trabalho poderão ser apresentados em encontros ou revistas científicas e serão mostrados apenas os resultados obtidos como um todo. A Sr.^a não terá nenhuma despesa e não há compensação financeira relacionada à sua participação na pesquisa. É garantido mesmo não previsto que se a senhora tiver gastos decorrentes desta pesquisa a senhora será ressarcida. É garantido o direito a indenização se a qualquer dano decorrente desta pesquisa. Este termo foi impresso em duas vias, e uma via devidamente assinada segue com a senhora.



Maxsoelia Souza de Almeida Seára – pesquisadora responsável

Email: soelia_max@hotmail.com Cel: (73) 991192125

Eu, Neuza Pinus Cardoso, compreendi do que se trata a pesquisa e concordo em participar.

Camacã - BA, 21 de Fevereiro de 2020



Assinatura

Esta pesquisa teve os aspectos relativos à Ética da Pesquisa envolvendo Seres Humanos analisados pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade Estadual de Santa Cruz. Em caso de dúvidas sobre a ética desta pesquisa ou denúncias de abuso, procure o CEP, que fica no Campus Soane Nazaré de Andrade, Rodovia Jorge Amado, KM16, Bairro Salobrinho, Torre Administrativa, 3º andar, CEP 45552-900, Ilhéus, Bahia. Fone (73) 3680-5319. Email: cep_uesc@uesc.br. Horário de funcionamento: segunda a quinta-feira, de 8h às 12h e de 13h30 às 16h.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, **Maxsoelia Souza de Almeida Seára**, pesquisadora da Universidad Autónoma de Asunción, sob orientação da **Dra. Clara Roseane da Silva Azevedo Mont'Alverne**, convido a Senhora, a participar de um estudo intitulado "A Brincadeira, o Brinquedo e o Jogo na Educação Infantil na Creche Sofia Peltier no município de Camacã – Bahia". Este estudo tem como objetivo analisar a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas. Justifica-se que a escolha da referida instituição a ser pesquisada não foi aleatória, por se localizar na zona urbana, no centro da cidade, com maior número de crianças matriculadas, além de maior número de professoras com formação acadêmica mínima exigida. Portanto esta pesquisa será realizada com o gestor escolar, professores e coordenadoras, sendo que alguns critérios foram levados em consideração no processo de tomada de decisão e assim acontecesse o melhor andamento da entrevista. Sua participação no estudo consistirá em responder algumas perguntas que constam no guia de entrevista. A data, local e horário da aplicação da entrevista serão escolhidos de acordo com a sua disponibilidade como participante. Os riscos com essa pesquisa são mínimos, sendo que a Sr.^a pode se sentir desconfortável em responder alguma pergunta, com a presença do pesquisador, pelo tempo exigido, o sigilo que eliminaria o risco está assegurado, visto que somente os pesquisadores terão acesso aos dados e, serão tomadas todas as providências necessárias para manter o sigilo. Os benefícios desta pesquisa se sobrepõem aos riscos, uma vez que os mesmos serão parte do foco de estudo que ajudarão a desenvolver uma dissertação, analisando a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas tendo como foco, descrever a formação do professor, a prática pedagógica, e o uso da ludicidade no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil, relatando as contribuições da brincadeira como ferramenta para o desenvolvimento infantil. Sua participação é importante e voluntária e se você não quiser mais fazer parte da pesquisa poderá desistir a qualquer momento e solicitar que lhe devolvam o termo de consentimento livre e esclarecido assinado. Os resultados deste trabalho poderão ser apresentados em encontros ou revistas científicas e serão mostrados apenas os resultados obtidos como um todo. A Sr.^a não terá nenhuma despesa e não há compensação financeira relacionada à sua participação na pesquisa. É garantido mesmo não previsto que se a senhora tiver gastos decorrentes desta pesquisa a senhora será ressarcida. É garantido o direito a indenização se a qualquer dano decorrente desta pesquisa. Este termo foi impresso em duas vias, e uma via devidamente assinada segue com a senhora.



Maxsoelia Souza de Almeida Seára – pesquisadora responsável
Email: soelia_max@hotmail.com Cel: (73) 991192125

Eu, Sofia Noelia Guimarães dos Santos, compreendi do que se trata a pesquisa e concordo em participar.

Camacã - BA, 21 de Fevereiro de 2020



Assinatura

Esta pesquisa teve os aspectos relativos à Ética da Pesquisa envolvendo Seres Humanos analisados pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade Estadual de Santa Cruz. Em caso de dúvidas sobre a ética desta pesquisa ou denúncias de abuso, procure o CEP, que fica no Campus Soane Nazaré de Andrade, Rodovia Jorge Amado, KM16, Bairro Salobrinho, Torre Administrativa, 3º andar, CEP 45552-900, Ilhéus, Bahia. Fone (73) 3680-5319. Email: cep_uesc@uesc.br. Horário de funcionamento: segunda a quinta-feira, de 8h às 12h e de 13h30 às 16h.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, **Maxsoelia Souza de Almeida Seára**, pesquisadora da Universidad Autónoma de Asunción, sob orientação da **Dra. Clara Roseane da Silva Azevedo Mont'Alverne**, convido a Senhora, a participar de um estudo intitulado "A Brincadeira, o Brinquedo e o Jogo na Educação Infantil na Creche Sofia Peltier no município de Camacã – Bahia". Este estudo tem como objetivo analisar a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas. Justifica-se que a escolha da referida instituição a ser pesquisada não foi aleatória, por se localizar na zona urbana, no centro da cidade, com maior número de crianças matriculadas, além de maior número de professoras com formação acadêmica mínima exigida. Portanto esta pesquisa será realizada com o gestor escolar, professores e coordenadoras, sendo que alguns critérios foram levados em consideração no processo de tomada de decisão e assim aconteceu o melhor andamento da entrevista. Sua participação no estudo consistirá em responder algumas perguntas que constam no guia de entrevista. A data, local e horário da aplicação da entrevista serão escolhidos de acordo com a sua disponibilidade como participante. Os riscos com essa pesquisa são mínimos, sendo que a Sr.^a pode se sentir desconfortável em responder alguma pergunta, com a presença do pesquisador, pelo tempo exigido, o sigilo que eliminaria o risco está assegurado, visto que somente os pesquisadores terão acesso aos dados e, serão tomadas todas as providências necessárias para manter o sigilo. Os benefícios desta pesquisa se sobrepõem aos riscos, uma vez que os mesmos serão parte do foco de estudo que ajudarão a desenvolver uma dissertação, analisando a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas tendo como foco, descrever a formação do professor, a prática pedagógica, e o uso da ludicidade no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil, relatando as contribuições da brincadeira como ferramenta para o desenvolvimento infantil. Sua participação é importante e voluntária e se você não quiser mais fazer parte da pesquisa poderá desistir a qualquer momento e solicitar que lhe devolvam o termo de consentimento livre e esclarecido assinado. Os resultados deste trabalho poderão ser apresentados em encontros ou revistas científicas e serão mostrados apenas os resultados obtidos como um todo. A Sr.^a não terá nenhuma despesa e não há compensação financeira relacionada à sua participação na pesquisa. É garantido mesmo não previsto que se a senhora tiver gastos decorrentes desta pesquisa a senhora será ressarcida. É garantido o direito a indenização se a qualquer dano decorrente desta pesquisa. Este termo foi impresso em duas vias, e uma via devidamente assinada segue com a senhora.


Maxsoelia Souza de Almeida Seára – pesquisadora responsável

Email: soelia_max@hotmail.com Cel: (73) 991192125

Eu, Marilú Souza Ferreira Santos, compreendi do que se trata a pesquisa e concordo em participar.

Camacã - BA, 21 de Fevereiro de 2020



Assinatura

Esta pesquisa teve os aspectos relativos à Ética da Pesquisa envolvendo Seres Humanos analisados pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade Estadual de Santa Cruz. Em caso de dúvidas sobre a ética desta pesquisa ou denúncias de abuso, procure o CEP, que fica no Campus Soane Nazaré de Andrade, Rodovia Jorge Amado, KM16, Bairro Salobrinho, Torre Administrativa, 3º andar, CEP 45552-900, Ilhéus, Bahia. Fone (73) 3680-5319. Email: cep_uesc@uesc.br. Horário de funcionamento: segunda a quinta-feira, de 8h às 12h e de 13h30 às 16h.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, **Maxsoelia Souza de Almeida Seára**, pesquisadora da Universidad Autónoma de Asunción, sob orientação da **Dra. Clara Roseane da Silva Azevedo Mont'Alverne**, convido a Senhora, a participar de um estudo intitulado "A Brincadeira, o Brinquedo e o Jogo na Educação Infantil na Creche Sofia Peltier no município de Camacã – Bahia". Este estudo tem como objetivo analisar a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas. Justifica-se que a escolha da referida instituição a ser pesquisada não foi aleatória, por se localizar na zona urbana, no centro da cidade, com maior número de crianças matriculadas, além de maior número de professoras com formação acadêmica mínima exigida. Portanto esta pesquisa será realizada com o gestor escolar, professores e coordenadoras, sendo que alguns critérios foram levados em consideração no processo de tomada de decisão e assim acontecesse o melhor andamento da entrevista. Sua participação no estudo consistirá em responder algumas perguntas que constam no guia de entrevista. A data, local e horário da aplicação da entrevista serão escolhidos de acordo com a sua disponibilidade como participante. Os riscos com essa pesquisa são mínimos, sendo que a Sr.^a pode se sentir desconfortável em responder alguma pergunta, com a presença do pesquisador, pelo tempo exigido, o sigilo que eliminaria o risco está assegurado, visto que somente os pesquisadores terão acesso aos dados e, serão tomadas todas as providências necessárias para manter o sigilo. Os benefícios desta pesquisa se sobrepõem aos riscos, uma vez que os mesmos serão parte do foco de estudo que ajudarão a desenvolver uma dissertação, analisando a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas tendo como foco, descrever a formação do professor, a prática pedagógica, e o uso da ludicidade no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil, relatando as contribuições da brincadeira como ferramenta para o desenvolvimento infantil. Sua participação é importante e voluntária e se você não quiser mais fazer parte da pesquisa poderá desistir a qualquer momento e solicitar que lhe devolvam o termo de consentimento livre e esclarecido assinado. Os resultados deste trabalho poderão ser apresentados em encontros ou revistas científicas e serão mostrados apenas os resultados obtidos como um todo. A Sr.^a não terá nenhuma despesa e não há compensação financeira relacionada à sua participação na pesquisa. É garantido mesmo não previsto que se a senhora tiver gastos decorrentes desta pesquisa a senhora será ressarcida. É garantido o direito a indenização se a qualquer dano decorrente desta pesquisa. Este termo foi impresso em duas vias, e uma via devidamente assinada segue com a senhora.



Maxsoelia Souza de Almeida Seára – pesquisadora responsável
Email: soelia_max@hotmail.com Cel: (73) 991192125

Eu, Isabel Cristina Ferreira dos Santos Mates compreendi do que se trata a pesquisa e concordo em participar.

Camacã - BA, 21 de fevereiro de 2020

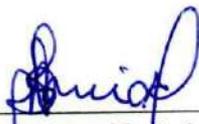


Assinatura

Esta pesquisa teve os aspectos relativos à Ética da Pesquisa envolvendo Seres Humanos analisados pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade Estadual de Santa Cruz. Em caso de dúvidas sobre a ética desta pesquisa ou denúncias de abuso, procure o CEP, que fica no Campus Soane Nazaré de Andrade, Rodovia Jorge Amado, KM16, Bairro Salobrinho, Torre Administrativa, 3º andar, CEP 45552-900, Ilhéus, Bahia. Fone (73) 3680-5319. Email: cep_uesc@uesc.br. Horário de funcionamento: segunda a quinta-feira, de 8h às 12h e de 13h30 às 16h.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, **Maxsoelia Souza de Almeida Seára**, pesquisadora da Universidad Autónoma de Asunción, sob orientação da **Dra. Clara Roseane da Silva Azevedo Mont'Alverne**, convido a Senhora, a participar de um estudo intitulado "A Brincadeira, o Brinquedo e o Jogo na Educação Infantil na Creche Sofia Peltier no município de Camacã – Bahia". Este estudo tem como objetivo analisar a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas. Justifica-se que a escolha da referida instituição a ser pesquisada não foi aleatória, por se localizar na zona urbana, no centro da cidade, com maior número de crianças matriculadas, além de maior número de professoras com formação acadêmica mínima exigida. Portanto esta pesquisa será realizada com o gestor escolar, professores e coordenadoras, sendo que alguns critérios foram levados em consideração no processo de tomada de decisão e assim acontecesse o melhor andamento da entrevista. Sua participação no estudo consistirá em responder algumas perguntas que constam no guia de entrevista. A data, local e horário da aplicação da entrevista serão escolhidos de acordo com a sua disponibilidade como participante. Os riscos com essa pesquisa são mínimos, sendo que a Sr.^a pode se sentir desconfortável em responder alguma pergunta, com a presença do pesquisador, pelo tempo exigido, o sigilo que eliminaria o risco está assegurado, visto que somente os pesquisadores terão acesso aos dados e, serão tomadas todas as providências necessárias para manter o sigilo. Os benefícios desta pesquisa se sobrepõem aos riscos, uma vez que os mesmos serão parte do foco de estudo que ajudarão a desenvolver uma dissertação, analisando a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas tendo como foco, descrever a formação do professor, a prática pedagógica, e o uso da ludicidade no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil, relatando as contribuições da brincadeira como ferramenta para o desenvolvimento infantil. Sua participação é importante e voluntária e se você não quiser mais fazer parte da pesquisa poderá desistir a qualquer momento e solicitar que lhe devolvam o termo de consentimento livre e esclarecido assinado. Os resultados deste trabalho poderão ser apresentados em encontros ou revistas científicas e serão mostrados apenas os resultados obtidos como um todo. A Sr.^a não terá nenhuma despesa e não há compensação financeira relacionada à sua participação na pesquisa. É garantido mesmo não previsto que se a senhora tiver gastos decorrentes desta pesquisa a senhora será ressarcida. É garantido o direito a indenização se a qualquer dano decorrente desta pesquisa. Este termo foi impresso em duas vias, e uma via devidamente assinada segue com a senhora.



Maxsoelia Souza de Almeida Seára – pesquisadora responsável
Email: soelija_max@hotmail.com Cel: (73) 991192125

Eu, Norma Freitas Lima, compreendi do que se trata a pesquisa e concordo em participar.

Camacã - BA, 21 de Fevereiro de 2020

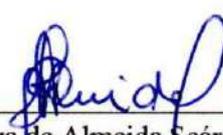
Norma Freitas Lima

Assinatura

Esta pesquisa teve os aspectos relativos à Ética da Pesquisa envolvendo Seres Humanos analisados pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade Estadual de Santa Cruz. Em caso de dúvidas sobre a ética desta pesquisa ou denúncias de abuso, procure o CEP, que fica no Campus Soane Nazaré de Andrade, Rodovia Jorge Amado, KM16, Bairro Salobrinho, Torre Administrativa, 3º andar, CEP 45552-900, Ilhéus, Bahia. Fone (73) 3680-5319. Email: cep_uesc@uesc.br. Horário de funcionamento: segunda a quinta-feira, de 8h às 12h e de 13h30 às 16h.

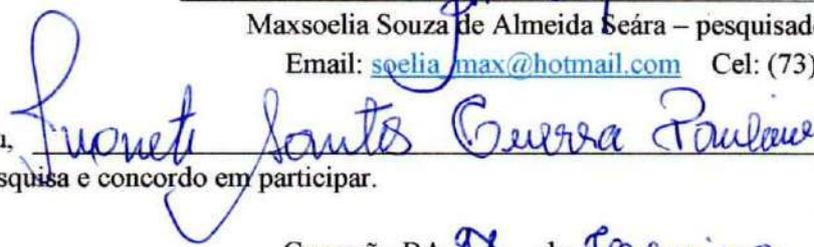
TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, **Maxsoelia Souza de Almeida Seára**, pesquisadora da Universidad Autónoma de Asunción, sob orientação da **Dra. Clara Roseane da Silva Azevedo Mont'Alverne**, convido a Senhora, a participar de um estudo intitulado "A Brincadeira, o Brinquedo e o Jogo na Educação Infantil na Creche Sofia Peltier no município de Camacã – Bahia". Este estudo tem como objetivo analisar a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas. Justifica-se que a escolha da referida instituição a ser pesquisada não foi aleatória, por se localizar na zona urbana, no centro da cidade, com maior número de crianças matriculadas, além de maior número de professoras com formação acadêmica mínima exigida. Portanto esta pesquisa será realizada com o gestor escolar, professores e coordenadoras, sendo que alguns critérios foram levados em consideração no processo de tomada de decisão e assim acontecesse o melhor andamento da entrevista. Sua participação no estudo consistirá em responder algumas perguntas que constam no guia de entrevista. A data, local e horário da aplicação da entrevista serão escolhidos de acordo com a sua disponibilidade como participante. Os riscos com essa pesquisa são mínimos, sendo que a Sr.^a pode se sentir desconfortável em responder alguma pergunta, com a presença do pesquisador, pelo tempo exigido, o sigilo que eliminaria o risco está assegurado, visto que somente os pesquisadores terão acesso aos dados e, serão tomadas todas as providências necessárias para manter o sigilo. Os benefícios desta pesquisa se sobrepõem aos riscos, uma vez que os mesmos serão parte do foco de estudo que ajudarão a desenvolver uma dissertação, analisando a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas tendo como foco, descrever a formação do professor, a prática pedagógica, e o uso da ludicidade no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil, relatando as contribuições da brincadeira como ferramenta para o desenvolvimento infantil. Sua participação é importante e voluntária e se você não quiser mais fazer parte da pesquisa poderá desistir a qualquer momento e solicitar que lhe devolvam o termo de consentimento livre e esclarecido assinado. Os resultados deste trabalho poderão ser apresentados em encontros ou revistas científicas e serão mostrados apenas os resultados obtidos como um todo. A Sr.^a não terá nenhuma despesa e não há compensação financeira relacionada à sua participação na pesquisa. É garantido mesmo não previsto que se a senhora tiver gastos decorrentes desta pesquisa a senhora será ressarcida. É garantido o direito a indenização se a qualquer dano decorrente desta pesquisa. Este termo foi impresso em duas vias, e uma via devidamente assinada segue com a senhora.

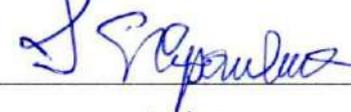


Maxsoelia Souza de Almeida Seára – pesquisadora responsável

Email: soelia_max@hotmail.com Cel: (73) 991192125

Eu,  , compreendi do que se trata a pesquisa e concordo em participar.

Camacã - BA,  de fevereiro de 2020



Assinatura

Esta pesquisa teve os aspectos relativos à Ética da Pesquisa envolvendo Seres Humanos analisados pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade Estadual de Santa Cruz. Em caso de dúvidas sobre a ética desta pesquisa ou denúncias de abuso, procure o CEP, que fica no Campus Soane Nazaré de Andrade, Rodovia Jorge Amado, KM16, Bairro Salobrinho, Torre Administrativa, 3º andar, CEP 45552-900, Ilhéus, Bahia. Fone (73) 3680-5319. Email: cep_uesc@uesc.br. Horário de funcionamento: segunda a quinta-feira, de 8h às 12h e de 13h30 às 16h.

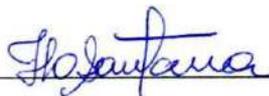
TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, **Maxsoelia Souza de Almeida Seára**, pesquisadora da Universidad Autónoma de Asunción, sob orientação da **Dra. Clara Roseane da Silva Azevedo Mont'Alverne**, convido a Senhora, a participar de um estudo intitulado "A Brincadeira, o Brinquedo e o Jogo na Educação Infantil na Creche Sofia Peltier no município de Camacã – Bahia". Este estudo tem como objetivo analisar a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas. Justifica-se que a escolha da referida instituição a ser pesquisada não foi aleatória, por se localizar na zona urbana, no centro da cidade, com maior número de crianças matriculadas, além de maior número de professoras com formação acadêmica mínima exigida. Portanto esta pesquisa será realizada com o gestor escolar, professores e coordenadoras, sendo que alguns critérios foram levados em consideração no processo de tomada de decisão e assim acontecesse o melhor andamento da entrevista. Sua participação no estudo consistirá em responder algumas perguntas que constam no guia de entrevista. A data, local e horário da aplicação da entrevista serão escolhidos de acordo com a sua disponibilidade como participante. Os riscos com essa pesquisa são mínimos, sendo que a Sr.^a pode se sentir desconfortável em responder alguma pergunta, com a presença do pesquisador, pelo tempo exigido, o sigilo que eliminaria o risco está assegurado, visto que somente os pesquisadores terão acesso aos dados e, serão tomadas todas as providências necessárias para manter o sigilo. Os benefícios desta pesquisa se sobrepõem aos riscos, uma vez que os mesmos serão parte do foco de estudo que ajudarão a desenvolver uma dissertação, analisando a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas tendo como foco, descrever a formação do professor, a prática pedagógica, e o uso da ludicidade no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil, relatando as contribuições da brincadeira como ferramenta para o desenvolvimento infantil. Sua participação é importante e voluntária e se você não quiser mais fazer parte da pesquisa poderá desistir a qualquer momento e solicitar que lhe devolvam o termo de consentimento livre e esclarecido assinado. Os resultados deste trabalho poderão ser apresentados em encontros ou revistas científicas e serão mostrados apenas os resultados obtidos como um todo. A Sr.^a não terá nenhuma despesa e não há compensação financeira relacionada à sua participação na pesquisa. É garantido mesmo não previsto que se a senhora tiver gastos decorrentes desta pesquisa a senhora será ressarcida. É garantido o direito a indenização se a qualquer dano decorrente desta pesquisa. Este termo foi impresso em duas vias, e uma via devidamente assinada segue com a senhora.


Maxsoelia Souza de Almeida Seára – pesquisadora responsável
Email: soelia_max@hotmail.com Cel: (73) 991192125

Eu, Tráides Leopoldo Santana, compreendi do que se trata a pesquisa e concordo em participar.

Camacã - BA, 21 de Setembro de 2020



Assinatura

Esta pesquisa teve os aspectos relativos à Ética da Pesquisa envolvendo Seres Humanos analisados pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade Estadual de Santa Cruz. Em caso de dúvidas sobre a ética desta pesquisa ou denúncias de abuso, procure o CEP, que fica no Campus Soane Nazaré de Andrade, Rodovia Jorge Amado, KM16, Bairro Salobrinho, Torre Administrativa, 3º andar, CEP 45552-900, Ilhéus, Bahia. Fone (73) 3680-5319. Email: cep_uesc@uesc.br. Horário de funcionamento: segunda a quinta-feira, de 8h às 12h e de 13h30 às 16h.

APÊNDICE 7: Guia de Entrevista para as Professoras



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACUTAD DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y DE LA COMUNICACION
PROGRAMA DE MAESTRIA EN CIÊNCIA DE LA EDUCACIÓN**

GUIA DE ENTREVISTA – PROFESSOR

Prezado (a) Professor (a),

Este guia de entrevista é o instrumento que será utilizado na coleta de dados da pesquisa de campo cujo tema é: **A brincadeira, o brinquedo e o jogo na Educação Infantil na Creche Sofia Peltier no município de Camacã - Bahia.** Tendo como objetivo geral analisar a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas.

NOME: _____

DATA: ___ / ___ / 2022.

Questão 1. Professora, que tipo de formação inicial e continuada relacionada a ludicidade você possui?

Questão 2. Professora, qual a importância que a formação continuada proporciona no momento da prática pedagógica, na inserção do uso de jogos, brinquedos e brincadeiras?

Questão 3. Professora, quais as práticas pedagógicas ligadas a ludicidade estão inseridas no cotidiano da sala de aula?

Questão 4. Professora, qual a importância de inserir brincadeiras, brinquedos e jogos no processo de ensino-aprendizagem das crianças?

Questão 5. Professora, como a brincadeira é utilizada na Creche Sofia Peltier?

Questão 6. Professora, quais as estratégias lúdicas utilizadas em sala de aula para potencializar a aprendizagem?

Questão 7. Professora, na sua concepção como as brincadeiras podem contribuir para o desenvolvimento infantil?

APÊNDICE 8: Guia de Entrevista para a Gestão



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y DE LA COMUNICACION
PROGRAMA DE MAESTRIA EN CIÊNCIA DE LA EDUCACIÓN**

GUIA DE ENTREVISTA – DIRETORA

Prezado (a) Diretor (a),

Este guia de entrevista é o instrumento que será utilizado na coleta de dados da pesquisa de campo cujo tema é: **A brincadeira, o brinquedo e o jogo na Educação Infantil na Creche Sofia Peltier no município de Camacã - Bahia.** Tendo como objetivo geral analisar a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas.

NOME: _____

DATA: ___/___/2022.

Questão 1. Que tipo de formação inicial e continuada relacionada a ludicidade você possui?

Questão 2. Como você avalia a importância da formação inicial e continuada relacionada a ludicidade?

Questão 3. Diretora, qual tipo de formação continuada na área de ludicidade você oferece as professoras?

Questão 4. Quais são os jogos, brincadeiras e brinquedos que são utilizados como estratégia lúdica na Creche Sofia Peltier?

Questão 5. Quais as ações que a gestão escolar tem desenvolvido com o intuito de estimular a prática do uso da ludicidade por parte dos professores?

Questão 6. Qual a concepção de lúdico que a gestão escolar apresenta?

Questão 7. Para a senhora, como as brincadeiras podem contribuir para o desenvolvimento infantil?

APÊNDICE 9: Guia de Entrevista para a Coordenação Pedagógica



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y DE LA COMUNICACION
PROGRAMA DE MAESTRIA EN CIÊNCIA DE LA EDUCACIÓN

GUIA DE ENTREVISTA – COORDENADOR (A) PEDAGÓGICO (A)

Prezado (a) Coordenador (a),

Este guia de entrevista é o instrumento que será utilizado na coleta de dados da pesquisa de campo cujo tema é: **A brincadeira, o brinquedo e o jogo na Educação Infantil na Creche Sofia Peltier no município de Camacã - Bahia**. Tendo como objetivo geral analisar a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas.

NOME: _____

DATA: ___/___/2022.

Questão 1. Que tipo de formação inicial e continuada relacionada a ludicidade você possui?

Questão 2. Como a coordenação pedagógica trabalha com as professoras a questão da ludicidade na prática pedagógica?

Questão 3. Quais as atividades ligadas à ludicidade são sugeridas às professoras para contribuir com sua prática pedagógica?

Questão 4. Quais as sugestões de estratégias lúdicas que a coordenação pedagógica tem apresentado as professoras?

Questão 5. Como a coordenação pedagógica avalia as contribuições das brincadeiras no desenvolvimento infantil?

APÊNDICE 10: Guia de Observação para Pesquisa



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIA DE LA EDUCACIÓN**

REGISTRO DE OBSERVAÇÃO PARA PESQUISA

Creche Sofia Peltier

Data da observação: de 21/02/2022 até 10/03/2022

Duração do trabalho a partir da análise da aplicação de estratégias lúdicas: 01 mês

Nº de Participantes da pesquisa: 09

Data do início da Observação Estruturada: 21/02/2022

ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO

Descrever a formação do professor, a prática pedagógica, e o uso da ludicidade no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil;	Formação e Formação	A formação inicial do professor como mediador do processo.
		A formação adequada do professor e prática em sala de aula.
		A Secretaria Municipal de Educação e a formação continuada para professores da Educação Infantil.
		O uso de brincadeiras, brinquedos e jogos na sala de aula.
		O impacto do uso da ludicidade na prática pedagógica.
Investigar as estratégias lúdicas utilizadas em sala de aula na Educação	Prática	A interação entre a brincadeira e o processo de ensino-aprendizagem
		A interação entre o professor, as crianças e a estratégia lúdica.
		A escolha e aplicabilidade dos jogos e brincadeiras.

Infantil;		Os recursos materiais utilizados nas aulas lúdicas.
		A utilização da metodologia adequada à faixa etária alvo da investigação.
Verificar as contribuições da brincadeira na Educação Infantil como ferramenta para o desenvolvimento infantil.	Consequências	A ludicidade e os resultados no processo de ensino-aprendizagem
		Professor e coordenador pedagógico avaliam os resultados do uso da ludicidade na sala de aula
		Colaboração entre professor e coordenador na construção da prática pedagógica.

APÊNDICE 11: Relatório das observações da Pesquisa



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACUTAD DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y DE LA COMUNICACION
PROGRAMA DE MAESTRIA EN CIÊNCIA DE LA EDUCACIÓN**

RELATÓRIO DAS OBSERVAÇÕES DA PESQUISA

O presente relatório apresenta os resultados da observação sobre a pesquisa intitulada “A brincadeira, o brinquedo e o jogo na educação infantil na Creche Sofia Peltier no município de Camacã - Bahia”. As observações ocorreram na Creche Sofia Peltier após a inesperada interrupção das atividades escolares no dia 18 de março de 2020 devido ao contexto da pandemia que tomou de surpresa a todos, obedecendo assim as recomendações da Organização Mundial da Saúde, em março de 2021 as atividades foram retomadas no modelo remoto devido a continuidade das restrições, dessa forma os alunos da educação infantil realizou atividades escritas através dos blocos de atividades entregues quinzenalmente as famílias, além dos blocos as crianças podiam interagir no grupo de watsapp com vídeos fotos e áudios. Com o Decreto 3.163 de 07 de fevereiro de 2022 foi autorizado a retomada das aulas 100% presenciais. Retomou-se então as atividades escolares no dia 21 de fevereiro de 2022 com o planejamento de unidade, período trimestral no qual foram atuantes as coordenadoras, diretora e professoras para assim definir a trajetória dos trabalhos do I trimestre; nos dias 03 a 10 de março a observação ocorreu nas salas de aula, onde foi possível perceber que realmente eram aplicados os conteúdos planejados. O objetivo geral é analisar a aprendizagem das crianças na Educação Infantil utilizando as estratégias lúdicas.

É de suma importância levar em consideração que para o pesquisador a observação deve está sempre presente pois só assim pode-se vivenciar a realidade, e só com a observação se pode relacionar a teoria com a prática.

Observação Creche Sofia Peltier

Dia	21/02/2022 e 22/02/2022
Nº de Participantes	01 Diretora, 04 Coordenadoras, 04 professoras.
Local	Área externa
Pauta do encontro	Planejamento de unidade
<p>Deu-se início a observação na Creche Sofia Peltier no dia 21 de fevereiro no turno matutino. Nesse dia as coordenadoras pedagógicas e diretoras reuniram-se com as professoras de todas as creches do município que atuam nas turmas de 02, 03, 04 e 05 anos para a discussão do tema que seria trabalhado durante todo o ano. O encontro aconteceu em uma área aberta, as coordenadoras e diretoras receberam as professoras obedecendo todos os protocolos de segurança para a prevenção da COVID- 19 com exigência do uso de máscara, álcool 70%, distanciamento de 1,5 metros mesmo estando 100% com a vacina completa e alguns já com o reforço. Após um longo período sem aulas presenciais o tema do ano é: Estreitando laços entre família e creche. Nesse encontro houve dinâmica e mensagem relacionadas com o tema, em seguida foram realizados estudos sobre a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), a parte referente a educação infantil. A turma foi dividida em grupos para estudar os direitos de aprendizagem, (conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se) depois do tempo de estudo cada grupo teve um momento para apresentar o tema estudado, depois foi feita a conclusão por uma das coordenadoras fazendo o resumo de todos os direitos e colocando em evidência a importância do brincar para o desenvolvimento da criança, e o quanto é imprescindível que os jogos e as brincadeiras estejam presentes em todos os momentos do fazer pedagógico.</p> <p>No dia 22 de fevereiro o encontro aconteceu na área externa da creche, só com uma coordenadora, a diretora e as professoras da creche Sofia, A pauta do encontro foi o planejamento de unidade. No primeiro momento a diretora passou os informes e houve um bate papo sobre os assuntos administrativos. Em seguida a coordenadora deu início ao planejamento da unidade. Observou-se que houve mudança no formulário do plano de unidade, já que esse ano está sendo colocadas em prática todas as normas da BNCC, essa mudança deixou as professoras apreensivas apesar de que segundo afirma a coordenadora estarem sendo preparadas através de estudos desde o</p>	

ano de 2019.

Todo o planejamento foi pautado no ensinar brincando, a coordenação falou sobre a importância dos jogos e brincadeira no dia a dia das crianças, já que é um dos seis direitos fundamentais para a criança segundo a BNCC. Durante o planejamento cada professora escuta e dá ideias de como desenvolver o trabalho contribuindo com sugestões para melhorias no fazer pedagógico. Nota-se que há colaboração entre professoras e coordenadoras na construção da prática pedagógica.

Comentário da Investigadora Participante

Foi observado que as coordenadoras se reuniram algumas vezes antes do planejamento com as professoras para elaborar a pauta, preparar todo material que seria utilizado, as mensagens e lembrancinhas tudo feito com muito carinho. No momento do encontro todo o espaço estava bem ornamentado de acordo ao tema, tudo muito harmonioso.

Observou-se que as professoras compartilham e aceitam sugestões da coordenação e demais colegas de trabalho, que possam ajudar a realizar um trabalho mais dinâmico, e conseqüentemente, que busque melhorar a qualidade da educação.

A diretora é muito engajada no fazer pedagógico, participa do momento do planejamento e também dá sugestões colaborando para a melhoria do ensino aprendizagem.

No primeiro dia de planejamento foi considerável observar que todas as creches do município trabalham de maneira unificada, com os mesmos propósitos e todas compartilham as experiências e sugestões.

No segundo dia só com a turma da Creche Sofia pode-se perceber que as experiências adquiridas no dia anterior foram consideradas, apesar do primeiro impacto com o novo formulário do planejamento a coordenadora conseguiu simplificar as dúvidas e o planejamento correu de forma enriquecedora, com muitas sugestões. O tema traz a importância da família está mais presente na creche e que deve haver maior interação entre ambas. Mas não deixou de colocar como enfoque que todo tipo de aprendizagem na educação infantil deve ser de forma lúdica, já que segundo a um dos direitos da BNCC: “Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.”

Foi percebido nesse planejamento que há cumplicidade entre ambas as partes; professoras, coordenadoras e diretora.

Dia	03/02/2022 a 10/03/2022
Nº de Participantes	Professoras
Local	Sala de aula
Pauta do encontro	Aulas desenvolvidas
<p>No dia 03 de março a observação ocorreu na área externa da creche, turno da manhã, momento em que as professoras utilizando devidamente os equipamentos de segurança acolhem as crianças, com muito cuidado buscando obedecer aos protocolos de segurança, utilizando termômetro e álcool 70% na entrada. A maioria das crianças não consegue permanecer com a máscara principalmente por se tratar de crianças ainda muito pequenas a maioria das crianças de 02 e 03 anos que chegam chorando e buscando o colo de um adulto, tornando complicado manter a distância com as mesmas.</p> <p>Durante esse primeiro momento as professoras proporcionam um espaço com brinquedos devidamente higienizados, em seguida é servido o café da manhã logo depois todos reúnem-se para a socialização, nesse primeiro momento as professoras cantam, conta história, tem música com movimento e jogos. As crianças gostam muito interagem, aprendem a cooperar e relacionar-se. Esse é um momento de grande importância, já que a ludicidade contribui para os desenvolvimentos físico e mental, o brincar proporciona habilidades para a vida futura.</p> <p>No dia 07 de março a observação aconteceu na sala de 02 anos, a professora trabalha com as crianças no tatame, pois não há mesas e cadeiras. As brincadeiras e os jogos estão sempre presentes, as crianças manuseiam brinquedos e outros materiais, criando assim um mundo imaginário de acordo a faixa etária delas.</p> <p>A professora usa a criatividade com materiais diversos para aquisição da aprendizagem das crianças, foi observado que nesse dia ela trabalhou cores, para isso ela pegou caixas forradas nas cores verde, amarela, vermelha e azul, nas caixas, cada aluno deveria colocar bolas com as cores correspondentes, em outro momento a professora dividiu as crianças em duplas cada uma com uma cor e pediu que colocasse as bolas na caixa para ver quem colocaria mais. A maioria participou de maneira divertida outras nem quiseram participar.</p> <p>Em conversa com a professora ela afirmou que as crianças nessa idade ainda</p>	

não conseguem manter a concentração por muito tempo, dessa maneira os jogos devem ser aplicados de forma divertida e rápida, até no momento do brincar livre elas passam pouco tempo com um brinquedo e já mudam para outro, em todo esse momento nota-se que há um imenso aprendizado. Nada é mais importante do que o desenvolvimento através da brincadeira.

No dia 08 de março foi realizada mais uma observação em sala de aula no grupo de 03 anos. A professora iniciou a aula com a hora da rodinha, como chamam, onde canta, ora, conta histórias, as crianças divertem-se no momento das músicas com gestos e a professora dá vários comandos como, no ritmo da música pulem, corram, mãos nos pés, abracem o coleguinha e outros, que movimenta toda a turma, em seguida a professora chama uma criança onde a mesma pega uma gravura na caixa musical e de acordo a gravura canta a música com ajuda dos colegas, tudo isso torna a aula muito divertida. Para o momento pedagógico ela montou um circuito psicomotor, utilizando cones, cordas, bambolês, mesinha, cadeiras e materiais diversos, as crianças são direcionadas a pular, subir, descer, escorregar, rastejar, andar em cima da corda equilibrando-se, tudo de maneira bem divertida. Nota-se que a professora demonstra muita autonomia em desenvolver as aulas de forma lúdica.

Na sala há um cantinho com brinquedos diversos que permite as crianças desenvolver a criatividade, cooperação e interação, essa é a hora da brincadeira livre.

A professora então fala que nessa sala o brincar é da hora que chega a hora que saí, tudo fica mais interessante para a criança se o brincar estiver presente.

No dia 09 de março a observação ocorreu na turma de 04 anos, como de costume a professora iniciou com a hora da rodinha, com músicas infantis, oração, e a história do dia. Nota-se que nesse grupo que a professora ainda demonstra dificuldades em trabalhar o pedagógico de forma lúdica, mas os momentos do brincar estão presentes, tanto livre quanto dirigida em todos os momentos há observações, no brincar livre a criança demonstra uma criatividade bem desenvolvida, exploram todo território, criam situações do cotidiano utilizando os brinquedos ou materiais diversos, até mesmo as cadeiras que eles transformam em ônibus e descrevem toda a viagem imaginária. Nas brincadeiras dirigidas as crianças aprendem a obedecer a comandos, cooperar umas com as outras, competir de forma prazerosa, são momentos propícios que valorizam as experiências obtidas.

Jogos e brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem e nesse contexto, percebeu-se que a gestão da unidade possui um alinhamento muito grande nessa questão, pois compreende que a criança precisa brincar e que o processo de aprendizagem nessa faixa etária em especial, é beneficiado com a utilização de brincadeiras, brinquedos e jogos.

No dia 10 de março a sala observada foi a turma de 05 anos, a professora iniciou com o momento da rodinha, com música, história e oração. Logo em seguida então foi colocado um vídeo onde apresentava uma criança que não gostava de tomar banho. Ao final do vídeo a professora organizou as crianças em seus locais de assentos e perguntou para elas quem gosta de tomar banho. A maioria disse que gostava, a professora falou dos cuidados com o nosso corpo, que precisamos cuidar para manter o corpo limpo e saudável, então explicou a importância da higiene do corpo e cantaram a música do “sapo que não lava o pé”, aproveitou o momento e trabalhou a letra inicial do nome “sapo” e o nome da criança que começava com a letra “S”, dentro da temática da música,. Foi notado que na sala havia um cantinho com brinquedos e as crianças podiam manuseá-los. Logo então, todos se organizaram e foram para o almoço. Ao conversar com a professora ela afirmou que estava fazendo de tudo para adaptar-se a trabalhar de forma lúdica, mas ainda tinha dificuldades.

Comentário da Investigadora Participante

Identifiquei que as professoras trabalham em parceria, que sempre no primeiro momento realizam socialização com todas as crianças da creche, é um momento muito aconchegante e divertido e há uma boa interação entre a gestora, as professoras e as crianças. Percebeu-se que a gestora estimula as professoras a importância de trabalhar com o lúdico e se coloca sempre a disposição para contribuir nesse processo, mesmo com as dificuldades do cotidiano.

Foi observado que a maioria das professoras são bem dinâmicas, conseguem adaptar os jogos e as brincadeiras de acordo a faixa etária das crianças utilizando materiais inerentes a cada aula aplicada procurando sempre diversificar as aulas. Há uma forte preocupação com a leitura e escrita dos alunos, pois ela consegue perceber as dificuldades e tenta ao máximo ajudar para que os alunos consigam êxito nas

atividades propostas. Toda prática pedagógica é realizada de forma lúdica, foi observado o uso dos cantinhos pedagógicos, os quais acontece numa vez por semana, cada professor fica responsável por um cantinho que pode ser cineminha, circuito psicomotor, música e movimento, jogos, e outros as crianças vão passando por estas salas, um grupo de cada vez. Observa-se que os alunos aproveitam ao máximo esses cantinhos, pois são dinâmicos, interativos, são situações lúdicas e prazerosas.

Há uma boa interação entre professoras e coordenadoras pois mesmo sendo itinerantes no dia que estão na instituição visita todas as salas observam o que precisa ser melhorado e tiram todas as dúvidas que venham ocorrer, além de juntas avaliarem os resultados da ludicidade no ensino aprendizagem.

Em conversa as professoras afirmaram que a secretaria de educação ainda não ofereceu formação continuada referente ao tema ludicidade, as coordenadoras que em cada planejamento realiza alguns estudos para ajudar no desenvolvimento do trabalho, pois compreende-se que a ludicidade deve estar presente no espaço escolar pois a criança é um ser brincante e que é na brincadeira que elas se desenvolvem. Verifiquei que as professoras todas são licenciadas em pedagogia e algumas têm especialização em educação infantil.

A gestora informou que a maior dificuldade observada é que 02 professoras ainda insistem no trabalho tradicional, apresentando resistência a mudanças, mas que respeitam e consideram o brincar importante, tendo sempre o momento do brincar, mas aplicar as aulas de uma maneira lúdica ainda acontece pouco. Quanto as demais, utilizam materiais diversos transformando todo fazer pedagógico em momentos lúdicos.