



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS, JURÍDICAS Y DE
LA COMUNICACIÓN
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA
EDUCAÇÃO INFANTIL NA ESCOLA HENEYDE STORNI RIBEIRO
DA CIDADE DE JANDIRA-SP**

Glicia Lima dos Santos

Asunción, Paraguay

2018

GLICIA LIMA DOS SANTOS

**O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA
EDUCAÇÃO INFANTIL NA ESCOLA HENEYDE STORNI RIBEIRO
DA CIDADE DE JANDIRA-SP**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação de Maestría en Ciencias de la Educación de la Universidad Autónoma de Asunción – Py, como requisito parcial para obtenção do grau de Master en Ciencias de la Educación.

Tutor: Dr. Diosnel Centurión

Asunción, Paraguay

2018

Glicia Lima dos Santos

O lúdico como ferramenta de aprendizagem na educação infantil na Escola Heneyde Storni Ribeiro da cidade de Jandira-SP.

Orientador: Dr. Diosnel Centurión

Asunción (Paraguay): Universidad Autónoma de Asunción, 2018.

Dissertação acadêmica de Mestrado em Ciências da Educação = 129p.

Palavras Chve: 1 – Lúdico 2 – Aprendizagem 3 – Ludicidade 4- Professores 5- Prática pedagógica.

Glicia Lima dos Santos

O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA
EDUCAÇÃO INFANTIL NA ESCOLA HENEYDE STORNI RIBEIRO DA
CIDADE DE JANDIRA-SP

Esta Dissertação foi avaliada e aprovada em ___/___/___ para obtenção do título de
Master en Ciencias de la Educación pela Universidad Autónoma de Asunción – UAA

DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho a Deus que sempre foi o autor da minha vida e do meu destino, me dando infinita sabedoria para que chegasse até aqui.

AGRADECIMENTOS

Infinitos são os agradecimentos a DEUS, pelo dom da existência e em poder nesse momento, diante de tantas dificuldades, concluir o meu curso que tanto sonhei.

A minha filha Vivian presente de Deus e fonte de inspiração na minha vida.

Ao meu amigo e namorado Joao Alberto pelo apoio em todos os momentos;

Minha família de modo geral que me ajudou nessa caminhada acadêmica;

A instituição Emeb Heneyde Storni Ribeiro que abriu as portas para que minha dissertação obtivesse êxito.

A Universidad Autónoma de Asunción por nos permitir avançar em nossa carreira acadêmica.

Aos professores que estiveram comigo durante todo o curso de Mestrado contribuindo com o meu conhecimento.

Em especial ao meu orientador Dr. Diosnel Centurión por ter me orientado nesse caminho e contribuído com minha vitória.

Aos meus colegas de sala em que pude dividir grandes alegrias.

SUMÁRIO

Lista de tabelas	vii
Lista de siglas	ix
Lista de figuras	x
Lista de quadros	xi
Resumo	xii
Resumem	xiii
INTRODUÇÃO.....	1
MARCO TEÓRICO	5
1. O CONCEITO DE LUDICIDADE NA HISTÓRIA DA HUMANIDADE	5
1.1 As Teorias do desenvolvimento segundo Piaget, Vygotsky e Wallon	7
1.2. Historicidade da Educação Infantil no Brasil e Políticas Públicas Nacionais de Educação Infantil	12
1.3. O papel da ludicidade na aprendizagem infantil.....	15
1.4. Ferramentas lúdicas contribuintes da inovação metodológica	19
2. A LUDICIDADE E A PRÁTICA DOCENTE NO ENSINO INFANTIL	21
2.1. Dialogando sobre a formação docente para Educação Infantil	25
2.2. Definição dos termos - Brinquedo, brincadeira e jogo	29
2.3. O lúdico e os PCN's.....	30
2.4. A importância da ludicidade na formação da criança.....	36
MARCO METODOLÓGICO	40
3. METODOLOGIA	40
3.1. Problema da Pesquisa.....	41
3.2. Objetivos geral e específico.....	43
3.2.1. Objetivo geral.....	44
3.2.2. Objetivos específicos	44
3.3. Decisões Metodológicas: Enfoque e Desenho.....	44
3.3.1. Estudo de caso	46
3.4. Contexto da pesquisa.....	50
3.5. População Participante da Pesquisa	55
3.6. Técnicas e Instrumentos da Coleta de Dados	57
3.6.1. Técnica de entrevista	58
3.6.2. Análise documental	58

3.6.3. Observação Participante.....	59
3.7. Validação dos Instrumentos.....	60
3.8. Procedimento da Pesquisa	61
3.9. Questões Éticas	63
DADOS E CONCLUSÕES	65
4. ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS	65
4.1. Análise das entrevistas através de categorias	66
4.2. Análise documental.....	79
4.3. Análise da observação participante.....	81
CONCLUSÕES	85
SUGESTÕES.....	89
REFERÊNCIAS	90
APÊNDICES	94
ANEXOS.....	103

LISTA DE TABELAS

TABELA N° 01 – Crescimento das matrículas da creche e pré-escola	28
TABELA N° 02 – Definição dos Termos brinquedo, jogo e brincar	31
TABELA N° 03 – Participantes da pesquisa	57
TABELA N° 04 – Técnicas utilizadas	61

LISTA DE SIGLAS

LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente

PNEI - Política Nacional de Educação Infantil

PCN'S - Parâmetros Curriculares Nacionais

PNE - Plano Nacional de Educação

Ideb - Índice de Desenvolvimento da Educação Básica

PPP – Projeto Político Pedagógico

EF – Ensino Fundamental

CNE – Conselho Nacional de Educação

CEB – Câmara de Educação Básica

DNC – Diretrizes Curriculares Nacionais

LISTA DE FIGURAS

FIGURA Nº 01 – O brincar faz parte do mundo infantil desde que a criança nasce.....	06
FIGURA Nº 02 – Jean Piaget	07
FIGURA Nº 03 – Lev Vygotsky (1896-1934)	09
FIGURA Nº 04 - Henri Wallon	10
FIGURA Nº 05 – Práticas Lúdicas e seus benefícios	22
FIGURA Nº 06 – Aula lúdica - Cauda de dragão	24
FIGURA Nº 07 – Localização da Cidade de Jandira no Mapa	51
FIGURA Nº 08 – Cidade de Jandira	51
FIGURA Nº 09 – Espaço externo escolar	53
FIGURA Nº 10 – Espaço escolar.....	53
FIGURA Nº 11 – Ambiente lúdico escolar	54
FIGURA Nº 12 – Sala de aula – desenvolvimento das atividades	54
FIGURA Nº 13 – Aula lúdica	104
FIGURA Nº 14 – Espaço lúdico.....	104
FIGURA Nº 15 – Recreação lúdica	105
FIGURA Nº 16 – Brincadeira	105

LISTA DE QUADROS

QUADRO Nº 01 – Desenho da Pesquisa	50
---	-----------

RESUMO

O presente estudo tem por objetivo analisar a contribuição do lúdico no processo de aprendizagem dos alunos da Emeb Heneyde Storni Ribeiro da cidade de Jandira-SP. No que diz respeito a importância dessa temática para o meio educativo e também para a sociedade abordamos para estudo dessa temática Vygotsky, Wallon, Piaget e Luckesi. O problema que norteou esse estudo fundamentou-se em averiguar qual a contribuição do lúdico no processo de aprendizagem dos alunos da Educação Infantil no Emeb Heneyde Storni Ribeiro da cidade de Jandira-SP. Para assim analisar com precisão e conseqüentemente responder aos objetivos e ao problema investigativo, elencamos o enfoque qualitativo como meio de análise para chegar aos resultados bem como utilizamos como método o Estudo de Caso para demonstrar as características próprias e especiais dessa referida escola. Assim, para completar esse enfoque, optou-se por uma pesquisa de análise tipo descritivo, na intenção de descrever as reais situações referentes as ferramentas lúdicas contribuintes da aprendizagem infantil. O foco principal desse estudo é analisar se as ferramentas lúdicas são capazes de contribuir com a aprendizagem dos alunos. Os participantes desse estudo são todos os professores que lecionam no Ensino Infantil. Os resultados propostos pela análise qualitativa, descritiva modelo estudo de caso possibilitaram estabelecer que as ferramentas lúdicas são efetivas na construção do desenvolvimentos das crianças.

Palavras Chave: 1 – Lúdico 2 – Aprendizagem 3 – Ludicidade 4- Professores 5- Prática pedagógica.

RESUMEM

El presente estudio tiene por objetivo analizar la contribución del lúdico en el proceso de aprendizaje de los alumnos de la Emeb Heneyde Storni Ribeiro de la ciudad de Jandira-SP. En lo que se refiere a la importancia de esta temática para el medio educativo y también para la sociedad abordamos para el estudio de esta temática Vygotsky, Wallon, Piaget y Luckesi. El problema que orientó ese estudio se basó en averiguar cuál es la contribución del lúdico en el proceso de aprendizaje de los alumnos de Educación Infantil en el Emeb Heneyde Storni Ribeiro de la ciudad de Jandira-SP. Para así analizar con precisión y consecuentemente responder a los objetivos y al problema investigativo, elencamos el enfoque cualitativo como medio de análisis para llegar a los resultados así como utilizamos como método el Estudio de Caso para demostrar las características propias y especiales de esa referida escuela. Así, para completar ese enfoque, se optó por una investigación de análisis tipo descriptivo, en la intención de describir las reales situaciones referentes a las herramientas lúdicas contribuyentes del aprendizaje infantil. El foco principal de este estudio es analizar si las herramientas lúdicas son capaces de contribuir con el aprendizaje de los alumnos. Los participantes de este estudio son todos los profesores que enseñan en la Enseñanza Infantil. Los resultados propuestos por el análisis cualitativo, descriptivo modelo estudio de caso posibilitaron establecer que las herramientas lúdicas son efectivas en la construcción del desarrollo de los niños.

Palabras Clave: 1 - Lúdico 2 - Aprendizaje 3 - Ludicidad 4- Profesores 5- Práctica pedagógica.

INTRODUÇÃO

A presente dissertação intitulada “*O lúdico como ferramenta de aprendizagem*” investigou a ludicidade na prática pedagógica das turmas de “*Educação Infantil na Escola Heneyde Storni Ribeiro na cidade de Jandira no estado de São Paulo*”.

A ludicidade é apontado por diversos estudiosos como uma ferramenta indispensável na construção de seres humanos criativos, atenciosos e reflexivos. Com isso, entende-se que é necessário a abordagem dessa ferramenta logo que a crianças começam a frequentar qualquer instituição de ensino.

A utilização da ludicidade nas práticas pedagógicas além de influenciar na formação do educando, contribui na preparação para a vida futura, tornando-os mais atuantes e envolvidos com a sociedade.

Nessa perspectiva, o brinquedo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde com a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula a observar, conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive (Tezani, 2004 p. 1).

Através do brinquedo a criança pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. “O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu” (Tezani, 2004, p. 45).

A infância é um período de descobertas, realizações, desenvolvimento da imaginação e criatividade. Nessa fase a criança vivencia importantes momentos, adquirindo conhecimentos e experiências que a constituirão como sujeito. Sendo um momento tão importante na formação das crianças, cabe aos educadores o encaminhamento de vivências que sejam adequadas e possam contribuir para o desenvolvimento integral das crianças e a construção de uma identidade positiva.

Diante dessa temática a qual me dedico constantemente e como professora de uma turma de Ensino Infantil surgiu um desejo de aprofundar meus conhecimentos sobre os benefícios oferecidos pelas ferramentas lúdicas e assim poder constatar as hipóteses acerca dessa temática tão debatida e estudada atualmente.

Esse trabalho visa mostrar os benefícios das ferramentas lúdicas na construção da aprendizagem significativa das crianças que frequentam o Ensino Infantil da referida escola. Quando falamos de desenvolvimento, precisamos lembrar do desenvolvimento integral da crianças, ou seja, levar em conta sua totalidade. Com isso, abordamos nesse estudo o desenvolvimento psíquico, social, emocional e cognitivo.

Com base nessas informações, surgiram várias inquietações a respeito da teoria que embasam essa temática estabelecida pelo lúdico como ferramenta de aprendizagem na Educação Infantil que se transformaram nas seguintes indagações: 1. Quais as atividades lúdicas utilizadas em sala de aula do ponto de vista de estratégia do professor em sala de aula? 2. Qual o envolvimento dos alunos nessas atividades lúdicas como parte de seu processo de aprendizagem em sala de aula? 3. Quais os comportamentos e os processos observados no uso do lúdico como instrumentos de aprendizagem? 4. Qual a contribuição do lúdico no desenvolvimento infantil? 5. Quais as ferramentas lúdicas úteis no processo de aprendizagem? 6. O professor do Ensino Infantil necessita estar capacitado para desenvolver atividades lúdicas em sua sala de aula? 7. A ludicidade por si só é capaz de desenvolver o cognitivo das crianças de 0 a 5 anos? 8. As leis que englobam o lúdico dão suporte prático para a aplicação efetiva nas escolas infantis? 9. Todo jogo e toda brincadeira pode ser considerada lúdico? 10. Qual a relação entre o lúdico e a aprendizagem das crianças em fase de desenvolvimento? 11. Qual a contribuição do lúdico na aprendizagem cognitiva das crianças? 12. Quais as atividades lúdicas são eficientes no processo de aprendizagem?

Para analisar os argumentos expostos como justificativa é importante deixar claro que o objeto de estudo em destaque nesse caso são as ferramentas lúdicas como contribuintes da aprendizagem na Educação Infantil.

Inserida a relevância social por essa temática que decorre também de nossa experiência profissional e da preocupação com o desenvolvimento completo das crianças da Educação Infantil utilizamos diversas fontes de informações buscando explorar por diversos ângulos o fenômeno estudado para que possamos responder a pergunta problema dessa pesquisa que

é: Qual a contribuição do lúdico no processo de aprendizagem dos alunos da Educação Infantil no Emeb Heneyde Storni Ribeiro da cidade de Jandira-SP?

Para tanto, com intenção de responder aos questionamentos elencados acima, como responder à pergunta problema dessa pesquisa o objetivo geral é: Determinar a contribuição do lúdico no processo de aprendizagem dos alunos da Educação Infantil da Escola Emeb Heneyde Storni Ribeiro da cidade de Jandira-SP.

E como objetivos específicos:

- ✓ Identificar as atividades lúdicas utilizadas em sala de aula do ponto de vista de estratégia do professor.
- ✓ Verificar o envolvimento dos alunos nas atividades lúdicas como parte de seu processo de aprendizagem em sala de aula.
- ✓ Conferir o comportamento e processos observados no uso do lúdico como instrumentos de aprendizagem.

Para responder aos questionamentos elencados acima como também aos objetivos e principalmente a pergunta central desse estudo optamos por uma pesquisa de cunho qualitativo, descritivo, modelo estudo de caso. A abordagem desses métodos de estudo nos possibilitou estudar o fenômeno em seu contexto natural e descrever a realidade e peculiaridades dessas ferramentas lúdicas que é tido por muitos estudiosos como facilitadoras da aprendizagem infantil.

Para tanto a pesquisa foi realizada em uma instituição de ensino que atende apenas crianças do ensino Infantil denominada Escola Heneyde Storni Ribeiro especificamente com todos os professores dessa escola.

As técnicas utilizadas para recolhimento dos dados se configuram como técnicas estritamente qualitativa que contribuiriam diretamente para o recolhimentos dos dados. As técnicas utilizadas foram: entrevistas em profundidade, análise documental e observação participante.

Após aplicação da técnica de entrevistas, observação e análise do documento, recolhemos todos os dados e partimos para análise dos dados qualitativamente, no qual foram dadas respostas aos objetivos específicos e foi possível obter resultados satisfatórios

através dessas técnicas e assim contribuir com estudos futuros baseados na mesma temática dessa pesquisa. Ressaltando-se que as técnicas utilizadas foram capazes de atender aos objetivos propostos nesse estudo.

O Marco teórico dessa pesquisa está dividido em dois capítulos:

No primeiro capítulo abordamos o conceito da ludicidade na história da humanidade, em que pudemos debater com vários estudiosos os diversos conceitos acerca dessa temática. Ainda nesse tópico abordamos teóricos renomados no campo da ludicidade e que deram sua grande contribuição para esse estudo que foram: Piaget, Vygotsky e Wallon.

Ainda nesse capítulo resgatamos o surgimento da ludicidade e as leis que dão suporte a essa temática com fins educativos e relevantes. Além disso, buscamos teóricos que revelassem para nosso aprofundamento teorias sobre o papel da ludicidade na aprendizagem das crianças.

Encerramos esse capítulo no momento em que abordamos de perto o título dessa dissertação, quando nos apropriamos de conhecimentos e fomos capazes de dialogar e refletir sobre os benefícios das ferramentas lúdicas na vida e no crescimento pessoal e cognitivo das crianças.

O segundo capítulo retrata a ludicidade e a prática docente no Ensino Infantil, focando nos pontos de maior relevância como a formação lúdica para enriquecimento do processo de aprendizagem. Além desse ponto dialogamos sobre os diversos conceitos que permeiam a palavra jogo, brinquedo e brincadeiras, fazendo uma importante diferenciação dos termos e dos seus objetivos.

Ainda nesse capítulo elencamos os PCN's como sendo um importante documento legal que valoriza as práticas lúdicas e dar subsídios legais a essas práticas.

Por fim relatamos junto com diversos autores a importância da ludicidade na formação das crianças que estão em fase de desenvolvimento.

CAPÍTULO I

1. O CONCEITO DE LUDICIDADE NA HISTÓRIA DA HUMANIDADE

A ludicidade é um termo criado a partir da palavra latina *ludus*, ou “ludos”, que significa jogo. Diante do aprofundamento teórico na busca incansável pelo seu devido significado, pode-se afirmar que não existe definição para a palavra ludicidade no dicionário formal e informal. No entanto, vários autores definem o conceito de ludicidade de acordo com sua linha de pensamento. E para destacar alguns desses conceitos, Sant’anna (2011) diz que:

Ludicidade surge da aglutinação das palavras “lúdico” e “idade”, no intuito de denominar a idade da brincadeira, do jogo. Tal concepção é fundamental para a saúde física, emocional e intelectual do indivíduo, e para que ele possa desenvolver a linguagem, o pensamento, a socialização, a criatividade, autoestima e enfrentar os desafios (p. 32).

Nesse sentido, tomando como base a teoria de Santana, no qual possibilita melhor compreensão acerca da definição da palavra ludicidade é possível ampliar a análise teórica de que a ludicidade possui um alto valor educacional intrínseco que concentra alto poder motivacional, além de estimular o pensamento e a criatividade das crianças.

Contudo pode-se afirmar que a Ludicidade vai muito além desse conceito, pois, abrange o campo das relações interacionais entre os grupos envolvidos, bem como, pode-se dizer que a ludicidade é algo realizado com prazer e satisfação. Segundo Luckesi (2000), “são aquelas que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis” (p. 112).

O atual século é considerado o século da ludicidade, pois existem atualmente vários estudos que apontam a ludicidade como contribuinte da aprendizagem, sendo a abordagem lúdica responsável pela socialização e pelo desenvolvimento cognitivo das crianças.

Dessa forma, pode-se aqui explanar tal concepção, apontando a ideia de Maurício quando relata que “o lúdico possui extensão peculiar para todas as etapas da vida humana, pois o desenvolvimento da criança acontece através deste lúdico, já que ela precisa brincar para crescer, para encontrar o equilíbrio com o mundo” (Maurício, 2015, p. 4). No mesmo

sentido, o lúdico é caracterizado pela “experiência de plenitude que ele possibilita a quem o vivencia em seus atos” (Luckesi, 2000, p. 96).

A partir da abordagem de Maurício, entende-se que a palavra ludicidade está efetivamente relacionado ao brincar, segundo esse autor será através do brincar que a criança desenvolverá seus desejos, suas habilidades e reações.

Toda via, o brincar retratado nesse capítulo não está relacionado a um mero passatempo ou distração, no entanto o brincar são dirigidos objetivando o desenvolvimento educacional, mental e cognitivos das crianças. Poderá torna-se um recurso pedagógico utilizado de forma séria e concisa capaz de promover a aprendizagem significativa para a criança.

FIGURA Nº 1 – O brincar faz parte do mundo infantil desde que a criança nasce.



Fonte: (Shutterstock, 2015, p. 12).

1.1 As Teorias do desenvolvimento segundo Piaget, Vygotsky e Wallon

Neste tópico, será abordado as teorias do desenvolvimento humano e da aprendizagem segundo Jean Piaget, Vygotsky e Wallon. Nesse enfoque será abordado a linha de pensamento de cada um dos autores pois cada um possui uma visão diferente das fases do desenvolvimento das crianças.

✓ Piaget

Jean Piaget (1896-1980) foi um renomado psicólogo e filósofo suíço, conhecido por seu trabalho pioneiro no campo da inteligência infantil. Piaget levou grande parte de sua trajetória profissional interagindo com crianças e com isso compreendendo melhor seu raciocínio.

Os estudos de Piaget tiveram grande impacto e relevância educacional no campo das áreas humanas como psicologia e pedagogia.

FIGURA Nº 02 – Jean Piaget



Fone: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/psicologia/jean-piaget-biografia/53974>

Diante da singularidade de seus estudos Piaget (1996) dividiu o desenvolvimento humano em quatro períodos de acordo com a faixa etária.

- ✓ 1º período – sensório-motor (0 a 2 anos);
- ✓ 2º período – pré-operatório (2 a 7 anos);
- ✓ 3º período – operações concretas (7 a 12 anos) e

- ✓ 4º período – operações formais (a partir dos 12 anos) (p. 42).

Piaget desenvolveu múltiplas investigações sobre o desenvolvimento infantil a partir das quais construiu uma teoria complexa, em que revela sua compreensão do mundo da criança, a comunicação com a realidade exterior e seu processo de afirmação da personalidade. O desenvolvimento do ser humano, para ele, vai do período sensório motor em direção ao período das operações representativas e formais (Bacelar, 2014, p. 02).

Piaget em seus estudos apresenta uma explicação de como a criança raciocina, como desenvolve a linguagem, as noções de tempo e dinâmica do espaço, bem como, como se desenvolvem as interações das crianças de acordo com sua idade. Piaget ainda acrescenta, que o sujeito ao aprender não tem nenhum papel passivo no meio em que vive; pelo contrário, procura adaptar-se ao meio que vive de forma crítica e atuante; essa é uma das grandes contribuições da ludicidade na vida dos seres humanos.

Ao tratar do ensino, Piaget critica o método de ensino tradicional existente nas salas de educação infantil, de acordo com esse estudioso, o conteúdo quando repassado de forma mecânica não eleva estímulos, sonhos e desejos, torna-se algo sem sentido e totalmente sem utilidade.

Piaget defende um método de ensino inovador e dinâmico em que a ludicidade esteja presente na práticas vivenciais, que o diálogo seja estabelecido em uma satisfatória relação pessoal entre ambos e que isso seja o ponto de partida para uma trajetória de grandes conquistas. “A escola deve transformar-se num ambiente social no qual as oportunidades de interação entre as crianças, e entre elas e os adultos, possam permitir a gradual construção de conhecimentos que conduzam à autonomia pessoal e a cooperação social” (Cória-Sabini e Lucena, 2004, p. 19).

✓ **Vygotsky**

Autor interacionista, pensador importante que foi de grande destaque para sua época e área de estudo, além disso, foi pioneiro no conceito de que o desenvolvimento intelectual das crianças ocorre em função das interações sociais e condições de vida, abordando que ninguém aprende sozinho, expressa que é por meio da interação que a criança constrói seu conhecimento.

FIGURA Nº 03 - Lev Vygotsky (1896-1934)



Fonte: <https://www.google.com.br/imgres?imgurl=https://nova-escola>

Para Vygotsky, “signos e palavras são para as crianças um meio de contato social com outras pessoas” (2003, p. 69), uma teoria interacionista onde explica que o desenvolvimento humano acontece na relação social entre as pessoas por meio da interação e da mediação. Ou seja, o sujeito adquire conhecimento através de suas relações pessoais e interpessoais. A teoria sustenta pela ideia que ninguém aprende sozinho, é preciso o meio para desenvolvimento de suas competências. “A partir do momento em que a realidade é substituídos por signos e símbolos, a vida mental se inicia e o indivíduo passa a modificar ativamente a situação estimuladora”.

Vygotsky (1989) apud (Cória-Sabini e Lucena, 2004, p. 23) afirma que:

O aprendizado não é desenvolvimento; entretanto, o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma, seriam impossíveis de acontecer. Assim, o aprendizado é um aspecto necessário e

universal do processo de desenvolvimento das funções psicológicas culturalmente organizadas e especificamente humanas.

O autor expressa uma diferença entre a aprendizagem na escola e a aprendizagem que ocorre espontaneamente dia-a-dia. O contexto escolar se dá através do conhecimentos sistematizados e científicos entrelaçados entre si com o objetivos propostos. Já aprendizagem considerada espontânea se dá através da vivência compartilhada com outras pessoas.

✓ **Wallon**

FIGURA N° 04 – Henri Wallon



Fonte: <https://www.google.com.br/imgres?imgurl=https://nova-escola>

O Psicólogo Henri Wallon defende a ideia de que o processo de aprendizagem é dialético: não é adequado obter verdades absolutas, no entanto é possível se direcionar por várias direções e possibilidades.

Wallon cita que a criança “é essencialmente emocional e gradualmente vai constituindo-se em um ser sócio cognitivo” (2007, p. 32). Em seus estudos Wallon descobriu que o ser humano não é constituído apenas de cérebro para que obtenha um desenvolvimento intelectual. Sua linha de pensamento tiveram embasamento em quatro fatores identificáveis nas crianças e que devem ser considerados nas salas de aula, principalmente na Educação Infantil.

Assim como Piaget, Henri Wallon também caracterizou o desenvolvimento da criança em estágios: Observa-se as seguintes classificações:

- Impulsivo-emocional: se dá no primeiro ano de vida, expressões e reações sem categorização, predominância da afetividade, o bebê tem como recurso de interação com o meio as suas emoções.
- Sensório-motor e projetivo: de 1 a 3 anos de idade, a criança investiga e explora seu contexto, ingresso no mundo dos símbolos pelo andar e pela linguagem, a linguagem estrutura o pensamento, dá importância ao movimento.
- Personalismo: dos 3 aos 6 anos de idade, construção da personalidade, oposição ao outro, se utiliza da sedução. Começa a imitar os que mais tem afeto, intensa atividade motora, entra no sincretismo.
- Pensamento categorial: dos 6 aos 11 anos, começa a entender o que é seu e o que é do outro, construção da personalidade, desenvolvimento da atenção, interação com a cultura é essencial.
- Puberdade e adolescência: dos 12 aos 18 anos, rompe com a tranquilidade afetiva, oposição forte ao adulto e quer ser diferente dele, se desorganiza e se desestrutura devido às modificações corporais (Morel, 2017, pp. 17 – 18).

A abordagem desses estudiosos apesar de distintas apresentam ideias que se tornam essenciais para uma intervenção pedagógica eficiente, dentro dos princípios cabíveis para conseguir êxito no trabalho direcionado ao ensino infantil.

A relevância deste tópico não está definitivamente relacionado a um estudo profundo da ideia de cada um desses estudiosos no campo da ludicidade, mas sim apontar teorias que abordam ideias especialmente importantes para que o profissional da educação infantil conheçam meios de direcionar seu trabalho de maneira mais coerente e precisa.

Esses estudiosos apontam os jogos como importante ferramenta para o desenvolvimento infantil. Segundo Jean Piaget a ludicidade “Favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral” (Piaget, 1972, p. 20).

Para Morel (2017):

Jogos e brinquedos pertencem à vida infantil, uma vez que a vivência decorre na fantasia pelo encantamento, de alegria onde sonhos, ilusões e realidade se misturam. O prazer de viver surge através das brincadeiras e dos jogos possibilitando o enfrentamento dos obstáculos e desafios. Através dos jogos se constrói o conhecimento, se estrutura o espaço e o tempo, desenvolve a noção de casualidade, chega à representação e à lógica. A criança se motiva a usar a inteligência, se esforça na superação de obstáculos cognitivos e emocionais (p. 7).

1.2 Historicidade da Educação Infantil no Brasil e Políticas Públicas Nacionais de Educação Infantil

Os índios, os portugueses e os negros foram os precursores dos atuais modelos e maneiras de desenvolvimento do lúdico que mantemos até hoje, no Brasil. Nos últimos séculos, houve no Brasil, uma grande mistura de povos e raças, cada qual com suas culturas, crenças, educação. Umas diferentes das outras e também com sua forma de desenvolvimento da ludicidade entre seus pares; todavia essa herança torna nosso país ainda mais rico do ponto de vista cultural e educacional (Sant'anna, 2011, p. 23).

Os modelos educacionais encontrados atualmente possuem grande influência histórica e devem ser utilizados em benefícios dos educandos, levando sempre em conta a diversidade cultural, étnica, de povos e raças, resgatando o melhor que houver para o ensino e conseqüentemente a aprendizagem desses alunos. “Os jogos e brincadeiras que temos hoje são originários dessa miscigenação que ocorreu nesse período” (Sant'anna, 2011, p. 23).

Na história antiga há relatos de que o ato de brincar era desenvolvido por toda a família, até quando os pais ensinavam os ofícios para seus filhos. Destacamos que para cada época e sociedade a concepção sobre educação sempre teve um entendimento diferenciado, logo o uso do lúdico seguiu tal concepção. Os povos primitivos davam à educação física uma importância muito grande e davam total liberdade para as crianças aproveitarem o

exercício dos jogos naturais, possibilitando assim que esses pudessem influenciar positivamente a educação de suas crianças (Sant'anna, 2011, p. 20).

Com o avanço do perfil social, bem como as exigências da sociedade moderna advindas desse século, a educação dessas crianças passou a ser considerado como algo de extremo valor para as comunidades. Onde nesse momento a Educação Infantil no Brasil passou por um processo de evolução da assistência educacional dentro do contexto brasileiro.

A educação infantil foi consequência de uma série de transformações econômicas, políticas e sociais ocorridas no país durante o século XX, caracterizadas principalmente pela valorização da mulher e sua inserção no mercado de trabalho, gerando assim, a necessidade de um espaço no qual a criança fosse cuidada e educada (Medeiros, 2012, p. 15).

O período da Ditadura Militar foi um dos marcos mais importantes para a Educação Infantil no Brasil, nesse momento surgiram alguns documentos que promoveram o avanço do processo educacional que até então caminhava a passos lentos, tais como:

- Constituição Federal (1988),
- Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA (1990)
- Política Nacional de Educação Infantil - PNEI (1994)
- Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN's (1997)

A década de 1990 iniciou-se sob a égide do dever do Estado perante o direito da criança à educação, explicitando as conquistas da Constituição de 1988. Assim, em 1990, no Estatuto da Criança e do Adolescente foram reafirmados esses direitos, ao mesmo tempo em que foram estabelecidos mecanismos de participação e controle social na formulação e na implementação de políticas para a infância. A partir de 1994, o MEC realizou uma série de encontros e seminários com o objetivo de discutir com os gestores municipais e estaduais de educação questões relativas à definição de políticas para a Educação Infantil. Neste contexto, o Ministério da Educação coordenou a elaboração do documento de Política Nacional de Educação Infantil, no qual se definem

como principais objetivos para a área a expansão da oferta de vagas para a criança de 0 a 6 anos, o fortalecimento, nas instâncias competentes, da concepção de educação e cuidado como aspectos indissociáveis das ações dirigidas às crianças e a promoção da melhoria da qualidade do atendimento em instituições de Educação Infantil (MEC, 2006, pp. 9-10).

Nesse contexto tão representativo e “diante das transformações ocorridas no cenário social, a concepção errônea que se tinha da infância foi perdendo espaço, e a criança ganhou destaque na sociedade e seus direitos foram reconhecidos por lei”. (Durlí e Brasil, 2010, p. 23).

Assim, dentro desse novo olhar político educacional em que a sociedade exigia melhoria na qualidade educacional, bem como se propunha melhor acesso e qualidade de atendimento educacional a educação infantil tornou-se um dos principais assuntos debatidos mediante políticas públicas. “Dar visibilidade à ludicidade na escola é perceber a criança como um ser que possui uma linguagem própria de expressão, é permitir-lhe experienciar um envolvimento mais profundo com que está sendo proposto” (Bonfim, 2010, p. 21).

A base político educacional toma maiores proporções e novo suporte legal, no ano de 1996 com a elaboração da LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional). Essa lei evidenciou a importância da Educação Infantil, que passou a ser considerada como primeira etapa da Educação Básica.

O trabalho pedagógico com a criança de 0 a 6 anos adquiriu reconhecimento e ganhou uma dimensão mais ampla no sistema educacional, qual seja: atender às especificidades do desenvolvimento das crianças dessa faixa etária e contribuir para a construção e o exercício de sua cidadania (MEC, 2006, p. 10).

Nesse capítulo em que retrata a Educação infantil como primeiro nível da educação básica, essa lei define como finalidade a o desenvolvimento integral da criança de 0 a 6 anos em todos os seus aspectos. “Esse tratamento dos vários aspectos como dimensões do desenvolvimento e não como coisas distintas ou áreas separadas é fundamental, pois evidencia a necessidade de se considerar a criança como um todo, para promover seu desenvolvimento integral” (MEC, 2006, p. 11).

A LDB define mudanças significativas no campo da educação infantil, retrata em seu teor melhor compreensão da educação básica dentro dessa lei. As leis que dão suporte a educação infantil pressupõe a organização do trabalho pedagógico pautado no intuito de condicionar e proporcionar autonomia a todos as crianças bem como o pleno desenvolvimento pessoal e de ajuda mútua.

Assim como as demais documentos legais citados acima os PCN's também é um importante documento que veio para facilitar e favorecer meios que promovam a práticas lúdicas nas salas de aulas do ensino infantil. Esse documento foi elaborado com objetivos a serem alcançados em cada ciclo escolar, interpondo várias orientações para os docentes.

(...) Visam à construção de um referencial que oriente a prática escolar de forma a contribuir para que toda criança e jovem brasileiros tenham acesso a um conhecimento matemático que lhes possibilite de fato sua inserção, como cidadãos, no mundo do trabalho, das relações sociais e da cultura. (PCN's, 1997, p. 43).

Acrescenta também que:

(...) A Matemática é componente importante na construção da cidadania, na medida em que a sociedade utiliza, cada vez mais, de conhecimentos científicos e recursos tecnológicos, dos quais os cidadãos devem se apropriar. A aprendizagem em Matemática está ligada à compreensão, isto é, à apreensão do significado; aprender o significado de um objeto ou acontecimento pressupõe vê-lo em suas relações com outros objetos e acontecimentos. Recursos didáticos como jogos, livros, vídeos, calculadora, computadores e outros materiais têm um papel importante no processo de ensino aprendizagem. Contudo, eles precisam estar integrados a situações que levem ao exercício da análise e da reflexão, em última instância, a base da atividade matemática. (PCN's, 1997, p. 44).

1.3. O papel da ludicidade na aprendizagem infantil

O ato de brincar faz parte do mundo das crianças a milhares de anos, através do brincar a criança viaja do seu mundo real para o mundo imaginário onde certamente tudo pode acontecer. Os objetos ganham vida, novos sentidos e formas, o que é longe parece estar a

um passo de distância. Nas brincadeiras as crianças podem ser o que que desejam, podem realizar sonhos, construir e desconstruir mundos.

Garcia (2002) expressa que “ao brincar, o sujeito ensaia, treina, aprende, se distrai, sim; mas se constrói: afirma, assimila, reorganiza, descobre e inventa suas formas enfrenta os enigmas, os desafios, as oportunidades e as imposições que a vida lhe apresenta” (p. 56). Nesse sentido Garcia contextualiza e dá amplitude aos benefícios que a brincadeira traz para as crianças, de modo que é possível perceber tamanha contribuição do brincar para a construção da aprendizagem infantil.

Em vias de fato, trabalhar o lúdico na sala de aula permite a criança experimentar novas situações que poderão ser usadas em seu contexto real, além disso criar e recriar situações, ser livre, viver alegrias e finalmente aprender com as situações que elas próprias criam.

No entanto, é importante salientar que o brincar desperta a satisfação e a motivação nas crianças para aprender, porém é importante estar atentos a determinadas situações que podem vir a acontecer nesse processo. Segundo Vygotsky (1987), “o brincar nem sempre representa para a criança, uma atividade que lhe dá prazer. O brincar só trará prazer para criança quando seu resultado for interessante para ela” (p. 105). Esse questionamento Vygotskiano leva em conta, principalmente, o resultado final da brincadeira. A brincadeira em si possui um propósito final mais importante que seu desenvolvimento.

Wajskop cita Vigotsky para ressaltar a importância da brincadeira na aprendizagem:

[...] para Vigotsky, a aprendizagem configura-se no desenvolvimento das funções superiores através da apropriação e internalização de signos e instrumentos em um contexto de interação. A aprendizagem humana pressupõe uma natureza social específica e um processo mediante o qual as crianças acedem à vida intelectual daqueles que a rodeiam. A brincadeira é partilhada pelas crianças, supondo um sistema de comunicação e interação da realidade que vai sendo negociado passo a passo pelos pares à medida que este se desenrola. Da mesma forma implica uma atividade consciente e não evasiva, dando a cada gesto significativo, cada uso de objetos implica a (re) elaboração constante das hipóteses da realidade com as quais está confrontando (2001, p. 34).

Como dito anteriormente, a aprendizagem acontece quando a criança tem oportunidade de experimentar a realidade através dos objetos durante a brincadeira, bem como, como quando trocam experiências com outras crianças nesse mesmo momento. Enfim, lembrado novamente um conceito abordado por Vygotsky, é quando a criança transforma a zona de desenvolvimento proximal em zona de realidade.

Brincar é sinônimo de aprender, pois o brincar e o jogar geram um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. As interações que o brincar e o jogo oportunizam e favorecem a superação do egocentrismo, desenvolvendo a solidariedade e a empatia, e introduzem, especialmente no compartilhamento de jogos e brinquedos, novos sentidos para a posse e o consumo (Souza, 2012, p. 01).

Em consonância com os autores até aqui elencados, os jogos e brincadeiras necessitam ser utilizados como ferramenta importante para o desenvolvimento da aprendizagem, bem como, desenvolver nas crianças os conceitos de interação, cooperação, eleva a autoestima e principalmente é importante para a socialização, pois o brincar estar presente na vida de todas as crianças e essa fase é sem dúvida a fase mais importante no desenvolvimento integral infantil. De acordo com Sant'anna (2011), “a utilização do lúdico na educação tem também, além do objetivo de desenvolver o aprendizado de forma mais atrativa para o aluno” (p. 22).

Aprendizagem significativa é o processo que se dá entre a composição antecipada de conteúdos estudados ou absorvidos anteriormente e que influenciam na maneira de recebimento dos conteúdos novos. Estes, por sua vez, passam a influenciar as antigas informações, tornando a aprendizagem cognitiva, ou seja, a integração do conteúdo aprendido numa estrutura mental ordenada. Há, no processo, uma interação cujo resultado modifica tanto a nova informação, que passa então a ter significado, como o conhecimento específico já existente, relevante, na estrutura cognitiva do indivíduo sujeito da aprendizagem (Moreira, 2001, p. 25).

Não é possível deixar para trás uma metodologia que aproxima as crianças do desenvolvimento integral e para pôr em prática essa metodologia o profissional de educação necessita adquirir conhecimentos para desenvolver essa prática metodológica para que este se torne significativo. “Precisamos nos apropriar do conhecimento sobre como utilizar o lúdico como instrumento metodológico para o ensino. Este deve contribuir para que nossos alunos tenham um aprendizado qualitativo e significativo” (Sant’anna, 2011, p. 23).

Pensadores como Piaget, Wallon e Vygotsky, defendem que o uso do lúdico é essencial para a prática educacional, no sentido da busca do desenvolvimento cognitivo, intelectual e social dos alunos. Tendo como apoio teórico esses grandes estudiosos, pode-se aqui salientar que os jogos são ferramentas lúdicas que contribuem com o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos, visto que, os jogos atingem qualquer faixa etária, inclusive os adultos e, portanto, pode ser utilizada como uma ferramenta de ensino em qualquer nível educacional.

Afim de melhor exemplificar esse contexto, Mendes e Ferreira (2017) corrobora quando diz:

Se o professor conseguir conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno, para tal, é necessário encontrar o equilíbrio entre o cumprimento de suas funções pedagógicas – ensinar conteúdos e habilidades, ensinar a aprender – e psicológicas, contribuindo para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo – na moldura do desempenho das funções sociais –, preparar para o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivar a busca da justiça social e da igualdade com respeito à diferença (p. 12).

Objetivando a intencionalidade docente, destaca-se quatro pontos fundamentais a saber sobre sua prática que consequentemente contribuirá com a aprendizagem dos educandos:

1º É importante para o professor tomar consciência do que faz ou pensa a respeito de sua própria prática.

2º Ter uma visão crítica das atividades e procedimentos na sala de aula e de valores culturais de sua ação docente.

3º Adotar uma postura de pesquisador e não apenas de transmissor.

4º Ter um melhor conhecimento dos conteúdos escolares e das características do desenvolvimento e da aprendizagem dos seus alunos (Macedo, 1994, p. 59 apud Alves, 2006, p. 12).

1.4 Ferramentas lúdicas contribuintes da inovação metodológica

O jogo é uma ferramenta importante no processo de socialização e na descoberta de um novo mundo, o jogo promove nos educandos adquirir habilidades naturalmente, pois desenvolve aprendizagem e criatividade com prazer. Além disso os jogos podem ser utilizados conforme seus objetivos e de acordo com a faixa etária dos alunos.

Essa ferramentas deve ser utilizadas com critérios pré-estabelecidos, com intenção de alcançar o maior número de benefícios possíveis, (pode-se levar em conta alguns dos benefícios citados na figura nº 03) e não usado com um mero passatempo.

Piaget (1972, p. 55), dá sua contribuição:

O jogo é sinônimo de construção de conhecimento. [...] Os jogos ganham significado para a criança na medida em que se desenvolve, agindo sobre os objetos a partir da livre manipulação de matérias variados, estruturando seu espaço e tempo, desenvolvendo a noção de causalidade, chegando à representação, e finalmente, à lógica.

Segundo Barbosa, (1997, p. 122):

O jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e desenvolvimento [...]. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Utilizar o jogo na educação [...] significa transportar para o campo do ensino aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento.

Em concordância com os pontos de vistas dos autores citados acima, é bastante relevante a compreensão que a concretização do amadurecimento cognitivo do aluno se

desenvolve quando a situação lúdica é aplicada de acordo com sua exigência educativa, ou seja, com intenções e objetivos prévios de forma a atingir a subjetividade dos indivíduos.

É fundamental que os jogos permitam e envolvam a efetiva participação do educando nas atividades lúdicas. Sabendo-se que as atividades são as mesmas, o que muda são as condições e estratégias que o professor usa para conduzir esse momento, levando em conta esse momento pode ou não ser prazeroso para esse educando.

O jogo estar longe de ser a expressão livre de uma subjetividade, é o produto de múltiplas interações sociais, e isso desde a sua emergência na criança. É necessária a existência do social, de significações a partilhar, de possibilidades de interpretação, portanto, de cultura para haver um jogo (Kishimoto, 1998, p. 30).

Como já foi dito anteriormente, o jogo deve ser visto como algo que pode contribuir em diversos pontos particulares, ao jogar eles estarão interagindo, discutindo regras, propondo meios para resolvê-lo, e sendo assim o professor necessita participar ativamente como mediador desse processo, instigando ao máximo a participação de todos.

Do ponto de vista da aprendizagem significativa, os jogos são capazes de propor uma incrível relação entre todos os alunos da sala sem distinção, pois é uma ferramenta de socialização que permite envolver todas as crianças na mesma atividade e além do mais contribuir significativamente com a aprendizagem.

Diante disso é preciso ter muito cuidado ao escolher um jogo, os objetivos prévios são indispensáveis no planejamento dessas atividades, pois algumas deficiências limitam as crianças a determinadas atividades, portanto se o objetivo das atividades lúdicas é interação e realização por completa do ser humano, esse momento tem que ser o melhor possível ao ponto de absorver o melhor dessas crianças.

CAPÍTULO II

2. A LUDICIDADE E A PRÁTICA DOCENTE NO ENSINO INFANTIL

No contexto escolar ainda permeiam várias dúvidas sobre quais os benefícios das práticas lúdicas. Para muitos professores jogos e brincadeiras não são situações que podem ser colocadas a favor da aprendizagem, mitos tradicionais que ainda cercam o meio educativo.

Relacionar o processo de aprendizagem com o lúdico, tornando aquele mais agradável, trazendo maior prazer e, conseqüentemente, maior facilidade de aprendizagem, torna-se, então, na visão de alguns educadores, uma utopia, onde brincadeiras e aprendizagens são consideradas, na maioria das vezes, como ações opostas, com diferentes finalidades e que não podem ocupar o mesmo espaço (Albuquerque, 2016, p. 02).

Esse autor explica com precisão o que acontece atualmente nas escolas brasileiras, por vários motivos os docentes ainda não conseguem ter em mente o quão importante são as práticas e vivências lúdicas na escola, especialmente na Educação Infantil, fase em que a criança começa a desenvolver seus conhecimentos e habilidades. Através da ludicidade, caminhos são encurtados e avançados com mais satisfação e motivação. Tornando a aprendizagem algo prazeroso e fácil. “A ludicidade exige uma pré-disposição interna, o que não se adquire apenas com a aquisição de conceitos, de conhecimentos, ainda que estes sejam necessários” (Albuquerque, 2016, p. 05).

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, e não pode ser vista como uma diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento social, pessoal e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um bom estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (Albuquerque, 2016, p. 04).

A ludicidade estabelece em seus princípios objetivos específicos e bem delineados, não se pode fazer uso do lúdico apenas para passatempo, não é essa a proposta estabelecidas pelos PCN's e/ ou pelos vários estudiosos que se propuseram a estudar essa linha.

Para início de discussão é preciso ter em mente que a escola mudou e consequentemente o público nela inserido também já não pensa e não age como antigamente dessa forma, não pode a escola seguir meios burocráticos que exijam do aluno apenas a assimilação tradicional dos conteúdos. O foco da escola é o aprendiz, e a ele deve ser dada a oportunidade de avançar de forma prazerosa e satisfatória fugindo dos meios tradicionais e burocráticos que as instituições escolares ainda possuem. Como relata Albuquerque (2016): “se o foco é o aprendiz, a escola precisa se adaptar a este indivíduo que tem necessidades, comportamentos, atitudes diferenciadas e únicas” (p. 30).

Nesse caso, a prática lúdica atende a essas necessidades e vem contribuir integralmente a todas essas questões estabelecidas pela autora. Pois, a ludicidade pauta na formação do EU saudável, dinâmico e seguro em suas ações diárias.

FIGURA N° 05 - Práticas Lúdicas e seus benefícios



Fonte: Cavalcante, (2017, p. 57).

Como o foco desse discurso está baseado nos benefícios do lúdico na educação infantil, é importante salientar que “há consenso entre os estudiosos acerca da importância da brincadeira no desenvolvimento infantil. Nessa perspectiva, as creches e pré-escolas devem reservar maior tempo de sua rotina às atividades lúdicas, notadamente àquelas que estimulem o desenvolvimento motor das crianças” (Jucá, 2017, p. 15).

É importante que o professor da educação infantil saiba distinguir brincadeira livre e brincadeiras com intenções pedagógicas. Na primeira, o mais importante é o interesse da criança por ela, enquanto que, o objetivo é aprendizagem de conceitos, e/ou habilidades motoras. Nesse tipo de brincadeira o educador deve atuar como mediador no processo de ensino-aprendizagem com um olhar atento as atividades, de forma que atendam às necessidades individuais e coletivas, de acordo com a faixa etária das crianças. A brincadeira como um fim em si mesma e a brincadeira como recurso didático-metodológico devem ter um lugar privilegiado nas instituições de educação infantil, pois contribuem sobremaneira para o desenvolvimento integral das crianças (Jucá, 2017, p. 06).

Na ideia defendida por Jucá, o professor da educação infantil necessita estar consciente das ações lúdicas propostas para educação infantil, ou seja, o que é lúdico para alguns alunos não é lúdico para todos, como dito anteriormente, a ludicidade é algo que precisa ser prazeroso e seja possível colher frutos dessas intervenções. O fato de se utilizar uma brincadeira na aula não quer dizer que está se vivenciando um momento lúdico, mais uma vez, expressa-se aqui: “só é lúdico se oferecer e proporcionar nas crianças a alegria, a motivação, o prazer e conseqüentemente for observados frutos positivos dessa prática.

Jucá (2017) em sua obra “*Falando sério – 100 brincadeiras*”, propõe de modo superior algumas brincadeiras que revelam grande contribuição no processo de desenvolvimento motor, social e cognitivo das crianças da educação infantil. E aqui propor-se-á uma dessas brincadeiras abordadas em sua obra apenas como modo de exemplificar a dinâmica que pode ser vivenciada nas salas de Ensino Infantil.

FIGURA Nº 06 – Aula lúdica - Cauda de dragão



<http://ludicacao.blogspot.com.br/2014/09/9-cauda-do-dragao.html>

Objetivos: Estimular a percepção, raciocínio lógico e coordenação motora.

Tempo estimado: 10 minutos.

Desenvolvimento: Todas as crianças ficam em pé, em uma fila indiana com as mãos na cintura um do outro, formando um dragão. O primeiro integrante da fila, representando a cabeça do dragão, terá como objetivo pegar o último da fila, que representará a cauda. Ao sinal do professor, o "dragão" passará a se movimentar, correndo moderadamente, sob o comando da cabeça que tentará pegar a cauda. Esta, por sua vez, fará movimentos no sentido de evitar que isso aconteça. Caso consiga pegar a cauda, a criança que a representava passa para frente da fila, se tornando a cabeça do dragão e a brincadeira continua (Jucá, 2017, p. 145).

Um dos pontos mais importantes propostos por esse aprofundamento teórico é fazer refletir que a aprendizagem não está frente do professor, dentro das quatro paredes da sala de aula, ou no pátio da escola, ou na quadra poliesportiva. A aprendizagem está à frente de uma sociedade que vem evoluindo a cada dia e que exige dos profissionais da educação infantil uma reformulação em suas ações e práticas e acompanhem esse novo mundo de informações e que sejam compatíveis com o mundo que estão vivendo abdicando de uma vez por todas as práticas que segregam, que desestimulam e que não acrescentam em nada a vida integral dos educandos.

Para Zabalza (2007) apud Campos (2017) a sociedade atual confia na criança que:

[...] possui grande voracidade “cognitiva”, que saboreia uma descoberta após outra e que escolhe sozinha seus próprios itinerários formativos, suas próprias linhas culturais, livre dos elos que impediam o seu crescimento. É uma criança que sabe observar o mundo que a cerca e que saber perscrutar e sonhar com horizontes longínquos. É uma criança que sai do mito e da fábula porque sabe olhar e sabe pensar com sua própria cabeça (p. 123).

2.1 Dialogando sobre a formação docente para Educação Infantil

Atualmente no Brasil, a Educação Infantil está dividida da seguinte forma:

- Atendimento em creche de 0 (zero) a 3 (três) anos de idade
- Pré-escolas para crianças de 4 (quatro) a 5 (cinco) anos de idade

Ter conhecimento dos direitos e das peculiaridades das crianças da faixa etária que compõem a educação infantil, refletir sobre os desafios e as conquistas que se pretende alcançar é traçar metas que garantem uma prática pedagógica significativa.

O tema formação inicial e continuada vem ganhando ao longo dos tempos grande destaque nos discursos políticos educacionais, em virtude das questões que são interpostas pela sociedade atual. Aos poucos as formações vêm ganhando um novo olhar e os profissionais de educação tem se mostrado muito interessados em enriquecer suas prática através de cursos de especialização para atender as demandas e exigências da área que ocupa. Visto que, os cursos de especialização em Educação Infantil tem tomado grandes proporções nessa nova fase que atravessa a sociedade moderna. No entanto, de acordo com Martins (2016), após várias conquistas legais, ainda existem alguns desafios a serem superados pelos profissionais da Educação Infantil.

Dos desafios que atravessam as duas décadas da LDBEN/96, a universalização do acesso a todas as crianças de 0 a 5 anos e a formação de professores talvez sejam os maiores a serem enfrentados, haja vista os debates empreendidos em torno do Plano Nacional de Educação (PNE), em seus dois decênios — 2001-2010 e 2014-2024. Nesta perspectiva, indaga-se o que ainda deve ser considerado na formação de professores da educação infantil após vinte anos de vigência da LDBEN e que dificuldades ainda persistem. A partir deste questionamento, procede-se a uma análise sobre os processos

de formação de professores nos cursos de Pedagogia frente às especificidades da educação infantil (pp. 813-814).

Como elencado acima, algumas leis dão providências para as formações dos profissionais da Educação Infantil, mas, muitas vezes a lei em si não promove subsídios suficientes para uma prática realmente efetiva, entretanto cabe aos profissionais se dedicarem cada vez mais a sua trajetória profissional buscando meios para sanar os desafios e dificuldades que surge ao longo desse processo.

A formação de professores se coloca, portanto, como necessária para que a efetiva transformação do ensino se realize. Isso implica revisão e atualização dos currículos oferecidos na formação inicial do professor e a implementação de programas de formação continuada que cumpram não apenas a função de suprir as deficiências da formação inicial, mas que se constituam em espaços privilegiados de investigação didática, orientada para a produção de novos materiais, para a análise e reflexão sobre a prática docente, para a transposição didática dos resultados de pesquisas realizadas na linguística e na educação em geral. (Parâmetros Curriculares Nacionais – Língua Portuguesa, p. 66)

É preciso acrescentar que é possível perceber os avanços nas perspectivas das formações docentes no Brasil, os cursos de extensão são mais procurados atualmente, como dito anteriormente os cursos de especialização na área da Educação Infantil também tem mostrado alto índices de procura. Nota-se também no decorrer dos anos após a Educação Infantil ser transformada como a primeira fase da Educação básica, deixando para trás o critério de assistencialismo, as formações docentes nessa área vem sendo oferecida com mais frequência. “É importante ressaltar que a educação infantil saiu da assistência social e foi para a área educacional há pouco tempo. Antes, não se exigia formação em magistério para atuar em creches”, explica a secretária de educação básica do MEC, Maria do Pilar Lacerda.

Com a expansão da oferta na educação infantil, a demanda por professores qualificados também aumenta. Na creche, por exemplo, a proporção deve ser de um educador para cada dez alunos, no máximo. Por isso, o Ministério da Educação tem intensificado as ações de formação de docentes para atuar nessa etapa da educação básica (MEC, 2016).

Os dados apresentam um expressivo crescimento nas matrículas do Ensino Infantil, o que deixa os professores apreensivos em garantir e proporcionar melhores condições de aprendizagem a esse público que cresce cada vez mais. Apenas como fonte de informação, relatar-se-á aqui o número crescente de matrículas na creche e na pré-escola nos últimos anos.

TABELA N° 01 – Crescimento das matrículas da creche e pré-escola

A educação infantil pública no Brasil cresceu nos últimos anos. O censo da educação básica de 2009 mostra que há 1,2 milhão de crianças matriculadas em creches. Em 2000, esse número era de 652 mil.

Já na pré-escola, foram registradas 3,7 milhões de matrículas em instituições públicas no ano passado; há dez anos, eram 3,8 milhões. No entanto, essa diferença não representa queda no número de crianças matriculadas, já que boa parte dos alunos de seis anos, que antes cursavam a pré-escola com essa idade, agora estão no primeiro ano do ensino fundamental, devido à implantação do ensino de nove anos.

Fonte: MEC (Ministério da Educação e Cultura), 2016.

A intenção de apresentar o aumento das matrículas nesse momento do estudo em nível de ensino propõe um diálogo acerca das propostas governamentais sobre a quantidade e qualidade dos profissionais para atender essa demanda e as exigências e especificidades da Educação Infantil. De acordo do o MEC:

Com a expansão da oferta na educação infantil, a demanda por professores qualificados também aumenta. Na creche, por exemplo, a proporção deve ser de um educador para cada dez alunos, no máximo. Por isso, o Ministério da Educação tem intensificado as ações de formação de docentes para atuar nessa etapa da educação básica. Já estão em formação 23 mil docentes (2016).

O MEC apresenta dados que diante do crescimento da Educação Infantil também existe um expressivo crescimento na formações para os docentes que trabalham com Educação Infantil. O que fortalece a esperança de uma educação mais organizada e com objetivos condizentes com que se espera para essa faixa etária de alunos.

O fato tão relevante nesse tópico é retratar a importância das formações pedagógicas para uma prática realmente efetiva e com finalidades que sejam representativas para as crianças que necessitam ser acompanhados da melhor forma possível.

As formações continuadas podem proporcionar segurança, conforto, conhecimento teórico que podem ser aliados à prática pedagógica, na intenção de construir e executar estratégias que confirmem as propostas estabelecidas pela Educação Infantil e propicie aos educandos desenvolvimento efetivo de acordo com suas possibilidades. De acordo com Mantoan (2015), “a formação enfatiza a importância do seu papel, tanto na construção do conhecimento, como na formação de atitudes e valores do cidadão” (p. 44).

Sabendo que o professor não é detentor do conhecimento e sim mediador dele, esse profissional precisa assumir essa postura perante o ensino aprendizagem, buscando meios de envolver todos os alunos em um mesmo caminho traçado por práticas que englobem todos os alunos em um mesmo processo.

Nóvoa (1995, p. 25) apud Miranda e Filho (2012, p 17) nos revela que o acúmulo de cursos são desnecessários quando a teoria não está devidamente envolvida com a prática. De acordo o autor:

A formação não se constrói por acumulação (de cursos, de conhecimentos ou de técnicas), mas sim através de um trabalho de reflexividade crítica sobre as práticas e de (re) construção permanente de uma identidade pessoal. Por isso é tão importante investir a pessoa e dar um estatuto ao saber da experiência [...]. Práticas de formação que tomem como referência as dimensões coletivas contribuem para a emancipação profissional e para a consolidação de uma profissão que é autônoma na produção dos seus saberes e dos seus valores.

Ser professor é ter consciência dos seus objetivos, é estar em permanente busca de alternativas e estratégias que possam facilitar o desenvolvimento educacional e social dos alunos. A formação continuada contribui para com todos os indivíduos que estão envolvidos no contexto escolar, a capacidade pedagógica e a segurança de seus objetivos fará com que o educador saiba enfrentar os desafios diários próprios de uma escola de Educação Infantil.

2.2. Brinquedo, brincadeira e jogo - Definição dos termos

Para início de discussão é necessário fazer uma breve abordagem a respeito do significados dos termos brinquedo, brincadeira e jogo. De maneira geral para Kishimoto (1998):

O brinquedo, a brincadeira e o jogo são recursos auxiliares para o desenvolvimento físico, mental e socioemocional da criança. Essas atividades assumem função lúdica, (diversão, prazer ou certo desprazer que o brinquedo propicia) e função educativa (conhecimento e apreensão do mundo, que completa o indivíduo em seu saber) (p. 123).

Nesse ínterim, a reflexão é clara e permite uma plena consciência a respeito da eficiência dos uso desses recursos que para Kishimoto são considerados como auxiliares no desenvolvimento físico, mental e socioemocional das crianças.

Além disso é preciso compreender que esses três termos apontados nesse tópico possuem diferentes conceitos e distintas finalidades. No entanto, os profissionais da educação infantil necessitam ter conhecimentos acerca das propostas estabelecidas por cada um desses.

Segue abaixo uma breve definição desses termos:

TABELA Nº 02 – Definição dos Termos brinquedo, jogo e brincar

BRINQUEDO

De acordo com a autora Kishimoto (1998) o brinquedo é representado como um "objeto suporte da brincadeira", ou seja, brinquedo aqui estará concebido por objetos como piões, bonecas, carrinhos etc. Os brinquedos podem ser considerados: estruturados e não estruturados. São designados de brinquedos estruturados aqueles que já são adquiridos prontos.

Os brinquedos não estruturados não são provenientes de indústrias, assim são simples objetos como paus ou pedras, que nas mãos das crianças adquirem novo significado, podendo transformar-se em um brinquedo. A pedra se transforma em comidinha e o pau

se transforma em cavalinho. Desse modo, os brinquedos podem ser estruturados ou não estruturados dependendo de sua origem ou da alteração criativa da criança sobre o objeto.

JOGO

A concepção de jogo está integrada tanto ao objeto (brinquedo) quanto à brincadeira. É uma atividade mais estruturada e estabelecida por um princípio de regras mais explícitas. Exemplos clássicos seriam: Jogo de Mímica, de Cartas, de Tabuleiro, de Construção, de Faz-de-Conta etc. Uma particularidade importante do jogo é o seu emprego tanto por crianças quanto por adultos, enquanto que o brinquedo tem uma agregação mais exclusiva com o universo infantil.

OS DIFERENTES SIGNIFICADOS DO BRINCAR

Um mesmo jogo, brinquedo ou brincadeira para distintas culturas pode ter diferentes significados, isto quer dizer que é preciso ponderar o contexto social em que se insere o objeto de nossa análise.

Boneca: Objeto que pode ser empregado como um brinquedo em uma cultura, ser considerado objeto de adoração em rituais ou ainda um simples objeto de decoração.

Arco e Flecha: Objeto que pode ser empregado como brinquedo em uma cultura, mas em outra cultura é um objeto no qual se aparelha às crianças para a caça e a pesca visando à sobrevivência.

Depois dessas definições é necessário elucidar que as mesmas devem servir para ajudar na reflexão do professor em sua ação lúdica diante da criança e não para limitá-lo nessa metodologia. É necessário que as pessoas envolvidas na pesquisa do lúdico acreditem que o jogo, o brinquedo e a brincadeira terão um sentido mais amplo se vierem concebidos pelo brincar.

Fonte: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/definicao-dos-termos-brinquedo-brincadeira-e-jogo/35529>

2.3. O lúdico e os PCN's

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - RCNEI (Brasil, 1998, p. 13), um dos princípios básicos preconizados é que se necessita garantir a qualidade das experiências oferecidas às crianças, levando em consideração suas especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas, “[...] é o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação social”.

É importante analisar por diferentes caminhos, o lúdico é situado por muitos em uma posição de valor (princípio norteador) no momento em que se trata da educação da criança. O brincar (lúdico) é visto por pela multiplicidade dos especialistas no assunto como um comportamento natural da criança em desenvolvimento e, diante de tal afirmativa, nota-se que ele é valorizado naquilo que ele pode colaborar em prol do desenvolvimento da criança.

De acordo com o Kishimoto (2012):

A criança é cidadã - poder escolher e ter acesso aos brinquedos e às brincadeiras é um de seus direitos como cidadã. Mesmo sendo pequena e vulnerável ela sabe muitas coisas, toma decisões, escolhe o que fazer, olha e pega coisas que lhe interessam, interage com pessoas, expressa o que sabe fazer e mostra em seus gestos, em um olhar, em uma palavra, como compreende o mundo (p. 7).

Acertada posição ressaltada no Referencial Curricular Nacional para a Educação representa uma concepção de infância que vem se construindo no decorrer da história da humanidade, que reconhece no lúdico uma atividade inerente à criança. O RCNEI acerca da criança prescreve o seguinte texto:

Na contemporaneidade, os PCNs divulgam a necessidade do uso dos temas transversais, como por exemplo, a pluralidade cultural, onde o educando é levado a respeitar os diferentes grupos e culturas, posicionando-se de maneira crítica, responsável e construtiva nas discussões pertinentes e exigindo para si o mesmo respeito. “Abrange questões como discriminação e preconceito. Em uma nação como o Brasil, onde convivem diferentes etnias e culturas, determinada discussão é proeminente” (Kishimoto, 2012, p. 102).

Para Dias (2013), é necessário:

[...] o educador tenha uma fundamentação teórica bem estruturada, manejo e atenção para entender a subjetividade de cada criança, bem como entender que o repertório de atividades deve estar adequado as situações. É interessante que o jogo lúdico seja planejado e sistematizado para mediar avanços e promover condições para que a criança interaja e aprenda a brincar no coletivo, desenvolvendo habilidades diversas (p. 04).

Enquanto na fase do desenvolvimento humano, a infância apresenta particularidades e necessidades bem específicas. Nesta fase a criança se apresenta franca, curiosa, verdadeira, entretanto “imatura” física, motora, afetiva e emocional, social e cognitivamente, pode-se proferir, é um ser em formação que exige atenção e cuidados especiais. É dessa forma que é idealizada a criança.

Segundo Brasil:

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil refere que o processo de desenvolvimento e de aprendizado é influenciado por vínculos que a própria criança constitui com diferentes pessoas, sejam elas adultas ou crianças, e dos recursos que a ela são oferecidos, como é o caso do brincar e do intercâmbio com diferentes linguagens, o que facilita a significação de conceitos (Brasil, 1998, p. 42).

É importante ressaltar que o lúdico é apresentado como recurso da criança no escopo de se comunicar, para se relacionar com o próximo, no ensejo de compreender a si mesma e as “coisas” que sobrevêm ao seu redor de maneira a favorecer seu processo de desenvolvimento.

Os brinquedos, brincadeiras e jogos, além de fazer com que as crianças venham a se divertir, contribuem no sentido de deixar de lado a forma agressiva como atualmente se apresentam nas brincadeiras na hora das atividades livres. “Eles oportunizam ao educador um resgate da própria cultura brasileira, do folclore de todo um povo” (Crepaldi, 2010, p. 79).

Portanto, chegamos à conclusão que se consegue proporcionar ao educando todo o conhecimento da história de seu povo, tais como os conhecimentos culturais e a história de seus próprios códigos morais, além de induzi-lo ao conhecimento de seus valores, de suas tradições e costumes.

Segundo Craidy et al., (2001):

As lendas de cucas, bichos papões, bruxas e sacis, duendes e feiticeiros... acompanham a infância das crianças e ainda perpassam em seus jogos. Por sermos um País de muitos imigrantes, muitos dos grupos que para cá vieram

trouxeram consigo e com suas crianças vários jogos e brincadeiras de seus países de origem. Por exemplo: os jogos saquinho de ossos, amarelinha, bolinha de gude, bola e pião forma trazidos pelos portugueses. Os índios que aqui viviam nos deixaram um legado rico de brincadeiras infantis (p. 103).

Observa-se também que na nossa cultura o grande legado dos indígenas em forma de brincadeiras infantis pode ser traduzido pelas tradicionais brincadeiras da cama de gato e a peteca, que mesmo nos dias atuais deixam nossas crianças excitadas pela maneira de se brincar. “Também o legado dos negros pode ser traduzido pelas brincadeiras cantadas como formas de expressão do corpo que integram o folclore, além disso, diversas canções que presentemente ainda são cantadas por nossas crianças, tiveram sua origem no decorrer da época da escravidão em nosso país” (Craidy *et al.*, 2001, p. 22).

Embora os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) tenham sido publicados em 1998, eles constituem um referencial no território nacional em prol do norteamento correto e conciso, a fim de que se consiga chegar a uma educação de qualidade. Assim sendo, temos o dever de ficar precavidos quanto a tudo que nos é preconizado pelos Parâmetros Curriculares Nacionais no que tange aos temas transversais e à organização curricular do Ensino Fundamental I.

A Educação Básica (formada pela Educação Infantil, Ensino Fundamental e ensino médio), em relação principalmente ao EF (Ensino Fundamental I) tem sido prioridade da luta pelo direito à educação no Brasil, a vontade estatal de promovê-la tem se consolidado enquanto fator de identidade nacional. Em decorrência, em nosso país, especialmente nas últimas três décadas, a organização e funcionamento do Ensino Fundamental I têm passado por inúmeras mudanças que se fundamentam nas perspectivas de melhoria de sua qualidade e de aumento de sua abrangência, reunidas e consolidadas em novas leis, normas, sistemas de financiamento, sistemas de avaliação e monitoramento (Brasil, 2013).

Certas mudanças se baseiam em programas de formação e capacitação de docentes de todas as disciplinas e, o mais relevante, em preocupações a cada dia que passa maiores no que tange à necessidade de uma revisão curricular e de novos PPPS os quais sejam capazes de sobrepujar os imensos desafios educacionais da atualidade.

No meio das mudanças contemporâneas mais expressivas, atenção especial passou a ser dada à ampliação do EF para 9 (nove) anos de permanência, por meio da matrícula obrigatória de crianças com 6 (seis) anos de idade, objeto da Lei nº 11.274/2006. A propósito desse assunto, o CNE (Conselho Nacional de Educação), em função dos esforços da CEB (Câmara de Educação Básica), tem lançado um conjunto de normas norteadoras para as instituições de ensino, seus docentes, discentes e seus entes familiares, bem como para os órgãos executivos e normativos dos sistemas e redes de ensino (Brasil, 2013).

Em todos esses norteamientos, o Conselho Nacional de Educação tem persistido na ideia que a implantação do Ensino Fundamental de 9 (nove) anos de duração implica na elaboração de um novo currículo e de um novo PPP. Além das necessidades que requerem soluções imediatas geradas por assinaladas mudanças, as vigentes DCNs (Diretrizes Curriculares Nacionais) destinadas ao EF (Parecer CNE/CEB nº 4/98 e Resolução CNE/CEB nº2/98), em vigor desde o ano de 1998, já demandavam uma apurada revisão com embasamento na sua atualização contínua.

Nos seis meses iniciais de 2009, o Ministro da Educação filiado ao PT, Fernando Haddad, acadêmico e político brasileiro, requereu junto ao CNE e aos seus dirigentes que priorizassem esse trabalho, especialmente em relação ao comprometimento em revisar e atualizar o currículo, encarregando a SEB do Ministério da Educação (MEC) de elaborar um documento emergencial, ou seja, um referencial abrangendo as DCNs para o EF, reservado a dar subsídio aos estudos de campo, pesquisas e discussões que se difundiram por todo o país (Brasil, 2013).

Diretrizes essas deliberadas em norma válida em nível nacional pelo CNE, ou seja, são direcionamentos que precisam ser basicamente fundamentados na preparação dos novos currículos e dos PPPs (projetos político-pedagógicos) das instituições escolares. Referida laboração é, entretanto, de encargo das instituições de ensino, seu professorado, administradores e demais colaboradores, com a imprescindível participação dos educandos e seus familiares.

É, além disso, responsabilidade dos dirigentes e órgãos normativos das redes e dos sistemas de ensino, respeitadas a independência e a responsabilidade adjudicadas pela legislação do Brasil a cada instância. O que se tem expectativa é que supramencionado referencial colabore na execução de ações com efeito para o sucesso total desse

empreendimento e, conseqüentemente, em prol da melhora da qualidade do EF no Brasil, um direito de todos os brasileiros (Brasil, 2013).

O EF, de frequência compulsória, corresponde a uma conquista resultante da luta diária pelo direito à educação travada nas nações do ocidente no decorrer dos últimos duzentos anos por diferentes grupos sociais, entre os quais se sobressaem os segmentos populares e, sobretudo, os menos favorecidos. Supradito direito está profundamente associado ao exercício da cidadania, pois a educação enquanto processo de desenvolvimento do potencial humano assegura o exercício dos direitos civis, políticos e sociais.

Seja em face dos motivos políticos, seja em virtude de causas pertinentes ao cidadão, a educação foi tida de acordo com a história como um canal de acesso aos bens sociais e à luta política e, de modo inclusivo, um caminho ideal para a emancipação subjetiva. Devido ao grande leque de campos abrangidos pela educação, ela tem sido avaliada, de acordo com a visão dos diferentes grupos sociais, às vezes quadrando como conjunto dos direitos civis, políticos e sociais, em outras ocasiões fazendo parte de cada um desses direitos (Brasil, 2013).

O Ensino Fundamental foi, ao longo da do século XX, o exclusivo nível de escolarização a que conseguiu garantir acesso a maioria da população que residia no território nacional, sobretudo, a camada mais pobre da sociedade. No ano de 1989, já no final do último decênio, conseqüentemente, o número de matrículas efetivadas ainda representava mais de 75% do total de educandos atendidos pelos sistemas escolares instalados em território nacional em todas as etapas de ensino. Já em meados de 2009, o perfil seletivo da escola no Brasil havia se atenuado um pouco, com a expansão do acesso às diferentes etapas da escolaridade.

O conceito de qualidade da educação configura uma construção histórica que adquire várias significações em tempos e espaços diferentes é influenciado pelas localidades de onde vieram os sujeitos, os grupos sociais a que estão inseridos, os interesses e os valores que contribuam para a democratização da sociedade, além dos projetos sociais em jogo e as políticas públicas envolvidas em prol as transformações desejadas (Brasil, 2013).

Para a multiplicidade das pessoas, a educação é avaliada como a mola propulsora das mudanças educacionais significativas do Brasil. Entretanto, o que se averigua de fato é que

problemas de ordem econômica e social repercutem na escola e entravam o alcance de seus objetivos específicos.

A garantia do EF de qualidade com inclusão de todos os cidadãos brasileiros está profundamente conexas à natureza inclusiva da escola e à diminuição da pobreza e, por outro lado, também apresenta um papel importante nesse processo. As políticas educacionais apenas surtem efeito se articuladas a outras políticas públicas nas esferas da saúde, habitação, emprego, em meio a outros campos, pois tais políticas dependem umas das outras, pelo estreito relacionamento que cultivam entre si (Brasil, 2013).

A educação dentro do âmbito escolar, enfocada na igualdade de acesso ao conhecimento a todos e de maneira especial comprometida em assegurar esse acesso aos grupos da população mais pobre na sociedade, será uma educação com qualidade social e contribuirá para impedir totalmente as desigualdades de acordo com a história produzidas, garantindo, portanto, o ingresso, a permanência e o êxito de todos na escola, com a concludente diminuição da evasão escolar, da retenção escolar e das disparidades que ocorrem quando comparamos a idade dos alunos e o ano que estão frequentando (Parecer CNE/CEB nº 7/2010 e Resolução CNE/CEB nº 4/2010, que define as DCNs (Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica)

2.4. A importância da ludicidade na formação da criança

O brincar representa uma atividade fundamental na vida de qualquer criança, algo que lhe é natural e vital para o seu desenvolvimento intelectual. As brincadeiras, na concepção da criança, são atividades elementares que acarretam excelentes benefícios quanto aos aspectos físico, intelectual e social e a forma como a ela brinca influencia em seu modo de pensar e agir.

Ao analisar o papel do jogo na vida cotidiana e acadêmica dos alunos implica em múltiplos questionamentos por parte da superioridade dos estudiosos que avaliam o uso do jogo como elemento pedagógico. “O uso do material concreto como auxílio ao trabalho complexo do professor/educador fez com que os mesmos realizassem inúmeras experiências, tais como cartaz de pregação, jogos de encaixe, quebra cabeça, material dourado e muitos outros” (Kishimoto, 1998, p. 185).

Segundo Brasil (2014):

É importante observar que o jogo pode proporcionar a construção de conhecimentos novos, um aprofundamento do que foi trabalhado ou ainda, a revisão de conceitos já aprendidos, servindo como um momento de avaliação processual pelo professor e de auto avaliação pelo aluno (p. 5).

Em se tratando de atividade lúdica, Souza (2012), explica a grande diversidade de aplicação do material concreto leva o professor realizar uma reflexão se esses são exemplos de jogos ou de materiais pedagógicos, como confirma a citação abaixo.

A atividade lúdica é a primeira forma que a criança encontra de descobrir o mundo, afinal ela não nasce sabendo brincar ou jogar, ela aprende com a mãe e os familiares na medida em que eles utilizam o lúdico como suporte para o desenvolvimento físico e para as construções mentais do bebê. Normalmente as primeiras atividades lúdicas dos bebês têm como característica a repetição de ações apenas por prazer. É desse primeiro contato com o lúdico que começa a ser gerado o raciocínio, e sua contínua utilização propicia a ampliação dos conhecimentos (p. 83).

É notório observar a relevância do lúdico como atividade de grande eficácia na construção do desenvolvimento da criança, por isso que o brincar origina um espaço para pensar, e que mediante este a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, constitui contatos sociais, entende o ambiente, atende aos seus desejos, desenvolve capacidades, conhecimentos e criatividade.

As relações mútuas nos momentos de brincar e jogar contribui para a superação do egocentrismo, que é natural em toda criança, adolecendo a empatia e a solidariedade, valorizando a equidade e o respeito. As competências e habilidades no que tange ao brincar possibilitam às crianças um espaço para resolução dos problemas que são deparados por elas em seu cotidiano, além disso, por intermédio da brincadeira, a criança reporta o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento (Souza, 2012).

Na óptica de Vygotsky (1987):

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e

o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz (p. 97).

Vygotsky explica, por intermédio do brincar origina-se na criança a ZDP (zona de desenvolvimento proximal) que se delibera por funções que até o momento não amaduraram, todavia que se encontra em processo de amadurecimento, funções que estão presentes nas crianças mesmo em estado embrionário. Por intermédio das atividades lúdicas, a criança reproduz a maior parte das situações vivenciadas em seu dia-a-dia, que pela imaginação e pelo faz-de-conta, são reorganizadas.

Já Rau (2011) faz a ressalva:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. Tais discussões estão presentes na percepção de muitos educadores preocupados em organizar o trabalho pedagógico na sala de aula, de modo atraente e problematizador (p. 42).

Designada representação do dia-a-dia advém mediante a combinação entre experiências passadas e novas oportunidades de interpretações e reproduções do mundo real, conforme suas afeições, necessidades, vontades e paixões. Assinaladas ações são essenciais para a atividade inventiva do ser humano.

Na cabeça da criança, “brincar é viver”. Esta configura uma afirmação extremamente frequente e benquista, visto como a própria história da humanidade ratifica que as crianças antigamente brincavam e brincam até hoje, e com certeza, seguirão brincando. “Compreendemos que a criança brinca porque gosta de brincar e que, no momento que isso não acontece algo parece estar errada, por exemplo, determinadas crianças brincam apenas por prazer, outras brincam para mitigarem angústias, sentimentos mal-intencionados” (Wajskop, 2001, p. 55).

Partindo dessa concepção, a ludicidade vem para corresponder a uma configuração de linguagem que possibilita a criança manter um diálogo com o próximo, proporcionando a oportunidade não apenas da liberdade de expressão, todavia também da autonomia criativa, expandindo o seu conhecimento a propósito de a realidade e propiciando por decorrência seu desenvolvimento tanto emocional quanto social.

As brincadeiras são formas mais naturais que a criança encontra de se inteirar e de se apropriar do mundo que a cerca. “É brincando que a criança interage com os outros e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode vir a ter, desenvolvendo a interação do aprender e ensinar e passando a dividir com os demais colegas seus aprendizados” (Abreu, 2014, p. 62).

É importante ressaltar que uma escola ludicamente inspirada não é aquela que realiza as todas as atividades com jogos, mas sim, aquela em que as características lúdicas influenciam o modo de se do educador e interfere na organização do ambiente, assim como na seleção das atividades propostas a partir da proposta pedagógica da escola.

MARCO METODOLÓGICO

3. METODOLOGIA

A investigação científica é um processo complexo e lógico compostas por múltiplas etapas estritamente vinculadas entre si que acontece de forma contínua e sequencial. Para melhor compreensão sobre o desenho metodológico da dissertação, é importante conceituar o termo método: Método, segundo Campoy (2018, p. 41) “significa um caminho, um procedimento: caminho a seguir para alcançar um fim proposto de antemão”. O método é, portanto, algo muito mais complexo que uma simples sequência unidimensional de passos.

Para cumprir essa função Campoy (2018) estabelece que “a investigação deve ter em conta uma série de características como: controlada, rigorosa, sistemática, válida e verificável, empírica e ter sentido crítico” (p. 39).

O método científico, por sua vez, é concretizado pela pesquisa, que é definida por Gil (2002, p. 17) como “procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos”. Desse modo, a pesquisa deve seguir perfeita coerência a obedecer a regras para responder aos questionamentos propostos pela investigação.

Ambos os autores caracterizam a investigação científica como algo sistemático e bem delineado capaz de dar respostas aos problemas propostos, levando em conta que para esses autores a investigação é algo que é complexo, mas, que não deve fugir a objetividade exigida por esse processo.

A investigação científica é entendida em todos os casos como algo que proporciona ao investigador, meios para se chegar às respostas das perguntas que surgiram ao longo da investigação.

Campoy (2018) estabelece alguns critérios para uma boa investigação que são:

- ✓ Deve estar claramente definida e estar baseadas em conceitos comuns;

- ✓ O procedimento de investigação deve descrever-se com o suficiente de detalhes, como forma de outro investigador possa repetir a investigação para seguir avançando em meio ao conhecimento;
- ✓ O procedimento de investigação deve ser planejado cuidadosamente para obter resultados mais objetivos possíveis;
- ✓ A validade e a fiabilidade dos dados devem ser comprovadas cuidadosamente. (p. 40).

Esses critérios estabelecidos por Campoy delinham com precisão o caráter de uma boa investigação científica plantada em situações de coerência e objetividade.

Outra conceituação a ser apontado com tamanha precisão estar relacionada ao ponto de vista das autoras Marconi e Lakatos (2003): que define método como sendo “O conjunto das atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia, permite alcançar o objetivo – conhecimentos validos e verdadeiros -, traçando o caminho a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões do cientista” (p. 83).

A partir dos conceitos estabelecidos por esses autores, é possível compreender os passos a serem seguidos e obter um resultado satisfatório dessa investigação social e as devidas respostas para as perguntas que surgiram ao longo dessa pesquisa.

3.1. O Problema

As leis referentes ao sistema de ensino infantil têm passado por mudanças que demandam a busca por mecanismos que assegurem um desenvolvimento educacional das crianças de 0 a 5 anos e que esse atendimento seja realmente de qualidade.

Muitos assuntos referentes ao atendimento das crianças dessa faixa etária são pauta de diversas discussões pelo Brasil a fora, como também discutem as novas leis que vem surgindo ao longo dos anos.

Pois bem, ressignificar as práticas pedagógicas e o atendimento a essas crianças são sem sombra de dúvida o objetivo principal dessas discussões educacionais. Proporcionar a essas crianças que frequenta o ensino infantil um desenvolvimento cognitivo, pessoal e social é o principal objetivo das novas reestruturações do sistema de ensino brasileiro.

Dentre as várias ressignificações presentes e discutidas atualmente nos meios educacionais, aqui, para essa investigação se propõe focar no lúdico como ferramenta de aprendizagem para as crianças da Educação Infantil. Essa pesquisa retrata um novo olhar sobre os benefícios das ferramentas e práticas lúdicas, bem como retrata a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento integral dessas crianças.

A profunda análise da temática estabelecida por essa investigação permitiu a nós investigadores refletir sobre a ludicidade e suas finalidades pedagógicas, além disso, se inteirar do poder de sua contribuição como algo que realmente pudesse enriquecer o momento escolar como algo prazeroso e satisfatório para as crianças.

Sobretudo, algumas indagações surgiram ao longo do aprofundamento da temática estabelecida por essa investigação. E a partir desses questionamentos pudemos revelar nossas concepções a favor dessa rica temática que favorece a aprendizagem e garante desenvolvimento completo infantil. Algumas indagações que surgiram durante esse processo foram: 1. Quais as atividades lúdicas utilizadas em sala de aula do ponto de vista de estratégia do professor em sala de aula? 1. Qual o envolvimento dos alunos nessas atividades lúdicas como parte de seu processo de aprendizagem em sala de aula? 2. Quais os comportamentos e os processos observados no uso do lúdico como instrumentos de aprendizagem? 3. Qual a contribuição do lúdico no desenvolvimento infantil? 4. Quais as ferramentas lúdicas úteis no processo de aprendizagem? 5. O professor do Ensino Infantil necessita estar capacitado para desenvolver atividades lúdicas em sua sala de aula? 6. A ludicidade por si só é capaz de desenvolver o cognitivo das crianças de 0 a 5 anos? 7. As leis que englobam o lúdico dão suporte prático para a aplicação efetiva nas escolas infantis? 8. Todo jogo e toda brincadeira pode ser considerada lúdico?

Esses questionamentos dão vida à temática estabelecida, bem como, proporcionam uma permanente reflexão seja enquanto profissionais da Educação Infantil, seja como escola, ou até mesmo uma complexa reflexão para nós investigadores dessa área. Para que esses questionamentos sejam de fatos válidos é necessário que todos os envolvidos nesse processo estejam realmente prontos para atender as perspectivas de uma prática lúdica afim de que seus resultados se tornem realmente efetivos e grandiosos.

Após aprofundamento teórico e após interposto vários questionamentos fomos capazes de formular nosso problema central da pesquisa que é:

Qual a contribuição do lúdico no processo de aprendizagem dos alunos da Educação Infantil no Emeb Heneyde Storni Ribeiro da cidade de Jandira-SP?

Para Campoy (2018) “o problema é o ponto de partida de toda a investigação”. É provavelmente a etapa mais importante do processo de investigação, já que implica vários passos interrelacionados (p. 51).

Ademais, intentos em ser coerentes e atender com os requisitos da pesquisa, seguimos as orientações de Campoy (2018), quanto à formulação do problema, pois nos estabelece com tamanha precisão que:

O problema consiste em uma pergunta ou enunciado sobre a realidade ou sobre qualquer situação para a que não se encontra uma solução satisfatória ou não dispõem de uma resposta adequada. Todo problema de investigação tem uma origem que pode surgir das leituras, reflexões pessoais, experienciais ou observações de situações (p. 51).

A ideia de pesquisar sobre esse tema e conseqüentemente formular este problema estar muito relacionada à nossa própria experiência pedagógica na escola infantil, tornando primeiramente uma inquietação pessoal. Toda via, após nos permitir investigar, pesquisar percebemos que essa temática não estava atrelada apenas a interesses pessoais mais possuía uma imensa relevância social.

Ainda preocupados em interpor um problema realmente expressivo e de caráter social relevante seguimos orientações de Gil (2002) que nos fala: “pode-se formular um problema cuja resposta seja importante para subsidiar determinada ação” (pp. 24-25), com isso fica claro que a resposta será alcançada pela ação dessa investigação envolta pela relevância social que apresenta essa temática. Ainda de acordo com Gil (2002), “Os interesses pela escolha de problemas de pesquisa são determinados pelos mais diversos fatores. Os mais importantes são: os valores sociais do pesquisador e os incentivos sociais” (p. 26).

3.2. Objetivo geral e específicos

Para cumprir as funções e metas dessa investigação, os objetivos tem um importante propósito diante da pesquisa científica.

Segundo Campoy (2018) “os objetivos de investigação são pontos de referência que guiam o desenvolvimento de um estudo. Se poderia dizer que são o GPS da investigação” (p. 69).

Nesse caso, é possível dizer que os objetivos da pesquisa, orientam, guiam, determinam o caminho a seguir. A seguir estão expostos os objetivos dessa pesquisa:

3.2.1. Objetivo geral

Determinar a contribuição do lúdico no processo de aprendizagem dos alunos da Educação Infantil da Escola Emeb Heneyde Storni Ribeiro da cidade de Jandira-SP.

3.2.2. Objetivos específicos

- ✓ Identificar as atividades lúdicas utilizadas em sala de aula do ponto de vista de estratégia do professor.
- ✓ Verificar o envolvimento dos alunos nas atividades lúdicas como parte de seu processo de aprendizagem em sala de aula.
- ✓ Conferir o comportamento e processos observados no uso do lúdico como instrumentos de aprendizagem.

3.3. Decisões Metodológicas: Enfoque e Desenho

A principal intenção desse estudo é chegar aos resultados propostos pelos questionamentos, objetivos geral e específicos e principalmente responder à pergunta problema central dessa pesquisa. No entanto, elegemos a pesquisa qualitativa como melhor forma de chegar aos resultados esperados pela natureza dos dados coletados e por tratar-se de uma investigação social que busca analisar a contribuição das ferramentas lúdicas no desenvolvimento das crianças que frequentam o ensino Infantil.

Diante dessa pesquisa de cunho social vimos à importância de apontar resultados qualitativos como fator essencial para uma abordagem coerente dos resultados, já que estamos falando principalmente das utilidades das ferramentas lúdicas no ensino Infantil na escola Emeb Heneyde Storni Ribeiro, resultados esses que jamais poderiam ser quantificados.

Haja vista, Minayo define o enfoque qualitativo como algo que “responde as questões muito particulares. Ela se preocupa nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado” (Minayo, 2011, p. 21).

Qualificar as respostas é o propósito desse enfoque, apresentar opiniões, credences sobre o tema posto em questão. Bem assim relata Campoy “compreender e explicar as crenças e os comportamentos no contexto onde se produzem” Campoy (2016, p. 253, apud Draper, 2004, p. 642).

Para tanto a pesquisa Qualitativa pode ser melhor contextualizada quando nos atrelamos a estudar Campoy (2018, p. 254, apud Denzín e Lincoln, 2011, p.3) quando nos situa em relação à função da pesquisa qualitativa:

A investigação qualitativa é uma atividade que situa o investigador no mundo. A investigação qualitativa consiste em um conjunto interpretável, materiais práticos que fazem visibilidade ao mundo. Essas práticas transformam o mundo. Convertem ao mundo uma série de representações que incluem notas de campo, entrevistas, conversas, fotografias, gravações e as próprias notas. A este nível a investigação qualitativa implica em um enfoque interpretativo, um enfoque naturalista do mundo.

Assim dando uma maior amplitude ao enfoque qualitativo onde nos permite descrever e interpretar os dados apresentados pelos participantes sobre a contribuição das ferramentas lúdicas no desenvolvimento cognitivo dos alunos do ensino Infantil, bem como, nos proporcionou um visão ampliada da realidade da temática em questão.

Para Minayo (2011), o enfoque qualitativo “trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis” (pp. 21-22).

Como o objetivo dessa pesquisa foi descrever as contribuições do lúdico como ferramenta facilitadora no processo de ensino aprendizagem na Educação Infantil elegemos também o caráter descritivo, onde foi possível a realização do estudo, a análise, o registro e a interpretação dos fatos, porém sem nenhuma interferência do investigador.

No andamento da pesquisa agimos sempre a consciência que esse tipo de pesquisa não nos permite fazer nenhum tipo de avaliação sobre o objeto em estudo, pois seguimos as recomendações de Campoy (2018) quando nos atenta que “*o objetivo da etapa descritiva consiste em realizar uma descrição do fenômeno estudado, a mais completa possível sem realizar nenhum tipo de avaliação, que reflita na realidade vivida pela pessoa, seu mundo, sua forma de ver a vida*” (p. 245).

3.3.1. Estudo de caso

Alguns autores definem o estudo de caso como sendo um método, uma estratégia, um desenho de investigação ou uma metodologia. Já Stake (1999, p. 438) estabeleceu uma importante separação entre estudo de caso e metodologia. Para este autor “o estudo de caso não é uma eleição metodológica e sim uma opção do que se pretende estudar”. Campoy (2018, p. 292) segue a mesma linha de pensamento de Stake. Para Campoy: “O estudo de caso não é uma metodologia já que não proporciona uma teoria parcimoniosa de como a investigação deve seguir de forma coerente com o método e procedimentos de recolhida de dados que atribuem com a teoria”.

Entre linhas, seguimos o pensamento estabelecido por Stake (1999) e Campoy (2018) para determinar o uso do Estudo de caso como principal contribuinte para se chegar aos resultados almejados por essa pesquisa. Levando em conta que a utilização do estudo de caso nessa pesquisa apresenta coerência com o método e os instrumentos utilizados para recolhimentos dos dados, exigência essa que torna essa investigação com alto valor de confiabilidade.

Na presente investigação adotou-se o modo de estudo de caso por se tratar de uma análise profunda do lúdico como ferramenta facilitadora da aprendizagem na Educação Infantil, estabelecendo uma importante relação entre as práticas pedagógicas lúdicas e os resultados conquistados por meio dessas práticas.

O estudo de caso para Stake (1999) se concentra na seguinte ideia:

O estudo pode ser realizado com uma criança. Pode ser um grupo de alunos, ou um determinado grupo de profissionais que estudam alguma situação da infância. O caso é um entre muitos. Em qualquer estudo de caso nos concentramos em esse um. Podemos passar um dia ou um ano analisando o

caso, mas por enquanto estamos concentrados que estamos realizando um estudo de caso (p. 15).

No caso dessa pesquisa, atendendo as exigências de Skate, o estudo de caso será realizado com um grupo de professores que trabalham diretamente com o Ensino Infantil.

A escolha de realizar um estudo de caso além de proporcionar uma análise profunda do fenômeno lúdico na Educação Infantil é considerado para Campoy (2018) “um método qualitativo que se diferencia da investigação-ação e dos estudos etnográficos com os que se confundem frequentemente” (p. 292).

Mediante um mergulho profundo e exaustivo em um objeto delimitado, o estudo de caso possibilita a penetração em uma realidade social, não conseguida plenamente por um levantamento amostral e avaliação exclusivamente quantitativa. O trabalho de campo – estudo do caso – deverá ser precedido por um detalhado planejamento, a partir de ensinamentos advindos do referencial teórico e das características próprias do caso (Martins, 2008 p. 03).

Para Kauark, Magalhães e Souza (2010, p. 29), o estudo de caso é “quando envolve o estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos de maneira que se permita o seu amplo e detalhado conhecimento”.

É importante ressaltar que uma das principais características do estudo de caso é a utilização de um pequeno grupo de estudo, bem como, o estudo de caso é realizado em seu ambiente natural, proporcionando uma descrição detalhada com uma limitação temporal e espacial, buscando o completo entendimento de sua natureza, suas circunstâncias, seu contexto e suas características para que assim obtenha-se fidedignidade nos dados coletados durante a pesquisa e forneça informações suficientes que contribuam positiva e satisfatoriamente no entendimento da efetividade do lúdico como ferramenta facilitadora da aprendizagem integral da criança.

Com base nesse pensamento Severino (2007, p. 121) destaca que o estudo de caso é “uma pesquisa que se concentra no estudo de um caso particular, considerando representativo de um conjunto de casos análogos, por ele significativamente representativo”. Em virtude de se tratar de um caso particular, esse estudo permite a nós investigadores apresentar as principais

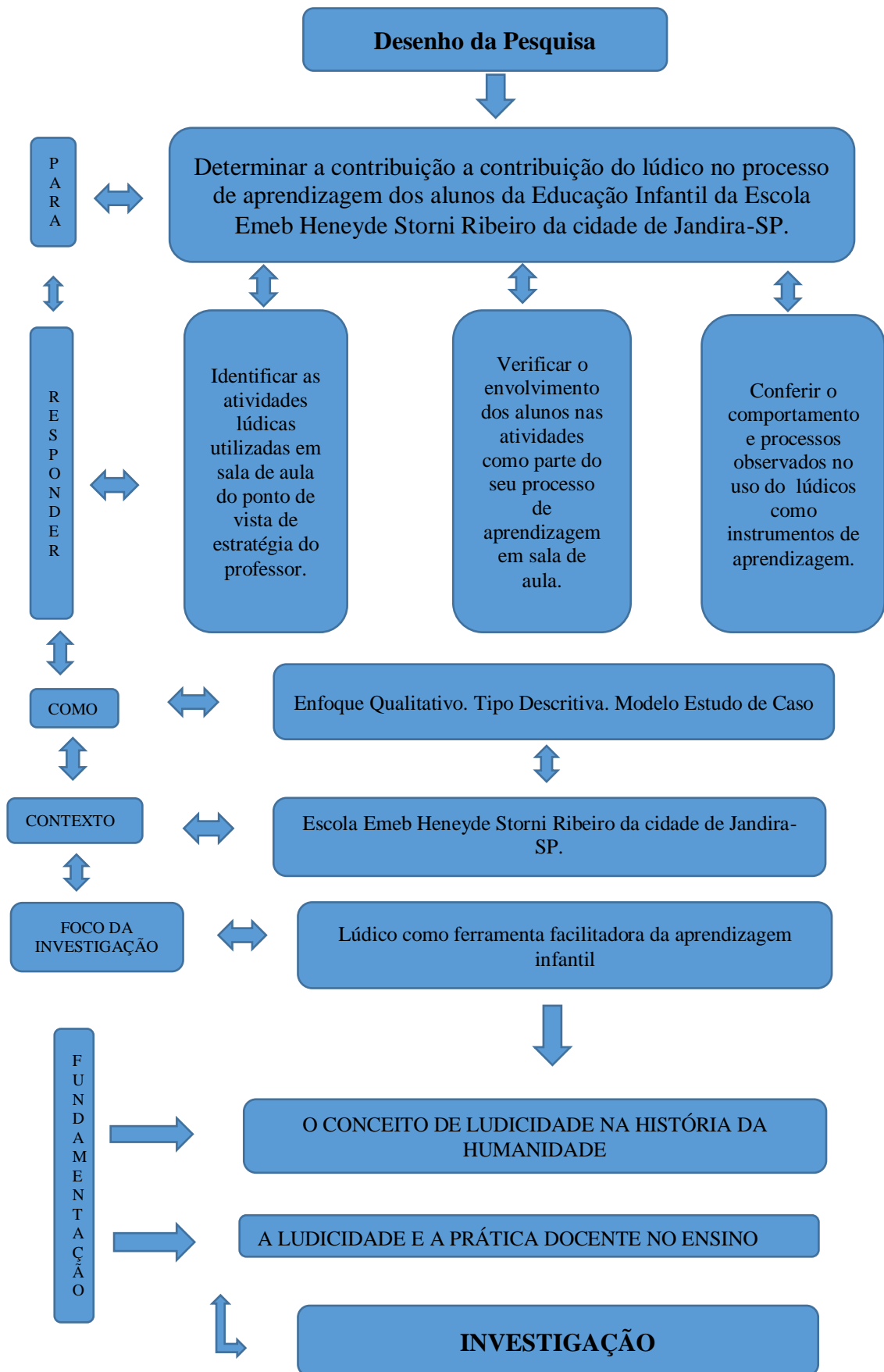
características relacionadas ao lúdico como ferramenta facilitadora da aprendizagem infantil. Sendo essa característica como algo importante e tratado com extrema importância no decorrer dessa investigação.

Algumas características definem o estudo de caso com maior precisão, podendo destacar algumas relevantes para essa investigação que são:

- ✓ Realiza uma descrição contextualizada do objeto de estudo. O principal valor de um estudo de caso consiste em desvelar as relações entre uma situação particular e seu contexto;
- ✓ São estudos holísticos. O investigador há de tratar de observar a realidade com uma visão profunda e, assim mesmo, há de tratar de oferecer uma visão total do fenômeno objeto de estudo, reflexionando a complexidade do mesmo;
- ✓ Reflexionam sobre a peculiaridade e a particularidade de cada realidade ou situação através de uma descrição densa e fiel do fenômeno estudado. Álvarez e San Fabian (2012) apud Campoy (2018, p. 297).

Essas características são importantes, pois permite a nós investigadores abordar coerentemente o estudo de caso e dar profunda coerência e credibilidade a esse estudo. Bem assim esses mesmos autores atribuem outras características que são importantes e merecem ser destacado, de acordo com esses autores o estudo de caso permite iluminar a compreensão do leitor sobre o fenômeno social como também observar o fenômeno estudado em seu ambiente natural e informar as conclusões obtidas sobre eles.

QUADRO Nº 01 - Desenho da Pesquisa



Fonte: Elaboração própria

3.4. Contexto da pesquisa

A temática estabelecida nessa pesquisa nos propôs refletir qual seria dentro de nossas possibilidades de locomoção e acesso ao campo de estudo, a escola que melhor nos repassaria informações particulares e significantes o sobre o lúdico como ferramenta facilitadora na aprendizagem infantil. Desde o início tínhamos a consciência que o Ensino Infantil seria a melhor abordagem para desenvolvimento dessa temática. Visto que a ludicidade é apontado por diversos autores fator indispensável para desenvolvimento integral das crianças de 0 a 5 anos.

Dessa forma, o campo de estudo necessita possuir algo que apresente características próprias particulares e significantes para atender o modelo estudo de caso elegido para essa investigação. Para tanto, a Escola Emeb Heneyde Storni Ribeiro da cidade de Jandira-SP apresentou características peculiares e particulares que atenderam as demandas e exigências dessa pesquisa.

A referida escola está localizada na Rua Conceição Sammartino,, 29 nº 300 na Cidade de Jandira estado de São Paulo. Antes de contextualizar o ambiente da pesquisa, é importante apresentar o contexto onde estar realizada a instituição escolhida para realização da pesquisa de campo.

Jandira é um município da microrregião de Osasco, na região Metropolitana de São Paulo, no Brasil. Localiza-se na Zona Oeste da Grande São Paulo, sua população estimada em 2017 é de 121.492 habitantes e a área é de 17,5 quilômetros quadrados; o que resulta numa densidade demográfica de 6. 933 habitantes por quilômetro quadrado. Seus limites são Barueri a norte e nordeste; Carapicuíba a leste; Cotia a sul e Itapevi a oeste.

O clima da cidade, como em toda a Região Metropolitana de São Paulo, é o clima subtropical, tipo Cwa, com invernos secos sendo as vezes frios ou na maioria amenos, e verões úmidos, relativamente quentes, com temperaturas raramente ultrapassando os 35 °C e chuvosos. Em resumo, o verão é quente e chuvoso. E o inverno é ameno e subseco. A média de temperatura anual gira em torno dos 18 graus centígrados, sendo o mês mais frio julho (média de 14 graus centígrados) e o mais quente fevereiro (média de 22 graus centígrados).

FIGURA Nº 07 - Localização da Cidade de Jandira no Mapa



Fonte: <http://www.rizziantiquario.com.br/contato.html>

FIGURA Nº 08 - Cidade de Jandira



Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Jandira>

Ainda preocupados em contextualizar a referida pesquisa é importante destacar que a cidade de Jandira vem alcançando as metas de índice no Ideb (Índice de Desenvolvimento da Educação Básica) nos últimos anos, índice esse que mede os avanços da educação no Brasil e possui uma peculiar história relacionada a educação. As primeiras pequenas escolas rurais de vila Jandira eram pequenas salas de aula improvisadas em casas alugadas, sempre

muito distantes umas das outras. Em 1922, foi criada a primeira delas, chamada de "escolinha do quilômetro 32", em um grande casarão colonial localizado em uma chácara às margens do Rio Barueri-Mirim, de propriedade de Hipólita Santana de Figueredo. A primeira instituição de ensino oficial foi o Instituto José Manuel da Conceição (que encerrou suas atividades em 1970), tendo sido inaugurado por missionários presbiterianos estadunidenses em 8 de fevereiro de 1928.

Nos anos 1930, foi constituída a primeira instituição pública de ensino: a "Escolhinha Mista da parada Jandira". Na década de 1950, Jandira ganha mais 2 escolas, sendo a última um galpão de madeira localizada na praça Nilo de Andrade Amaral (hoje praça Anielo Gragnano). Essa escola era a mais importante do distrito, recebendo o nome de "Grupo Escolar Professor Vicente Themudo Lessa". Em 1966, o Grupo Escolar já estava saturado, sendo necessária a construção de um anexo no jardim das Palmeiras, até a construção do Centro Educacional de Jandira (atual EE Professor Vicente Themudo Lessa) em 12 de novembro de 1972.

Hoje, Jandira conta com 14 escolas estaduais, 15 escolas municipais, uma unidade do Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial ("Escola SENAI Professor Vicente Amato CFP 1.27", fundada em 25 de maio de 1994), uma unidade da Escola Técnica Estadual (instalada no prédio Harper, construído originalmente para o Instituto J.M.C. na década de 1940), um polo da Universidade Aberta do Brasil e uma instituição particular de ensino superior (Faculdade Eça de Queiroz). Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Jandira>

Após contextualizar a cidade escolhida delimitamos o foco para contextualizar a instituição foco da pesquisa de campo. A escola Heneyde Storni Ribeiro foi fundada em 1978, possui uma área de 15 mil quadrados e uma área construída de 2.095 metros quadrados, divididas em 10 salas de aulas, bem amplas, com boa iluminação e ventilação.

FIGURA Nº 09 - Espaço externo escolar



Fonte: Elaboração própria

FIGURA Nº 10 – Espaço escolar



Fonte: Elaboração própria

A escola possui boa estrutura física, com cantinhos pedagógicos bem organizados, cantinho de leitura, espaço trânsito, espaço sete, parque suspenso, área externa com diversos pneus, espaço campinho de futebol, espaço garatujas, espaço de piscina de bolinhas. O que caracteriza de antemão espaços lúdicos presentes na escola.

FIGURA Nº 11 - Ambiente lúdico escolar



Fonte: Elaboração própria

FIGURA Nº 12 - Sala de aula - desenvolvimento das atividades



Fonte: Elaboração própria

A Instituição Heneyde Storni Ribeiro possui em sua equipe de funcionários:

- 10 professores
- 42 monitoras
- 1 assistente pedagógica
- 5 cozinheiras
- 2 secretárias
- 1 coordenadora pedagógica e administrativa
- 1 diretor
- 1 porteiro
- 3 auxiliares de limpeza

O atendimento educacional está distribuído da seguinte forma:

- Berçário I (crianças de 3 meses a 1 ano e 11 meses)
- Berçário II (crianças de 2 anos a 2 anos e onze meses)
- Maternal I (crianças de 3 anos a 3 anos e onze meses)
- Maternal II (crianças de 4 anos a quatro anos e onze meses)
- Sala pré-escolar (crianças de 5 anos a 5 anos e 11 meses) matutino e vespertino, respectivamente.

A escola possui uma estrutura física definida por:

- 10 salas de aula
- 10 banheiros
- 2 dependências administrativas
- Sala de professores (com banheiro, armários, computador com internet)
- Copa, refeitório, refrigeradores, dispensa.

3.5. População participante da pesquisa

O principal objetivo dessa pesquisa foi apresentar dados realmente relevantes e confiáveis, além disso, que pudessem contribuir com estudos futuros. Nesse caso, é importante dizer que a escola Heneyde Storni Ribeiro é composta por uma população de 9 professores que trabalham diretamente com os alunos da Educação Infantil. Esses 9 professores atendem em

média 174 (cento e setenta e quatro) alunos atualmente distribuídos entre as turmas citadas anteriormente nos períodos matutino e vespertino, respectivamente.

Assim após apresentar a população referente aos alunos e professores dessa instituição é possível e importante relatar que o total de participantes dessa pesquisa é igual a população de professores que lecionam nessa escola composta por 9 professores no total. A população corresponde a mesma quantidade de participantes. Ou seja a população é igual aos participantes.

No entanto, ao abordar uma escola que em sua particularidade atende alunos do Ensino Infantil de 0 a 5 anos, achamos por bem esse contato com todos os professores dessa instituição, pois o modelo elegido para responder as exigências dessa pesquisa requer uma maior profundidade do fenômeno em estudo, no qual se refere a lúdico como ferramenta facilitadora da aprendizagem e certamente teriam muito a contribuir com os objetivos propostos por essa investigação.

TABELA Nº 03 – Participantes da pesquisa

Participantes	Quantidade
Professores do Ensino Infantil	09

Fonte: Elaboração própria

3.6. Técnicas e Instrumentos da Coleta de Dados

A seleção dos instrumentos e das técnicas é umas das partes mais importantes de uma investigação científica e se propõe a estar o mais condizente possível com o método escolhido para pesquisa, que nesse caso trata-se de uma pesquisa qualitativa, como também que responda satisfatoriamente ao modelo elegido, nesse ínterim foi escolhido o estudo de caso. Assim, é importante que essas técnicas e instrumentos sejam coerentes com o método utilizado e respondam satisfatoriamente os objetivos e pergunta central desse estudo.

De acordo com Marconi e Lakatos (2003, p. 163), a “seleção instrumental metodológica está diretamente relacionada com o problema a ser estudado; a escolha dependerá de vários fatores relacionados a pesquisa, ou seja, a natureza dos fenômenos, o objeto da pesquisa e outros que possam surgir no campo da investigação”.

É importante que o investigador tenha sempre em mente o que se pretende recolher e que obedecem as regras estabelecidas por uma pesquisa de cunho qualitativo- modelo estudo de caso e a técnica e o instrumento utilizado seja capaz de atender suas expectativas.

A elaboração ou organização dos instrumentos de investigação não é fácil, necessita de tempo, mas é uma etapa importante no planejamento da pesquisa. Em geral, as obras sobre pesquisa científica oferecem esboços práticos que servem de [...] além de dar indicações sobre o tempo e o material necessários à realização de uma pesquisa (Marconi e Lakatos, 2003, p. 164).

Nesse contexto, analisamos minuciosamente qual seria a técnica mais eficaz que pudesse atender as perspectivas dessa pesquisa. Após exaustivo estudo, percebemos que a técnicas e instrumentos de investigação que melhor pudesse responder aos questionamentos, aos objetivos e principalmente ao problema dessa investigação e também atenderia as exigências da temática em questão seria a entrevista, a observação e análise documental.

3.6.1 Técnica da entrevista

A entrevista em profundidade é uma das técnicas mais utilizadas para recolhimento de dados e é uma das mais antigas técnicas utilizadas para essa finalidade. “Se utiliza a expressão “entrevista em profundidade” para fazer referência a uma técnica qualitativa de recolhida de informação, que se caracteriza por não ser direta, nem estruturada e sim aberta” (Campoy, 2018, p. 346).

Ademais, conhecer os objetivos de uma entrevista nos deixou mais seguros quanto à escolha dessa técnica para se chegar aos resultados propostos por esse estudo. Estivemos embasados por estudos de diversos autores que destinam grandes resultados ao uso da entrevista para investigação científica. Para Marconi e Lakatos (2003, p. 195):

A entrevista é um encontro entre duas pessoas, a fim de que uma delas obtenha informações a respeito de determinado assunto, mediante uma conversação de natureza profissional. É um procedimento utilizado na investigação social, para a coleta de dados ou para ajudar no diagnóstico ou no tratamento de um problema social.

É possível ainda acrescentar que essa técnica é um componente importante na realização de uma pesquisa qualitativa, pois através dela o investigador busca obter informes nas falas dos atores sociais que contribuam com o nosso entendimento sobre a importância das ferramentas lúdicas no ensino da Educação Infantil. Como também não poderemos deixar de ressaltar que a utilização dessa técnica atendeu todas as expectativas dessa investigação, reafirmando que os resultados alcançados com a investigação responderam satisfatoriamente aos objetivos propostos e nos permitiram um novo olhar sobre essa estratégia de ensino que vem contribuindo com o desenvolvimento integral das crianças.

Seguindo com a intenção de justificar a utilização da técnica de entrevista em profundidade seguimos orientação na teoria de Campoy (2018, p. 348) que:

Considera a entrevista como uma técnica qualitativa, utilizada com maior ou menor profundidade, flexível e dinâmica, que permite recorrer a uma grande quantidade de informações de uma maneira mais próxima e direta entre o entrevistador e o entrevistado, e é a que se põe de manifesto das emoções, sentimentos e pensamentos.

Dessa forma objetivo foi obter através das entrevistas informações dos professores sobre suas crenças, opiniões relacionadas à ludicidade no Ensino Infantil.

3.6.2. Análise documental

Para enriquecimento dos dados recolhidos foi aplicado também a técnica de análise documental através de documentos oficiais escolares, nesse caso estamos nos referindo a análise do PPP (Projeto Político Pedagógico) sobre a relevância da ludicidade nas práticas educativas dessa instituição.

Quando se fala de documento se faz uma referência a todo elemento de conhecimento ou fonte de informações registrada, materialmente suscetível de ser utilizado para qualquer tipo de consulta, estudo ou prova. A análise documental é uma técnica qualitativa de natureza semiótica e hermenêutica, que tem por objetivo a recopilação de informação. (Campoy, 2018, p. 420).

O importante da análise documental para essa investigação se deu no momento em que foi possível desentranhar do documento a informação contida a respeito do que se procura

analisar, sabendo-se que é importante para nós saber se os documentos que regem o sistema escolar retrata informação sobre o lúdico no sistema de Ensino Infantil.

Não obstante revelar que “os dados obtidos dos documentos podem usar-se da mesma maneira que os derivados das entrevistas e das observações, e sua utilização são uma combinação com outros documentos e técnicas de investigação que enriquecem as descobertas do estudo” (Campoy, 2018, p. 421).

A pesquisa documental assemelha-se muito à pesquisa bibliográfica. A diferença essencial entre ambas está na natureza das fontes. Enquanto a pesquisa bibliográfica se utiliza fundamentalmente das contribuições dos diversos autores sobre determinado assunto, a pesquisa documental vale-se de materiais que não receberam ainda um tratamento analítico, ou ainda podem ser reelaboradas de acordo com os objetos da pesquisa (Gil, 2002, p. 44).

A vantagem de usar essa técnica em uma pesquisa qualitativa modelo estudo de caso é por se tratar de uma técnica não intrusa e os dados tem forma permanente, para isso seja de fato relevante para um estudo científico devemos levar em consideração a credibilidade do documento analisado.

3.6.3. Observação participante

Além da entrevista e análise documental, foi realizada a técnica de observação, de classificação participante, uma vez que a pesquisadora faz parte do grupo pesquisado. Ou seja, a pesquisadora é docente da escola lócus da pesquisa, com o intuito de buscar respostas mais consistes para a problemática.

Segundo Campoy (2018)

A observação participante estabelece uma comunicação intencionada entre o observador e o fenômeno observado de forma planejada. Esta comunicação se dá, normalmente, a nível não verbal, em que o observador está muito atento aos pontos chaves que vai captando, por meios das quais interpreta o que ocorre, obtendo conhecimento mais sistemático, profundo e completo da realidade que observa (p. 330).

A informação que se obtém por meio dessa técnica qualitativa está relacionado ao contato direto do investigador no grupo ao qual estar investigando, ou seja, o investigador é membro desse grupo, ademais ele já possui conhecimento prévio do que será observado.

TABELA Nº 04 - Técnicas utilizadas

OBJETIVO DA INVESTIGAÇÃO	TÉCNICA	FONTE DE INFORMAÇÃO
Identificar as atividades lúdicas utilizadas em sala de aula do ponto de vista de estratégia do professor.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Observação Participante ✓ Entrevistas ✓ Análise documental 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Análise da pesquisadora ✓ Opinião dos professores
Verificar o envolvimento dos alunos nas atividades lúdicas como parte de seu processo de aprendizagem em sala de aula.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Observação participante ✓ Entrevistas 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Análise da pesquisadora ✓ Opinião dos professores
Conferir o comportamento e processos observados no uso do lúdico como instrumentos de aprendizagem.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Entrevistas ✓ Observação Participante 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Análise da pesquisadora ✓ Opinião dos professores

Fonte: Elaboração própria

3.7. Validação dos Instrumento

Desde o início da construção dessa pesquisa seguiu-se regras indispensáveis para concretização de um resultado confiável e de alta relevância. Um dos critérios de

confiabilidade estabelecidos por qualquer estudo científico é seguir critérios de validação das técnicas e instrumentos utilizados para recolhimentos dos dados.

Para tanto, as técnicas utilizadas nessa investigação (guia de entrevistas e roteiro de observação) foram encaminhados a 5 professores-Doutores especialistas e expertos na temática estabelecida por essa pesquisa, isto é, possui conhecimento sobre a tema em questão, (**conforme anexo nº 01**) com o propósito de poder obter diferentes tipos de evidências e conseqüentemente adequar aos padrões solicitados por esses especialistas. Viemos atentos seguindo as orientações de Campoy, quando afirma que “avaliar as propriedades psicométricas de um instrumento resulta básico para determinar a qualidade de sua medição. As suas características métricas essenciais para a precisão de um instrumento são a validade e fiabilidade” (Campoy, 2018, p. 202).

Nesse contexto, os especialistas levaram em conta a temática de estudo, os objetivos geral e específicos, bem como a pergunta problema e expressaram suas opiniões obedecendo a dois critérios:

1º **Clareza**: se refere à qualidade da pergunta.

2º **Coerência**: se a pergunta condiz com os objetivos da pesquisa.

Em função das opiniões dos especialistas, foram realizadas as modificações oportunas, originado o formato final do guia de entrevista e roteiro de observação que foi aplicado aos docentes alvos desse estudo.

3.8. Procedimento da Pesquisa

Essa pesquisa tem como lócus de estudo o lúdico como ferramenta facilitadora no processo de aprendizagem das crianças do Ensino Infantil na Escola Heneyde Storni Ribeiro na Cidade de Jandira/SP.

Diferentemente da arte e da poesia que se concebem na inspiração, a pesquisa é um labor artesanal, que se não prescinde da criatividade, se realiza fundamentalmente por uma linguagem fundada em conceitos, proposições, métodos e técnicas, linguagem esta que se constrói com um ritmo próprio e particular (Minayo, 2011, p. 25).

O objeto de estudo se constitui especificamente na análise do lúdico como ferramenta de aprendizagem para as crianças de 0 a 5 anos do Ensino Infantil. Para isso, fez-se necessário um vasto estudo teórico, onde abordamos os principais estudiosos que contemplam essa temática. Assim, para que nós tivéssemos aportes suficientes para entender sobre a temática estabelecida e todos os fatores que contribuem com a aprendizagem desses educandos, nos detemos a analisar o maior acervo possível para que através do marco teórico pudéssemos contemplar com clareza os benefícios do lúdico no Ensino Infantil e como construtores de seres humanos completos e assim adequar o melhor método científico que respondessem positivamente aos questionamentos desse estudo.

Essa primeira etapa (levantamento teórico) se deu nos meses entre janeiro e abril de 2017 em que pudemos nos aprofundar na temática em questão para isso utilizamos livros, artigos, dissertações, publicações científicas na web.

Após conhecer bem o que iríamos tratar nessa pesquisa seguimos com o intuito da escolha do método que melhor respondesse as exigências dessa pesquisa, no qual nesse momento abordamos a obra da Investigação Científica de Campoy (2018) como embasamento e conhecimento sobre as técnicas e métodos de pesquisa. Nesse sentido elaboramos o marco metodológico contemplando o enfoque qualitativo – modelo estudo de caso como o melhor meio para responder aos objetivos propostos.

Dessa maneira estávamos mais confiantes em adentrar ao campo para estudo e aplicação das técnicas selecionadas. Como docente da escola investigada não tive nenhum contratempo na aplicação dos guias de entrevistas e pude com segurança aplicar a técnica de observação participante. As técnicas foram aplicadas entre os meses de maio a setembro de 2017. E aconteceram na seguinte ordem:

1º Em uma reunião pedagógica transmitimos aos participantes os objetivos dessa pesquisa através de uma CARTA DE ESCLARECIMENTO (**conforme apêndice nº 03**).

2º Os participantes assinaram a CARTA DE CONSENTIMENTO onde se propunha a participar da pesquisa (**conforme apêndice nº 04**).

3º Ainda nesse momento, agendamos o dia e a hora do encontro individual com cada participante para formalizar a entrevista.

Nos propomos a seguir orientações de Minayo (2011) para construção da segunda etapa:

Trata-se de estabelecermos uma situação de troca. Os grupos devem ser esclarecidos sobre aquilo que pretendemos investigar e as possíveis repercussões favoráveis advindas do processo investigativo. É preciso termos em mente que a busca das informações que pretendemos obter está inserida num jogo cooperativo, onde cada momento é uma conquista baseada no diálogo e que foge à obrigatoriedade. Com isso, queremos afirmar que os grupos envolvidos não são obrigados a uma colaboração sob pressão. Se o procedimento se dá dentro dessa forma, trata-se de um processo de coerção que não permite a realização de uma efetiva interação. (p. 55)

Por sua vez, as entrevistas (**conforme apêndice nº 01**) foram direcionadas aos professores do Ensino Infantil da referida escola no dia e hora marcados pelos próprios participantes, no qual nenhum dos professores se omitiu em participar.

A última técnica abordada se refere à análise documental que se deu no mês de outubro, focando principalmente na análise referente ao lúdico no Ensino Infantil.

O momento das entrevistas foi marcado pela satisfação pessoal em poder contribuir com essa investigação. O método estabelecido para registro das respostas se deu através de gravações, pois cremos que as informações seriam recolhidas na íntegra de forma objetiva e subjetiva e nenhuma informação seria perdida. Diante dessa abordagem é necessário ressaltar que os professores demonstraram imensa satisfação em participar dessa pesquisa, não havendo nenhum problema na concretização dessa técnica.

Todavia, uma das partes mais importantes da pesquisa é apresentar as repostas aos objetivos e ao problema. Portanto, o procedimento da pesquisa se concretiza na terceira etapa em que foi possível fazer uma minuciosa análise dos dados obtidos e apresentar os resultados. Essa análise se deu nos meses de dezembro de 2017 e janeiro a marco de 2018.

3.9. Questões Éticas

A resolução 196/96 descreve quais devem ser os aspectos contemplados pelo **Termo de Consentimento Livre e Esclarecido**, estrutura pelo qual os sujeitos, indivíduos ou grupos

que por si e/ou por seus representantes legais, manifestarão a sua aceitação à participação na pesquisa. Por meio desse termo, o entrevistado declara que foi informado de forma clara, delineada dos objetivos da pesquisa. Além disso, ele ainda é informado sobre:

- a) A liberdade de participar ou não da pesquisa, tendo assegurado essa liberdade sem quaisquer represálias atuais ou futuras, podendo retirar o consentimento em qualquer etapa do estudo sem nenhum tipo de penalização ou prejuízo.
- b) A segurança de que não será identificado e que se manterá o caráter confidencial das informações relacionadas com a privacidade, a proteção da imagem e a não-estigmatização.
- c) A liberdade de acesso aos dados do estudo em qualquer etapa da pesquisa.
- d) A segurança de acesso aos resultados da pesquisa.

Embasados por esses termos, os entrevistados se fizeram livres e consentidos em participar dessa pesquisa, tonarmos todos os participantes conscientes que a ética é princípio dessa pesquisa e, portanto, guardado total sigilo e mantido anonimato de todos os entrevistados. Porém, diante dessa situação, optamos por adotar códigos para identificar os participantes. No entanto, no decorrer da análise os participantes serão identificados pelos códigos de P1 ao P09.

DADOS E CONCLUSÕES

4. ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

O referido capítulo apresenta e analisa os resultados concisos da pesquisa, que foram aplicados a partir das técnicas de coleta de dados realizados na Escola Heneyde Storni ribeiro da cidade de Jandira-SP. Do mesmo modo, discorreremos sobre as ferramentas lúdicas como contribuintes para o desenvolvimento cognitivo das crianças, a fim de responder a problemática em questão através da participação dos docentes e da observação participante acerca da temática estabelecida por essa pesquisa.

Segundo o Gil (2008, p. 175):

A análise tem como objetivo organizar e resumir os dados de forma tal que possibilitem o fornecimento de respostas ao problema proposto para investigação. Já a interpretação tem como objetivo a procura do sentido mais amplo das respostas, o que é feito mediante sua ligação a outros conhecimentos anteriormente obtidos.

Para Lakatos (2003, p. 167) análise “é a tentativa de evidenciar as relações existentes entre o fenômeno estudado e outros fatores”, [...] enquanto interpretação dos dados é “a atividade intelectual que procura dar um significado mais amplo às respostas, vinculando-as a outros conhecimentos”.

No mesmo contexto, Campoy (2018) define que “análise tem como objetivo acercar o entrevistador o mais possível ao mundo ou a experiência contada pelo entrevistado” (p55).

A apresentação da análise dos dados seguirá a seguinte dinâmica:

4.1. Análise das entrevistas através de categorias

4.2. Análise documental

4.3. Análise da observação participante

4.1. Análise da Técnica de Entrevistas em Profundidade

Optamos por realizar esta análise através de categorias porque estávamos concisos de que esse modo nos ofereceria melhor visão dos dados obtidos através de um tratamento conjunto, o que nos permitiu uma melhor compreensão dos resultados obtidos.

Seguimos o seguinte processo para elaboração das categorias:

1º Leitura em profundidade dos dados obtidos;

2º Agrupamentos das informações obtidas por meio dos instrumentos da pesquisa em função de um eixo temático comum;

3º Dar nome a esse eixo, isto é, definir cada categoria.

Fruto desse trabalho temos as seguintes categorias:

1º Categoria - Prática lúdica

2º Categoria - Recursos pedagógicos lúdicos

3º Categoria - Aprendizagem e desenvolvimento cognitivo

4º Categoria - Pontos positivos para prática lúdica

5º Categoria - Atividades lúdicas

Antes mesmo de categorizar os resultados dos dados é necessário demonstrar através da opinião dos professores o conhecimento da expressão ludicidade. Através da fala dos participantes verificamos que eles possuem uma visão abrangente referente a expressão ludicidade quando direcionada para a educação.

Para o P1, *“Ludicidade é um conjunto de ações que se enquadram no processo brincante, imaginativo ou simbólico com subsídios diversos que auxiliem nesse contexto. Jogos, brincadeiras, histórias e outros que ocorrem a um sistema puramente divertido e capacitador do desenvolvimento da criança”*

Para esse participante a ludicidade tem o objetivo de capacitar o desenvolvimento das crianças, visto que, podem estar distribuídos em jogos ou brincadeiras. Já para o P08 *“Ludicidade é o momento em que as crianças se soltam e mostram seu potencial naturalmente e desenvolve a criatividade”*.

O P10 não distingue recursos para expressar seu conhecimento sobre ludicidade, mas, que a ludicidade se apresenta naturalmente enquanto a criança desenvolve suas habilidades.

Achamos conveniente iniciar a análise das categorias com um introdutório sobre o conhecimento dos participantes sobre a expressão ludicidade e como dito anteriormente os participantes dessa pesquisa possuem um satisfatório conhecimento dessa temática.

Nesse sentido podemos citar algumas opiniões sobre essa expressão:

“Brincadeira com estímulo ao desenvolvimento infantil” (P9).

“É um momento onde as crianças constroem seu mundo interior e exterior” (P7).

“É a forma de ensinar e aprender enquanto se brinca, pode ocorrer através de jogos e brincadeiras” (P5).

Após embasamento temático seguiremos com abordagem dos dados por categoria.

1º categoria - Prática lúdica

Mediante abordagem dos dados que são suporte a essa categoria, a prática docente se torna elemento importante no auxílio ao desenvolvimento do aluno e não é diferente no Ensino Infantil. Assim abordamos essa categoria com o intuito de perceber a importância da ludicidade para as práticas pedagógicas.

Para o P1:

“À ludicidade é o principal mecanismo facilitador para mediar planejamentos pedagógicos com os educandos e auxiliá-los na construção de mundo visando aprendizados diversos e pertinentes a sua formação integral e crítica, à medida que, visita todos os âmbitos cognitivos com o dispositivo de aprender”.

Assim mesmo para P2, o lúdico apresenta grande importância na prática pedagógica e deve estar presente no planejamento diário. Para esse participante *“a importância da ludicidade dar ênfase a expressão das crianças agrados e desagradados o lúdico é espinha dorsal da prática pedagógica”* (P2).

Já para o P3 a ludicidade *“tem extrema importância para o ensinar e não deve ser rude e sim livre com amor, parceria, respeito ao tempo de cada criança, o limite e outros fatores”*.

Nesse parte podemos enfatizar que a ludicidade é tipo como ferramenta de grande importância para a prática lúdica sendo apontados diversos fatores contribuintes para a as crianças.

Nesse mesmo contexto, enfatizando a importância da ludicidade na prática lúdica apontamos aqui que a maioria dos participantes apontam que a ludicidade é ferramenta de tamanha importância para a aprendizagem dos alunos.

Para o P5 *“a ludicidade é excelente, pois a criança aprende enquanto brinca, não sente como uma obrigação”*. Nesse ponto o participante P6 mostra que a ludicidade torna as aulas mais atrativas e alegres, deixando de lado a ideia que o ensinar é uma obrigação.

O P6 define que *“o lúdico presente nas atividades é possível ver o ensino-aprendizagem acontecer”*.

“É de extrema importância na educação infantil é preciso ludicidade para que o ensino-aprendizagem aconteça no nosso dia a dia” (P9).

“A ludicidade facilita o aprendizado criativo e espontâneo da criança através do lúdico podemos ensinar e educar” (P8).

Ainda com intuito de apresentar resultados sobre essa categoria quisemos saber dos participantes em que momento da aula o lúdico está presente.

De acordo com a análise dos dados recolhidos todos os professores relatam momentos importantes em que a ludicidade está sempre presente.

Para o P1 relata: o lúdico se mantém presente sempre *“nas atividades, diálogos, brincadeiras, construções temáticas, ou seja, no meu planejamento diário. Aprender brincando e pensando”*.

“Em todas as atividades da prática pedagógica e nas brincadeiras livres” (P2).

Para o P8 o lúdico frequentemente está presente *“no brincar com números, letras, jogos e brincadeiras. O aprender se faz presente e assim a prática pedagógica acontece de maneira significativa”*.

“Em todas as disciplinas, até nas refeições o lúdico está presente” (P6).

“Na hora das cantigas, na contação de histórias, nas atividades realizadas na brinquedoteca, no pátio” (P5).

Vimos através das falas dos professores que o lúdico não se encontra presente apenas nas atividades diárias, o P6 relata que o lúdico se faz presente também no momento das refeições feitas na escola. Com isso vemos que o lúdico tem suas inúmeras características e pode atender as crianças em diversos momentos na escola.

Para o P3 o lúdico se faz presente apenas nas brincadeiras realizadas. Já para o P4 serve como auxílio para a formação das crianças.

Para então concluir a abordagem dessa categoria quisemos saber dos professores o que é necessário fazer para aperfeiçoar sua prática lúdica. Com isso pudemos perceber através das falas dos participantes que eles estão sempre em buscas de cursos que contribuam com sua formação pedagógica com ênfase na ludicidade. Podemos afirmar isso quando o P7:

“No momento estou fazendo curso online para educação infantil e revendo algumas práticas antigas partindo para o aperfeiçoamento”.

Assim mesmo o P2 reflete: *“buscar novos cursos, palestras, projeto para que o lúdico aconteça, conhecer o aluno em suas peculiaridades”*.

A importância dessas falas exemplifica com autonomia o interesse dos professores em aperfeiçoar suas práticas lúdicas no intuito de ajudar os alunos a se desenvolverem. Além

disso o P8 afirma que *“a pesquisa e minha curiosidade de conhecer o mundo infantil faz com que o meu aperfeiçoamento seja constante, leitura e curso tem me ajudado”*.

A expressão *“aperfeiçoamento”* marca presença nas falas desses participantes, refletindo em nós investigadores a sensação de que para esses professores é importante estar sempre se aperfeiçoando afim de aprimorar suas práticas lúdicas.

Para o P4 e o P5 o aperfeiçoamento das práticas lúdicas está muito ligado aos recursos didáticos que possuem para desenvolver o trabalho lúdico.

“Ter um bom planejamento e materiais diversificados” (P5).

“Cabe ao professor buscar, criar recursos didáticos para dinamizar as aulas e motivar os alunos” (P4).

Para tanto, ao fim dessa categoria apresentamos como característica própria o conhecimento que os professores apresentam sobre ludicidade, e em vários momentos percebemos o desejo de aperfeiçoamento de suas práticas pautadas na ludicidade. Além disso os professores demonstram que a ludicidade tem grande contribuição no processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças do Ensino Infantil. Para essa primeira categoria, a técnica de entrevista atendeu satisfatoriamente o objetivo dessa categoria.

Seguindo com análise dos dados apresentamos a segunda categoria.

2º Categoria - Recursos pedagógicos lúdicos

A análise dessa categoria permitiu-nos identificar os materiais disponíveis para o desenvolvimento das aulas lúdicas. Dentre os materiais existentes nessa escola podemos exemplificar *“Bolas, bambolês, cordas, monta-monta, números e letras móveis”* (P7).

“Livros, caixas surpresas, jogos de encaixe, blocos pedagógicos” (P3).

“Tintas, pincéis, reciclados, bolas, lápis, fantoches, livros” (P6).

Diante da abordagem desses participantes conhecemos e identificamos os materiais existentes para o desenvolvimento das aulas lúdicas.

Para outros professores, os materiais que existem na escola não são suficientes e é necessário usar a criatividade e produzir diversos outros materiais para utilizar com a finalidade lúdica.

Por sua vez o P2 destaca alguns materiais: *“livros, sucatas, caixas de papel, o próprio corpo”*. Nesse ponto analisamos como fundamental explicar que o corpo também é apontado como um instrumento lúdico.

Para o P8 *“os materiais disponibilizados são vastos, uma folha de papel vira bola, aviãozinho. Lápis, livros ilustrados”*. Aqui apresentamos a criatividade em transformar um objeto em outro, acrescentando no desenvolvimento da criatividade das crianças.

Já o P5 apresenta *“alguns instrumentos musicais que forma feitos com materiais reciclados como: chocalhos, pandeiros, entre outros; brinquedos”*.

Igualmente utilizando a criatividade o P4 relata os materiais lúdicos que constrói para as aulas lúdicas: *“materiais recicláveis, sucatas, papel, tintas, lápis, tesoura, entre outros”*.

“Massinha, jogos de equilíbrio e montagem” (P9).

Mesmo sendo entrevistados todos os professores de uma mesma escola percebemos que eles definem como materiais lúdicos diversos materiais que muitas vezes não são citados pelos outros professores. O que nos faz compreender que o que é lúdico para um professor não é lúdico para outro.

Para o P1 os materiais lúdicos estão *“nas rodas de conversa, organização de pertences, brinquedos, parques, sala de vídeo, passeios externos”*.

Nesse íterim, o participante responde de modo diferente dos demais, os momentos em que as crianças se socializam se transformam em materiais lúdicos.

Para nós enfatizar essa categoria foi justamente conhecer e identificar os materiais presentes nessa escola bem como nos permitiu conhecer a criatividade dos professores na criação de materiais lúdicos através de materiais recicláveis e de sucata. A importância desse enfoque é abordagem da criatividade dos professores em meio a dificuldade de acesso aos materiais eles não cruzam os braços e partem para a ação da criação desses materiais.

3º Categoria - Aprendizagem e desenvolvimento

Queremos de ante mão enfatizar a importância dessa categoria para o resultado desse estudo e posteriormente acrescentar na resposta da problemática dessa questão. Não queremos dizer que essa categoria é mais importante que as demais, toda vida é importante que seja dada a esse tópico sua devida relevância.

A partir da análise dos dados recolhidos é possível relatar que todos os professores apontam a ludicidade como contribuinte da aprendizagem das crianças do Ensino Infantil, não havendo nenhum participante que aponte critérios contrários aos benefícios das ferramentas lúdicas no processo de aprendizagem.

Com isso podemos apontar algumas falas que confirmam esse raciocínio:

“A contribuição é proveitosa e rica, não imagino a educação infantil nas suas ações sem a ludicidade” (P. 9).

“Contribui para que a criança pense, pesquise, busque soluções, interaja com o meio e construa suas próprias ideias” (P. 4).

Além disso o P5 acrescenta:

“A criança aprende de forma prazerosa, ela constrói seu conhecimento, interage com os professores e seus colegas, aprende regras e limites de seu desenvolvimento psicomotor e a afetividade” (P5).

A partir da análise da fala do P5 compreendemos a importância que este dá ao lúdico como forma de desenvolver a psicomotricidade das crianças.

Para o P2 a ludicidade *“contribui para a formação integral da criança”*.

“O lúdico propicia ao processo de ensino aprendizagem na Educação Infantil. Busca-se dessa maneira, uma análise sobre as reais contribuições que os jogos e brincadeiras podem propiciar ao avanço da aprendizagem no início da vida escolar das crianças” (P8).

É possível descrever através das falas dos professores que a ludicidade pode contribuir em diversos sentidos. Por fim podemos destacar a fala do P1 que expressa sentido amplo sobre o campo da ludicidade no Ensino Infantil.

A ludicidade é campo frutífero para despertar na criança a curiosidade de aprender a aprender. Através da ludicidade o desenvolvimento infantil caminha por âmbitos criativos, críticos, construtivos de qualquer tema, rotina ou projeto, o que significa trabalhar para a formação de indivíduos capazes, seguros, autônomos e desenvolvidos físicos e emocionalmente (P1).

Dando continuidade à análise dessa categoria quisemos saber dos professores como é o envolvimento das crianças nas aulas lúdicas. Sendo o envolvimento e a atenção fatores importantes na construção do conhecimento.

Segundo a abordagem e análise dos dados os professores relatam que as crianças se envolvem por inteiro nas aulas lúdicas, demonstram prazer e alegria nesses momentos. Como dito antes fatores que contribuem para uma aprendizagem significativa.

Nas aulas lúdicas as crianças:

“Demonstram curiosidade e atenção e estão sempre dispostos a ficar brincando por mais tempo” (P7).

“Elas acham que estão brincando e assim o aprendizado acontece” (P3).

“Se envolvem com o novo e com as brincadeiras que estimulam seu raciocínio e seu lado motor” (P2).

O envolvimento citado por esses participantes nos faz compreender em forma de análise que as aulas lúdicas são prazerosas e sendo assim contribuem com a aprendizagem e desenvolvimento integral das crianças.

Para o P5 *“as crianças ficam radiantes e bem participativas, se divertem muito quando terminam as aulas lúdicas ficam pedindo mais”.*

“Percebe-se que por meio de jogos e brincadeiras o educando explora muito mais sua criatividade, melhora a conduta no processo de aprendizagem” (P4).

Por conseguinte é importante descrever como os professores avaliam a aprendizagem dessas crianças mediante a utilização da ludicidade. Com isso obtivemos respostas satisfatórias no qual percebemos que existe aprendizagem, envolvimento e avaliação desse processo na vida escolar dos alunos da referida escola.

O P7 avalia a aprendizagem dos alunos a partir *“da interação do aluno com o grupo e na sondagem individual”*.

O P2 *“através do envolvimento e na medida em que a atividade vai acontecendo”*.

Já o P5 avalia a aprendizagem dos alunos *“através da observação, sua socialização com os colegas, interesses nas atividades e participação”*.

Nesse ínterim se torna importante essa avaliação formativa para que as decisões necessárias e também as adaptações necessárias para a aprendizagem significativa desses alunos. Segundo o P9 *“o cognitivo ativa o motor e a partir daí feito as observações e adaptações necessárias”*.

Foi importante descobrir na abordagem dessa categoria que é possível através da ludicidade conseguir que as crianças se desenvolvam por completo e que os professores se preocupam com a aprendizagem no momento em que realizam avaliações para assim tomar as decisões cabíveis e necessárias para se adequar as necessidades individuais de cada um.

4º Categoria – Pontos positivos para prática lúdica

O desafios estão sempre permeando o meio educativo, e quando estamos falando em prática pedagógica sabemos que os desafios são constantes e desafiadores. No entanto, essa categoria aborda quais os desafios enfrentados pelos professores para a concretização de uma prática lúdica efetiva. Nesse item, apontamos quais os principais desafios que os professores enfrentam ao longo do processo de ensino aprendizagem para transformar os alunos em crianças ativas e criativas.

Um dos pontos que podem se tornar um desafio para os professores se refere ao comportamento das crianças em sala de aula. Com isso quisemos que os professores relatassem o comportamento dos seus alunos no momento lúdico.

De acordo com a maioria dos professores, o lúdico transforma a aula em um momento prazeroso, envolvendo e que o aprendizado flui com facilidade, sendo um momento de muita alegria para os alunos e também para os professores.

E temos as seguintes respostas:

“Crianças socializadas, falantes, em movimento e expondo suas ideias, sentimentos, opiniões, fantasia, experimentando papéis, ampliando oralidade e aprendizado” (P1).

O comportamento das crianças expressado por esse participante nos designa a fazer uma profunda análise que se refere ao comportamento produtivo desses alunos, pois para nós o que é interessante atrai a atenção de todos.

Assim mesmo dialoga o (P6): *“o lúdico é sempre bem-vindo e nesse momento observo as ações e reações individuais e coletiva da sala. O prazer e espontaneidade é automática das crianças”.*

“Brincando a criança concretiza em ações, atitudes, comportamentos, conceitos. Quando brinca é possível compreender o que se passa com ela e com o mundo que o cerca” (P8).

A ludicidade para esses professores também contribui com a mudança no comportamento das crianças, pois estimula valores, situações do cotidiano, além de proporcionar espontaneidade nas crianças.

Para todos os professores entrevistadas as respostas seguem esse mesmo caminho, podemos ainda registrar aqui a fala do P3:

Proporciona *“atenção, prazer, curiosidade e muito entusiasmo” (P3).*

O comportamento é excelente *“elas se mostram participativas, autônomas, criativas, observadoras, entusiasmadas e totalmente envolvidas” (P9).*

Para o P7 é muito prazeroso observar as crianças nesse momento, a facilidade que eles possuem de reinventar e se socializar. *“Eles procuram seus pares, inventam e reinventam brincadeiras, muitas vezes surgem atritos, mas logo voltam a brincar; é interessante observar a reação de cada criança nesse momento” (P7).*

O Campo da ludicidade contribui com diversas situações, inúmeras já foram abordados até aqui pelos participantes, de fato os desafios existem mas, vimos que a ludicidade é capaz de atenuar as situações e também as emoções. Vejamos o que diz o P2: *“Brincam, se expressam, se irritam, choram. São muitas emoções que se misturam”*.

Assim enfatizamos mais uma vez que trabalhar o lúdico como ferramenta facilitadora da aprendizagem é um caminho abreviado com inúmeras garantias para o futuro das crianças.

Ainda enfatizando a categoria que aborda os desafios, é proveniente desse item apontarmos o que os professores relatam como positivos a utilização das atividades lúdicas na Educação Infantil.

A visão do P4 nos transmitiu segurança com relação a positividade das atividades lúdicas.

Proporciona ao professor uma visão ampla em relação ao seu aluno, ele pode se reinventar durante as atividades, o que acrescenta no seu conhecimento. Quanto ao aluno, o transforma em um cidadão ativo, reflexivo e crítico na sociedade, uma vez que, durante seu aprendizado através das brincadeiras ele exerce um papel de comando quando escolhe e quando receptor aceita a proposta da professora e dos colegas, constrói sua maneira de brincar. Todos são beneficiados por esta prática, principalmente a sociedade que ganha cidadãos transformadores (P4).

O destaque dos pontos positivos nessa categoria são apontados de forma a acrescentar nessa análise como algo relevante para o estudo. Para todos os participantes a ludicidade possui apenas pontos positivos na construção da aprendizagem, socialização, criatividade dos alunos.

Em relação a esse embate o P4 fala: *“é uma ação privilegiada no desenvolvimento humano principalmente na infância. Brincar é uma forma de ação cognitiva na qual a criança abstrai, interpreta, entende a realidade”*.

“Melhora o desenvolvimento cognitivo, psicomotor, socialização interação com os colegas e educadores. Desperta a afetividade e autoconfiança” (P5).

“Inúmeras a contribuição, mas alguns se destacam como: atenção, curiosidade, a vontade de aprender brincando é fascinante” (P3).

Nessa categoria conhecemos alguns pontos que são positivos para entendimento sobre a temática desse estudo, em um ponto que nos foi relatado contribuição no comportamento e socialização das crianças do Ensino Infantil, bem como, nos foi relatado inúmeros pontos positivos no momento em que os professores aderem as práticas que incluem o lúdico como ferramenta construtiva da aprendizagem.

5º Categoria - Atividades lúdicas

Nessa categoria abordamos juntamente aos professores quais as atividades lúdicas presente em seu planejamento diário como também quais as atividades utilizadas no momento lúdico na sala de aula. Ademais nesse tópico abordamos qual a reação dos alunos ao se trabalhar atividades lúdicas.

Para início de debate relatamos que todos os participantes incluem atividades lúdicas em seus planejamentos. Foi possível perceber através dessa abordagem um indicativo de que os professores aplicam atividades lúdicas com a certeza de que essas contribuem para o desenvolvimento integral das crianças.

Para essa categoria podemos descrever que o lúdico está inserido no planejamento *“através de cantigas de roda, as histórias contadas com fantoches, as brincadeiras e interações entre as crianças” (P5).*

Para o P1:

O lúdico se apresenta constantemente em meu planejamento à medida que planejo estratégias que levem a construção deste contexto. Por trabalhar com crianças de 2, 3 e 4 anos nesse momento, busco construir desde a acolhida, brincadeiras ou atividades da rotina, contextos que permitam as crianças brincar e criar, recriar suas próprias estratégias e aprendizados por meio de jogos simbólicos, jogos criativos e imaginativos. Dessa forma aparece nas brincadeiras como objetos, nos teatros com fantoches, nos jogos matemáticos, nas danças, brincadeiras livres, etc.

Esse participante amplia bem seu contexto lúdico e aborda diversas etapas e momentos lúdicos em sala de aula. Assim, nos possibilita interpretar que a ludicidade está presente diariamente em diversos momentos da aula.

O P8 acrescenta: *“o lúdico é a espinha dorsal do meu planejamento, seja pesquisando ou executando o planejamento. As pesquisas, o envolvimento do lúdico respeitando a faixa etária da turma”*. É crucial apontar a importância que esse participante denota para a faixa etária dos alunos, pois de acordo com esse professor o lúdico necessita estar de acordo com a faixa etária dos alunos para haver assim prazer em desenvolver a atividade e consequentemente atingir a aprendizagem significativa.

Já para o P6 a ludicidade é *“a base. Através da grade curricular, pesquiso atividades de acordo com os eixos e assim o lúdico é aplicado em todas as circunstâncias”*.

Bem assim diz o P2 que a ludicidade está diariamente *“no planejamento, nas sequências didáticas e projetos didáticos”*.

Nesse embate constatamos através da fala dos professores que o lúdico está sendo valorizado por essa equipe de uma forma significativa, pois os projetos lúdicos são citados por todos os participantes de forma concisa e objetiva.

Dando prosseguimento com essa abordagem categórica, os professores apontaram as atividades que se fazem presentes no dia-a-dia escolar.

De acordo com o P5 as atividades utilizadas no momento da ludicidade são: *“roda de conversa, gestos e sons dos animais que são inseridos nas músicas, contação de histórias com criatividade”*.

Para o P3 está sempre presente *“nas leituras, nos brinquedos pedagógicos, nos desenvolvimentos das atividades externas”*.

Para o P9 *“o material é diversificado, desde tapete que favorece o entretenimento entre paredes até caixa de lápis coletiva”*.

Os participantes nesse momento relataram quais as atividades estavam presentes no momento lúdico. Levando-nos a compreender a importância das atividades lúdicas para a faixa etária que compõe o ensino infantil.

Para o participante P6 é importante adequar as atividades a faixa etária dos alunos, pois adequar essas atividades é proporcionar aos alunos um aprendizado realmente significativo.

Ainda nesse mesmo contexto categórico foi importante identificar através das falas dos participantes as reações das crianças quando são desenvolvidas atividades lúdicas. Mediante uma abordagem geral dos respondentes as crianças se envolvem por completo nesse universo lúdico, expressam segurança, felicidade e entusiasmo ao serem expostos a ludicidade de um modo geral.

Assim abordamos a fala dos participante acerca desse questionamento.

“Elas ficam felizes, fazem gestos, participam das histórias e todos os dias ficam esperando pelo momento lúdico” (P5).

“As crianças expressam “curiosidade, ansiedade, prazer, alegria e risos” (P3).

“Ao explorar seu imaginário podemos provocar várias reações que são percebidas através de expressões faciais e corporais” (P4).

Em meios a essas constatações fica claro para nós investigadores o envolvimento comportamental dos alunos das séries infantis. Para esses professores eles se envolvem por completo e com isso conseguem melhor atenção nas atividades e frutos positivos na aprendizagem de todos os alunos.

Dessa forma concluímos a análise das categorias e por fim podemos afirmar que as mesmas atenderam aos objetivos desse estudo e responderam satisfatoriamente o problema da pesquisa, ou seja para esses professores, o lúdico contribui de forma direta para a aprendizagem dos alunos. Outro fato que necessita ser destacado, é que as entrevistas em profundidade atenderam prontamente as expectativas dessa investigação onde nos possibilitou obter uma resposta satisfatória para nosso estudo.

4.2. Análise documental

O objetivo da abordagem da análise de documentos se deu no momento em que vimos que seria importante abordar o Projeto Político Pedagógico da referida escola e fazer um estudo

minucioso de seu teor a fim de compreendermos se existem ações ou propostas que estejam realmente relacionadas a prática lúdica como contribuinte do desenvolvimento infantil.

Dessa forma, queremos relatar que sendo o PPP um documento tão importante para as instituições educativas, onde são traçadas estratégias, planos e ações de desenvolvimento dos alunos, não seria diferente para essa instituição o devido valor desse documento.

De acordo com abordagem do seu teor ficou evidente que esse documento foi construído para atender as necessidades dos alunos:

Este PPP tem a missão de desenvolver intelectualmente nossas crianças, em seus aspectos físico, psicológico e social, contribuindo para a formação de indivíduos reflexivos, criativos, sociáveis e humanos, adquirindo maior autonomia e com objetivo maior de desconstruir a ideia que a creche é uma instituição assistencialista, mas que a partir de então seja vista como ambiente que promove conhecimentos e aprendizagem (PPP da escola, conforme anexo 2).

De acordo com a abordagem desse documento verificamos que a proposta apresenta situações debatidas e defendidas ao longo desse estudo tanto por estudiosos renomados na temática quanto pelos participantes da pesquisa, visto que, a intenção desse documento se configura como algo real e objetivo e visa sempre o desenvolvimento integral das crianças em todos os sentidos, físico, psicológico e social.

Como a investigação trata de objetivos lúdicos, é relevante citar que o Projeto Político Pedagógico dessa escola faz referência as práticas lúdicas em seus planos de ações. Vejamos:

A proposta deste plano é ser um instrumento dinâmico e flexível tendo como prioridade as metas a serem cumpridas. Considerando a idade das crianças que atendemos na Unidade escolar que é de 6 meses a 3 anos e 6 meses, entendemos que o lúdico é a principal linha de aprendizagem para termos um processo de ensino-aprendizagem de sucesso (PPP da escola, conforme anexo 2).

O documento aborda o lúdico como linha principal de aprendizagem de sucesso. O que demonstra que o caminho certo para seguir é através da ludicidade.

Ademais podemos complementar essa abordagem acrescentando que as estratégias desse documento traçam estratégias que priorizam “o aspecto lúdico e as brincadeiras como processo de aprendizagem” (PPP da escola conforme anexo 2).

Além disso, o documento é extremamente flexível e adaptável a realidade de cada aluno, ele aponta também vários recursos pedagógicos que podem ser utilizados para aperfeiçoar as práticas lúdicas. Através desses recursos é possível ainda de acordo com esse documento “implementar as atividades lúdicas no contexto educacional (PPP da escola, conforme anexo 2).

Toda via, além de todos os planos, metas e ações já traçadas por esse documento, ainda são proposta para melhoria da aplicação do lúdico, a construção de espaços que prevaleçam a ludicidade como também aquisição de materiais que envolvam essa proposta diretamente para esse ano letivo.

No nosso ponto de vista, é grande a vantagem dessa escola no momento em que possui como documento regente, especificações que contribuem diretamente com as práticas lúdicas nessa instituição.

Queremos apontar também, que a técnica de análise documental atendeu prontamente aos objetivos de estudo e contribuíram com nosso entendimento sobre a valorização do lúdico como contribuinte da aprendizagem nessa escola.

4.3. Análise da observação participante

Classificamos essa observação como participante pelo fato do investigador ser integrante do grupo de estudo. Como professor dessa escola pude analisar de perto o objeto de estudo e participar dessa investigação além do meu papel de investigadora.

Durante a observação em que me apropriei de uma visão diferenciada dos momentos que estou em trabalho efetivo, pude observar e dar sentidos as coisas simples que antes não o reconhecia como tal, apenas pela olhar de investigador que carregava comigo durante aqueles momentos.

A análise a seguiu um roteiro pré-estabelecido (conforme apêndice 2) que nos proporcionou mais segurança e conforto no momento da observação e com isso não perdêsemos nenhuma informação que fosse relevante para esse estudo.

Assim, a análise das observações serão postas de maneira simplificada e objetiva para melhor entendimento do contexto lúdico dessa escola. Em prosseguimento a análise será estabelecida turma por turma.

➤ *Berçário I*

Trata-se de uma sala ampla e arejada, com um trocador e dois chuveiros, prateleira com os pertences das crianças, duas assistentes e a professora titular no período da manhã. Nesse turma pudemos observar que os bebês são estimulados a se movimentar, as professoras conversam com eles o tempo todo e o momento é vivenciado com música de acalanto no fundo em um momento de muita tranquilidade para os bebês.

Nessa fase em que são apenas bebês a escola em si dispõe de materiais próprios para sua faixa etária, como tapetes emborrachados coloridos, brinquedos que chama muito atenção dos bebês pelas cores vivas.

A análise da observação de fato se dá no momento em que pudemos perceber a interação dos professores com os bebês em que presenciamos instrumentos lúdicos sendo utilizados como a música, os materiais humanos e pedagógicos.

➤ *Berçário II*

As turmas de berçário II estão compostas por três turmas: Berçário A, B e C. ao abordar essas turmas nos chamou atenção diversos momentos que são considerados lúdicos.

A sala de berçário II A é uma sala ampla, com cantinhos de leitura, chamadinhas com fotos, tapetes com formas geométricas, diversos brinquedos ao alcance das crianças. A sala possui um cronograma diária com atividades diárias. Várias atividades lúdicas são realizadas nessa turma e o ambiente caracteriza a ludicidade só de olhar. Observamos o quanto as crianças são envolvidas pelas cores, pelos desenhos que elas mesmas confeccionam e pelo incentivo do professor.

Já a sala de berçário II B é uma sala pouco arejada e com pouco espaço, o que obriga a professora a procurar espaços externos para a execução de atividades lúdicas. A professora fica em sala o tempo suficiente para higienização das crianças.

A ludicidade nessa sala foi representada pela contação de histórias, no qual pudemos observar o envolvimento das crianças e a atenção pelo desfecho da história.

Na turma de Berçário II C também é uma sala de pequeno espaço que dificulta muito o desenvolvimento de brincadeiras e atividades lúdicas. Entretanto, a atividades lúdicas podem ser destacas por essa turma quando pudemos observar momentos com música e montagens de brinquedos. Mais uma vez retratamos a importância e o envolvimento das crianças no momento em que se oferece atividades diferenciadas.

➤ Maternal I

As turmas de Maternal estão divididas em Maternal A, B e C. Na turma de Maternal I, o momento lúdico se concretizou quando observados alguns instrumentos tecnológicos a favor da ludicidade, como a utilização de filmes infantis educativos que proporcionaram atenção e interação com o desenho animado.

Algumas atividades também foram realizados no espaço externo da escola, esta possui um bom espaço lúdico externo, com muitos brinquedos.

Na turma B registramos a ludicidade através de músicas, brincadeiras, roda de conversa e jogos educativos.

Na turma C tem uma característica própria, pois trata-se de uma turma bem agitada, os alunos correm pulam o tempo todo. Uma sala montada de objetos e brincadeiras que caracterizam a ludicidade. Brincadeiras como as cores dos sinais de transito caracterizam a temática desse estudo no momento da observação.

➤ Maternal II

As salas de Maternal II também estão subdivididas em A, B e C. Em relação ao Maternal II A, a sala é caracteriza por um ambiente com várias cores, calendário ilustrado, chamadinha com a foto dos alunos, alfabeto e números até 30 ilustrados em tamanho grande na parede.

Em relação ao Maternal II B o momento lúdico foi registrado por diversos momentos entre eles a criatividade de sugerir momentos que retratam o cotidiano dos pais na realização das atividades domésticas, como cozinhar, mercadinho tudo sob a orientação da professora.

Já na turma do Maternal II C a única sala que possui uma lousa, as crianças fazem uso de canetinhas coloridas para desenhar e escrever letras sob orientação dirigida da professora. Temos uma sala decorada com alfabeto na parede, mural que retratam situações reais executada pelos próprios alunos.

Ao fim das observações e como participante desse grupo de estudo, analisamos profundamente que a referida escola e seus professores executam práticas lúdicas e dispõem de salas e espaços externos lúdicos que proporcionam o desenvolvimento de atividades de movimento, dança e interação.

Todas as observações foram sem dúvida indispensáveis na realização desse estudo e principalmente nessa abordagem final, pois nos proporcionou apresentar dados sobre a escola e seus professores que não seriam possíveis apenas com a aplicação das entrevistas. Apesar de integrante do grupo, hoje revelo minha experiência como investigadora de um todo que eu não conhecia em suas particularidades, e assim através da observação do conjunto que compunha a referida escola apresentar dados concisos e relevantes para esse estudo.

A observação em que se tornou participante atenderam todas as demandas dessa pesquisa, pois foi suficientemente possível atingir aos objetivos dessa investigação e responder aos questionamentos propostos pela temática. Com isso através da observação reiteramos nossa análise refletindo que de acordo com a realidade da escola é possível identificar tanto no ambiente quanto nas práticas pedagógicas situações lúdicas.

CONCLUSÃO

Nessa parte da pesquisa apontaremos nossas devidas conclusões em relação ao lúdico como ferramenta de aprendizagem infantil na Escola Heneyde Storni na cidade de Jandira, estado de São Paulo.

Após exaustivo estudo sobre as principais teorias que dão significado a essa temática, como também após levantamento dos dados através da pesquisa de campo, somos capazes de afirmar que os mesmos responderam satisfatoriamente aos objetivos propostos, bem como o problema que norteou esse estudo. Permitiu também para nós, investigadores, conhecer e compreender sobre a temática em profundidade e contribuir através de nossa pesquisa com trabalhos futuros que englobe essa questão que aqui abordamos.

No início de nossa pesquisa, para aprofundamento teórico, procuramos autores que estivessem o máximo possível ligados com a realidade em que vivem os professores e educandos da escola investigada. Visto que, era importante para nós, compreender de forma real a emoções e sentimentos de todos os envolvidos nessas turmas.

Assim, durante a construção do marco teórico foi possível conhecer opiniões distintas de autores renomados no campo ludicidade e enriquecer nossos conhecimentos a ponto de entrar em campo com mais segurança e certeza do que queríamos investigar.

Para tanto, a pesquisa de campo nos possibilitou conhecer de perto as angústias, as crenças e as opiniões dos professores do Ensino Infantil ano que foram o foco principal de nossa investigação. Como bem descrito no capítulo da metodologia, as técnicas utilizadas na investigação foram a entrevista em profundidade, a análise documental e observação participante e desde já afirmamos que as técnicas utilizadas foram capazes de responder satisfatoriamente aos requisitos desse estudo.

Diante do nosso aprofundamento teórico sobre o tema, afirmamos que o campo da ludicidade é algo extremamente importante para o desenvolvimento integral das crianças em fase de desenvolvimento físico, emocional e cognitivo, por sua vez queremos aqui explicar nossas conclusões ao que diz respeito a opinião dos participante, ao documento que foi estudado e ao que foi observado durante a pesquisa.

Embora isso seja uma conclusão nossa a respeito da abordagem teórica de distintos autores, nossas convicções estão elaboradas através das análises e interpretação dos resultados obtidos por meio das técnicas utilizadas e é isso que iremos nos deter para nossas devidas conclusões.

Em uma conclusão dos fatos obtidos durante esse percurso, podemos afirmar que a ludicidade é bem compreendida pelos professores no que diz respeito ao seu objetivo educacional, não havendo nenhum participante que desconheça as eficiências das práticas lúdicas.

Outro ponto que extraímos nessa trajetória se refere a importância que a escola dispõe para a educação infantil. Tudo é levado a sério por essa instituição, deixando para trás o conceito retrogrado de que a educação infantil é sistema apenas assistencialista. Pois é perceptível o quanto os professores como um todo estão preocupados com o desenvolvimento cognitivo das crianças.

Não obstante concluir os benefícios observados nas crianças, como interação, alegria, prazer em desenvolver as atividades lúdicas entre outros registrados pela observação e análise das entrevistas.

Diante de uma conclusão geral do estudo é cabível fazer uma análise conclusiva do todo. A escola em si está bem assessorada pelos professores e pelo ambiente que proporciona desenvolvimento das atividades lúdicas. Embora umas salas apresentem pouco espaço e pouco arejada, outras já favorecem mais a movimentação dos participantes escolares.

Diante de todos os itens conclusivos apontados até agora queremos apontar mais um. Diante da temática estabelecida para estudo, vimos que os professores possuem uma visão bem parecida diante da ludicidade, amparados por um documento tão importante como o PPP desenvolvem atividades que estão ao seu alcance com tamanha satisfação que pode ser percebida tanto por mim investigadora como pelos alunos foco principal desse estudo.

Nesse sentido, podemos compreender ainda mais profundamente sobre o tema e reiterar nossas conclusões diante dos dados recolhidas que o lúdico quando utilizado como ferramenta de aprendizagem pode contribuir com o desenvolvimento das crianças do ensino Infantil

Assim, em relação ao **objetivo 1** que consistiu em **Identificar as atividades lúdicas utilizadas em sala de aula do ponto de vista de estratégia do professor** foi possível através do relato dos professores e da observação participante identificar várias atividades presentes nas aulas diariamente. As conclusões referente a esse objetivo se dá no momento em que foi pronunciado pelos professores várias atividades lúdicas e confirmadas através da observação participante.

Podemos exemplificar as atividades presentes como algo contribuinte para o desenvolvimento dos alunos da Educação Infantil que são: filmes educativos, músicas, atividades rotineiras apresentadas ludicamente, jogos de montar, recreação lúdica, cantiga de roda, contação de histórias entre tantas relatadas e observadas.

Visto que de acordo com o objetivo planteado essas atividades são apresentadas como estratégias pedagógicas visando o pleno desenvolvimento dos alunos dessas turmas.

Assim concluímos que esse objetivo foi respondido e respondido através das técnicas que se utilizou nessa pesquisa.

As conclusões referentes ao **objetivo 02** que foi **Verificar o envolvimento dos alunos nas atividades lúdicas como parte de seu processo de aprendizagem em sala de aula**, concluímos que todas crianças que estão diretamente ligados as práticas lúdicas estão efetivamente envolvidos e prazerosos com essas atividades. Quando expostos a materiais, brinquedos ou jogos esses se transformam de uma forma que é possível notar o grande prazer e satisfação em realizar as atividades e os comandos da professora.

Um ponto a destacar nesse item diz respeito a forma como os professores conduzem esses momento em sala de aula ou até mesmo na parte externa onde são realizados também essas atividades. É perceptível o envolvimento também dos professores nesses momentos, eles se dão por inteiro assim como as crianças também. Tornando-se um momento em que a aprendizagem flui de maneira prazerosa e significativa.

Após conclusões acerca desse objetivo queremos mais uma enfatizar que o propósito desse objetivo foi alcançado através das técnicas utilizadas e que os mesmo foi respondido no momento em que percebemos o envolvimento dos alunos nas atividades lúdicas relacionadas com sua aprendizagem significativa dos mesmos.

As constatações referentes ao **objetivo 03** dessa investigação que foi **Conferir o comportamento e processos observados no uso do lúdico como instrumentos de aprendizagem**. É conclusivo o quanto as crianças se adaptam bem a atividades que requer criatividade, curiosidade e movimento, e com isso concluímos aqui que o comportamento das crianças revelam muito sobre o tema posto em questão nesse estudo. Presenciamos crianças atenciosas aos comandos das professoras, crianças felizes, dinâmicas em todo o processo de desenvolvimento das atividades e conseqüentemente apontamos nossas

conclusões que os instrumentos lúdicos podem e devem ser considerados como ferramenta que contribuem com o desenvolvimento comportamental das crianças como também tantos outros benefícios já apontados até aqui.

Com isso podemos mais uma vez relatar que as técnicas utilizadas foram importantes para o desenvolvimento e resposta ao objetivo proposto.

Chegamos ao fim das conclusões enfáticas de que realmente o que tínhamos como prévio em nossas mentes como investigadores se concluíram na finalização desse estudo. Temos a consciência plena de que o lúdico contribui de forma direta na vida das crianças em fase de desenvolvimento, e dizemos isso não só por ideia apropriada, mas, após estudo aprofundado de teóricos renomados nesse tema, abordagem de participantes, análise de documentos e também a observação participante.

No final dessa conclusão queremos aqui relatar que os participantes desse estudo forneceram informações importantes que contribuíram para nosso entendimento e assim poderemos cooperar com estudos futuros.

Por sua vez, deixamos claro que as informações recolhidas foram suficientes para construção de nossas concepções e assim apontar nossas conclusões que serão úteis para novos estudos que surgirão apoiados por essa investigação.

SUGESTÕES

Mesmo reconhecendo que a escola possui uma boa estrutura e profissionais extremamente dedicados sempre é possível aprimorar espaço físico e práticas pedagógicas que melhorem a qualidade do ensino nessa escola.

Tendo em vista os resultados alcançados com a realização da pesquisa e em virtude de se ter evidenciado algumas situações que ainda precisam ser repensadas pela escola e pelos docentes que participaram desse estudo, recomenda-se para estudos futuros:

- ✓ Adesão de recursos pedagógicos e tecnológicos para enriquecimento das aulas lúdicas e motivadoras;
- ✓ Construção de salas de aulas amplas e arejadas para o conforto das crianças e para a realização das atividades que requerem espaço e facilite a movimentação das crianças;
- ✓ Aprimorar meios de interação entre professor/aluno como forma de enriquecer as relações afetivas e conseqüentemente melhorar a aprendizagem significativa.
- ✓ Construção de parquinhos externos para facilitar o desenvolvimento motor e interacional das crianças;
- ✓ O enriquecimento das formações contínuas que englobe a ludicidade como forma de valorizar as práticas na construção da aprendizagem significativa.

REFERÊNCIAS

- Abreu, P. L. D. (2014). *O lúdico na educação infantil como facilitador de aprendizagem*.
- Albuquerque, C. C. B. (2016). *Preparados para a atuação docente? compreensão dos futuros educadores sobre ludicidade*. Appris Editora e Livraria Eireli-ME.
- Alves, E. M. S. (2006). *Ludicidade e o Ensino de Matemática* (a). Papirus Editora.
- Bacelar, E. V. L. (2014). *A importância da ludicidade no desenvolvimento infantil: as contribuições de jean piaget e andré lapierre podem nos ajudar na compreensão dessa fenomenologia?*.
- Barbosa, M. C. S. (1997). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. *Educação & Sociedade*. 18(59), 398-404.
- Bonfim, P. V. (2010). *A criança de seis anos no ensino fundamental: uni-dunitê... corporeidade e ludicidade — mais que uma rima, um porquê*. 153 p. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação Processos Socioeducativos e Práticas Escolares. Departamento de Ciências da Educação. Universidade Federal de São João del-Rei, São João del-Rei, 2010.
- Brasil. (1988). MEC. SEF. *Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental. Língua portuguesa*. Brasília:MEC/SEF,. p.66.
- Brasil. (1998). *Ministério da Educação e do Desporto. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil*. Brasília: MEC/SEF, v.1.
- Brasil. (2006). *Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Política Nacional de Educação Infantil: pelo direito das crianças de zero a seis anos à educação*.
- Brasil, M. E. C., e Dicei, S. (2013). *Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica*. Brasília: MEC, SEB, DICEI.
- Brasil. (2014). *Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Jogos na Alfabetização Matemática* / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. – Brasília: MEC, SEB, 72 p.
- Campos, R. R. (2016). *Professores principiantes da educação infantil*. Appris Editora e Livraria Eireli-ME.
- Campoy, T. (2018) *Metodología de la investigación científica*. Ciudad del Este (py) U.N.C. del Este.
- Cória-Sabini, M. A., e Lucena, R. F. (2004). *Jogos e brincadeiras na educação infantil*. Papirus Editora.
- Craidy, C. M., e Kaercher, G. E. (2001). *Educação infantil: pra que te quero?*. Artmed Editora.

- Crepaldi, R. (2010). *Jogos, brinquedos e brincadeiras*. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 188 p.
- Dias, E. (2013). *A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil*. Revista Educação e Linguagem – Artigos. Vol. 7, n ° 1, 2013. ISSN 1984 – 3437. Disponível: <<http://www.ice.edu.br/TNX/index.php?sid=266>>. Acesso em: 07 de dez. 2017.
- Durli, Z., e Brasil, M. R. A. (2012). *Ambiente e espaço na educação infantil: concepção nos documentos oficiais*. Roteiro, 37(1), 111-126.
- Garcia, R. L. (2002). *Crianças, essas conhecidas tão desconhecidas*. DP&A Editora.
- Gil, A. C. (2002). *Como elaborar projetos de pesquisa*. Atlas.
- Gil, A. C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. Atlas.
- Jucá, D. (2017). *Falando sério-100 brincadeiras*. Autêntica.
- Kauark, F.S.; Manhães, F.C. y Souza, C.H.M. (2010). *Metodologia da Pesquisa: um guia prático*. Itabuna: Via Literatum.
- Kishimoto, T. M. (1998). *Brincar e suas teorias*. Cengage Learning Editores.
- Kishimoto, T. F. A. (2012). *Brinquedos e brincadeiras de creches*. Ministério da Educação, Brasília. Ministério da Educação.
- Kishimoto, T. M. (2014). *Jogo e letramento: crianças de 6 anos no ensino fundamental*. Educ. Pesqui. São Paulo, v. 37, n. 1.
- Lakatos, E. M., & Marconi, M. D. A. (2003). *Fundamentos da metodologia científica*. In *Fundamentos da metodologia científica*. Altas.
- Luckesi, C. C. (2000). *Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese*. Ludopedagogia-ensaios, 1, 9-41.
- Mantoan, M. T. E. (2015). *Inclusão Escolar: o que é? por quê? como fazer?*. Summus
- Martins, G. A. (2008). *Estudo de caso: uma estratégia de pesquisa*. 2 ed. São Paulo: Atlas.
- Martins, P. L. O. (2016). *A formação de professores para a educação infantil no limiar dos vinte anos da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional 9.394/96*. Revista Diálogo Educacional, 16(50), 809-829.
- Maurício, J. T. (2015). *Aprender brincando: o lúdico na aprendizagem*. UNIPÊ. Disponível em: <http://brinqueeaprenda.blogspot.com>. Acesso em: 08 jan. 2018.

- MEC. (2016). Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/34254>. Acesso em: 06 mar. 2018.
- Medeiros, A. F., Nogueira, E. M. L., e Barroso, F. C. (2012). *Desatando os nós das políticas de educação infantil no Brasil*. Revista Espaço do Currículo, 5(1).
- Mendes, O. C., e Ferreira, A. D. *A Criança e a Importância do Lúdico na Educação*. (2017). Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 2, Vol. 13. pp. 113-128 janeiro de 2017 ISSN:2448-0959.
- Miranda, T. G., e Galvão Filho, T. A. (2012). O professor e a educação inclusiva: formação, práticas e lugares.
- Minayo, de S. M. C. (2001). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. Editora Vozes Limitada.
- Moreira, M. A. e Masini, E. (2001). *Aprendizagem Significativa. A teoria de David Ausbel*. São Paulo, Centauro.
- Morel, Y. P. (2017). *Educação e Ludicidade*. Laureate International Universities
- Piaget, J. (1996). *Biologia e Conhecimento*. 2.ed. Petrópolis: Vozes.
- Piaget, Jean. (1972). *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. [tradução Álvaro Cabral, 1975]. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar.
- Rau, M. C. T. D. (2011). *A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica*. Curitiba: Ibpx.
- Sant'anna, A.; Nascimento, P. R. (2011). *A história do Lúdico na educação*. V.6. Florianópolis: Reupmat
- Severino, A. J. (2007). *Metodologia do trabalho científico (23ª edição revisada e atualizada)*. São Paulo: Editora Cortez.
- Souza, P. C. (2012). *O lúdico e o desenvolvimento infantil*. Revista do NUPE (Núcleo de Pesquisas e Extensão) do DEDC I/UNEB. Universidade do Estado da Bahia. vol. 01. n. 01. 2012.
- Stake, R. E. (1999). *Investigación con estudio de casos*. 2 ed. Madrid: Espana.
- Tezani, T. C. R. (2012). *O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos*.
- Vygotsky, L. S. (1987). *A formação social da mente*.
- Vygotsky, L. S. (2003). *Psicologia Pedagógica*. Tradução Claudia Schilling. Porto Alegre: Artmed.

Wajskop, P. G. (2001). *O brincar na educação infantil*. Cadernos de pesquisa.

Wallon, H. (2007). *A evolução psicológica da criança*.

APÊNDICES

APÊNDICE Nº 01 – GUIA DE ENTREVISTAS PARA OS PROFESSORES



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS, JURÍDICAS Y DE LA
COMUNICACIÓN
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

ENTREVISTAS: O lúdico como ferramenta da aprendizagem na educação infantil na Escola Heneyde Storni Ribeiro da cidade de Jandira-SP

Prezado professor

Solicito a participação nessa entrevista que é parte da pesquisa para a minha dissertação de mestrado.

O objetivo é determinar a contribuição do lúdico no processo de aprendizagem dos alunos da Emeb Heneyde Storni Ribeiro da cidade de Jandira-SP.

Sua participação é voluntária e muito importante. As respostas serão sigilosas.

Agradeço, desde já, a sua contribuição.

Glicia Lima dos Santos

Perfil do Professor:

Idade: _____

Tempo de magistério: _____

Turma que leciona: _____

Formação: _____

1 – Para você o que é ludicidade?

2 - De que forma o lúdico está inserido no seu planejamento?

3 – Quais as atividades utilizadas no momento lúdico em sala de aula?

4 – Quais os materiais disponíveis para desenvolvimento das aulas lúdicas?

5 - Qual a importância da ludicidade para a prática pedagógica?

6 - O lúdico está presente na sua prática pedagógica de que maneira?

7 – Para você qual a contribuição da ludicidade no desenvolvimento infantil?

8 - Você percebe maior envolvimento das crianças durante as aulas lúdicas? Comente.

9 - Qual é a reação de seus alunos quando desenvolvem atividades lúdicas?

10 – Como você avalia o desenvolvimento cognitivo dos alunos diante do trabalho com atividades lúdicas?

11 - Você acredita que a ludicidade é importante para aprendizagem dos alunos? Por quê?

12 - Quais as dificuldades você enfrenta, dentro de sala de aula, para trabalhar com a ludicidade?

13 - O que é necessário fazer para aperfeiçoar suas práticas lúdicas?

14 - Relate o comportamento das crianças no momento lúdico.

15 - Em sua opinião quais são os pontos positivos da utilização de atividades lúdicas na Educação Infantil?

APENDICE Nº 02 – ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS, JURÍDICAS Y DE LA
COMUNICACIÓN
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Nome da professora: _____

Período: _____ Turno: _____

Nº de alunos: _____

1) Descrever e analisar o espaço físico da sala observada para o desenvolvimento da brincadeira quanto ao:

- **Ambiente** (limpo, espaçoso, ventilado, segurança)
- **Mobília** (condições, disposição geral do espaço)
- **Materiais** (revista, lápis de cor, papéis, jogos, brinquedos, revistas, jornal)
- **Paredes** (cartazes, trabalhos das crianças, mural, chamada)
- **Interação** (aluno\aluno, professor\aluno)

2) Descrever o que foi observado.

- A disposição do material para o desenvolvimento das brincadeiras
- Descrever como estão organizados as salas de aulas e os espaços externos ex: pátio, quadra esportiva, brinquedoteca e outros.
- Descrever como transcorrem as atividades lúdicas realizadas pelo professor.
- Descrever o tempo disponibilizado para as brincadeiras.
- Registrar quais brincadeiras aconteceram no período da observação se tem participação ou não da professora nas brincadeiras realizadas na sala de aula.
- Descrever as brincadeiras que promovem a valorização lúdica do educando.
- Hora do recreio.
- As brincadeiras dirigidas, participação coletiva, a interação dos alunos.

APÊNDICE Nº 03 – TERMO DE ESCLARECIMENTO SOBRE OS OBJETIVOS DA PESQUISA



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS, JURÍDICAS Y DE LA COMUNICACIÓN MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

TERMO DE ESCLARECIMENTO

Honrosamente venho convidá-lo a participar da pesquisa de campo da Dissertação de Mestrado em Ciências da Educação que será apresentada a Universidad Autónoma de Asunción/PY intitulada: **O LÚDICO COMO FERRAMENTA DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA ESCOLA HENEYDE STORNI RIBEIRO DA CIDADE DE JANDIRA-SP**

As práticas lúdicas têm sido muito abordadas atualmente nos debates políticos, sociais e também nas formações continuadas em que muitas vezes é colocado em questão a eficiência dessas práticas como base para a aprendizagem significativa aos educandos do sistema de ensino infantil, por isso de antemão queremos informar que sua participação é muito importante para um melhor entendimento sobre essa questão. O objetivo da pesquisa é determinar a contribuição do lúdico no processo de aprendizagem dos alunos da Educação Infantil da Escola Emeb Heneyde Storni Ribeiro da cidade de Jandira-SP.

Desde já, podemos afirmar que não haverá riscos para o participante, sua participação será mantida no mais absoluto sigilo e garantido o anonimato, pois a análise dos dados não terá caráter avaliativo individual ou institucional.

Responsável pela pesquisa: Glicia Lima dos Santos

Essa pesquisa foi realizada com recursos próprios e não haverá despesas por parte dos participantes.

APÊNDICE: 04 – TERMOS DE CONSENTIMENTO LIVRE



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS, JURÍDICAS Y DE LA
COMUNICACIÓN
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE, APÓS ESCLARECIMENTO.

Eu, _____, declaro que li/ouvi e compreendi os objetivos estabelecidos pela pesquisa. Entendo que minha participação poderá contribuir com a temática que diz respeito ao lúdico como ferramenta facilitadora da aprendizagem na educação infantil. A pesquisadora deixou claros os benefícios proporcionados por esse estudo e que será preservado meu anonimato, além disso, estou consciente que estarei isenta de qualquer risco. Dessa forma concordo em participar.

Professor participante do estudo

Pesquisadora

ANEXOS

ANEXO 01 – REGISTROS DOS MOMENTOS LÚDICOS

FIGURA Nº 13 – Aula lúdica



Fonte: Elaboração pró

FIGURA Nº 14 – Espaço lúdico



Fonte: Elaboração própria

FIGURA Nº 15 – Recreação lúdica



Fonte: Elaboração própria

FIGURA Nº 16 – Brincadeira



Fonte: Elaboração própria

ANEXO Nº 2 – DOCUMENTO- PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO

Sumário

Introdução.....	2
1.Caracterização da escola.....	3
1.1Estrutura.....	3
1.2Instalações e equipamentos.....	3
1.3Clientela escolar.....	3
1.4Recursos humanos.....	4
2.Missão da Unidade Escolar.....	4
2.1Finalidade da educação.....	5
2.2Avaliação.....	5
3.Diagnóstico das necessidades.....	5
3.1Direcionamento para a busca de um posicionamento.....	5
3.2Priorização de necessidades a serem solucionadas.....	5
4.Planos.....	5
4.1Metas e Ações.....	6
4.2Estratégias.....	6
4.3Recursos.....	7
5.Conclusão.....	7
6.Referências Bibliográficas.....	9

Introdução

A Escola Municipal de educação Básica Heneyde Storni Ribeiro apresenta o plano de trabalho para ser desenvolvido no ano de 2017. Este Projeto político pedagógico baseia-se na política educacional vigente, LDB 9.394/96, a Constituição Brasileira, o Estatuto da criança e do Adolescente, o disposto no Referencial Curricular nacional, na contribuição de pensadores influentes, Currículo unificado Infantil I.

A comunidade escolar da Emeb Heneyde Storni Ribeiro, ao elaborar este documento, buscou destacar a função principal da entidade que é de cuidar e educar nossos educandos.

Este P.P.P. é uma proposta flexível a ser concretizado nos projetos educacionais, planejados anualmente, replanejado bimestralmente. Nele estão as tendências pedagógicas, bem como o sistema de estimulação, acompanhamento do crescimento e desenvolvimento das crianças. As metas aqui propostas serão efetivadas em parceria com toda a comunidade escolar e com o comprometimento de todos os profissionais que compõe a equipe escolar.

1. Caracterização da Unidade escolar.

1.1- Estrutura:

1 secretaria;

10 salas de aula, sendo:

- 1 Berçário I;

- 3 Berçário II;

- 3 Maternal I;

- 3 Maternal II;

1 cozinha;

1 refeitório;

3 banheiros adultos;

7 banheiros infantis;

1 sala de professores;

1 sala de leitura;

1 lavanderia;

3 pátios externos (frente, lateral e fundos);

1 brinquedoteca;

1.2- Instalações e equipamentos:

11 Ventiladores;

5 Televisores;

2 Computadores;

2 Impressoras;

1 Data show;

Acervo literário infantil;

1 Aparelho de som;

2 Aparelhos de DVD;

A escola possui 1 sala de leitura, 1 brinquedoteca, 1 espaço de trânsito e 1 espaço pintando o sete.

1.3- Clientela Escolar:

A escola está situada no centro do município, porém a comunidade que atendemos não é apenas da região central, mas também de bairros no entorno, visto que a unidade escolar está na rota da estação de trem e terminal rodoviário da cidade. O que facilita para os responsáveis o trânsito entre escola e trabalho.

Por esta razão, a nossa clientela é bastante diversificada, com base na pesquisa feita pela equipe de gestão, onde houve uma devolutiva de cerca de 60% no quesito socioeconômico desta Unidade Escolar tabelamos os seguintes dados:

- Renda familiar está dividida em 38% até 1salário mínimo, 40% até 2 salários mínimos, 08% de 2 a 4 salários mínimos, 05% superior a 5 salários mínimos.
- Grau de instrução se divide em: 06% Fundamental I, 28% Fundamental II, 54% Ensino Médio e 13% Superior.
- Moradia temos 60% que moram em casas alugadas, constatamos também 50% da clientela não está cadastrada em programas sociais e 60% trabalham em comércios.

Diante dessas informações coletadas se confirma a diversidade da clientela que a Unidade Escolar atende, nas ordens econômica, social e cultural. Nosso objetivo é fazer com que nossos alunos tenham um espaço adequado para seu pleno desenvolvimento, considerando que somos uma escola de período integral.

1.4- Recursos humanos:

Esta Unidade Escolar é composta por:

1 Diretor escolar;

1 Vice Diretor;

1 Coordenadores pedagógicos;

2 Auxiliares administrativos;

8 Professores PEB I;

1 Professor substituto;

1 Segurança escolar;

3 auxiliares de limpeza;

36 Monitores de Educação Infantil;

1 Monitora de Educação Infantil contratada;

1 Estagiária CIEE;

1 Vigia noturno;

3 Merendeiras

2 Ajudantes de cozinha;

2- Missão da U.E.

A EMEB Heneyde Storni Ribeiro tem suas práticas pedagógicas baseadas nos referenciais educacionais, que norteiam o planejamento anual, princípios epistemológicos formulados, originalmente por Vigotsk e Jean Piaget. Acreditamos que cada criança é sujeito e autor de

seu próprio conhecimento, construindo uma visão de mundo própria. Na infância a criança vive um período natural de pensamento no qual percebe o mundo como extensão de si mesmo e interagir com o outro e com o meio ambiente.

Com base neste novo olhar a EMEB Heneyde Storni Ribeiro irá desenvolver sua própria pedagogia, onde os educadores são responsáveis pelo processo de desenvolvimento integral da criança, de forma a ampliar suas experiências, valorizar a iniciativa e curiosidade, contribuindo para a construção do conhecimento, aquisição de hábitos e atitudes que levem à formar cidadãos autônomos, criativos, éticos, críticos e reflexivos, conscientes de suas responsabilidades na construção de um mundo mais justo, democrático e feliz.

2.1- Finalidade da educação:

Este Projeto Político pedagógico é resultado de uma experiência coletiva, na qual construímos caminhos para colocar em prática nossos paradigmas educacionais. Esse P. P. P. baseia-se em uma política educacional preconizada na construção de pensadores influentes.

Desta forma se solidifica o papel social e educacional que possibilita às crianças o sucesso educacional preservando seu bem estar físico e estimulando seus aspectos cognitivos, emocional e social.

2.2 – Avaliação:

A avaliação será contínua e diária, por meio de observação, sondagens e registrada em ficha de acompanhamento do aluno realiza bimestralmente, ressaltando os avanços e as dificuldades dos alunos.

3- Diagnóstico das necessidades

3.1- Direcionamento para a busca de um posicionamento:

A EMEB Heneyde Storni Ribeiro tem por objetivo melhorar a qualidade de ensino, buscando a participação de todos que nela estão inseridos e para que juntos possamos diagnosticar e tomar as decisões necessárias.

3.2- Priorização de necessidades a serem solucionadas:

- Término do parque;
- Adquirir brinquedos pedagógicos adequados para cada faixa etária;
- Adquirir material pedagógico adequado para cada faixa etária;
- Pintura do pátio externo (fundo e frente);
- Construção de um almoxarifado;

4- Planos

Este P.P.P. foi desenvolvido para atender as necessidades da EMEB HeneydeStorni Ribeiro, que tem a missão de desenvolver intelectualmente nossas crianças, em seus aspectos físico, psicológico e social, contribuindo para a formação de indivíduos reflexivos, criativos, sociáveis e humanos, adquirindo maior autonomia e com objetivo maior de desconstruir a ideia que a creche é uma instituição assistencialista, mas que a partir de então seja vista como ambiente que promove conhecimentos e aprendizagem.

A proposta deste plano é ser um instrumento dinâmico e flexível tendo como prioridade as metas a serem cumpridas. Considerando a idade das crianças que atendemos na Unidade escolar que é de 6 meses a 3 anos e 6 meses, entendemos que o lúdico é a principal linha de aprendizagem para termos um processo de ensino-aprendizagem de sucesso.

4.1 – Metas e Ações:

I – Obter 100% da qualidade de ensino-aprendizagem;

- Reuniões mensais de capacitação de professores e monitores;
- Troca de experiências entre professores e monitores;
- Construção do espaço fantasia;
- Pintura do piso dos espaços externos;

II – Envolver os pais em 100% nas atividades escolares;

- Projeto institucional – Contação de histórias “Era uma vez na minha casa”;
- Oficinas;
- Festas;
- Exposições;
- Conselho de escola;
- APM;

III – Incentivar em 100% o resgate dos valores morais;

- Trabalhos com filmes e músicas que despertem o respeito mútuo;
- Proporcionar momentos que permitam a reflexão de ações;
- Proporcionar momentos de leitura, que abordam os valores como solidariedade, amizade, lealdade e justiça.

4.2- Estratégias:

- Valorizar a educação como um instrumento de interação social e humanizado;

- Desenvolver a coordenação visomotora;
- Favorecer a percepção sensorial, auditiva, gustativa e tátil;
- Descobrir e conhecer o corpo como meio de comunicação e expressão;
- Formar hábitos de higiene e nutrição;
- Utilizar linguagem oral e musical;
- Priorizar o aspecto lúdico e as brincadeiras como processo de aprendizagem;
- Promover o contato social desenvolvendo vínculos afetivos;
- Desenvolver a autonomia;
- Fortalecer a participação efetiva dos pais e comunidade nas atividades escolares;
- Implementar as atividades lúdicas no contexto educacional;

4.3- Recursos necessários:

- Envolvimento de pais e alunos em todo processo ensino-aprendizagem escolas através de festas, exposições e outros;
- Promover formação interna dos Recursos Humanos (professores e monitores) para melhorar a prática em sala de aula e promover auto-avaliação dos mesmos;
- Aquisição de material literário diversificado, estimuladores para proporcionar a construção de aprendizagens;
- Aquisição de aparelho de som portátil para utilizar a música como recurso metodológico;
- Confecção de materiais não estruturados para inserir na rotina escolar a fim de potencializar as experiências das crianças durante o processo criativo e desenvolver atividades multissensoriais com os alunos atendidos na Unidade Escolar.

5 – Conclusão

Este Projeto Político Pedagógico precisa ser analisado, discutido e aperfeiçoado sempre que necessário. A educação vive hoje, no seu contexto geral, uma época de mudanças quanto as suas concepções e paradigmas. A forma como percebemos a realidade na qual estamos inseridos, como interagimos com ela e especialmente como nossa ação é capaz de transformá-la.

No decorrer do ano letivo estaremos avaliando e revisando nossas ações conforme o cotidiano escolar. Ao final do ano letivo realizaremos uma avaliação do que aconteceu durante o ano, para conseqüentemente reorganizarmos o nosso trabalho para o próximo,

Coordenador Pedagógico

Vice Diretor

Diretor escolar