



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

**O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Patrícia Lira Feitosa Tavares

Assunción, Paraguay

2024

Patrícia Lira Feitosa Tavares

**O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

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

Orientadora: Prof. Dr. Daniel Gonzáles Gonzáles

Assunción, Paraguay
2024

PATRICIA LIRA FEITOSA TAVARES

O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Asunción (Paraguay)

Tutor: Prof. Dr. Daniel Gonzáles Gonzáles

Tese de Mestrado em Ciências da Educação. p. 119 – UAA, 2024.

Palavras Chaves: 1. Ferramenta lúdica 2. Alunos 3. Aprendizagem 4. Professores.

Patrícia lira Feitosa Tavares

**O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

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

Meu eterno agradecimento ao Deus único e Verdadeiro Deus.

AGRADECIMENTO

Em especial, toda a minha gratidão ao Espírito Santo de Deus, fonte inesgotável de inspiração, força e poder.

Ao meu companheiro, que com muito amor, dedicação, incentivo e paciência me acompanhou em todos os momentos dos desafios desta jornada.

Aos participantes dessa que destinaram parte do seu tempo para pesquisa participarem dessa pesquisa.

Aos Professores do Mestrado, pelos ensinamentos recebidos.

A Universidade Autônoma de Assunção pela oportunidade da realização de um grande sonho: meu Curso de Mestrado.

Uma escola que não respeita a diversidade de seus funcionários, jamais respeitará a
diferença de suas crianças.

(Leme, 2015, p. 23)

SUMÁRIO

Lista de Tabelas	ix
Lista de Abreviaturas.....	x
Resumem	xi
Resumo	xii
INTRODUÇÃO A INVESTIGAÇÃO	1
1. O LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM.....	5
1.1. Os principais teóricos lúdicos.....	6
1.2. O surgimento do lúdico	16
1.3. Teorias sócia histórica no lúdico	27
1.4. Teorias cognitivas no lúdico.....	29
1.5. Teoria psicanalítica no lúdico.....	30
1.6. Aspectos históricos do lúdico no Brasil	32
1.7. O lúdico e os PCNS.....	35
1.8. Princípios norteadores da Educação Básica no Brasil no 1º ao 3º do Ensino Fundamental.	42
2. A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA.....	44
2.1. Aspectos históricos do lúdico no Ensino Infantil.....	47
2.2. A ludicidade como motivação na aprendizagem.....	50
2.3. A ludicidade e a prática docente no primeiro ciclo do 1º ao 3º do Ensino Fundamental	52
2.4. Tipos de atividades lúdicas como o brincar e o jogar na forma de educar.....	58
3. MARCO METODOLÓGICO.....	67
3.1. Problema da Investigação	67
3.2. Objetivos da Pesquisa	69
3.2.1. Objetivo Geral.....	69
3.2.2. Objetivos Específicos.....	70
3.3. Desenho da Pesquisa	70
3.4. Contexto da Pesquisa	72
3.5. Participantes da Pesquisa	73
3.6. Técnicas e Instrumentos da Coleta de Dados	75

3.7. Validação dos Instrumentos	79
3.8. Procedimento da pesquisa	79
4. ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS	81
4.1. Sobre identificar as ferramentas lúdicas que utilizam os professores diariamente em sala de aula	83
4.2. Sobre verificar a importância da prática docente em relação ao brincar na Educação Infantil.....	86
4.3. Sobre avaliar a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem das crianças do Ensino Infantil.....	88
4.4. Análise de Dados da observação participante.....	91
CONCLUSÕES.....	99
SUGESTÕES	102
REFERÊNCIAS	104
ANEXOS.....	111

LISTA DE TABELAS

TABELA N° 01: Participantes da Pesquisa.....	66
TABELA N° 02: Técnicas utilizadas na pesquisa.....	71

LISTA DE ABREVIATURAS

CEB – Câmara de Educação Básica

CNE – Conselho Nacional de Educação

EF – Ensino Fundamental

EC – Ministério da Educação e Cultura

PCN's – Parâmetros Curriculares nacionais

PPP – Projeto Político Pedagógico

PT – Partido dos Trabalhadores

ZDP – Zona de Desenvolvimento Proximal

RESUMEN

Esta disertación trata de analizar o juego como método de aprendizaje en la Educación Infantil en la Escuela Padre Almeida. La pregunta central de este estudio se centra en saber: Qual a importância das ferramentas lúdicas no Processo de motivação e participação para o desenvolvimento de ensino/aprendizagem dos alunos da Educação Infantil? Os objetivos da investigação foram: General: Analisar a importância do lúdico como Processo de motivação y participación para el desarrollo del aprendizaje de los niños de la educación infantil. E específicos: Identificar como herramientas lúdicas que utilizan los profesores diariamente en la sala de aula. Verificar la importancia de la práctica docente en la relación con el brincar en la Educación Infantil. Descrever a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem das crianças do Ensino Infantil. Descrever como as atividades lúdicas podem ser excelentes recursos pedagógicos no contexto da educação infantil. Com base na importância da temática estabelecida, estabeleceu-se uma tipologia descritiva com enfoque cualitativo pautado pelos instrumentos de coletas de dados, a observação participante com os alunos do Ensino Infantil e Entrevista en profundidad para los profesores de Educación Infantil. Una investigación realizada por la Escola Padre Almeida, en Cariaçu – CE. Diante da análise realizado ficou claro que los participantes aprueban el uso de la ludicez para promover un aprendizaje significativo de los alumnos, como también apontam algunas dificultades para el uso de esta herramienta en la sala de aula.

Palavras Chaves: 1. Ferramenta lúdica 2. Alunos 3. Aprendizagem 4. Professores.

RESUMO

Esta dissertação trata de analisar o lúdico como ferramenta de aprendizagem na Educação Infantil na Escola Padre Almeida. A pergunta central que norteou esse estudo que visa saber: Qual a importância das ferramentas lúdicas no processo de motivação e participação para o desenvolvimento de ensino/aprendizagem dos alunos da Educação Infantil? Os objetivos da investigação foram: Geral: Analisar a importância do lúdico como processo de motivação e participação para o desenvolvimento da aprendizagem das crianças da Educação Infantil. E específicos: Identificar as ferramentas lúdicas que utilizam os professores diariamente em sala de aula. Verificar a importância da prática docente em relação ao brincar na Educação Infantil. Descrever a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem das crianças do Ensino Infantil. Descrever como as atividades lúdicas podem ser excelentes recursos pedagógicos no contexto da educação infantil. Com base na importância da temática estabelecida, estabeleceu-se uma tipologia descritiva com enfoque qualitativo pautado pelos instrumentos de coletas de dados, a observação participante com os alunos do Ensino Infantil e Entrevista em profundidade para os professores da Educação Infantil. A investigação foi realizada Escola Padre Almeida, em Caririaçu – CE. Diante da análise realizada ficou claro que os participantes aprovam o uso da ludicidade para promover a aprendizagem significativa dos alunos, como também apontam algumas dificuldades para o uso dessa ferramenta em sala de aula.

Palavras Chaves: 1. Ferramenta lúdica 2. Alunos 3. Aprendizagem 4. Professores.

INTRODUÇÃO À INVESTIGAÇÃO

A presente tese intitulada “*O lúdico como ferramenta de aprendizagem na Educação Infantil*”, investigou a importância da ludicidade na aprendizagem das turmas de Educação Infantil na Escola Padre Almeida, em Caririáçu - CE. A utilização da ludicidade nas práticas de professores, 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 pais e 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 da convivência escolar com professores e alunos, surgiu uma inquietação ao perceber que os professores não desenvolviam práticas que correspondessem à temática pesquisada. A convivência nos fez perceber que o tradicionalismo ainda encontra-se muito presente na escola e este foi um dos motivos, dentre outros, que me moveu a pesquisar sobre o tema.

Este trabalho visa mostrar a importância do lúdico, para o desenvolvimento e aprendizagem do educando. Para isso fez-se necessário saber o significado de brincar, analisar o papel do educador nesse processo lúdico, e ainda, compreender os benefícios que as atividades lúdicas proporcionam no âmbito escolar. “(...) Nas brincadeiras as crianças desenvolvem algumas capacidades importantes, tais como, a atenção, a imitação, a memória e a imaginação” (Lopes, 2006 p. 110).

A infância é uma etapa muito significativa na vida das crianças, pois nesta fase elas vivenciam experiências que contribuem para sua formação como sujeito. Durante este período, em geral, tem mais oportunidades de desfrutar de momentos de brincadeiras que atuam sobre o seu desenvolvimento. Reconhecer a infância e o brincar como importantes na vida das crianças torna-se relevante refletir sobre como está sendo vivida a infância, no que

Com base nessas informações várias problemáticas surgiram ao longo desse estudo que serviram para formular a pergunta problema desse estudo. Dentre os vários questionamentos, pode-se exemplificar alguns que são: Os jogos são considerados atividades lúdicas? É possível concretizar aprendizagem significativa através de atividades lúdicas? A ludicidade proporciona desenvolvimento lógico das atividades? Os alunos sentem-se motivados quando dispõem de aulas lúdicas? O estado lúdico pode avir de pequenas realizações, que nos dão prazer e alegrias? É importante formação docente baseada nos princípios lúdicos? O professor tem acesso ao material pedagógico? Através

da ludicidade é possível formar cidadãos conscientes e críticos de sua responsabilidade na sociedade? Todo jogo ou brincadeira pode ser considerado lúdico? Na relação aprendizagem e brincadeira, há ainda questões que precisam ser discutidas? A ludicidade é uma ferramenta de intervenção psicopedagógica que pode proporcionar melhor rendimento ao aluno? Quais são ferramentas lúdicas utilizadas pelos professores em suas aulas? Qual a importância da prática docente em relação ao brincar na Educação Infantil? Qual a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem das crianças do Ensino Infantil? Como as atividades lúdicas podem ser excelentes recursos pedagógicos no contexto da educação infantil?

Diante dessas perguntas de pesquisa surge a pergunta central que norteou esse estudo que visa saber: **Qual a importância das ferramentas lúdicas no processo de motivação e participação para o desenvolvimento de ensino/aprendizagem dos alunos da Educação Infantil?**

Como objetivo geral, o estudo propõe-se: Analisar a importância do lúdico como processo de motivação e participação para o desenvolvimento da aprendizagem das crianças da Educação Infantil. E como objetivos específicos: Identificar as ferramentas lúdicas que utilizam os professores diariamente em sala de aula. Verificar a importância da prática docente em relação ao brincar na Educação Infantil. Descrever a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem das crianças do Ensino Infantil. Descrever como as atividades lúdicas podem ser excelentes recursos pedagógicos no contexto da educação infantil.

Para isso foi realizada uma pesquisa descritiva com enfoque qualitativo. Como técnica de coleta de dados foi utilizada a observação participante e a entrevista em profundidade.

É necessário lembrar que durante o processo de aprendizagem da ludicidade na prática escolar, se origina a propagação de uma educação flexível direcionada para a qualidade e a significação de todo processo educativo, norteando aspectos e características que serão a chave principal para a aprendizagem do educando e sua inserção no meio social do qual faz parte. Essa inclusão visa, portanto, a flexibilização e dinamização das atividades realizadas ao longo de toda prática docente, oportunizando a eficácia e significação da aprendizagem.

Os principais teóricos consultados para esta pesquisa foram: Vygotsky, que discute aspectos da infância, destacando-se suas contribuições acerca do papel que o brinquedo desempenha, fazendo referência a sua capacidade de estruturar o funcionamento psíquico da criança; Paulo Freire diz que a criança traz consigo conhecimentos, hábitos, desejos, sonhos, sentimentos e medos, que precisam ser conhecidos e respeitados pelos educadores e educadoras.

O marco teórico está dividido em duas partes da seguinte forma:

Na primeira parte abordamos o lúdico como ferramenta facilitadora no processo de ensino aprendizagem, onde destacamos os principais teóricos que foram destaque nessa temática estabelecida por essa pesquisa como: Vygotsky, Piaget, Wallon, Paulo Freire. Nesse mesmo ponto retratamos o surgimento do lúdico abordando suas principais características e evolução ao longo dos tempos.

Já na segunda parte, apontamos a importância da ludicidade na formação da criança bem como, a importância da ludicidade e prática docente aplicada ao primeiro ciclo. Nesse ponto, procuramos ser coerente com a valorização da ludicidade embasados por importantes teóricos renomados no tema proposto.

1. O LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

Os estudos publicados no séc. XX apresentam a educação como direito de todos, sendo constituído em inúmeras leis em diferentes países. Em face de assinalada formalização surgiram educadores que passaram a analisar minuciosamente os processos de ensino e aprendizagem. Entre os maiores pesquisadores da temática ganharam maior destaque os conceitos de Piaget (1896 -1980) e Vygotsky (1896 - 1934). Jean William Fritz Piaget criou um domínio de investigação que cognominou epistemologia genética, ou seja, uma teoria do conhecimento focada no desenvolvimento natural da criança (Vygotsky, 2011).

Piaget como biólogo, psicólogo e epistemólogo, entendia que o pensamento atravessa quatro fases, desde o nascimento até o começo da adolescência, momento no qual a capacidade plena é alcançada. A grande contribuição de Jean Piaget foi estudar o raciocínio lógico-matemático, que atualmente é considerado fundamental na escola, mas que muitas vezes não pode ser ensinado, pois depende de uma estrutura de conhecimento da criança.

Em seus estudos Vygotsky defendia a utilização da atividade lúdica na Educação, já que o psicólogo é o pensador que traz essa modalidade para o campo educacional. Na concepção do proponente da Psicologia cultural-histórica, os jogos e as brincadeiras integram a história da humanidade como forma de subsistência (Vygotsky, 2011).

Para Jean Jacques Rousseau (1712-1778) a criança apresenta seu modo de ver, de pensar e de sentir que lhes são próprios, evidenciou que não se aprende nada senão por

meio de uma conquista ativa. “Não deis a vosso aluno nenhuma espécie de lição verbal: só da experiência ele deve receber” (Coura, 2005, p. 10).

Como podemos observar a citação do filósofo, teórico político, escritor e compositor autodidata suíço nos leva a refletir que a criança aprende mais facilmente com a concretização de experiências, contribuindo expressivamente no desenvolvimento de seus conhecimentos e vivências de uma forma descontraída, onde a vivência do seu cotidiano poderá ser uma divertida aprendizagem.

1.1. Os principais teóricos lúdicos

- **Piaget**

Quanto à contribuição em prol da história da psicologia e, em seguida, da educação e pedagogia, Piaget foi e continua sendo até hoje uma das celebridades e um dos mais importantes estudiosos da temática, principalmente em relação ao legado deixado pertinente à disciplina Psicologia da Educação. Jean William Fritz Piaget nasceu na cidade de Neuchâtel (Suíça) no dia de 9/08/1896 e faleceu na data de 17/9/1980.

O catedrático especializou-se em psicologia evolutiva e inclusive no estudo de epistemologia genética, além do mais, suas pesquisas a propósito de pedagogia revolucionaram o universo educacional, visto como derrubou múltiplas visões e teorias tradicionais ligadas ao processo de aprendizagem. O biólogo, psicólogo e epistemólogo suíço passou a residir na cidade de Zurique, Alemanha, no ano de 1918, onde trabalhou num laboratório de psicologia e concretizou seu estágio de psicopatologia em uma clínica psiquiátrica (Piaget, 1971).

Seus conceitos são facilmente identificados em meio às práxis pedagógicas em inúmeras escolas do mundo todo nos quais as suas teorias procuram inserir nos ambientes destinada ao aprendizado metodologia inovadora que tem como foco formar cidadãos conscientes de seus direitos, criadores e críticos. Conforme as teorias piagetianas, o docente não deve tão somente ensinar, todavia sim nortear os alunos no caminho da aprendizagem autônoma. Jean Piaget teve numerosos livros publicados como ao mesmo tempo citações impactantes que até a contemporaneidade é tempo de grandes momentos de reflexões na esfera educacional e na vida.

Em meio as suas pesquisas acerca do público infantil, Piaget constatou por meio de seus estudos de campo e observações de crianças que as mesmas não pensam como as pessoas adultas. Determinada descoberta induziu Jean Piaget a aconselhar às pessoas adultas que adotassem uma abordagem educacional diferenciada ao lidar com crianças (Piaget, 1971).

A teoria pedagógica tradicional que, naquela época, garantia que a mente de uma criança é vazia, aguardando ser preenchida por conhecimento. No ponto de vista de Jean Piaget, as crianças são ótimas construtoras ativas do conhecimento, diferentemente do que os adultos pensam, pois constantemente interagem com o mundo, criando e testando suas teorias, pois elas têm total capacidade de enfrentar e adaptar-se aos desafios por elas deparados. Piaget tem uma concepção única a respeito das crianças que convém como embasamento de muitas linhas educacionais hodiernas. Na verdade, suas contribuições para as áreas da Psicologia e Pedagogia são gigantescas.

O desenvolvimento do ser humano se estabelece, embasado em um contexto de relações interdependentes entre o sujeito conhecedor e o objeto a ser conhecido, o que abrange mecanismos muito complexos de entrelaçamento entre os fatores como a

maturação do organismo, a experiência vivenciada com objetos, o contexto social e especialmente a adaptação e a equilibração do organismo ao ambiente (Piaget, 1971).

Jean Piaget realizou pesquisas a respeito de as características do pensamento infantil com crianças francesas e paralelamente com deficientes mentais. Em 1921 escreveu suas primeiras teorias pedagógicas, além do mais, foi diretor do Instituto Jean-Jacques Rousseau na Suíça e em 1955 lecionou psicologia infantil na Universidade de Genebra, porém é imprescindível ressaltar que em 1923 divulgou suas primeiras descobertas importantes.

No meio de seus estudos, Jean Piaget (2015, p. 74), revela que o desenvolvimento da aprendizagem encontra-se diretamente relacionado, como refere a seguir:

A relação entre o desenvolvimento e aprendizagem está presente ainda que de forma implícita, em todas as diferentes teorias psicológicas, que se ocupam em estudar o comportamento, o pensamento ou psiquismo humano, mais que isso, as diversas combinações desses dois fenômenos condicionam posturas teórico-metodológicas muito distintas.

Como conseguimos perceber, tudo fica interligado, portanto, é de extrema relevância observar que o desenvolvimento e aprendizagem antes de ser de cunho psicológico são de natureza essencialmente epistemológica, apesar de na contemporaneidade ainda ser pouco difundido. Esse processo de aprendizagem permanece ligado definitivamente entre o sujeito e o objeto do conhecimento. É cogente aqui advertir que Jean Piaget começou a estudar o processo de desenvolvimento do pensamento e não a aprendizagem em si.

As teorias atuais explicam como funciona a aprendizagem por meio sustentação em fatores maturacionais, internos ao sujeito (inatíssimo) ou por intermédio da experiência adquirida em meio à sociedade (empirismo). A percepção de Jean Piaget a propósito de essa questão vinculou e transpôs ambas as posturas aludidas ao admitir a participação de

um terceiro fator: o sistema de equilíbrio, cuja natureza não é nem hereditária nem adquirida (Palangana, 2015).

Sendo assim, a criança nasce com a habilidade de experimentar seus esquemas de atividades adaptativas com determinada autonomia, do subjetivo e do imediato. Entretanto é preciso compreender que o aprendizado ocorreria mais rápida e eficazmente no momento em que fundamentada nas necessidades básicas da criança.

•Vygotsky

Lev Semenovich Vygotsky nasceu no ano de 1896 na cidade de Orsha, na Rússia, e faleceu na cidade de Moscou no ano de 1934, com somente 38 anos. Vygotsky formou-se em Direito, História e Filosofia nas Universidades de Moscou e A. L. Shanyavskii, simultaneamente (Vygotsky, 1998).

Realizando uma análise metódica das crianças, Lev Vygotsky averiguou que elas passam por similar processo, por volta de dois anos de idade, onde essas duas vertentes se unem originando a linguagem intelectual e o pensamento verbal. A partir daí o vocabulário da criança é enriquecido, uma vez que ela começa a questionar o que lhe atira fortemente a curiosidade, e sua linguagem e pensamento passam a ser internalizados.

Fundamentado em um estudo realizado com primatas Vygotsky notou que estes conseguem alcançar um nível em que podem solucionar problemas no seu entorno por intermédio da utilização de instrumentos. Diante de tal conjuntura percebe-se que existe uma inteligência prática em ação. À “Linguagem pré-intelectual”, é relacionado quando se descobriu que os primatas igualmente aos seres humanos usam assinaladas expressões faciais, gritos e urros como forma de comunicação, a isto o estudioso cognominou “Pensamento pré-verbal” (Vygotsky, 1998. P. 32).

Certa internalização acima descrita advém em três etapas distintas: Fala Social ou Exterior - no momento em que a comunicação compreende elementos do entorno da criança, e contém como intuito exclusivamente o diálogo aberto com as pessoas adultas; Fala Egocêntrica- Ocorre a partir do instante em que a criança não inclui como uma de suas prioridades ser ouvida pelo adulto, entretanto, por não saber expressar sua fala exclusivamente para si, expressa com altissonância; Fala Interior- Sobrevém depois de ser alcançada a potencialidade da reflexão.

Lev Vygotsky afirma que a palavra traz sempre um significado e um conceito. significado: é basicamente um fenômeno da linguagem. conceito: Constitui interações dentre os objetos e suas ações, fundando em sequência o fenômeno do pensamento, por exemplo, o lápis representaria o significado e tudo que o lápis é capaz de fazer, isto é, riscar constitui o conceito.

Realizando uma crítica ao ensino tradicional, Vygotsky alega que tal modalidade de ensino tem como escopo geral uma transmissão e recepção direta de conceitos, o que é totalmente ineficiente, sobretudo, por não formar um cidadão crítico e independente. No entendimento do teórico, o professor que fundamenta seu trabalho nessa passagem direta não alcançará resultados aceitáveis, ou seja, o máximo que irá conseguir são educandos que reproduzem só o que foi aprendido sem que aconteça uma internalização do conceito empregado, o que acaba por configurar um processo de aprendizagem completamente vazio e sem qualquer significado para a vida do indivíduo (Vygotsky, 1998).

Lev Vygotsky assegura que o bom ensino é aquele que embasa as suas intervenções levando em consideração que o sujeito está em fase de maturação, ou seja, o que se encontra na ZDP. As atividades adequadas como foco na aprendizagem das crianças são geralmente as que trabalham com os aprendizados ainda não integralmente conquistados pelos educandos.

Os estudos desempenhados por Lev Vygotsky reconhecem o valor do desenvolvimento para o aprendizado da criança em idade escolar e que a sua interconexão com este é de interdependência, ou seja, o processo de aprendizagem necessita de determinado grau de maturidade do desenvolvimento e, de modo inclusivo, conduz este para o seu avanço (Vygotsky, 1998).

Mais uma conclusão obtida em meio aos estudos do de Vygotsky se refere à importância conferida às interações sociais no processo de formação de cada indivíduo envolvido no processo, em que está claro que os processos psicológicos da criança são intersíquicos. Como já salientado, este pesquisador afirma que o caminho do objeto até a criança e desta até o objeto passa através de outra pessoa.

A ajuda de uma pessoa adulta, invisivelmente presente é algo que, nos múltiplos estudos de Lev Vygotsky, corrobora a sua relevância quanto à constituição de conceitos por parte da criança. A intervenção de uma pessoa com mais experiência leva os educandos a um patamar mais elevado de aprendizagem, visto como a relação recíproca com este possibilita o contato prematuro com a solução de problemas do dia a dia. Além disso, é somente por meio da relação direta com o adulto/educador que se consegue identificar a ZDP de um indivíduo (Vygotsky, 1998).

A interação entre ensinante e aprendente não deve ser uma interação onde prevaleça a imposição, todavia sim uma relação de cooperação, de respeito e que priorize o crescimento, ou seja, o educando deve ser visto como sujeito interativo no seu processo de construção de conhecimento.

O professor será o sustentáculo, ou alavanca para que o aprendizado da criança seja elevado a um conhecimento novo e satisfatório, porém para tanto o educador precisa interferir na Zona de Desenvolvimento Proximal do educando no desígnio de empregar determinada metodologia. No entendimento de Lev Vygotsky (1998) a metodologia

implementada obteve sucesso, pois se tornou possível por intermédio da linguagem, da relação dialética entre os sujeitos da ação (docente e educando) no âmbito educacional.

As ideias primordiais de Vygotsky apreendidas no contexto educacional nos possibilitam entender a instituição escolar como o ambiente em que existe intencionalidade na intervenção pedagógica contingente e que isso facilita os processos de ensino e aprendizagem. Nesse intervalo de tempo, o docente interfere objetiva, propositada e diretamente na ZDP.

O educando é intuído pelos especialistas em educação como sujeito que aprende os valores, linguagem e adquire o conhecimento em meio ao grupo social de que faz parte, gerado por meio da influência mútua com o próximo, no caso em específico, o educador. Ao aludir-se a determinada hipótese o catedrático assevera que o processo de aprendizagem é visto como um processo meramente externo que não está envolvido ativamente no desenvolvimento mental do educando (Vygotsky, 2010).

- **Henri Wallon**

Henri Paul Hyacinthe Wallon, médico, psicólogo, filósofo e político francês, descobriu com suas pesquisas que as crianças possuem o corpo e emoções e não somente “crânio” quando em ambiente de sala de aula, além do mais, sua teoria pedagógica articula que o desenvolvimento da inteligência (do raciocínio) implica muito mais que uma complexa “massa craniana”. Henri Wallon foi o pioneiro no que se refere a destacar a importância não apenas do corpo da criança, todavia ao mesmo tempo de suas emoções no âmbito da sala de aula. O autor em sua concepção define a criança como um ser social desde a hora do nascimento e também que a mesma roga por processos afetivos (conscientes e inconscientes) por intermédio das emoções (Maluf, 2014).

Diante de tal conjuntura o mesmo pesquisador vê a criança como ser dotado de emoções, afetividade, movimentos, espaço físico e movimento, elementos esses que se encontram no mesmo espaço e, muitas vezes, om foco na eliminação de barreiras didáticas e da vida, incluindo em apontado contexto os alunos com deficiências comprovadas.

Wallon, além disso, avalia o calor humano (afetividade) como elemento essencial para o desenvolvimento cognitivo de qualquer pessoa, uma vez que, é por meio dela que a criança consegue se expressar, ou seja, vai revelando suas vontades e desejos. De modo inclusivo, quanto ao seu desenvolvimento físico, a criança de um modo geral vai despontando tanto suas características físicas e quanto psicológicas.

Durante suas pesquisas Henri Wallon embasou sua tese em elementos básicos que se inter-relacionam à afetividade, ou seja, movimentos, inteligência e a formação do eu enquanto ser humano e cidadão (Maluf, 2014):

Movimento: depende basicamente da organização dos ambientes para as crianças de movimentarem e se expandirem.

Inteligência: é a faculdade de pensar, de ver, ou conhecer as coisas e seus elementos, e as relações que elas têm entre si.

Eu como pessoa: depende necessariamente do, para referência ou para ser negado, principalmente a partir do momento em que a criança começa a viver a chamada crise de oposição, em que a negação do outro funciona como uma espécie de instrumento da descoberta de si mesmas (p. 15)

Prontamente, chega-se à conclusão, na apreciação do estudioso, que o conhecimento se define em função do emocional cognitivo e do social. Conseqüentemente, a formação da criança se estabelece e é influenciada a partir do meio no qual ela está inserida e do tipo de sociedade que se desejam formar futuramente. Vale à pena aqui

ênfatisar que o ambiente propício configura na prática um agente de supremo valor na vida e formação da criança.

Na opinião de Wallon, toda atividade que envolve crianças deve ser lúdica e ao introduzirmos uma nova atividade a primeira etapa consiste em incentivar, provocar, tudo isso antes de dar um caráter instrumental. A atividade conseqüentemente deve ser desenvolvida em forma de brincadeiras e jogos dirigidos, porém havendo sempre a necessidade de deixar a criança livre para brincar, manusear, experimentar, descobrir o novo, etc., (Wallon, 2004).

As brincadeiras representam no mundo real atividades constitucionais para as crianças e são importantes em todos os aspectos de sua formação, já que sua personalidade começa a se solidificar no ato de brincar, onde estão inseridas relevantes funções, capazes de ajudar a criança no seu desenvolvimento, no seu aprendizado e na influência mútua com o ambiente onde interage responsável pela construção de sua identidade, observando também que a criança dedica a maior parte do seu tempo ao brincar.

É por intermédio das brincadeiras que o educador pode analisar em minúcias o desenvolvimento das crianças, registrando suas capacidades sociais, afetivas e emocionais. Compete ao ensinante otimizar situações de brincadeiras que se desenvolvam de forma diversificada na aceção de permitir a livre escolha das crianças (Wallon, 2004).

No momento em que a criança brinca, ela se apropria de suas potencialidades, constrói o seu próprio mundo, aprende a agir, estimula sua capacidade criadora, fica mais confiante e passa a tomar iniciativas, propiciando deste modo seu desenvolvimento e conhecimento de si mesmo. É por intermédio das brincadeiras e dinâmicas que o educador consegue observar perfeitamente o desenvolvimento de seus alunos, fazendo anotações sobre seus recursos e capacidades sociais, motoras, afetivas, físicas, cognitivas, emocionais, intuitivas, dentre outras habilidades. Incumbe a supramencionado profissional

organizar ocasiões de brincadeiras que sejam desenvolvidas de maneira diversificada no escopo de consentir a seleção por parte das crianças.

- **Paulo Freire**

Quanto à pedagogia freiriana, o próprio teórico define o professor como democrático, ou seja, o verdadeiro educador não pode largar mão de seu dever de, no seu trabalho, valorizar a capacidade crítica do aluno, sua curiosidade e sua insubmissão. Um de seus papéis principais é trabalhar com os aprendizes a rigorosidade sistemática com que devem se “aproximar” dos objetos cognoscíveis.

Na compreensão de Paulo Freire (2016, p. 31) o pensar considerado correto é explicado nas conseqüentes palavras:

Pensar certo, do ponto de vista do professor, tanto implica o respeito ao senso comum no processo de sua necessária superação quanto ao respeito e o estímulo à capacidade criadora do educando, implica o compromisso da educadora com a consciência crítica do educando, cuja” promoção” da ingenuidade não se faz automaticamente.

Portanto, chega-se à conclusão que o pensar impecavelmente, impõe ao educando, docente, ou inclusive à instituição escolar, o dever de não apenas respeitar os saberes que as crianças trazem consigo, mas também os das classes populares que chegam a ela. Supracitado fato evidencia que o conhecimento prático do professor juntamente com o respeito ao conhecimento previamente adquirido do educando é de vital importância para dar continuidade na formação do mesmo na escola.

O docente que não respeita a curiosidade do aluno, a sua preferência estética, a sua inquietação, o seu modo de falar ou se expressar, com rigor e precisão, a sua sintaxe e sua

prosódia, por isso que, o profissional docente que faz ironia a qualquer característica do educando, que o minimiza, que exige que “ele se ponha em seu lugar”, ao mais simples sinal de sua rebeldia legítima, tanto quanto o educador que se exime do cumprimento de seu dever, de preconizar limites à liberdade do aprendente, que se furta ao dever de ensinar (Freire, 2016).

Em diferentes termos, o Paulo Freire, revela que devemos lutar contra esse tipo de agressão verbal, por demasiadas ocasiões silenciosa que até a atualidade ocorre e exigir ser respeitado dentro de seus direitos. O homem por excelência é machista, racista, classista, um transgressor da raça humana, porém não podemos dar o direito a outro da mesma espécie para nos subjugar, principalmente porque não respeita as diferenças.

O ensinar demanda que o professor tenha o bom senso, prudência, visto como é de extrema importância no processo de avaliação, mesmo porque é por meio dele que irei me guiar em no sentido de ser ou não rigorosa ao chamar atenção de um educando. Não é necessário conhecimento de um educador especialista em Ética no sentido de saber distinguir o bem do mal, além de saber o que é certo ou errado, o que é permitido ou proibido dentro de um determinado grupo ou sociedade. O bom senso começa comigo, para que posteriormente seja aplicado na outra pessoa com quem convivo cotidianamente, caso contrário será praticamente impossível apresentar competência e habilidade para conseguir julgar o próximo (Freire, 2016).

1.2. O surgimento do lúdico

Para definir a palavra ou termo “*lúdico*”, recorreremos aos diversos autores como (Almeida, 2008 apud Silva, 2011), que relata sua origem no latim (*ludus*) e quer dizer

brincar através dos jogos. As atividades lúdicas podem quadrar como instrumento estimulador no ensino da matemática.

Por meio de seus estudos garante que o termo *lúdico* tem origem no latim (*ludus*) e quer dizer brincar, neste brincar fica compreendido jogos, brinquedos e brincadeiras e é coerente também, a conduta daquele que participa do jogo, que brinca e se diverte do mesmo modo que, a música, a literatura, o teatro, as dramatizações, igualmente são consideradas manifestações do lúdico. Diante de tal questão, percebe-se que o lúdico pode e deve ser aproveitado como um instrumento capital de natureza subjetiva em meio à prática pedagógica do professor de Educação em âmbito educacional (Costa, 2005).

Portanto, o pesquisador nos revela que a ludicidade vem unicamente para contribuir com o professor, uma vez que por meio dela se pode educar com criatividade, dinamicidade e responsabilidade desvendando formas convenientes e descontraídas a fim de serem trabalhadas segundo a realidade vivenciada por cada aprendiz.

Diferentes pesquisadores científicos, além disso, evidenciaram que o termo “lúdico” se origina do latim “*ludus*” que na língua portuguesa quer dizer “brincar”. Dentro do contexto do brincar pode ser incluso os jogos, brinquedos e passatempos, todavia com inclusão é constatada uma relatividade na conduta daquele que joga, brinca e se diverte. A ludicidade apresenta como uma de suas características a função educativa do jogo, a qual por sua vez favorece a aprendizagem do sujeito, aprimorando seu conhecimento, sua experiência de vida e sua compreensão de mundo (Castagini e Baby, 2015).

Para Kishimoto (2015, p. 25), existe uma cultura lúdica onde:

A cultura lúdica é antes de tudo um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível”. Também possui esquemas de brincadeiras para distingui-los das regras *stricto sensu*. “Trata-se de regras vagas, de

estruturas gerais e precisas que permitem organizar jogos de imitação ou de ficção.

Sendo assim, entende-se o quanto é relevante desde cedo iniciar uma preparação no escopo de que a criança aprenda a se defender na atual conjuntura social onde convive com os demais, podendo ser ensinada por intermédio de jogos, brincadeiras, atividades lúdicas distintas, divertidas e fecundas.

O brincar induz a criança a ficar progressivamente mais flexível e a procurar alternativas de ação. Uma vez que enquanto a criança brinca concentra sua atenção na atividade em si e não em seus resultados e efeitos. Consentir brincar às crianças sempre que possível e necessário consiste em um trabalho de suma importância a ser realizado pelo professor (Vygotsky, 1984).

Essas mudanças acontecidas no meio social têm demandado uma reformam no ensino, sendo o docente o responsável direto por estas mudanças e também do desenvolvimento do discente, portanto, suas funções têm crescido, como o cuidado, mediação de conflitos e a instrução.

O lúdico está completamente ligado às brincadeiras, todavia desenvolvidas como metodologia de aprendizagem, as quais oportunizam ao educando a interação consigo mesmo e com o mundo ao seu redor, trazendo benefícios incontestáveis (Kishimoto, 2002).

Entende-se que o compromisso e a preocupação com o desenvolvimento racional dos alunos já existiam nos tempos dos grandes filósofos e matemáticos do período clássico da Grécia Antiga, como Platão e Aristóteles, os quais defendiam o uso de jogos como método de ensino.

Quando vemos uma criança de faz de conta sentimo-nos atraídos pelas representações que ela desenvolve. A primeira impressão que nos causa é que as cenas de

desenvolvem de maneira de deixar dúvida do significado que os objetos assumem dentro do contexto (Kishimoto, 2011).

As ideias de Platão e Aristóteles na introdução das atividades lúdicas na educação caiu por terra, ou com inclusão, foram totalmente ignoradas, entretanto não somente elas como toda a sociedade foi reprimida na era medieval devido à imposição da igreja. De tal modo, o processo de introdução da brincadeira no cotidiano da escola em termos de Educação se deu graças o educador alemão Froebel (1782-1852), que considerava as brincadeiras como primeiro recurso para aprendizagem, além de uma diversão e forma divertida de criar representações do mundo concreto para entendê-lo (Fujishima, 2009) .

De acordo com o mesmo autor, as canções e jogos para educar sensações, emoções e brinquedos pedagógicos destacando sempre a importância da atividade manual e também apoiou uma proposta educacional que abrangia atividades de cooperação e o jogo, percebidos por ele como a origem da atividade mental.

A educação lúdica, além de contribuir e influenciar no desenvolvimento mental e intelectual da criança tanto em sua autonomia como na criatividade, além de propiciar um crescimento feliz e saudável, prolongando por toda a vida uma evolução espiritual. O ensino, por meio da ludicidade passou a ser um excelente recurso pedagógico, uma vez que após sua implementação, o ensinante leva ao seu aprendiz a alegria e o divertimento ao ser ensinado brincando (Poletto, 2005).

O mesmo autor relata que na atualidade, existem hoje três teorias psicológicas de valor supremo as quais dão totais subsídios para o estudo do brincar, ou seja, o sócio histórico de Vygotsky, a cognitiva de Jean Piaget e a teoria psicanalítica de Winnicott.

O lúdico, incluindo o ato de brincar já é vivenciado desde a antiguidade e vem evoluindo com o passar dos tempos, nas diversas culturas existentes. Oliveira (2012) em seus estudos entende que existem referências dessa prática desde o século I d.C. Na Grécia

Antiga, Platão foi o sistematizador do jogo, inserindo a brincadeira nessa época, pois ele considerava ambas as atividades importantes para a prática das crianças, devido ao valor educativo que tinha que ser dado, para elaboração de aprendizagens e formação do caráter e personalidade.

Carlos Magno, em seu reinado datado de 742 a 812, construiu um centro de ensino no qual o filósofo e pedagogo Alcuino e outros educadores medievais como: Pertus, Alfonsus, Rosevita, de Gandersheim e Alfonso, utilizaram-se também do lúdico, incluindo a brincadeira, o teatro e a fábula com caráter educativo para o incentivo à aprendizagem. Nos tempos modernos a partir do século XVI, com o início do movimento Humanista, os colégios jesuítas, percebem o valor educativo dos jogos e brincadeiras e os introduzem em sua prática pedagógica para desenvolver as aprendizagens através das diversas disciplinas do currículo da época.

Na França, Luís XIII já utilizava em sua infância brincadeiras como o cata-vento, o pião e outros. Também as crianças do Oriente e Ocidente se utilizavam das mesmas brincadeiras com a diferença de contextos de cada região. Essa crescente evolução protagoniza no século XVIII a popularização dos jogos educativos.

Kishimoto (2015, p. 39), em suas considerações relata:

[...] Abre-se assim, um espaço propício ao nascimento da psicologia infantil, que desabrocha no século XX, com a produção de pesquisas e teorias que discutem a importância do ato de brincar para a construção de representações infantis. Estudos e pesquisas de caráter psicogenético, encabeçados por Piaget, Bruner, Vygotsky, entre outros [...].

Mas, nem sempre o brincar fora visto como importante para o processo educacional, na Europa Ocidental quando se iniciou a educação infantil nessas escolas, ainda no século XVIII e XIX, a igreja acreditava que as crianças deviam apenas serem instruídas por doutrinas religiosas. Contudo, alguns autores educadores, como Comenius, Rousseau, e os primeiros reformadores sociais e também educadores como Owen, Pestalozzi, Froebel e Montessori, começaram a introduzir o ato de brincar como sendo importante para o desenvolvimento da criança, sem a utilização do pensamento escolástico. Esses avanços ocorreram de maneira paulatina, revezando por momentos negativos e positivos, porque na cultura de cada povo as crianças tinham seu valor ou não, mas sempre participando de um contexto social. Na educação infantil as mudanças significativas passaram a ocorrer com mais intensidade a partir do século XX.

Segundo Oliveira (2012, p.28) “Uma atitude ainda mais positiva em relação ao valor de brincar [...] ganhou destaque no século XX, especialmente no período de 1930 a 1970 [...]”. Nesse período, iniciou-se uma outra visão de pensamentos, no qual os educadores acreditavam que o brincar trazia benefícios sociais e cognitivos para a criança. Singer e Smilansky (1973 apud Oliveira 2012) nessa diferente compreensão respeitavam o brincar de cada criança em sua espontaneidade, fazendo-os crescer como pessoa sem ter um direcionamento pré-determinado pelo adulto, pois estes não relacionavam o ato de brincar como algo propulsor de aprendizagens, precisando então, segundo os autores de uma estruturação para um brincar com o sentido de formação pessoal. Toda essa conjuntura aberta às inovações, ruma para um processo de amadurecimento da teorização de práticas para a educação infantil, relacionados a jogos e brincadeiras.

No Brasil, de acordo com as palavras de Kishimoto (2015, p.41) esse processo de valorização do jogo, [...] chega a nosso país na década de 80, com o advento das brinquedotecas [...]. No final da referida década, ocorre à promulgação do texto

constitucional em 1988, consolidando em seu teor o amparo às crianças, no que diz respeito à educação e ao lazer, bem como outros direitos sociais descritos no art.227. Outro grande avanço para as crianças, já na década de 90 corresponde à institucionalização do Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA/90, que também outorga direito e deveres, na educação, esporte, cultura e lazer. Com a aprovação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDBEN/96, a Educação Infantil passa a ser legalizada e regulamentada, dando consistência no que determina a Constituição Federal para esse nível de ensino. Através dessas inovações a Educação Infantil passa a adquirir maior importância. As leis evidenciam um conjunto de princípios que devem garantir o respeito a elas no que concerne às características de sua infância, inclusive o ato de brincar que sempre disputou espaço com o trabalho infantil. Apesar desses progressos, com a implementação de portarias e resoluções, as práticas educacionais para essa modalidade de ensino, ainda não são efetivadas como prescreve a LDBEN.

Várias são as vertentes do uso e importância da brincadeira para o desenvolvimento de aprendizagens e convívio entre as crianças. Esses pensamentos ao longo da história vieram complementando-se, trazendo inúmeros benefícios, mudando a visão equivocada que se tinha sobre a natureza infantil, enfatizando assim, os aspectos bi psicológicos e sociais. Kishimoto (1993) escreve que essas ideias vêm desde o tempo de Sócrates na Grécia, de Montaigne na Renascença (1533-1592), de Comenio (1592-1671), Pestalozzi (1746-1827), Froebel (1782-1852), Montessori (1870-1952), Freinet (1960), Vygotsky (1977), Paulo Freire (1977) e Piaget (1987).

De acordo com o pensamento de Montaigne as crianças por serem muito curiosas, exploram as coisas ao seu redor, sendo essa vontade um incentivo para seu crescimento pessoal. Comenio, já entende que a criança se desenvolve brincando naturalmente, através de sua intuição e auto atividade. Paralelamente a esse método, Rousseau, também defendeu

a ação natural, no qual o exercício dos sentidos propunha aprendizagens no decorrer de sua utilização. Com esse propósito, as crianças aprendiam brincando ao utilizar-se de suas funções psicofisiológicas. Em sua produção intelectual Pestalozzi afirma que jogar inserindo-se nesse campo a brincadeira, origina um forte laço de cooperação, criando assim, um senso de responsabilidade à medida que vão se desenvolvendo as leis definidas. Nessa relação à criança vai conseguindo extravasar do interior para o exterior seu potencial até chegar à sensatez.

Para confirmar essa concepção, Oliveira (2012, p.29) afirma que:

O desenvolvimento é orgânico, sendo que a criança se desenvolve por leis definidas; os poderes infantis brotam de dentro para fora; os poderes inatos, uma vez despertados lutam para se desenvolver até a sensatez; a gradação deve ser respeitada; o método de seguir a natureza [...].

Com o surgimento do jardim de infância Froebel introduziu o brincar para educar e desenvolver a criança e que os verdadeiros momentos provêm de atividades espontâneas, mas com orientação. De acordo com seu entendimento, o brinquedo tem grande importância para Educação Infantil, pois o mesmo incentiva o estado de ânimo para satisfazer as múltiplas necessidades orgânicas e intelectuais, sempre partindo dos interesses dos alunos.

Kishimoto (2015, p.103) relata que: “os jardins de infância froebelianos incluem jogos nos quais se permite às crianças uma livre exploração [...] nos quais há uma clara cobrança nos conteúdos a adquirir”.

O método Montessori completou as ideias de Froebel, desenvolvendo os jogos sensoriais e motores, conduzidos para a educação infantil com muita relevância para a contemporaneidade. Gonçalves (2012, p.3) expõe que:

Montessori acredita que toda criança nasce com sensibilidade e potencialidade precisando ser estimulada adequadamente através do ambiente exterior, para que possa favorecer atividades espontâneas, concentradas, auto conectivas, contribuindo assim para a liberdade, independência e desenvolvimento intelectual das crianças.

Esse potencial evidenciado por Montessori (1870 apud Kishimoto, 2015) resulta numa pedagogia que enxerga uma nova criança, aonde sua formação vai ocorrendo de maneira regular sem prejudicar seu autodesenvolvimento. De acordo com o pensamento de Piaget (1987 apud Kishimoto, 2015), o jogo, no qual também está imbuída à brincadeira, convergem para o estímulo de enriquecimento e desenvolvimento intelectual da criança que sempre está em condições de desenvolver aprendizagens. Piaget entende que à medida que as crianças vão progredindo elas têm a capacidade de realizar atividades mais significativas, através das quais as adaptações vão ocorrendo conforme a necessidade.

Freinet (1960 apud Kishimoto, 2015) apesar de reconhecer as atividades lúdicas como essenciais ao desenvolvimento da criança, considera que o adulto ao exercitar suas habilidades com referência a ludicidade possibilita a aprendizagem para as crianças. Percebe-se nesse pensamento que as estratégias apresentadas nessa concepção para o ato de aprender de forma educativa, ocorrem de fora para dentro.

Paulo Freire, um educador muito importante nesse processo, pensador da educação como prática de liberdade, relaciona a seriedade e o prazer ao trabalho de forma interligada, visando uma dimensão política para a consciência crítica, mostrando que o brincar, também está relacionado ao cotidiano do adulto, que segundo este autor, produz melhor suas atividades em exercício.

Confirmando ainda seu pensamento, Freire (2010, p.9) diz:

[...] estudar é, realmente, um trabalho difícil, que exige trabalho intelectual que não se ganha, se não praticando, dá ao trabalho (ato de estudar) a significação lúdica, pois ninguém se atiraria a uma atividade eminentemente séria e penosa se não tivesse o mínimo de prazer, satisfação e predisposição para isso.

A função da brincadeira no desenvolvimento infantil para Vygotsky, tem grande relevância, mas não é o fator primordial que efetive a progressão da criança, é também uma ajuda necessária ao ensino sistemático, para o desencadeamento das funções superiores como a influência da zona de desenvolvimento proximal. Para a internalização de aprendizagens significativas. Segundo este autor, nas palavras de Rego (2011, p.80) “O brinquedo, apesar de não ser o aspecto predominante da infância, exerce uma enorme influência no desenvolvimento infantil”.

Para Almeida (2013, p.37 e 38):

O brinquedo faz parte da vida da criança, simboliza a relação pensamento-ação e torna possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação. O mundo do brinquedo é um mundo composto, que representa o apego, a imitação, a representação e faz parte da vontade de crescer e desenvolver-se. Ao brincar com as bonecas a criança descarrega seus sentimentos, exprime suas necessidades de afeto. Faz do brinquedo a representação, constituindo uma autêntica atividade do pensamento.

De acordo com o autor, o brinquedo está inserido no cotidiano da criança. Uma vez que estimula nela, o pensamento-ação, desenvolvendo o uso da fala e de sua fantasia, ajudando no seu desenvolvimento tanto cognitivo quanto a crescimento.

O termo “Brinquedo” conforme o entendimento de Vygotsky (2003 apud Santos 2014) dentro de um significado amplo corresponde à própria atividade a ser desenvolvida,

ao ato puro de brincar, embora ele também analise outras modalidades como os jogos de papéis. Através do brinquedo, a criança tem a liberdade para executar as ações, de forma imaginária, visto que a própria criança vai dando os significados aos objetos que está em contato. A imaginação, nessa concepção, de acordo com a linha sociointeracionista é uma maneira de funcionamento psicológica, particularmente humana, a partir de certa idade da criança que não é possível estar presente nos animais.

Na fase da Pré-Escola Vygotsky (2007 apud Ferreira 2011) enxerga o brinquedo como uma força que possibilita a criança atuar numa esfera cognitiva mais complexa e que depende de motivações internas. Nessa etapa, a criança já começa a distinguir os campos de significado e da visão. As ideias, agora começam a fluir e ganhar maior relevância. A imaginação através de objetos passa a ser diferenciada, ganhando em novo conceito e entendimento das crianças que passam a relacionar as brincadeiras com a vida real, e a brincadeira representa o elo entre a ação do fazer imaginário, com o mundo dos adultos que já dominam atividades que as crianças ainda não dominam, mas se fazem projetar nos objetos que usam quando estão brincando.

Esse processo esclarece que apesar da distância latente entre o comportamento da vida real e o comportamento do brinquedo, podem promover a progressão de zonas de desenvolvimentos proximais para que o mundo da criança seja reconstruído a todo o momento quando se está brincando.

Na concepção de Almeida (2013, p.56):

Brincar é meio de expressão, é forma de integrar-se ao ambiente que o cerca. Através das atividades lúdicas a criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas de conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras. No convívio com outras crianças aprende a dar e recebe ordens, a esperar sua vez de brincar, a emprestar e

tomar como empréstimo o seu brinquedo, a compartilhar momentos bons e ruins, a fazer amigos, a ter tolerância e respeito, enfim, a criança desenvolve a sociabilidade.

Segundo o autor a brincadeira é uma ferramenta de comunicação, na qual envolve todos os participantes do contexto escolar. Com o uso do lúdico a criança interage no desenvolvimento cognitivo, motor e social, exercitando o corpo e a mente, e despertando para as atividades propostas.

Segundo o RCNEI (Brasil, 1998, p. 58) deve-se valorizar atividades lúdicas na educação infantil, visto que “as crianças podem incorporar em suas brincadeiras conhecimentos que foram construindo”. Ainda se observa no RCNEI a valorização do brinquedo, entendidos como:

Componentes ativos do processo educacional que refletem a concepção de educação assumida pela instituição. Constituem-se em poderosos auxiliares da aprendizagem. Sua presença desponta como um dos indicadores importantes para a definição de práticas educativas de qualidade em instituição de educação infantil. (Brasil, 1998, p.67. v. 1).

1.3. Teorias sócia histórica no lúdico

No campo das publicações acadêmicas a perspectiva interacionista (que fundamenta a teoria sócia histórica) orienta a maioria das pesquisas científicas que abordam o brincar. O brincar não pode ser definido simplesmente como uma tarefa que dá prazer à criança, pois algumas experiências na vida podem proporcionar um prazer ainda mais intenso, dependendo do resultado desta atividade, apesar de que vale à pena aqui

ênfatisar que o brincar oferece a ela a oportunidade de testar situações da *vida real* (Vygotsky, 1998).

O brinquedo, por seu turno, induz a criança a projetar um mundo de desejos realizáveis por intermédio da imaginação. Por esses termos, é evidente que o brinquedo permite uma situação imaginária. O brinquedo exerce múltiplas funções no desenvolvimento da criança, como: o preenchimento de suas necessidades, o envolvimento em um mundo imaginário, o desenvolvimento de sua esfera cognitiva e o provimento de um estágio de transição entre o pensamento e o objeto real.

No entendimento da escrita do autor as brincadeiras criam as Zona de desenvolvimento proximal (ZDP) ¹, que é à separação entre o *nível de desenvolvimento real* (habilidade da criança de sobrepujar um obstáculo sem qualquer ajuda) e o nível de desenvolvimento potencial (habilidade de resolução de um problema sob o norteamento de uma pessoa adulta ou com a ajuda de outro colega) (Vygotsky, 1998).

As ZDP e intervenções educativas proporcionam ganhos qualitativos no desenvolvimento de qualquer criança e, conseqüentemente, a brincadeira surge como um caminho de transição para níveis mais superiores de desenvolvimento. No momento em que brincam coletivamente, as crianças criam conjecturas, melhoram substancialmente a capacidade de imaginação, estabelecem vínculos e organizam regras de convivência (Vygotsky, 1998).

Os brinquedos para (Vygotsky, 1998 apud Francisco, 2011, p.12) tem um grande significado:

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade,

além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento.

A brincadeira livre, mesmo sendo não estruturada, possui regras as quais norteiam o comportamento e atitudes das crianças em certas situações. Ademais, apontadas regras, criadas entre os educandos, podem, até mesmo, caracterizar brincadeiras de gênero na concepção de (Cordazzo e Vieira, 2008).

1.4. Teorias cognitivas no lúdico

Quando o assunto é a teoria cognitiva, reportamos ao escritor Bomtempo (2011) que traz com um dos seus mais importantes pioneiros, o psicólogo suíço Jean Piaget, avaliado até os dias de hoje como um dos mais importantes pensadores do século XX. As pesquisas do estudioso estão centradas, principalmente, no desenvolvimento cognitivo, mesmo porque a teoria piagetiana não coloca em pauta a brincadeira em si, ainda que em seus estudos esta ganhe significativa importância.

Para Piaget, em sua teoria, não outorga à brincadeira uma conceituação específica, sendo apreendida como uma ação assimiladora e surgindo em seu texto como forma de expressão de comportamento, que é dotada tanto de propriedades metafóricas como espontâneas. Jean Piaget toma a brincadeira baseando-se no conteúdo da inteligência, como processo de assimilação automático, à semelhança da aprendizagem.

No momento em que a criança brinca, ela assimila o mundo da sua maneira, não existindo por parte dela nenhum compromisso com a realidade. A interação com o objeto físico não é influenciada por sua natureza, porém sim da função que a criança lhe conferiu

(jogo simbólico), mesmo porque, primeiramente, o jogo se oferece solitário, passando para o estágio da representação de papéis, tais como o brincar de mãe, de médico, vestindo e desvestindo bonecas, de casinha, dentre outros. O brinquedo e a ação de brincar, nesse aspecto, formam vínculos interessantes na construção do conhecimento, neste momento, o sujeito por meio da simbolização internaliza sua realidade (Bomtempo, 2011).

1.5. Teoria psicanalítica no lúdico

A teoria psicanalítica, o brincar é influenciado por demandas de natureza inconsciente, sendo abrangida, de modo inclusivo, uma metodologia de intervenção clínica no trabalho com crianças. Comumente, para a psicanálise o brincar é percebido como uma forma de expressão, de comunicação, da criança, que demonstra capacidade, ao brincar, de manifestar questões inconscientes, que na fase em que se encontram ainda não têm condições de se expressar por meio de palavras (Vygotsky, 2011).

Já para Freud, o pai da psicanálise, naquela época já proferia que a criança brinca dinamicamente com aquilo que ela vivencia de maneira passiva. Por constatar tal fato, entende-se que a interpretação do brincar da criança é relevante, o que pode, por exemplo, comprovar uma ansiedade de separação, característica da infância, é exatamente o que irá fundamentar a intervenção clínica por parte do psicanalista. Por esse motivo, na visão da psicanálise, o brincar é um facilitador do diálogo, oportunizando experiências inéditas de desintegração e integração do cliente (Freud, 1990).

No ponto de vista de Freud, o sujeito necessita em princípio encontrar um ambiente propício com o fim de atuar no mundo real, que é propiciado por meio dos contatos iniciais com a ludicidade, grande laboratório para o desenvolvimento integral da criança. O ambiente ideal acima mencionado é o mesmo que o pediatra e psicanalista inglês titulam

de espaço potencial, é o espaço do imaginário, do jogo, que é preenchido, primeiramente, por um objeto transicional.

É pertinente a um ambiente favorável quanto ao desenvolvimento da capacidade criadora, onde a criança agrupa e canaliza todos os recursos disponíveis na constituição de sua personalidade autônoma, alguma coisa que unicamente pode ocorrer no espaço em que é realizada efetivamente a brincadeira, meio em que é aceita apesar de seus anseios e limitações (Freud, 1990).

Luckesi (2017, p. 6) garante que a característica principal da atividade lúdica é que a mesma garante ao sujeito que a vivencia, uma percepção de liberdade, o que exige simultaneamente um estado de plenitude e de entrega total para apontada experiência.

[...] quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisa semelhante. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica.

Luckesi aborda a ludicidade como um estado interno de vivência plena naquilo que o sujeito concretiza. Percebe-se que o estado pleno é diferente do prazer em estado puro, além disso, isto abrange os polos dialéticos: prazer/desprazer, tensão/distensão.

O professor Cipriano Carlos Luckesi, em meio aos seus estudos, aborda o conceito mantendo o foco na subjetividade do indivíduo, pautando-se na psicologia e, mais particularmente, na psicanálise. A ludicidade a estados de consciência apoiados na experiência vivenciadas por meio de atividades lúdicas, compendiando-os em dois modelos principais: estado de consciência focado e estado de consciência ampliado.

As atividades lúdicas, por assegurar experiências globais, abrem a possibilidade de igualmente promover o acesso a sentimentos mais intensos, inconscientes, transformando-se em um diretriz a ser seguida no que diz respeito ao desenvolvimento pleno da pessoa, isto é, poço de possibilidades biológicas e afetivas. A experiência única da ludicidade possibilitará, do mesmo modo, integrar níveis de consciência dos mais sutis, estabelecendo expediente ou modo viável de prevenir neuroses futuras, tanto no contexto da sala de aula como no contexto terapêutico. Ou seja, as práticas lúdicas no contexto pedagógico servem como recursos de formação e ao mesmo tempo de autodesenvolvimento (Luckesi, 2017).

A experiência da ludicidade, uma vez que irá oportunizar a flexibilização do comando das coisas, desenvolvendo a consciência e nos desvinculando das defesas do ego. A assimilação no fazer, a integração e entrega integral, estabelecendo uma conexão entre o fazer, o sentir e o pensar, distinguirão o estado de ludicidade.

1.6. Aspectos históricos do lúdico no Brasil

Em se tratando dos aspectos históricos do lúdico no Brasil, Freitas (2017) explica que o lúdico no é originário de uma miscigenação de povos, através disso herdamos muito dessa miscigenação de cultura, assim como diferentes brincadeiras infantis. Muitas brincadeiras que vemos hoje utilizada pelas crianças no Brasil vêm de outras etnias, em especial dos índios (Kishimoto, 1999).

No decorrer dos tempos observa-se que as brincadeiras indígenas sempre estiveram inseridas no aprender fazendo, muitas vezes tarefas diárias realizadas por seus pais, sendo elas nas corridas para caça de animais com seus arcos e flechas, nos banhos de rios ou atividades feitas para rituais. Na Idade Média o lúdico era utilizado através dos Jesuítas

que ensinavam as crianças aplicando brincadeiras para aprendizagem. Até os dias de hoje se fazem presente de uma forma ou de outra na vida cultural da sociedade.

Em seus estudos Kishimoto (1999, p.17), relata que na Idade Média o lúdico era utilizado através dos Jesuítas que ensinavam as crianças aplicando brincadeiras para aprendizagem.

A mistura do índio e negro ao branco fez prevalecer como núcleo primitivo para a formação da nacionalidade brasileira o elemento branco. Assim, quando chegaram às levas de imigrantes estrangeiros, já existia um núcleo primitivo de população no qual predominava o elemento branco.

Nesse caso, a prática de atividades entre os índios brasileiros ainda hoje é uma prática viva e possui um importante papel para a socialização dos membros nas comunidades indígenas. Assim como os índios, os negros também trouxeram seus costumes para o povo brasileiro, sendo eles a construção de seus próprios brinquedos; trazendo cultura e educação de forma criativa, lúdica e que ao mesmo tempo supria suas reais necessidades de sobrevivência.

Considerada pelos peritos no tema como uma digna atividade da infância é enfatizada em várias percepções teóricas por estudiosos renomados como Piaget (1982), onde, à sua maneira, revela o verdadeiro valor da brincadeira para o desenvolvimento das crianças e obtenção de conhecimentos.

Desde criança obtemos diversas formas de conhecimento: popular, científico, cultural, religioso, aprendendo de maneira diferente, mas com algo comum para todos: o mundo da criança é lúdico e ilusório e o mundo do adulto se priva da ludicidade, sendo realista (Kishimoto, 2000).

Logo, a ludicidade é utilizada como instrumento metodológico para o ensino da criança. Kishimoto em suas obras contribui com o seguinte relato: A criança é um ser em

pleno processo de apropriação da cultura, precisando participar dos jogos de uma forma espontânea e criativa. É preciso apoderar-se do conhecimento da utilização do lúdico como instrumento metodológico para o ensino, pois, esse deve contribuir para que os alunos tenham uma aprendizagem qualitativa e significativa.

Pensadores como Piaget, Wallon, Dewey, Leif, Vygotsky, dizem que o uso do lúdico é essencial para a prática educacional, em busca do desenvolvimento cognitivo, intelectual e social do aluno, podendo ser utilizado para o desenvolvimento de qualquer pessoa, portanto, devem ser levados em consideração pelos educadores em qualquer nível de ensino. O ensino deve iniciar-se sempre a partir do que o aluno já traz consigo, as diferentes formas de brincar que devem ser exploradas para o uso do instrumento metodológico. O professor deve escolher uma metodologia de trabalho que permita a exploração do potencial da atividade lúdica no desenvolvimento das habilidades (Kishimoto, 2000).

É importante ressaltar que o brincar é agradável por si mesmo, aqui e agora. Na perspectiva da criança, brinca-se pelo prazer de brincar, e não porque suas consequências sejam eventualmente positivas ou preparadoras de alguma outra coisa. O professor tem um papel fundamental para que explore as atividades lúdicas, com o objetivo que seus alunos tenham uma aprendizagem significativa, sem que as atividades não percam suas essências, mas que concluam com seus resultados esperados.

Em seu estudo Silva (2011, p.16) expõe sua concepção da importância do lúdico na vida da criança:

O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. Passando a

necessidade básica da personalidade, o lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Caracterizando-se por ser espontâneo funcional e satisfatório.

Ressalta-se, que toda e qualquer instituição escolar e, sobretudo no âmbito da Educação deveriam sopesar o lúdico como parceiro e aplicá-lo vastamente para atuar no desenvolvimento.

Através de seus estudos de campo e investigações científicas garante que o brinquedo cria uma ZDP (zona de desenvolvimento proximal) na criança, ou seja, aquilo que na realidade passa despercebido por ser natural, transforma-se em regra no momento em que é trazido para a brincadeira (Vygotsky, 1998).

1.7. O lúdico e os PCNS

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - RCNEI (Brasil, 1998a, 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 de suma importância 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 e Freyberger (2012, p. 7):

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.

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 e Freyberger, 2012).

Para Dias (2013, p.04), 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.

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 (2014, p. 42):

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.

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).

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, p. 103):

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.

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):

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 norteamentos, 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 nº 2/98), 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 entram 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).

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).

1.8. Princípios norteadores da Educação Básica no Brasil no 1º ao 3º do Ensino Fundamental

Os sistemas de ensino e as instituições escolares adotarão como elementos norteadores das políticas educativas e das ações pedagógicas os consequentes princípios:

- **Éticos:** de probidade, dependência recíproca, liberdade e independência; de consideração à dignidade da pessoa humana e de compromisso com a promoção do bem estar de todos, cooperando no sentido de lutar contra e suprimir quaisquer manifestações de preconceito (de origem, raça, sexo, cor, idade, língua, religião e quaisquer outros que

possam surgir) e discriminação social, cultural,

étnica, política, religiosa, sexual ou etária que levem à exclusão social;

- **Políticos:** de valorização dos direitos e deveres de cidadania, de reverência ao bem de todos e à salvaguarda da democracia e preservação dos recursos ambientais; de procura contínua da justiça no acesso irrestrito à educação de qualidade, equidade na saúde, no trabalho, no uso dos bens culturais registrados de natureza imaterial e demais benefícios; de exigência de tratamento justo quanto à meta de garantir a igualdade de direitos entre os educandos que apresentam diferentes necessidades básicas; de diminuição da pobreza e das desigualdades sociais e regionais;
- **Estéticos:** de capacidade de ter sentimentos favoráveis e paralelamente da produção de racionalidade; de evolução das formas de expressão e do exercício da capacidade criadora; de valorização das diversas criações e manifestações culturais expressas corporalmente, notadamente as da cultura nacional; de construção de identidades plurais e solidárias (Brasil, 2013).

Os objetivos específicos que a Educação Básica procura sempre atingir, tais como proporcionar o desenvolvimento do aluno, garantir-lhe a formação comum imperiosa para o exercício da cidadania e prover-lhe os meios no desígnio que ele possa progredir no trabalho e em estudos porvindouros, de acordo com o art. nº 22 da Lei 9.394/96 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação), assim como os fins dessa fase da escolarização (art. nº 32 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação), precisam convergir para os princípios mais amplos que orientam a população que reside em território brasileiro.

2. 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 prega, jogos de encaixe, quebra cabeça, material dourado e muitos outros (Kishimoto, 1994).

Segundo Brasil (2014, p. 5):

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 autoavaliação pelo aluno.

Em se tratando de atividade lúdica, Souza (2012, p. 83), 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.

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 (1984, p. 97):

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.

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, p. 42) 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.

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 (Santos 2011).

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 (Santos 2011).

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.

2.1. Aspectos históricos do lúdico no Ensino Infantil

Os aspectos históricos do lúdico na educação segundo Dias (2013), são alterações constituídas em meio a todas as interações intrínsecas e extrínsecas associadas ao aprendizado, utilizando para tanto as brincadeiras lúdicas, bem como a concepção de atitudes sociais como o respeito mútuo, a relação social, a colaboração em prol da construção do conhecimento e que instigam suas relações sociais, físicas, psicomotoras, afetivas e cognitivas.

Sendo assim, com o suporte de atividades lúdicas na interação com as brincadeiras a criança terá grandes chances de desenvolver sua personalidade e seu caráter, além de formular seus conceitos, atitudes, opiniões, inventar, inovar, aprender e ensinar, num processo de colaboração e compreensão, mesmo que a criança se encontre em plena etapa de desenvolvimento mental.

Em seus estudos Roloff (2010, p. 1) afirma:

O indivíduo está sujeito às influências do meio no qual ele vive e na relação de causas e efeitos desenvolve, não apenas aquilo que possui no interior do seu ser, mas também absorve o que está fora. A criança vive num mundo de experiências e mutações constantes, entre aquilo que ainda é e o que poderá vir a ser. O lúdico em sala de aula é ingrediente importante para a socialização, observação de comportamentos e valores.

O lúdico como um componente da cultura, de vital importância para o equilíbrio do ser social, cultural e psíquico em quaisquer formas de organização social, das mais primitivas às mais sofisticadas.

O lúdico traz uma função de grande significância para o ser humano, isto é, assegura que a essência do lúdico não é material, pois supera os limites da realidade física, contém um determinado sentido, indo muito além das necessidades básicas da vida conforme descreve o professor e historiador (Huizinga, 1980).

Entende-se que em seu enredo a representação da matéria e natureza (vida real) recriada de modo metafórico. A brincadeira em sua ação é de suma importância tanto para o desenvolvimento sensorial como para o desenvolvimento motor e representativo na cognição das inteligências múltiplas.

Albuquerque (2016, p. 102) também contribui no estudo da ludicidade onde afirma:

A escola não pode deixar de reconhecer o caráter formativo da ludicidade e de buscar incorporá-la em seu currículo. Ressalto que apesar de atividade lúdica de estudo não ser se apresentarem as mesmas propriedades, ambas têm uma característica comum: a aprendizagem.

As escolas podem e devem amparar-se nos jogos com escopo geral de estimular as crianças o suficiente para levá-las ao aprendizado. Deste modo, não devem se fundamentar simplesmente no lúdico, no imaginário, pois podem de tal modo, acabar isolando o homem

do mundo real, permitindo-lhe viver num mundo imaginário e repleto de fantasias (Albuquerque, 2016).

No escopo de se desenvolver um trabalho pedagógico lúdico e atraente, é importante que os professores tenham uma concepção mais ampla, coeva e frequente atinente à sociedade e continuem sempre atualizados a respeito de as informações que circulam e das novidades que passam a existir.

De acordo com Valle, (2010, p. 22) relata que:

Independentemente do tempo histórico; o ato de brincar possibilita uma ordenação da realidade, uma oportunidade de lidar com regras e manifestações culturais, além de lidar com outro, seus anseios, experimentando sensações de perda e vitória.

Na opinião de Antunes (2000, p. 36), o processo de aprendizagem se dá “pela transformação, pela ação facilitadora do professor, do processo de busca do conhecimento, que deve sempre partir do aluno”. Isto é, no discernimento do pesquisador científico, o aprendizado do educando enquanto atividade articulada depende dele próprio, entretanto com a ajuda do docente na função de mediador do seu conhecimento educacional.

Os educandos por seu turno precisam distinguir cada passo do processo e dos fins educacionais dos quais fazem parte, que estes sejam, de forma clara, verbalizados em sala de aula e com a participação de todos os aprendentes, além do mais, é de suma importância que o docente se agregue a esse processo em diferentes momentos e enfatize o assunto em meio às disciplinas curriculares.

Entretanto, não se nega a importância da ciência, contudo aponta a importância da sua natureza de procura contínua, por um processo que consecutivamente encontrar-se-á

sujeito a erros e ilusões e, logo, ao mesmo tempo se torna transitório, passível de reformulações (Antunes, 2000).

O lúdico proporciona ao praticante de jogos e brincadeiras um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais verdadeira. De acordo com Luckesi (2005, p.21): “Quando a criança brinca, sua brincadeira tem a profundidade de quem se dedica a construir e cuidar do mundo, o mundo que é significativo para si”.

2.2. A ludicidade como motivação na aprendizagem

As atividades lúdicas são aquelas que promovem a imaginação e especialmente as transformações do sujeito no que diz respeito ao seu objeto de aprendizagem, provocando a interação da criança com o objeto do ensino.

A comunidade escolar precisa defender o brincar em todas as suas formas, realizando uma pretensão remota, isto é, a da valorização da ludicidade natural do ser humano e a democratização das atividades lúdicas, porém para tanto as brincadeiras necessitam ser vistas como um meio, um direito e um dever da criança (Haetinger, 2005).

O jogar e brincar traz uma magia e, portanto, despertam o interesse da criança acendendo maior participação e interação entre os aprendentes e os conhecimentos adquiridos durante o processo de aprendizagem, o lúdico surge com o intento de gerar um desenvolvimento integral da criança.

Os jogos e as brincadeiras têm como função primária oferecer múltiplas chances de ação e exploração e cabe aos professores dentro de suas possibilidades presentirem o momento ideal para intervir no jogo no propósito de estimular a reflexão da criança e permitir abertamente a expressão de suas ideias (Haetinger, 2005).

O profissional da Educação necessita se precaver quanto à faixa etária compreendida e às necessidades básicas de seus aprendizes na aceção de escolher e disponibilizar os materiais correspondentes que devem ser suficientes, tanto na quantidade como pela variedade, pelo interesse que desperta e pelo material de que são fabricados, advertindo consecutivamente sobre a relevância de respeitar e priorizar a criatividade das crianças.

Na concepção de Souza (2012, p. 83):

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.

No momento em que o ensinante consegue, por meio de uma aula de caráter lúdico, desestabilizar um aluno, encontrar-se-á proporcionando ao mesmo a probabilidade de procurar atingir o ponto de equilíbrio, porém há de se enfatizar que o equilíbrio consiste em uma condição pela qual lutamos cotidianamente. A atividade lúdica não dá prioridade à concorrência, todavia sim, a concretização de uma tarefa propendendo à diversão do participante.

A atividade lúdica não pode ser avaliada excepcionalmente como entretenimento, brincadeira ou para gastar energia, o desenvolvimento da criança evolui por meio do lúdico no propósito de favorecer o desenvolvimento físico, emocional, cognitivo, afetivo e moral da criança. Inclusive, sob a óptica do brincar há uma dimensão evolutiva com as crianças nas distintas faixas etárias, com particularidades específicas e modalidades diferenciadas de brincar (Piaget, 1998).

2.3. A ludicidade e a prática docente no primeiro ciclo do 1º ao 3º do Ensino

Fundamental

O professor precisa em meio a sua práxis proporcionar formas didáticas diferenciadas, como atividades lúdicas a fim de que seus aprendentes sintam o gosto pelo pensar. Isso denota que a criança não pode meramente expor uma tendência natural no sentido de gostar de uma apontada área de conhecimento e por esse motivo não se aplica devidamente (Souza, 2012).

Por conseguinte, é evidente diante de tais circunstâncias a necessidade de planejar atividades lúdicas de maneira prévia em âmbito escolar. O uso de jogos no espaço da sala de aula dentro da concepção de processo inovador e opção no intuito de desenvolver capacidades e o raciocínio lógico idealiza um meio primoroso que leva o educando ao desenvolvimento cognitivo devido ao seu próprio desempenho. A importância do ato de brincar para o desenvolvimento físico, motor e cognitivo da criança e que é por intermédio da brincadeira que se origina na criança a ZDP (Vygotsky, 1978).

Na intuição do pesquisador, a brincadeira estabelece para as crianças uma ZDP, que não é outra coisa senão o distanciamento entre o nível de desenvolvimento real, estabelecido em função da capacidade inata que a mesma possui de solucionar um problema sem qualquer ajuda, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado por meio da resolução de um problema com o norteamento de uma pessoa adulta ou colaboração de outra criança mais capaz.

A brincadeira enquanto meio pelo qual a criança satisfaz uma parcela de suas necessidades básicas, constituindo igualmente um caminho viável de aprendizagem, de desenvolvimento da reflexão, da abrangência da realidade, do domínio de regras e da

construção de uma situação imaginária, alicerce para o pensamento abstrato adulto (Vygotzky, 1991).

O brincar consiste em uma atividade conatural da criança, a capacidade do brincar desenvolve o pensamento e as ações, o raciocínio lógico, o convívio social, a independência, o respeito mútuo, a superação, as capacidades, estimulando deste modo para um aprendizado significativo.

O jogo, enquanto atividade lúdica, promove a autoexpressão, estimula a concentração, desenvolve a coordenação motora, visual, olfativa, auditiva, noções de número (quantidade), o encadeamento ou classificação de fatos e de ideias. Destarte, averiguamos que o jogo configura uma forma de desenvolver a imaginação, o pensamento abstrato, e suas regras deprecia da criança certo nível de atenção, respeito, controle e raciocínio.

O educador preocupado em promover mudanças, terá a oportunidade de encontrar na proposta do Lúdico uma extraordinária metodologia, que contribuirá no propósito de reduzir os elevados índices de fracasso e evasão escolar apurada nas instituições escolares [...] a utilização de atividades lúdicas nas escolas, pode contribuir para uma melhoria nos resultados obtidos pelos alunos [...] poderiam auxiliar na busca de melhores resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças. As atividades lúdicas conviriam enquanto mediadoras de avanços e contribuiriam quanto a transformar a sala de aula em um ambiente alegre e propício (Neves, 2010).

Creio que a aplicação mais frequente do lúdico pelo professorado auxilie a despertar, a aprimorar, a desenvolver e a avaliar mais dinamicamente seus educandos. Jogos e brincadeiras possibilitam explorar diferentes capacidades do educando, no meio delas, porque não, sua aptidão em mostrar que aprendeu de forma espontânea e dinâmica.

O lúdico associado com a educação torna a aula bem mais atraente e prazerosa, contudo muitas pessoas, não percebem que assinalada interação é indissociável uma da outra, presentemente as duas caminham juntas, percebendo-se que ocorre um desenvolvimento integral nos envolvidos, entretanto os educadores devem ter cuidado para trabalhar o lúdico no sentido de que traga conhecimentos, sempre que for trabalhado os jogos necessita conter a intenção de aprendizado, caso contrário não terá sentido (Santos, 2014).

Portanto, percebe-se claramente que a ludicidade faz com que o aluno exteriorize o discurso interior e interiorize o discurso externo desenvolvendo suas capacidades múltiplas e com inclusão, seu próprio pensamento. Logo, as atividades lúdicas são promotoras das competências, habilidades e potenciais dos alunos, conseqüentemente devem ser inseridas em ambiente de sala de aula, já que o ato de brincar oportuniza a investigação, a compreensão do mundo em que vivemos e que interagimos.

Através do brinquedo eles deixam que inúmeros complexos e problemas sejam sanados, devido à naturalidade com que se processa. Isso se nota quando a criança vence uma brincadeira, pois vem reforçar o prazer de brincar, animando, estimulando e dando confiança em si (Santos, 2014).

A atividade lúdica conduzida pelo profissional docente contribui em prol do desenvolvimento da criança, pois o ensinante propõe jogos e brincadeiras (atividades) as quais apresentam determinado conteúdo significativo para as crianças.

Com a inclusão o educador deve nortear a criança a fim de que ela consiga apresentar autonomia ao desempenhar a atividade, porém ele não tem que apenas gerir, contudo do mesmo modo precisa analisar minuciosamente de que forma as crianças

participam de jogos e brincadeiras, por intermédio da aplicação do lúdico, segundo expõe (Leite, 2010).

É fácil notar que o jogo educativo configura um recurso que pode ser vastamente produtivo, entretanto não adianta ter em mãos o mais perfeito jogo educativo se o educador não apresentar a habilidade de estimular as crianças, ou seja, é indispensável tornar o seu emprego significativo e fazer com que as crianças sejam estimuladas a participar das atividades sugeridas pelo profissional.

Na aceção de que o jogo ser verdadeiramente eficiente o profissional da educação necessita primordialmente participar durante o desenvolvimento da atividade lúdica, sendo que deve advir à mediação entre a atividade lúdica e o nível de aprendizagem que ela trará. Além do mais, supramencionada mediação pode ser efetivada por meio de agentes (como o educador, a mãe ou um colega), de objetos e artefatos, pois a mediação é relevante para os processos educativos, segundo alega a estudiosa (Kishimoto, 2011).

O lúdico não se sintetiza a somente jogos e brincadeiras, a ludicidade é muito mais, pois ela possibilita à criança criar situações ilusórias e imaginárias, aguçando sua inteligência. Conseqüentemente, jogos e brinquedos consistem em materiais que auxiliam e colaboram bastante no desempenho do educador e do educando em sala de aula, no entanto o que traz ludicidade vai muito além do que uma “atitude” lúdica do professor e dos alunos, a harmonia, sensibilidade entre o adulto (ensinante) e a criança.

Por seu turno, na faixa etária dos 7 aos 12 anos, é imprescindível disponibilizar às crianças brinquedos os quais propiciem o desenvolvimento da habilidade abstrata, são adequados brinquedos como: jogo de cartas, quebra-cabeças mais complexos, ferramentas designadas para construção de brinquedos, videogame, jogos de montar que sejam desafiantes, boliche, dentre outros (Maluf, 2009).

Com a utilização de supraditos brinquedos, as crianças passaram a relacionar fatos e tirar conclusões, refletindo acerca de suas ações, questionando tais situações. Para tanto, é cogente destacar que os jogos são extremamente necessários nesse período e que sejam diversificados com o desígnio de acrescer o desenvolvimento do educando. Assinalada etapa da vida da criança constitui na prática o enfoque do atual trabalho.

Cabe aqui destacar que o profissional da educação deve ter noção do tipo de brinquedo que deve oferecer à criança em apontada etapa da vida. Por isso que, se não for adequado à idade escolar induzirá a criança ao não desenvolvimento de suas potencialidades, e ao mesmo tempo poderá desestimulá-la. O brinquedo representa a principal peça da brincadeira, pois sem ele na prática o brincar não se desenvolve (Maluf, 2009).

A criança somente é motivada a brincar se tem um estímulo, um objeto que a faz inventar uma modalidade de brincadeira. Assinalados objetos podem ser qualquer material, podem ser contornados, congelados, o importante é que quando ele for motivo para uma ação, transforma-se na sua visão em um brinquedo. O que pode representar para a pessoa adulta um simples objeto, sem qualquer valor agregado, é visto pela criança como algo de extrema relevância nas suas brincadeiras.

Os professores precisam perceber que o lúdico traz a probabilidade de ser um parceiro seu na complexa empreitada de gerir o processo de aprendizagem. É indispensável entender que o processo educativo não se restringe tão-somente a transmitir informações. Se faz cogente trabalhar em sala de aula com atividades que permitam o florescimento do lúdico desde a educação pré-escolar, uma vez que é participando de jogos e brincadeiras que a criança vai adquirindo vontade de fazer novas descobertas e aprendendo com mais prazer (Maluf, 2009).

Os docentes devem entender a grandeza da prática lúdica como maneira de dar mais vida a sua ação pedagógica, percebendo que os jogos e as brincadeiras representam uma necessidade do ser humano. O educando que está sendo trabalhado por intermédio de aulas lúdicas desenvolve sua capacidade criadora, transforma-se em sujeito do processo pedagógico, é induzido a despertar o desejo de adquirir conhecimentos variados e demonstra a alegria de participar dos jogos e brincadeiras. Conseqüentemente, a instituição escolar encontrar-se-á contribuindo em prol da formação de uma pessoa adulta mais completa e feliz.

O ensinante não importando o contexto precisa antes de qualquer coisa organizar suas atividades a fim de que tragam real sentido para o aprendiz. O professor deve produzir condições em prol de um trabalho coletivo ou individual, promovendo seu desenvolvimento. Isso somente é possível porque é no lúdico que a criança ganha a possibilidade de conhecer regras, além da perspectiva de mudanças, inovação, novas formas de aprender conforme suas necessidades, melhorar seu raciocínio lógico e sua linguagem, entretanto há de se enfatizar que para tanto o educador precisa realizar um projeto pedagógico (Pinto e Tavares, 2017).

Como se constata facilmente, o mestre dentro do contexto escolar tem como dever determinar as funções importantes para o aprendizado do discípulo, seja para execução em coletivo ou individual mediante condições que aprimore o seu processo de aprendizagem por meio de jogos ou brincadeiras. Ademais, com a integração do lúdico a criança se depara com as condições de obedecer às regras, leis, favorece a promoção de mudanças, recriações, isto é, estudar e entender em função de suas necessidades de aprendizagem, o que transforma seu pensamento e sua dicção.

Por intermédio do lúdico a criança assimila conhecimento no desejo de abordar suas principais dificuldades, transformando sua realidade, gerando satisfação liberando

suas emoções, fantasias, procurando continuamente conhecer as adversidades do mundo, por meio da leitura, do processo de aprendizagem, desenvolvendo a imaginação e aprimorando o conhecimento das coisas. Por conseguinte, a aplicação do lúdico nas atividades de cunho pedagógico torna-se crucial e precisa para o direcionamento do aprendizado das crianças (Pinto e Tavares, 2017).

2.4. Tipos de atividades lúdicas como o brincar e o jogar na forma de educar

As brincadeiras, jogos e músicas continuamente permaneceram presentes nas atividades humanas, tornando-as, conseguintemente mais divertidas e fáceis no atinente aos processos de ensino e aprendizagem.

Para Roloff, (2010, p. 4) é fato:

O brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo de ensino aprendizagem, tornando-o mais fácil. O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais na sala de aula. Possibilita um fortalecimento da relação entre o ser que ensina e o ser que aprende.

O jogo nada mais é que a construção do Saber e as crianças, desde quando cada uma delas era um bebê, estruturam seu espaço e tempo mediante a interação com os diversos objetos, assim como desenvolvem a noção de causalidade, alcançando a capacidade de representação em função da combinação mental e, por fim, suas habilidades cognitivas e lógicas (Piaget, 1976).

Segundo Pozas (2011, p. 36) afirma a seguinte concepção sobre a brincadeira:

A brincadeira projeta a criança em um universo alternativo excitante, no qual ela não só pode viver em situações sem limitações, mais também com

menos riscos, e requer a tomada de decisão, para as crianças a brincadeira não é inata, não é natural, porque produzem relações entre elas próprias com outras crianças e supõe-se que tenha uma aprendizagem social.

As crianças se sentem mais motivadas quanto a fazerem uso da inteligência, já que anseiam jogar bem e, portanto, se esforçam no sentido de suplantar obstáculos, tanto cognitivos como emocionais. O utilizar a inteligência permanecem mais motivadas no decorrer do jogo, ficam ao mesmo tempo mais ativas mentalmente, (desenvolvem seu intelecto) conseqüentemente acabam por desenvolver seus raciocínios e lógicas.

O lúdico consiste em um excelentíssimo recurso didático, o qual não aparece simplesmente para contribuir com o profissional da Docência, mas também em prol dos processos de ensino e aprendizagem, tanto no aspecto individual quanto coletivo (Pozas, 2011).

No entendimento de Kishimoto (1998) os brinquedos devem ser comprados conforme a faixa etária, as competências e habilidades aparentes, além de considerar a área de interesse para criança, também categoriza os brinquedos como da seguinte forma:

- **Brinquedos pedagógicos:** costuma-se titular *brinquedo pedagógico* ao que foi produzido contendo o escopo geral de propiciar certos aprendizados, por exemplo, cores, formas geométricas, números, letras, em outras. Aplicar o jogo no universo da educação, expressa levar para a esfera do ensino e da aprendizagem as condições ideais no caminho de promover a construção do Saber, inserindo no campo educacional as características do lúdico e do prazer, além das competências e habilidades relativas à ação motivadora.
- **Brinquedos de construção:** Estes modelos em especial apresentam grande valor no sentido de enriquecer a experiência social, despertando em

definitivo a capacidade criadora e ampliando capacidades múltiplas na criança. No ensejo de se compreender o nível de importância das construções é indispensável considerar tanto a fala quanto a ação da criança e, além disso, ponderar as ideias captadas em expressivas representações, de que forma as crianças conseguem pensar em tais assuntos e como a realidade na qual cada uma está inserida contribui para a sua construção.

- **Brincadeiras tradicionais:** São as perfilhadas no folclore, avaliadas como parte da cultura popular por constituir um elemento folclórico, a brincadeira clássica adquire particularidades de obscuridade e tradicionalidade, seus fundadores são anônimos. Existem evidências em várias fontes disponíveis, que comprovam as previamente citadas práticas cotidianas de abandono por parte do público adulto, encontradas principalmente em meio a contos, poesias, mitologias, práticas rituais e religiosas. Serve na realidade de manifestações livres e espontâneas da cultura popular, a brincadeira tradicional eterniza a cultura além de ampliar formas de convívios sociais e possibilitar o encanto de brincar.

A criança vai adquirindo um desenvolvimento emocional, particularmente das relações de gênero, uma vez que por intermédio do contato direto com o brinquedo a criança alcança pouco a pouco um senso de compostura e respeito próprio. Impetrando designado nível de credibilidade e segurança, a criança mostra ser capaz de aceitar e respeitar o próximo dentro de seu universo interior, perdendo o medo de si própria (Sampaio, 2010).

Por conseguinte, é constitucional ter ciência que os brinquedos apresentam igual importância ao brincar quão um livro ao estudar. Na compreensão dos estudiosos do tema aqui tratado, as crianças às quais mantêm contato direto com o brinquedo desde muito

pequenas ficam maduras mais rapidamente do que quando comparadas às que não tiveram assinalado contato. E exatamente por isso que com suporte do mesmo as crianças desenvolvem noções de dimensão, formato, textura e, de modo inclusivo, descobrem como funcionam as coisas, além de desenvolver na interação com o seu entorno.

Para Sampaio (2010, p. 31) o lúdico está voltado para a aprendizagem conforme cita abaixo:

O brincar direcionado para a aprendizagem – ludicidade – pode ser o meio tão almejado pelos educadores na busca da melhoria do ensino em sala de aula; com essa metodologia de formação do alunado, poderemos tanto sensibilizá-los, propiciando o ensino com apreensão, vivência e encantamento, quanto prepará-los para o futuro em sociedade.

Categoricamente todos os jogos para as crianças são sérios e devem ser considerados como tal pelos adultos. Por exemplo, brincamos de pintar, de rimar, de esconder, de jogar dominó ou xadrez e, hoje em dia, existem vários jogos online ou não disponíveis no computador e via Internet. Além do mais, por intermédio do jogo, abre-se a possibilidade de abdicar do mundo de nossas necessidades e de nossas técnicas e criar universos mágicos e utópicos.

O corpo físico e o ambiente, a infância e o universo cultural dos adultos integravam um único mundo, além do mais, os jogos representavam a própria cultura, a cultura caracterizava a educação e a educação por sua vez era motivo de sobrevivência. A educação desenvolvida pela prática lúdica esteve presente em todos os períodos históricos e nos argumentos de inúmeros autores, constituindo na atualidade, uma ampla rede de saberes não apenas em âmbito educacional, mas também da filosofia, psicologia, fisiologia, além das cognominadas disciplinas de conhecimentos gerais (Sampaio, 2010).

Logo, o brincar é abordado pelos especialistas tanto como fenômeno filosófico quanto sociológico, psicológico, inventivo, psicoterapêutico, pedagógico e ao mesmo tempo por diferentes ângulos de compreensão mais restrita e detalhada. Fundamentando-se em tudo o que já foi pronunciado no atual artigo a respeito de brincar dentro dos mais variados enfoques, nota-se claramente que ele é identificado facilmente em todas as dimensões da existência humana e, sobretudo, na vida das crianças. Logo, consegue-se ainda alegar que verdadeiramente brincar é viver, e as crianças brincam por ser a brincadeira uma necessidade básica do ser humano, do mesmo modo que a alimentação, o estudar, a saúde, a higiene, a moradia e a educação escolar.

A sociedade que vivemos passa por um tempo de canalização do lúdico, pois há um aumento constante nas práticas de lazer. Dessa forma, tornou--se urgente a educação de crianças para o lúdico, assim como das famílias, das associações culturais e/ou de outras instituições (escola, hospitais, casas de reclusão, etc.) (Vial, 2015).

O autor mostra que muitas vezes, a usar o jogo na escola pelo caminho do desenvolvimento de habilidades e competências motoras, cognitivas e/ou afetivas é um dos caminhos a ser feito para que a atividade não tenha um fim em si mesmo e sim uma abrangência total à sua volta.

A brincadeira do faz-de-conta oferece chances em prol da habilidade de expressão e preparação em forma simbólica de aspirações e conflitos interiores, ou seja, quanto mais rica for à fantasia e a imaginação da criança, mais elevada será a probabilidade de adequação ao mundo que a cerca. Como exemplo de apontadas oportunidades pode se mencionar as bonecas, os fantoches, as mobílias infantis, os carrinhos, as fantasias, os teatrinhos e outros.

O brincar é amplamente produtivo para a criança, no concernente a sua formação e desenvolvimento integral, já que ela se forma e se desenvolve brincando. Pozas (2011, p.

36) articula que “a brincadeira projeta a criança em um universo alternativo excitante, no qual ela não só pode viver em situações sem limitações, mais também com menos riscos”.

A modo a acrescentar, garante, além disso, que a brincadeira demanda o domínio em termo de tomada de decisão, pois na visão das crianças a brincadeira não é algo natural, não é inata, pois estabelecem interações entre elas mesmas e com diferentes crianças, além da suposição de que exista uma aprendizagem social (Pozas, 2011).

O professor ostenta papel de grande valor no que concerne aos processos de ensino e de aprendizagem, uma vez que enquanto profissional disponibiliza espaço e materiais, além de participar de corpo e alma das atividades que ele mesmo propõe. O educador enquanto mediador dos processos de ensino e aprendizagem favorece automaticamente a construção de conhecimento do educando, desse que atualize sempre sua prática pedagógica.

Analisando as conjecturas de Jean Piaget e Lev Vygotsky, percebemos que torna-se imperativo refletir acerca do papel do professor ao prevalecer-se do lúdico enquanto recurso pedagógico que lhe propicia o conhecimento a respeito de a realidade lúdica de seus educandos, assim como a propósito de seus interesses e necessidades básicas. Ao mesmo tempo, dentro dos processos de ensino e aprendizagem o jogo deve ser considerado como uma forma viável de estimular o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo, linguístico e psicomotor e de possibilitar aprendizados específicos (Orth, 2016).

Santos (2014, p. 22) e simpatizantes problematizam que:

[...] mais do que organizar atividades lúdicas e jogos com o intuito de tratar conceitos, precisamos oferecer algo mais para que nossos alunos tenham um interesse maior em participar, formar grupos entre outros fatores, para que a aula seja mais participativa.

Não obstante de parecer algo simplório de se organizar, intuímos que, na prática, não é exatamente isso que ocorre. A atividade lúdica, se não for impecavelmente entendida, poderá passar a ideia de algo simples de ser realizado, sem qualquer significação. Também é difícil para a instituição de ensino e para a multiplicidade dos profissionais da educação idealizar o lúdico como elemento determinante dos processos de ensino e aprendizagem sem a precisão de escolher os momentos ideais de brincar.

Uma significativa parcela dos professores e colaboradores da educação desconhece o fato de o lúdico consistir em um fator de suma importância nos processos de ensino e de aprendizagem. Devido a essa razão não colocam em prática atividades lúdicas e se mantêm resistentes ao proferir que o trabalho com a ludicidade causa desorganização. Muitos profissionais da educação deixam de implementar práticas lúdicas por julgá-las impróprias a alguns grupos específicos de educandos (Pinto e Tavares, 2010).

É imperioso perceber que o Lúdico e a Ludicidade não são as ferramentas exclusivas capazes de proporcionar uma competente aula de Ciências e Biologia, ou seja diversas ferramentas e perspectivas igualmente complementam as possibilidades pedagógicas que proporcionam ao profissional docente condições de gerir de forma eficiente os processos de ensino e aprendizagem.

Uma instituição de ensino que inclui o brincar aos processos de ensino e de aprendizagem, permanece focada na formação de todo e qualquer indivíduo, isto é, sua objetividade, sua independência, sua capacidade criadora, suas funções sociais, o pleno exercício da cidadania e a atuação na sociedade da qual faz parte (Ayres; Sena, 2010).

A despeito de haver concepções e leis que defendem os direitos da criança no tocante à brincadeira, são evidentes as múltiplas situações contraditórias no contexto da Educação Infantil. Isso acontece em razão da falta de tempo destinado a ludicidade no ambiente escolar, pelo fato dos orientadores escolares sobrecarregarem as crianças com

preocupações e conteúdos que propendem à preparação para o futuro, e as peculiaridades das crianças vão sendo a cada dia que passa menos reconhecidas e respeitadas.

Brincadeiras e jogos podem ser avaliados como um extraordinário laboratório, em que tanto as crianças como os adolescentes vivenciam novas formas de agir, de sentir e de pensar. Brincando, a criança procura consecutivamente se adaptar de forma ativa à realidade onde vive, no entanto ao mesmo tempo emite juízos de valor, até mesmo acerca do que considera plausível em termos de melhoria futura (Oliveira, 2010).

Nessa direção, a atividade lúdica nos processos de ensino e de aprendizagem, configura a forma facilitadora para o desenvolvimento das competências e habilidades cogentes para o aprendizado do educando, pensando a criança como um todo, estimulando e aprimorando todos os fatores anteriormente relacionados nesse artigo, os quais são vitais para seu integral desenvolvimento.

No lúdico, manifestam-se as potencialidades das crianças e, ao observá-las, teremos a grande oportunidade de enriquecer seu aprendizado, provendo por intermédio dos jogos os “ingredientes essenciais” do seu desenvolvimento pleno. Ademais, brincando e jogando a criança terá probabilidade de desenvolver competências e habilidades imperiosas à sua futura formação e atuação no campo profissional, por exemplo, atenção, afetividade, concentração e outras capacidades perceptuais psicomotoras (Alves e Bianchin, 2010).

O lúdico representa de fato uma necessidade básica da individualidade, do corpo e da mente, ou seja, é uma peça fundamental dentro das atividades fundamentais da dinâmica humana. Por conseguinte, o emprego do lúdico na educação prevê, sobretudo, o uso de metodologias agradáveis e adequadas às crianças que façam com que o aprendizado sobrevenha naturalmente dentro do “seu universo”, das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer, que respeitam as características intrínsecas a cada criança, seus interesses, suas vontades e esquemas de raciocínio próprio (Baby e Castagini, 2015).

As atividades lúdicas oportunizam de modo inclusivo a resolução de problemas, fazendo com que a criança pense no que deve ser realizado no decorrer dos jogos e brincadeiras, sendo estimulada a buscar constantemente por alternativas e saídas diante de empecilhos deparados. De tal modo, a criança vai desenvolvendo e melhorando sua inteligência, pois passa a sobrepujar tais obstáculos.

3. MARCO METODOLÓGICO

A pesquisa quando científica é algo construído dentro de um processo sistemático e que exige um o método coerente e capaz de responder os objetivos bem como responder o problema da pesquisa. Toda pesquisa pressupõe um conjunto de ações, etapas, técnicas para sua realização. Por exemplo, deve-se deixar claro qual o método utilizado, os instrumentos, as técnicas, os sujeitos (Silva, 2017, p. 67).

Toda pesquisa científica necessita de um método sistemático e organizado para que os dados coletados acerca do objeto de pesquisa respondam os objetivos propostos pelo investigador. Dito isso, pode se afirmar que a pesquisa científica possibilita ao investigador corrigir e entender todo processo investigativo, criando um leque de possibilidades que o leva a aplicar o conhecimento. Dito isso, de acordo com Campoy (2018, p. 41), em sentido geral, método significa “um caminho, um procedimento, caminho a seguir para alcançar um fim proposto de antemão”. Assim um método científico é um processo organizado, lógico e sistemático de pesquisa.

3.1. O problema

A prática docente é de suma importância na concretização da aprendizagem significativa e diante dessa afirmação ressalta-se que é fundamental a abordagem da ludicidade na construção de seres humanos completos.

A ludicidade é apontada por vários autores como sendo uma estratégia capaz de facilitar e aprimorar tanto as práticas pedagógicas quanto o aprendizado dos alunos.

Além disso, a infância é uma etapa muito significativa na vida das crianças, pois nesta fase elas vivenciam experiências que contribuem para sua formação como sujeito.

Durante este período, em geral, elas têm mais oportunidades de desfrutar de momentos de brincadeiras que atuam sobre o seu desenvolvimento. Reconhecer a infância e o brincar como importantes na vida das crianças torna-se relevante para que a escola reflita sobre como está sendo vivida a infância, no que tange às suas brincadeiras.

Com base nessas informações várias problemáticas surgiram ao longo desse estudo que serviram para formular a pergunta problema desse estudo. Dentre os vários questionamentos podemos citar alguns: Mediante o aprofundamento sobre essa temática, surgiram algumas questões importantes para o delinear desse estudo, que são: Quais são ferramentas lúdicas utilizados pelos professores em suas aulas? Qual a importância da prática docente em relação ao brincar na Educação Infantil? Qual a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem das crianças do Ensino Infantil? Como as atividades lúdicas podem ser excelentes recursos pedagógicos no contexto da educação infantil? Diante dessas perguntas de pesquisa surge a pergunta central que norteou esse estudo que visa saber: **Qual a importância das ferramentas lúdicas no processo de motivação e participação para o desenvolvimento de ensino/aprendizagem dos alunos da Educação Infantil?**

O problema é uma das principais partes de uma pesquisa e também o ponto de início para toda investigação. Portanto de acordo com Campoy (2018, p. 47):

O problema consiste em uma pergunta ou enunciado sobre a realidade ou sobre qualquer outra situação para qual não se encontra uma solução satisfatória ou não dispusemos de uma resposta adequada. Todo problema de investigação tem uma origem que pode surgir das leituras, reflexões pessoais, experiências ou observação de situações.

Bem assim, podemos aqui ressaltar que o problema dessa pesquisa surgiu de uma inquietação pessoal ao nos depararmos com situações que não eram satisfatórias ao

desenvolvimento significativo dos alunos de Educação Infantil, visto que, a partir de então percebemos que essa inquietação era um caso extremamente relevante para toda a sociedade.

O problema se estabelece em descrever as reais situações das práticas lúcidas nas turmas de Educação Infantil, visto que, de acordo com orientações de Campoy (2018, p. 52) define os tipos de problema de investigação, no qual a nossa pesquisa se encaixa perfeitamente no seguinte:

Investigação descritiva: o investigar tem por finalidade descrever situações e eventos. Os estudos descritivos proporcionam características de pessoas, grupos, comunidades. Esse tipo de investigação requer conhecer a área que se investiga para poder formular as perguntas específicas que busca responder.

Nesse sentido, devido à alta importância as ferramentas lúdicas para aprendizagem a abordagem desse problema foi possível descrever com precisão em quais situações caminham as práticas docentes nessa escola, isto é, levando em conta a temática estabelecida por essa investigação.

3.2. Objetivos geral e específicos

3.2.1. Objetivo geral

- Analisar a importância do lúdico como processo de motivação e participação para o desenvolvimento da aprendizagem das crianças da Educação Infantil.

3.2.2. Objetivos específicos

- Identificar as ferramentas lúdicas que utilizam os professores diariamente em sala de aula.
- Verificar a importância da prática docente em relação ao brincar na Educação Infantil.
- Avaliar a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem das crianças do Ensino Infantil.

3.3. Desenho da Pesquisa

Mediante contextualização da pesquisa e diante da temática estabelecida, a intenção dessa investigação foi relatar a realidade sobre as práticas lúdicas como ferramenta facilitadora no processo de ensino aprendizagem nas turmas de Ensino Infantil.

Para tanto, se fez necessário a abordagem de uma pesquisa tipo descritiva, porque esse tipo de pesquisa permitiu descrever todos os dados obtidos, como também atendeu todos os requisitos exigidos pelos objetivos e pelo problema dessa pesquisa.

Portanto, seguindo as orientações que Gil (2008) nos revela sobre a pesquisa tipo descritiva, entendemos que “as pesquisas descritivas possuem como objetivo a descrição das características de uma população, fenômeno ou de uma experiência. Por exemplo, quais as características de um determinado grupo em relação a sexo, faixa etária, renda familiar, nível de escolaridade etc”.

A pesquisa descritiva nos permitiu fazer uma abordagem minuciosa do objeto em estudo, no caso dessa pesquisa a utilização das ferramentas lúdicas no processo de aprendizagem nas turmas do Ensino Infantil, pois segundo Triviños (2006, p. 128), quando

“uma investigação se baseia na fenomenologia, ela assume caráter essencialmente descritivo”.

Nesse momento da pesquisa tivemos 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, p. 245) 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”.

Essa pesquisa trata-se de uma investigação social, nesse caso optamos por uma pesquisa de enfoque qualitativo, no sentido de responder aos questionamentos propostos pelos objetivos como também responder o problema central dessa pesquisa. Além disso, a abordagem desse enfoque nos permitiu a compreensão e a interpretação dos fenômenos em estudo, proporcionando uma compreensão múltipla da realidade sobre o lúdico como ferramenta facilitadora da aprendizagem.

Procuramos apoio teórico em Campoy (2018, p. 232) sobre os princípios de uma investigação qualitativa:

- ✓ É dialética e sistemática;
- ✓ A realidade está formada por sistemas muito complexos;
- ✓ O principal objetivo é compreender os fenômenos;
- ✓ Planteia uma análise interpretativo

Mediante apoio teórico, no que diz respeito a relevância da pesquisa qualitativa, essa abordagem nos permitiu além de tudo, a compreensão do fenômeno estudado como também nos proporcionou estabelecermos uma análise interpretativa dos dados obtidos, dando significado a informação.

Dessa forma, o enfoque qualitativo permitiu para essa pesquisa uma maior riqueza interpretativa dos dados obtidos, obtemos informações ricas e detalhadas sobre a realidade lúdica dessas turmas, onde nos proporcionou estudar os indivíduos com maior profundidade, tendo mais liberdade atuando no ambiente natural dos entrevistados.

Ainda segundo Talyon e Bogdan, (1986, p.20, apud Campoy, 2018, p.231) “consideram a pesquisa qualitativa como aquela que produzem dados descritivos: as próprias palavras das pessoas, faladas ou escritas, e as condutas observáveis”.

Entre meios, podemos dizer que a utilização do enfoque qualitativo nos permitiu atingir as perspectivas dessa pesquisa no sentido de que foi possível responder aos objetivos e ao problema propostos por essa investigação. Pois de acordo com Minayo (2011, pp. 21-22):

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela 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.

3.4. Contexto da Pesquisa

Esta pesquisa será desenvolvida na Escola Padre Almeida, em Caririaçu - CE, através da análise do lúdico como ferramenta de aprendizagem na Educação Infantil.

3.5. Participantes da Pesquisa

Diante da temática estabelecida por essa investigação, sempre intenta em obter resultados relevantes para essa pesquisa, enfatizamos que essa pesquisa tem como unidade de análise a Escola Padre Almeida. Foi realizada com os Professores da Educação Infantil e com os alunos da Educação Infantil. Atualmente a escola funciona em dois períodos (matutino e vespertino) disponibilizando a modalidade de Educação Infantil em 6 turmas: 3 turmas na parte da manhã e 3 turmas na parte da tarde.

O corpo docente é formado por 8 professores atuantes na área da Educação Infantil, possui atualmente 80 alunos matriculados nas 6 (seis) turmas de Educação Infantil. Com relação ao pessoal administrativo e de apoio, a escola possui um quadro efetivo: (01) Diretora, (01) Secretária Administrativa, (01) Secretária Escolar, (02) Coordenador Pedagógico, Auxiliares diversos: Serventes, Merendeiros e Auxiliar de Disciplina.

Assim, visando responder aos objetivos da pesquisa em tela, elegeram-se como participantes da pesquisa: os 08 professores que lecionam na Educação Infantil da Escola Padre Almeida e todos os 80 alunos matriculados na referida escola.

TABELA Nº 01: Participantes da Pesquisa

Professores da Educação Infantil	08
Alunos da Educação Infantil	80
Total	88

Na unidade em questão, pretende-se obter dados a partir da entrevista aberta, realizados com os professores e aplicar a observação participante aos alunos.

O fato de escolher esses participantes se referem a questões muito peculiares e encontra-se totalmente envolvidos com a temática da pesquisa, pois revela muito sobre a abordagem que desejamos investigar e conseqüentemente poderá contribuir com a proposta dessa pesquisa.

Convidaremos a participar da investigação os professor e alunos, e fizemos a seleção de forma intencional de forma a cumprirem com alguns requisitos (por isso é intencional).

Para participar da presente pesquisa será adotado os seguintes critérios:

* Professores da Educação Infantil

Aceitabilidade e disponibilidade em participar da pesquisa.

* Alunos

Matriculados na Educação Infantil

A seleção dos participantes segue o tipo de amostragem não probabilística.

Segundo as orientações de Campoy (2018, p. 84), “significa que a escolha dos participantes não depende da probabilidade”, uma vez que ela é feita de acordo com os critérios do pesquisador, ou seja, a escolha dos participantes não depende de que todos tenham a mesma probabilidade de serem escolhidos, mas sim da decisão do pesquisador, foi feita a seleção dos elementos para compor a amostra e isso dependeu em parte do pesquisador como da relação com a temática e dos objetivos.

Dessa forma, os 08 professores serão selecionados intencionalmente de forma não probabilística para responderem as entrevistas. Da mesma forma, de maneira intencional serão selecionados também de forma não probabilística todos os alunos da Educação Infantil para serem observados, ou seja, a observação participante será efetuada com toda a população de alunos da Educação Infantil.

3.6. Técnicas e Instrumentos de coleta de dados

A seleção de técnicas e instrumentos também é uma parte importante para a pesquisa, assim a eleição dos instrumentos necessita estar condizentes com o método da pesquisa no sentido de serem capazes de responder aos questionamentos como também responder ao problema central dessa pesquisa.

Apoiados nos conceitos de Lakatos (2003) quando nos atenta que, 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” (p. 163).

Nesse caso, abordamos todas as técnicas qualitativas possíveis para assim possuir a capacidade de responder a todos os questionamentos dessa investigação. Assim elegemos a entrevista em profundidade com os professores da Educação Infantil no sentido de resgatar opiniões e crenças desses participantes com relação a temática estabelecida. Entendemos que esse instrumento nos daria um satisfatório retorno quanto aos dados obtidos por esse meio. Pois, ainda de acordo com 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.

Esse encontro face a face, de maneira estritamente metódica, proporcionou resgatar verbalmente a informação necessária acerca do tema. Visto que, ainda segundo Lakatos

(2003, p. 196), “alguns autores consideram a entrevista como o instrumento por excelência da investigação social”.

Assim diante da abordagem social dessa investigação a entrevista em profundidade conseguiu atender todas as expectativas e principalmente responder a todos os objetivos propostos.

Abraçamos orientações de Campoy (2018, p. 314) na seleção dessa técnica, pois ele contribui com essa questão, quando nos revela as características da entrevista em profundidade:

- ✓ Pretende compreender más que explicar;
- ✓ Não se esperam respostas verdadeiras, sim objetivamente sinceras;
- ✓ As respostas são abertas;
- ✓ As respostas podem ser gravadas;
- ✓ Obtém informação contextualizada, entre outras caraterísticas.

Seguimos essas características, pois cremos que condizem com o método da investigação e responderiam satisfatoriamente o problema em questão.

Envolvidos pelas condições favoráveis do uso dessa técnica conhecemos mais sobre entrevista em profundidade seguindo mais uma vez orientações de Campoy (2018, p. 316):

A entrevista é uma técnica de investigação científica que utiliza a comunicação verbal para recolher informações em relação a uma determinada finalidade. Porém na entrevista, o investigador é o instrumento de investigação e não um simples protocolo ou formulário de entrevista.

Através dela se pretende compreender e conhecer como se define a

realidade e os vínculos que se estabelecem entre os fenômenos que se estuda.

Dando continuidade em possuir a capacidade de responder aos objetivos propostos nessa pesquisa, foi utilizado a técnica de Observação que de acordo com a afirmação de Campoy (2018, p. 317):

Por nossa parte, entendemos por observação sistemática, também chamada de estruturada, a recorrida de informações previamente planejada e registro controlado de dados mediante codificação e análises com uma determinada finalidade para a investigação, sem que se aplique nenhum tipo de manipulação ou modificação.

Optou-se por utilizar a técnica de observação no sentido de obter provas sobre as questões lúdicas na escola investigada, pois é sabido que, os processos observacionais permitem um contato mais direto com a realidade educacional. Segundo Lakatos (2003, p. 191), “do ponto de vista científico, a observação oferece uma série de vantagens e limitações, como as outras técnicas de pesquisa, havendo por isso, necessidade de se aplicar mais de uma técnica ao mesmo tempo”.

A observação foi utilizada com requisitos pré-estabelecidos para responder aos propósitos, ou seja, seguindo critérios sociais, estruturais e comunicativos, dessa forma essa técnica foi considerada extremamente relevante para obtenção de dados nessa pesquisa, pois acredita-se que para descrever as situações que as práticas pedagógicas lúdicas se encontram, essa técnica torna-se indispensável. Dessa forma, essa técnica foi aplicada aos alunos da Educação Infantil.

Tabela nº 02 - Técnicas utilizadas na pesquisa

<i>Objetivos da investigação</i>	<i>Técnica</i>	<i>Fonte de informação</i>
➤ Identificar as ferramentas lúdicas que utilizam os professores diariamente em sala de aula.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Entrevistas em profundidade ✓ Observação Participante 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Professores ✓ Alunos
✓ Verificar a importância da prática docente em relação ao brincar na Educação Infantil.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Entrevistas em profundidade ✓ Observação Participante 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Professores ✓ Alunos
✓ Descrever a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem das crianças do Ensino Infantil.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Entrevistas em profundidade ✓ Observação Participante 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Professores ✓ Alunos
✓ Descrever como as atividades lúdicas podem ser excelentes recursos pedagógicos no contexto da educação infantil.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Entrevistas em profundidade Observação Participante 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Professores Alunos

Fonte: Elaboração própria

3.7. Validação dos Instrumentos

Os instrumentos selecionados para essa investigação foram previamente enviados a 5 (cinco) doutores especialistas na temática dessa pesquisa. Os doutores selecionados fazem parte da equipe de doutores da UAA- (Universidad Autónoma de Asunción), no qual puderam fazer suas considerações a respeito dos questionamentos apresentados nos guias de entrevistas e estabelecer alguma alteração que se tornou relevante para essa investigação.

Por sua vez a validade dos instrumentos é uma indicação de Campoy (2018, p. 89) no qual relata que a “respeito da validade das técnicas, se entende que a validação é um processo contínuo que inclui procedimentos diferentes para comprovar se um questionário mede o que realmente disse medir”.

Assim, os especialistas julgaram questões relacionadas a coerência e clareza dos questionamentos, no que resultou na alteração de algumas perguntas, e no acréscimo de mais 3 perguntas em cada instrumento.

Visto que, a validação se tornou importante pois as alterações feitas por especialistas favorecem a relevância dos dados obtidos e conseqüentemente acrescentou positivamente para os resultados.

3.8. Procedimentos da Pesquisa

Com relação ao procedimento de pesquisa podemos afirmar e detalhar lugar e tempo que escabelemos a nossa investigação.

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, 2001, p. 25).

Para tanto, o procedimento para coleta de dados procedeu-se através levantamento teórico com bases em conceituadas obras de autores renomados na temática abordada, como também, análises de teses, artigos e revistas conceituadas. Além disso, utilizamos técnicas de observação participante aos alunos da Educação Infantil e aplicação de entrevistas aos professores da Educação Infantil.

Após validação dos instrumentos fomos a campo. A primeira técnica aplicada foi a observação participante. Portanto, essa técnica foi feita conforme seleção de horário e turma previamente estabelecidos por um cronograma juntamente com os professores dessas turmas.

Dando continuidade em estabelecer o tempo da pesquisa, aplicamos as entrevistas com os professores em horário marcado com os próprios professores, nos reunimos na secretaria de educação e realizamos sem nenhum problema a aplicação dessa técnica. Desde já estabelecemos que não houve nenhum empecilho na concretização dessa técnica e todos os participantes selecionados responderam as entrevistas. Ressaltando que as informações foram guardadas em gravações para que não fosse perdido nenhum dado que fosse relevante para essa investigação.

Bem assim, as entrevistas foram aplicadas aos professores e mais uma vez, aqui ressaltamos que todos os participantes responderam as entrevistas e não houve nenhum problema na aplicação desse instrumento.

Assim, após conclusão da aplicação das técnicas e instrumentos partimos para análise e interpretação dos dados. Os participantes dessa investigação serão identificados por códigos: Consideramos os professores como P1 ao P8.

4. ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

Esta parte da dissertação apresenta e analisa os resultados concisos da pesquisa, que foram produzidos a partir dos instrumentos de coleta de dados realizados na Escola Estadual Eurico Gaspar Dutra no Município de Jaboatão dos Guararapes, Estado de Pernambuco, Brasil. Do mesmo modo, discorreremos sobre afetividade na interação em sala de aula: ressignificando a prática docente que encaminham para uma aprendizagem significativa nas turmas de 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II, a fim de responder, o que os docentes opinam acerca da temática estabelecida por essa pesquisa.

Segundo o Gil (2008, p. 175):

A análise tem como objetivo organizar e sumariar 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 (2016, p55) define que “análise tem como objetivo acercar o entrevistador o mais possível ao mundo ou a experiência contada pelo entrevistado”.

Assim, essa pesquisa fundamentou-se em uma análise estritamente qualitativa, no sentido de termos utilizado como técnica a entrevista em profundidade para atender os requisitos desse estudo, pois de acordo com Gil (2008, p. 133):

A análise qualitativa depende de muitos fatores, tais como a natureza dos dados coletados, a extensão da amostra, os instrumentos de pesquisa e os pressupostos teóricos que nortearam a investigação. Pode-se, no entanto, definir esse processo como uma sequência de atividades, que envolve a redução dos dados, a categorização desses dados, sua interpretação e a redação do relatório.

No entanto, a presente pesquisa analisou todos dados coletados nos guias de entrevista, visando identificar a relação entre esses dados coletados mediante utilização dessa técnica e o marco teórico, buscando a relação entre o que é cientificamente comprovado e a realidade do fenômeno em seu contexto.

Como procedimentos para análise dos resultados com maior eficácia e eficiência foi realizado de forma coordenada seguindo as ações propostas pelos objetivos específicos desse estudo que foram:

- ✓ Identificar qual a percepção docente sobre a afetividade na aprendizagem;
- ✓ Conhecer os tipos de manifestações afetivas que ocorrem no contexto educativo;
- ✓ Descrever recursos afetivos que se utilizam nas interações em aula;
- ✓ Identificar na sala de aula quais os fatores impeditivos e facilitadores na relação professor e estudante.

4.1. Sobre identificar as ferramentas lúdicas que utilizam os professores diariamente em sala de aula.

Em relação a esse objetivo perguntamos aos professores quais as ferramentas lúdicas que você utiliza em sala de aula, em respostas tivemos:

P1: Eu utilizo jogos pedagógicos, brincadeiras, músicas, recursos que me ajudam a trabalhar a socialização, cooperação, a exploração em diversos aspectos. Material de sucata, folhas, pedras, instrumentos musicais, fotos entre outros.

P2: Material de sucata, folhas, pedras, instrumentos musicais, fotos entre outros.

P3: Jogos de quebra-cabeça, de encaixe de socialização, jogos de equilíbrio e interação como os circuitos, danças e interpretação

P4: São muitas as ferramentas lúdicas que utilizo diariamente, desde brincadeiras, jogos e brinquedos mais sofisticados aos feitos de sucata e material reciclável. Todos são essenciais na construção de uma aprendizagem significativa.

P5: São as mais diversas, desde os brinquedos mais elaborados aos materiais de sucatas. Sempre respeitando a faixa etária da criança.

P6: Jogos, brincadeiras, músicas, dramatizações e outros.

P7: Costumo utilizar cantinhos pedagógicos, proporcionando a musicalização, o desenvolvimento artístico através da expressão através da pintura livre, brincadeiras, cantinho da leitura e imaginação.

P8: Jogos, brinquedos, recreação, competição, teatro.

É importante ressaltar também que existem dificuldades na inserção das ferramentas lúdicas em sala de aula, dessa forma perguntamos aos professores: Quais são as principais dificuldades em inserir ferramentas lúdicas nas aulas?

P1: A estrutura física das nossas escolas, vem se tornando um empecilho para o nosso trabalho. Nos deparamos com turmas com um número de alunos bem grande, com salas de

aula pequenas, sem espaço adequado. Cabe ressaltar também, que há uma grande quantidade de crianças especiais nas escolas.

P3: O calendário escolar.

P4: Uma das maiores dificuldades que encontramos nas escolas de educação infantil, principalmente das cidades do interior são os espaços, pois a maioria não são adequadas para crianças pequenas. Esse fato interfere de forma negativa na rotina diária das aulas de educação infantil. Enquanto educadora eu procuro sempre adaptar o espaço as atividades propostas, saindo também do espaço escolar para espaços externos. Outra dificuldade que eu encontro é a falta de jogos e brinquedos pedagógicos na escola, nós educadores temos sempre que confeccionar e muitas vezes comprar esses materiais, para tornar as aulas mais atrativas e garantir o direito do brincar das crianças.

P5: Uma das maiores dificuldades em desenvolver as atividades lúdicas na sala é o espaço. É necessário um lugar acolhedor, atrativo e dinâmico. Porém, a nossa escola conta com salas muito pequenas e um número grande de alunos por sala, o que dificulta na organização de um espaço mais acolhedor como as crianças realmente merecem, e interfere na rotina diária, onde a todo momento é preciso se deslocar para o auditório, um espaço maior, para efetivar as atividades lúdicas quando trabalhadas coletivamente com as crianças.

P6: Recursos pedagógicos. Formação do professor...

P7: As principais dificuldades muitas vezes é falta de material, a falta de compreensão por parte da família.

P8: Dificuldade em inserir algumas atividades, falta de interesse e empenho do professor, falta de incentivo por parte da equipe escolar.

Perguntamos também aos professores em que momento da rotina costuma desenvolver atividades lúdicas com as crianças:

P1: A ludicidade entra em toda a rotina da educação infantil, desde acolhida com músicas e brincadeiras até a hora da saída, pois a rotina é baseada nas necessidades biológicas, sociais e psicológicas das crianças, e tudo isso sendo através do lúdico a criança engrandece seu período dentro da escola, promovendo atividades estimulantes e prazerosas. Na contação de histórias, no conhecimento de si e das brincadeiras etc.

P2: Na contação de histórias, no conhecimento de si e do medo, nas brincadeiras etc.

P3: Em uma boa parte da rotina diária, com ênfase na roda de conversa, conhecimento decaí e de mundo, hora da história e acolhida.

P4: Em todos os tempos da rotina são inseridas atividade lúdicas, desde o momento da acolhida até a saída das crianças da escola.

P5: A própria rotina segundo as normativas da educação infantil, são bastante propícias a execução lúdica, haja vista que os eixos norteadores são exatamente as interação e brincadeiras. Com base neles, toda a rotina tem o aspecto lúdico, pautadas nos tempos que não pode faltar e nos campos de experiências.

P6: Momento de acolhida, roda de história e outros.

P7: Em quase todos os tempos de aprendizagem, mas principalmente na acolhida e no conhecimento de si e do mundo.

P8: Chegada, recreação e saída.

4.2. Sobre verificar a importância da prática docente em relação ao brincar na Educação Infantil.

Com o intuito de verificar a importância docente no ato do brincar perguntamos aos professores: Qual a importância das ferramentas lúdicas para aprendizagem dos alunos do Ensino Infantil?

P1: Além de facilitar o processo, contribui para um maior entendimento do que se ensina, como despertar na criança o desejo de envolver-se nas atividades desenvolvidas. Através do lúdico a criança consegue se expressar e criar melhor, sendo assim grande colaboradora do desenvolvimento da criança que é o centro do planejamento do professor. Então as atividades lúdicas contribuem para o planejamento das atividades diárias de sala de aula.

P3: Contribui para a expansão das habilidades conceituais das crianças.

P4: Contribui de forma significativa, quando se sabe ensinar e mediar conhecimento de forma lúdica, contribuimos para o pleno desenvolvimento intelectual, cognitivo e afetivo das crianças.

P5: Aliar recursos lúdicos a prática pedagógica torna a aprendizagem da criança mais significativa, divertida possibilitando inúmeras aprendizagens.

P6: A atividade lúdica permite que o professor, conheça com propriedade o seu aluno. Ela fornece meios/estratégias para melhor relatar fatos, conhecimentos aprendizagem sobre os mesmos.

P7: Sim, as crianças desenvolvem muito, pois é quase impossível existir vivências significativas na educação infantil sem a utilização do lúdico, com o lúdico conseguimos promover interações entre as crianças e proporcionando também o maior conhecimento de si e do mundo.

P8: Possibilitar desenvolvimento corporal, assimilação de novos conhecimentos, sociabilidade e criatividade. É através do lúdico, de maneira prazerosa que a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário.

Em relação a pergunta de como você observa o envolvimento das crianças ao desenvolver as práticas lúdicas tivemos:

P1: É um desenvolvimento movido pelo encanto onde ela, a criança, se sente parte do processo. Através da ludicidade as crianças constroem suas vivências, podendo se expressar livremente, tomar decisões, onde elas participam das atividades propostas por prazer, curiosidade e alegria.

P3: Percebe-se total interesse e envolvimento das crianças, participando ativamente de todas as atividades propostas na rotina diariamente.

P4: Através da ludicidade a criança se envolve na rotina da aula com mais prazer, sem tanta cobrança e até mesmo sem perceber que está aprendendo. Ela se envolve pelo simples prazer de brincar.

P5: De forma satisfatória. Sempre que as crianças interagem, participam... É notório o seu desenvolvimento no ensino - aprendizagem.

P6: As crianças se mostraram mais abertas, participativas, autônomas, criativas, observadoras, entusiasmadas e totalmente envolvidas nas atividades propostas.

P7: Observo que o empenho e interesse pelas atividades tem maior intensidade, pois as crianças se envolvem de forma completa.

Acrescentamos a análise e perguntamos o que é necessário para você melhorar a prática pedagógica pautada na ludicidade, como resposta tivemos:

P1: Ao meu ver, o desejo de querer oferecer o seu melhor para as crianças é a maior ferramenta que um professor pode carregar consigo. O professor deve ser um eterno pesquisador. Formações voltadas para esse trabalho. Estudar mais, pois um professor também é um pesquisador constante, que deve sempre está revendo sua prática, principalmente tendo a sabedoria dos benefícios que a ludicidade traz para as crianças.

P3: Planejar de acordo com a escuta ativa das crianças e com um olhar voltado aos direitos de desenvolvimento das crianças.

P4: Acredito que é necessários constantes estudos sobre o tema, ter sensibilidade para entender que a criança é um ser de direito, capaz e é um sujeito ativo. Devemos também seguir sempre os documentos que norteiam a educação infantil, como as diretrizes e a BNCC, fundamentais para orientar o trabalho de todo educador. Além de materiais adequados na escola e um acompanhamento pedagógico de qualidade.

P5: Utilizamos de muitos materiais, especialmente os de sucatas, pois sabemos da importância da ludicidade para o desenvolvimento das aprendizagens diversas da criança. Como também, temos como norte as diretrizes e a BNCC que orienta o trabalho com a ludicidade. Porém, facilitaria o nosso trabalho se a escola disponibilizasse de mais recursos lúdicos como jogos e brinquedos. Esses materiais na escola ainda são insuficientes.

P6: O professor necessita e precisa estar aberto às mudanças, buscar a estratégias para inovar, reciclar, recriar, ressignificar... Entender que as vivências, são primordiais para a aprendizagem do aluno.

P7: Se faz necessário se reencontrar a cada dia, e também observar o desejo do aluno, para assim conseguir planejar algo que estimule os pequenos ainda mais.

P8: Ambiente e material específico, ambiente com jogos e materiais teatrais e que favoreçam a recreação.

4.3. Sobre avaliar a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem das crianças do Ensino Infantil.

Nesse mesmo contexto de apresentar as ferramentas perguntamos aos professores qual a importância das ferramentas lúdicas para aprendizagem dos alunos do Ensino Infantil?

- P1: As ferramentas lúdicas são importantes, pois além de dinamizar a aprendizagem a criança evolui seu raciocínio e amadurece socialmente, desenvolvendo-se de forma integral.
- A importância está em oferecer às crianças oportunidades de participarem efetivamente do processo de aprendizagem.
- P2: A importância está em oferecer às crianças oportunidades de participarem efetivamente do processo de aprendizagem.
- P3: Potencializa as fases de desenvolvimento da criança.

- P4: Especialmente na educação infantil acredito que o brincar deve ser o centro do planejamento do educador. As ferramentas lúdicas contribuem para o desenvolvimento de diversas habilidades na criança, propiciando ainda uma aprendizagem de maneira prazerosa.
- P5: Especialmente para a educação infantil a ludicidade se mostra de extrema importância haja vista que é atividade principal da criança o brincar.
- P6: Ela é importante porque possibilita o desenvolvimento do pensamento, da criatividade, da comunicação; desenvolvendo dessa forma o raciocínio, promovendo a criança o seu desenvolvimento pleno. Além de tornar as aulas dinâmicas e prazerosas.
- P7: Tem uma contribuição significativa, pois através do lúdico consigo proporcionar ao meu aluno um maior interesse pelas vivências propostas nas aulas, ocorrendo assim um maior engajamento e uma maior curiosidade e interesse pelas atividades trabalhadas.
- P8: O lúdico trabalha auxiliando a desenvolver habilidades das crianças de uma forma ampla e prazerosa.

Para dar prosseguimento a análise desse objetivo quisermos saber de que forma a ludicidade pode contribuir na aquisição do conhecimento significativo?

P1: Quando o conhecimento é apresentado a criança por meio de práticas lúdicas, ele ocupa um espaço enorme no campo da memória dessa criança, que o acompanha por toda sua vida. A ludicidade tem essa característica de envolvimento das crianças nas atividades, e através dela e seu desenvolvimento em diversas áreas, como emocional, psicomotor, afetivo, explorador, participativo entre outros que as atividades lúdicas trazem conhecimentos significativos para o desenvolvimento da criança.

P2: Quando o conhecimento é apresentado a criança por meio de práticas lúdicas, ele ocupa espaço enorme no campo da memória dessa criança, que o acompanha por toda sua vida.

P3: É através das brincadeiras que as crianças aprendem a agir, sua curiosidade estimulada, ela adquire autoconfiança e iniciativa, proporciona o desenvolvimento da linguagem do pensamento e da concentração.

P4: A ludicidade contribui de forma positiva na aprendizagem e conhecimento da criança, pois possibilita a criatividade, a interação com adultos e outras crianças, desenvolvendo seus aspectos cognitivos motor e social.

P5: O lúdico contribui para o desenvolvimento das aprendizagens diversas, como também no processo social e físico da criança facilitando a comunicação, expressão e a construção do pensamento. Logo, a ludicidade interfere positivamente no desenvolvimento integral da criança

P6: De forma dinâmica, às crianças vivenciam na prática, momentos onde elas podem ser construtoras da sua própria história. Assim aprendem de forma concreta/significativa.

P7: Através do encantamento da criança pelas atividades trabalhadas de formas lúdicas, elas conseguem guardar consigo por muito mais tempo a experiência proposta, e com isso auxilia ainda no desenvolvimento de outras atividades de forma mais fáceis.

P8: A partir de atividades lúdicas a criança é capaz de estimular áreas cognitivas que irão ampliar seu desenvolvimento como um todo.

Perguntamos aos professores como você observa o desenvolvimento cognitivo dos alunos diante do trabalho com atividades lúdicas:

P1: A criança evolui com eficiência, tornando-se cada vez mais capaz, a ponto de utilizar um conhecimento em situações do seu cotidiano. Com as atividades lúdicas o desenvolvimento cognitivo das crianças amplia de forma extraordinária. Elas melhoram a atenção, a concentração, autoconfiança, o equilíbrio, o desenvolvimento motor melhora como também o seu pensamento e desenvolvimento cognitivo. A melhoria da linguagem também é observada, assim como a autonomia.

P2: A criança evolui com eficiência, tornando-se cada vez mais capaz, a ponto de utilizar um conhecimento em situações do seu cotidiano.

P3: Mais prazeroso e sucesso ao alcançar os objetivos de aprendizagem.

P4: Percebe-se que a criança se desenvolve com mais facilidade, aprende mais rápido, pois a mesma está inserida em um ambiente lúdico que torna a aprendizagem mais prazerosa e significativa.

P5: A criança ao vivenciar atividades lúdicas desenvolve-se com mais facilidade. De uma forma única e com mais prazer.

P6: Elas se desenvolvendo de forma rápida e segura. Constroem seu próprio pensamento, adquirem autonomia, criam confiança e outras competências são desenvolvidas na infância, como também a formação da sua personalidade.

P7: Para que o desenvolvimento cognitivo aconteça se faz necessário estímulos, e através do trabalho com as atividades lúdicas, as crianças acabam tendo um significado maior nas atividades propostas.

P8: A atividade lúdica e a ferramenta que une aspectos cognitivos, afetivos e sociais, por isso a partir daí a criança se desenvolve de forma completa ativando o seu potencial.

4.4. Análise de Dados da observação participante

Infantil III

Turno: Manhã

Nº de Alunos: 13 alunos

DESCRIÇÃO DO ESPAÇO FÍSICO

A Creche é pequena, porém tem quatro salas de aulas amplas e arejadas. Tem uma sala da coordenação com banheiro, um almoxarifado, uma cozinha, uma sala de vídeo, onde ficam alguns brinquedos, livros e jogos e dois banheiros com sanitários que não são adequados para as crianças. Na entrada tem um pátio onde toda segunda é feita a acolhida com os alunos de todas as salas. Na parte de trás tem um espaço amplo, mas não tem piso e nem cobertura e por essa razão pouco é utilizado.

A sala é ampla, arejada, tem boa iluminação, é limpa e totalmente segura. Nela tem um quadro negro que não se encontra em boas condições e um armário de aço, onde são colocados os materiais da professora, os cadernos das crianças, lápis coloridos, giz de cera, cola, alguns livros para recorte e giz para quadro negro. As paredes são pintadas de amarelo e o teto bem alto. Na sala tem uma mesa para a professora e 13 mesas com

cadeiras adequadas ao tamanho das crianças, que são utilizadas para realizar atividades e refeições.

DESCRIÇÃO DO QUE FOI OBSERVADO

Essa turma é composta por 13 crianças, uma professora e uma auxiliar. Durante a observação percebe-se o cuidado da professora em organizar todo o material que seria utilizado na aula. A professora organiza o espaço com todo zelo para receber as crianças. Ao chegarem ela os acolhe com carinho. O tema trabalhado foi o trânsito. No dia anterior a professora pediu que trouxessem carro, moto, bicicleta e brinquedos para que pudessem fazer a simulação do trânsito.

No primeiro momento foi realizado a acolhida com as músicas da cantora Xuxa “Atravessar a rua”, “Dirigindo o meu carro” e “A roda do Ônibus”. Em seguida todos sentam no chão, fazem a oração, quantos estão presentes e como está o tempo, exploram o calendário e cantam a música “Quantos dias tem uma semana”. Neste momento foi feita a contação da história “Zuzu, o carro que tinha medo da estrada”. O tempo todo a professora ia fazendo perguntas e dando às crianças oportunidades para se expressarem. Inicia a roda de conversa refletindo com os alunos sobre o que precisam respeitar no trânsito, os sinais de trânsito e atravessar a rua na faixa de pedestre. Ela mostra as placas e pergunta se sabem o que significa. As crianças respondem com entusiasmo aos questionamentos. Ela expõe alguns problemas como: pode andar de moto sem capacete? O que pode acontecer com quem não usa? Pode atravessar o sinal vermelho? O que precisa fazer assim que entrar no carro? E as crianças segue apontando a solução. Em seguida as crianças são convidadas a participar da brincadeira da corrida das cores do semáforo. A professora espalha bolas

vermelhas, verdes e amarelas e crianças dentro de um saco devem pegar as bolas de acordo com a sua cor. Todas participam sendo três de cada vez.

Na hora do recreio todos brincam livremente no pátio por 15 minutos. Ao retornarem fazem a higiene das mãos e aguardam o lanche que dura cerca de 30 minutos. As crianças conversam e brincam livremente por 15 minutos, enquanto isso a professora organiza um espaço no final da sala e os convida a participarem de uma simulação da circulação de pessoas e veículos no trânsito. Nesse momento as crianças ficam eufóricas, porém atentas. Para fazer a demonstração ela usa uma pista feita de TNT e os carros que as crianças levaram.

Nesse outro momento a professora leva as crianças para o pátio e faz com eles a simulação no trânsito, utilizando motos, carros, e bicicletas, uma pista grande, as placas, o capacete e o apito. Esse é o momento em que as crianças participam com muita alegria e animação. Enquanto elas se divertem elas aprendem e potencializam a aprendizagem. A professora mantém um relacionamento harmonioso com todo o grupo. Retornam para a sala, organizam o material e aguardam os responsáveis chegar.

Infantil V

Turno: Manhã

Nº de Alunos: 12 alunos

DESCRIÇÃO DO ESPAÇO FÍSICO

A Creche é pequena, porém tem quatro salas de aulas amplas e arejadas. Tem uma sala da coordenação com banheiro, um almoxarifado, uma cozinha, uma sala de vídeo, onde ficam alguns brinquedos, livros e jogos e dois banheiros com sanitários que não são adequados para as crianças. Na entrada tem um pátio onde toda segunda é feita a acolhida

com os alunos de todas as salas. Na parte de trás tem um espaço amplo, mas não tem piso e nem cobertura e por essa razão pouco é utilizado.

A sala é ampla, clara, arejada e limpa, porém não contem estímulos apropriados ao desenvolvimento integral das crianças. Contem 12 mesas com cadeiras adequadas ao tamanho dos alunos e são organizadas de diferentes formas de acordo com a atividade proposta. Sendo destinadas para as atividades e refeições das crianças.

Na parede da frente fica um quadro negro que se encontra em péssima condição de uso e ao lado um quadro branco que é o mais utilizado pelos professores e alunos. Em todo o espaço há somente um armário onde é colocado os cadernos de sala, lápis coloridos, giz de cera, tesouras e livros para recortes.

Os cantinhos das salas são indicados para murais, cantinho de leitura, nele existe um varal com livros diversos, letras e um painel do alfabeto com bolso onde são colocadas as fichas com o nome das crianças. No cantinho da Matemática tem os números, as formas geométricas, as cores, calendário, cartaz de quantos somos e de como está o tempo. No fundo da sala há um varal onde são colocadas as produções das crianças durante a semana.

DESCRIÇÃO DO QUE FOI OBSERVADO

O professor chega bem antes do horário, organiza as cadeiras em círculo e coloca um tapete no cantinho da leitura. Ao lado coloca uma caixa surpresa contendo vários balões de sopro. Coloca uma música de fundo e aguarda as crianças chegarem.

Ao chegarem, a professora fica na porta, onde acolhe todos com muita alegria. Cada uma escolhe onde quer sentar e ficam conversando e brincando com pecinhas de encaixe.

A professora aguarda 20 minutos até todas chegarem, enquanto isso recolhe os cadernos de casa e olha as tarefas, as crianças seguem conversando e brincando com as peças. A professora pede que as crianças coloquem as peças na caixa e se dirijam para o final da sala para fazer o momento de acolhida. Ela inicia com a música “A mulher do Sapo”, em seguida “Passeando no Jardim” e “Lavar a Roupa”. As crianças juntamente com a professora cantam e dançam com muita animação e entusiasmo. Logo após realiza duas brincadeiras de comando, “Morto Vivo e Jacarandá”.

Depois ela juntamente com as crianças sentam no chão fazendo um grande círculo. Nesse momento eles fazem uma oração, faz a contagem de quantos vieram e solicita a uma criança que vá até o painel e pegue uma ficha da criança que faltou, mostre aos colegas a e a professora começa a fazer perguntas; vocês acham que ele ainda vem? Será se está doente? Será se o despertador está com defeito? E as crianças iam dando respostas. O que chamou atenção nesse momento foi que uma criança se preocupou tanto que pediu para a professora fazer uma chamada de vídeo para a mãe do menino. Deu-se nesse instante início a roda de conversa. Ainda sentados a professora convida dois pares de crianças, duas com cabelos compridos e duas com cabelos curtos. Nesse momento já dá início a construção do conhecimento. Foi trabalhado os conceitos grandes, pequenos, curtos, compridos. Ela ia fazendo perguntas como qual criança é maior e/ou menor? Qual tem o cabelo mais curto/comprido? Quem gosta de cabelos longos? Quem gosta de cabelos curtos? Convidou as crianças a formarem dois grupos: um com cabelos curtos e outro com cabelos compridos. Depois fizeram a contagem encerrando esse momento. Para potencializar o conhecimento ela convida as crianças a irem até o tapete e observarem o que tem de diferente. Ela pega a caixa surpresa que havia colocado no início da aula e pergunta o que elas acham que tem dentro e vai dando dicas até acertarem. A professora pede que cada criança pegue a bola de sopro, encha e faça um rosto com um pincel, disponibilizou tiras

de papel crepom e fita adesiva e solicitou que eles colassem o crepom na fita e colocassem no balão formando uma peruca. Todos ficaram encantados com o resultado. Disponibilizou tesouras e pediu que eles cortassem o cabelo da maneira que quisessem. Percebe-se durante as observações que a relação entre professor e aluno era de interação, respeito, afeto, amor, responsabilidade e cuidado.

Na hora do recreio eles brincam livremente no pátio. Todos os professores, cuidadores, coordenadores e o guarda ficam atentos enquanto as crianças se divertem. Ao retornarem à sala a professora faz a higiene das mãos dos alunos com álcool, preparando para o lanche. Após o lanche eles brincam por 10 minutos e em seguida é realizada a contação da história, “Quando eu for Grande”. Nesse momento as crianças ficam atentas, pois ela os envolve mostrando as imagens, faz comparações e várias perguntas à medida que vai contando. Em seguida são convidados a realizar uma atividade na folha. Todos fizeram sem dificuldade. Por fim eles recebem a atividade de casa, guardam o material, cantam uma música e se preparam para a saída. Enquanto as crianças aguardam a chegada dos pais, a professora guarda o material e organiza a sala.

Infantil IV

Turno: Manhã

Nº de Alunos: 14 alunos

DESCRIÇÃO DO ESPAÇO FÍSICO

A Creche é pequena, porém tem quatro salas de aulas amplas e arejadas. Tem uma sala da coordenação com banheiro, um almoxarifado, uma cozinha, uma sala de vídeo, onde ficam alguns brinquedos, livros e jogos e dois banheiros com sanitários que não são adequados para as crianças. Na entrada tem um pátio onde toda segunda é feita a acolhida

com os alunos de todas as salas. Na parte de trás tem um espaço amplo, mas não tem piso e nem cobertura e por essa razão pouco é utilizado.

A estrutura dessa sala é espaçosa, aconchegante e tem boa iluminação. O teto é muito alto e suas paredes são pintadas de amarelo, onde estão expostos vários cartazes utilizados para direcionar a rotina. Na sala tem uma mesa da professora e 15 mesas com cadeiras adequadas para o tamanho dos pequenos, que são usadas para as atividades e refeições. Há apenas um armário pequeno, onde são guardados os materiais de uso diário do professor e os cadernos das crianças. Na sala há três cantinhos, o da história, o cantinho da matemática e o da chamadinha, cada um contém informações relacionada a cada tema.

DESCRIÇÃO DO QUE FOI OBSERVADO

Essa turma é composta por 14 alunos. Na sala fica a professora e uma auxiliar. O tema trabalhado com essa turma durante a observação foi “As Emoções”. A professora e as cuidadoras acolhem as crianças com muita alegria e animação. No momento da acolhida a professora faz um alongamento, logo após os pequenos a sentarem no chão, fazem a oração, exploram o calendário e pergunta como está o tempo. De pé, a professora, junto com as crianças, canta e dança as músicas “Cara de Quê?”, “o Jacaré foi passear lá na lagoa” e “Quem está contente”. Na roda de conversa a professora apresenta as plaquinhas dos emojis explicando o significado de cada um. Pode observar que os alunos participaram com entusiasmo e puderam se manifestar pela oralidade. Foi realizado um momento de leitura com o tema “De onde vem os sentimentos?”, com momento de interpretação oral e escrita. Eles produziram um desenho expressando o que entenderam da história usando a criatividade e a imaginação. A professora disponibilizou o material: giz de cera, canetinhas, lápis de cor, guache, papel colorido e branco e cada um pegava o que queria.

Depois cada um foi montar o que havia produzido, nesse momento a professora ia perguntando as crianças qual emoji correspondiam a produção da criança que estava apresentando o seu desenho. Percebe-se que a interação da professora com o grupo e com cada um é constante.

Na hora do recreio todos brincam no pátio por 15 minutos sob o olhar atento dos funcionários. Ao retornarem para a sala fazem a higiene das mãos e aguardam o lanche.

Após o lanche, trabalhando o campo de experiência, traço, sons, cores e formas, foi proposto um jogo da memória e um quebra-cabeça utilizando os emojis para as crianças se divertirem em grupo, brincando e aprendendo. Foi desenvolvida uma atividade de recorte e colagem das emoções, cada um com seu ritmo, com a mediação da professora, os educandos escolheram os emojis, recortaram, pintaram e colaram numa folha, fazendo suas produções artísticas e socializando com os colegas da sala. Percebi que esse trabalho fomenta o interesse e aprimorou a aprendizagem dele.

Em seguida a professora solicita que cada criança organize seu material e os levam para a sala de vídeo para assistirem. Ao retornarem todos cantam a musiquinha de despedida e aguardam a chegada dos pais.

Percebe-se que em relação ao material utilizado nas atividades são organizadas com antecedência e que o tempo para cada momento da rotina acontece sem nenhuma correria. Não houve imprevisto e todas as crianças participaram e demonstraram alegria em participar das atividades propostas.

CONCLUSÕES

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 as 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 na parte da metodologia, as técnicas utilizadas na investigação foram a entrevista em profundidade 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 participantes 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. Após obter as respostas das observações dos alunos e das entrevistas com

as professoras e observação participante foi possível analisar dados suficientes para responderem aos objetivos específicos estabelecidos para esta pesquisa.

Quanto ao alcance dos objetivos, a respeito do primeiro objetivo específico que tratou de **identificar as ferramentas lúdicas que utilizam os professores diariamente em sala de aula.**, constatou-se que os professores fazem uso dos mais diversos recursos lúdicos, como quebra-cabeça, jogos, brincadeiras. A interação lúdica também é importante destaque nesse objetivo. Foi apresentado também as dificuldades com relação ao espaço para desenvolver as atividades lúdicas.

Com relação ao uso das atividades lúdicas para estimular os alunos dentro da sala de aula, verificou-se que a professora sempre incentiva todos os alunos fazerem as atividades brincando e desenvolvendo a aprendizagem, porém uma parcela deles ainda estão dispersos e recebem as atividades com rejeição e desinteresse. Percebeu-se, também, que a maioria dos alunos interagem positivamente com as atividades propostas pela professora, no entanto, cada um se identifica com atividades específicas, ou seja, tendem a se sentir melhor quando a atividade lúdica ocorre da maneira que mais lhe agrada. Diante das ações e das relações que as professoras estabelecem com os seus alunos, foi possível verificar como as crianças respondiam ou agiam diante de tais situações, ou seja, quando o lúdico era utilizado como um fim em si mesmo, o movimento, a expressão da criança e sua espontaneidade eram consequência da atividade vivenciada por ela.

Quanto ao alcance do segundo objetivo específico que trata-se de verificar a importância da prática docente em relação ao brincar na Educação Infantil concluiu-se que as ferramentas lúdicas além de facilitar o processo, contribui para um maior entendimento do que se ensina, como despertar na criança o desejo de envolver-se nas atividades desenvolvidas. Através do lúdico a criança consegue se expressar e criar melhor, sendo assim grande colaboradora do desenvolvimento da criança que é o centro do planejamento

do professor. Então as atividades lúdicas contribuem para o planejamento das atividades diárias de sala de aula.

Quanto ao alcance do terceiro objetivo específico que visa **avaliar a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem das crianças do Ensino Infantil** concluiu-se que nesse mesmo contexto de apresentar as ferramentas são importantes, pois além de dinamizar a aprendizagem a criança evolui seu raciocínio e amadurece socialmente, desenvolvendo-se de forma integral. A importância está em oferecer às crianças oportunidades de participarem efetivamente do processo de aprendizagem.

SUGESTÕES

- Crie ambientes seguros e confortáveis, onde as crianças se sintam bem para aprender.
- Ofereça condições, meios e oportunidades para que a criança utilize seus conhecimentos prévios e construa novas aprendizagens.
- Disponibilize material pedagógico para desenvolver as atividades lúdicas na sala de aula.
- Realize encontros coletivos de professores para discutir sobre a aprendizagem dos alunos e planejar ações para melhorá-las.
- Proporcione interatividade, acolhimento e atividades que façam os alunos compreender o mundo real.
- Aumente o investimento na infraestrutura para que os professores possam adotar práticas metodológicas diferentes.
- Garanta capacitação contínua dos profissionais para assegurar o desenvolvimento satisfatório dos alunos.

- Possibilite o acesso a cursos de formação por meio de palestras e formações para que a qualidade do ensino passado em sala de aula seja sempre aprimorada.
- Assegure acompanhamento pedagógico.
- Ofereça recursos e materiais necessários para o aprendizado infantil, como: Livros, brinquedos, cadernos, lápis, peças de encaixe, jogos diversos, massinha, tinta guache, entre outros

REFERÊNCIAS

- Albuquerque, C. C. B. (2016). *Ludicidade, Formação de Professores e Educação Matemática em Diálogo*. Appris Editora e Livraria Eireli-ME.
- Almeida, A. M. S. (2013). *A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança*. Disponível em: <http://www.seduc.mt.gov.br/Paginas/A-import%C3%A2ncia-do-l%C3%BAdico-para-o-desenvolvimento-da-crian%C3%A7a.aspx> Acesso em 02 de abril de 2022.
- Alves, L., e Bianchin, M. A. (2010). *O jogo como recurso de aprendizagem*. Revista Psicopedagogia, 27(83), 282-287.
- Antunes, C. (2000). *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. 8ª ed. Petrópolis, R.J: Vozes.
- Baby, S. M.; Castagini, F. S. (2015). *O Lúdico na Educação Infantil*. Disponível em: <http://www.Importancia%20do%20ludico%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o%20infantil/LUDICO%20TCC.pdf> Acesso em: 10 ago. 2017
- Bomtempo, E. (2011). *A brincadeira de faz de conta: lugar do simbolismo, das regras e do imaginário (Org.)*. 14. Ed-São Paulo: Cortez, 2011.
- Brasil, M. E. C., e Dicei, S. (2013). *Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica*. Brasília: MEC, SEB, DICEI.
- Brasil. (1998^a). *Ministério da Educação e do Desporto. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil*. Brasília: MEC/SEF, v.1.
- Brasil. (1999). *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil*. Brasília: MEC/SEF. v.2.
- Brasil. (2012b). *Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Brincadeiras e interações nas diretrizes curriculares para a educação infantil: manual de orientação*

pedagógica: módulo 1 / Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB.

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.

Campoy, T. (2016) *Metodología de la investigación científica*. Ciudad del Este (py) U.N.C. del Este.

Castagini, F. S. (2015). *O Lúdico na Educação Infantil*.

Cordazzo, S. T. D.; Vieira, M. L. (2007). *A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento*. Estudos e pesquisas em Psicologia. Rio de Janeiro, ano 7, n. 1, p. 89-101, jan. /julho.

Costa, S. (2005). *A formação do professor e suas implicações éticas e estéticas*. Psicopedagogia on line. Educação e saúde mental. 28 de junho de 2005.

Coura, A. S. (2005). *Princípios fundamentais da educação em Rousseau*. Universidade Federal de Campina Grande. Anais do II Colóquio Rousseau.

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 agos. 2017.

Ferreira, R. G. (2011). *A importância do brincar na educação infantil*. Disponível em: <http://www.webartigos.com/artigo/11903>. Acesso em: 20 de abril de 2019.

- Francisco, L.S. (2011). *O papel da atividade lúdica no desenvolvimento infantil: contribuições de Elkonin*. Universidade Estadual de Maringá. Paraná/PR. 2011.
- Freire, J. B. (2010). *O jogo: entre o riso e o choro*. 2ª ed. Campinas: Autores Associados.
- Freire, P. (2016). *Pedagogia da autonomia*. Editora Paz e Terra -54ª edição.
- Freitas, E. (2017). *Origens do Povo Brasileiro*. Brasil Escola. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/brasil/as-origens-povo-brasileiro.htm>>. Acesso em 07 de agosto de 2017.
- Freud, S. (1990). *Além do princípio de prazer*. Rio de Janeiro e RJ: Imago.
- Fujishima, M. F. D. S. (2009). *Aprender brincando: A História do Lúdico como instrumento facilitador no ensino aprendizagem*. Disponível em 2009: <<http://www.soartigos.com/articles/1994/1/Aprender-Brincando-A-Historia-do-Ludico-como-instrumento-facilitador-no-ensino-aprendizagem/Page1.html>>. Acesso em: 02 mai. 2017.
- Gil, A. C. (2002). *Como elaborar projetos de pesquisa*. Atlas.
- Gil, A. C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. Atlas.
- Gonçalves, P. C. (2012). *O lúdico e o desenvolvimento infantil*. Revista do NUPE (Núcleo de de
- Haetinger, M. G. (2005). *Jogos, Recreação e Lazer*. Unidade I. Curitiba: Editora IESDE Brasil S.A.
- Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva.
- Kishimoto, T. F. A. (2012). *Brinquedos e brincadeiras de creches*. Ministério da Educação, BRASÍLIA. Ministério da Educação.
- Kishimoto, T. M. (1994). *O jogo e a educação infantil*. Perspectiva.

- Kishimoto, T. M. (1998). *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira.
- Kishimoto, T. M. (1999). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez.
- Kishimoto, T. M. (2000). *Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação*. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- Kishimoto, T. M. (2002). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira Thonson Learning.
- Kishimoto, T. M. (2011). *Jogo e letramento: crianças de 6 anos no ensino fundamental*. Educ. Pesqui. São Paulo, v. 37, n. 1.
- Kishimoto, T. M. (2015). *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Cengage Learning.
- Lakatos, E. M., & Marconi, M. D. A. (2003). *Fundamentos da metodologia científica*. In *Fundamentos da metodologia científica*. Altas.
- Leite, A. M. (2010). *Caixa de brinquedos e brincadeiras: uma aliada na construção de atitude lúdica para a ressignificação da prática pedagógica do movimento na educação infantil*. São Paulo.
- Lopes, V. G. (2006). *Linguagem do Corpo e Movimento*. Curitiba: FAEL
- Luckesi, C. (2014). *Ludicidade e a formação do pedagogo*. Revista entre ideias, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul. /dez.
- Luckesi, C. (2017). *Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna*. (2005). Disponível em: <<http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>>. Acesso em: mar. 2017.
- Maluf, A. C. M. (2014). *Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas*. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Minayo, de S. M. C. (2001). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. Editora Vozes Limitada.

- Neves, L. O. R. (2010). O lúdico nas interfaces das relações educativas. *Leitura e Linguagem: Discursos de Letramentos*, 319-330.
- Oliveira, V. B. D. (2010). *Brincar: caminho de saúde e felicidade. Brincar com o outro: caminho de saúde e bem-estar*. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Oliveira, Z. M. R. (2012). *Educação infantil: fundamentos e métodos*. São Paulo: Cortez.
- Orth, A. C. (2016). *A importância da ludicidade no trabalho com crianças na educação infantil*. *Ágora Revista Eletrônica* Ano XII Nº 23 Dezembro. Páginas 10-23. ISSN 18094589.
- Palangana, I. (2015). *Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vygotsky: a relevância do social*. São Paulo: Summus, 2015. 176 p.
- Piaget, J. (1971). *A Epistemologia Genética*. Petrópolis: Vozes.
- Piaget, J. (1976). *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Piaget, J. (1982). *O nascimento da inteligência na criança*. 4º ed. Rio de Janeiro: Zahar.
- Pinto, C. L., e Tavares, H. M. (2010). *O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender*. *Revista da Católica, Uberlândia*, 2(3), 226-235.
- Pinto, C. L.; Tavares, H.M. (2010). *O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender*. *Revista da Católica, Uberlândia*, v. 2, n. 3, p. 226-235, jan. /jun..
- Poletto, R. C. (2005). *A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar*. *Psicologia em Estudo*. Maringá, v. 10, n. 1, p. 67-75, jan. /abr.
- Pozas, D. (2011). *Criança que brinca mais aprende mais: a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento cognitivo infantil*. Rio de Janeiro: Senac. P. 31- 41.
- Rau, M. C. T. D. (2011). *A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica*. Curitiba: Ibpex.
- Rego, T. C. (2011). *Vygotsky: uma perspectiva histórica cultura da educação*. 2ª ed. Petrópolis: Vozes.

- Roloff, E. M. (2010). *A importância do lúdico em sala de aula*. In: Semana de Letras, 10, Porto Alegre. Anais... Porto Alegre: Edipucrs. p. 1-9.
- Sampaio, A. T. L. (2010). *Pedagogia vivencial humanescente: educação para o sentipensar a condição humana. Pedagogia Vivencial Humanescente: para pensar os sete saberes na educação*. Curitiba: CRV, 17-28.
- Santos, S. M. P. (2011). *O brincar na escola: Metodologia Lúdica vivencial, coletâneas de jogos, brinquedos e dinâmicas*. 2º ed. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Santos, S. M. P. (2016). *O brincar na escola*. Editora: Vozes.
- Santos, V. R. *Jogos na escola: os jogos nas aulas como ferramenta pedagógica*. Petrópolis: Vozes, 2014.
- Sena, S., e Ayres da Silva, J. (2010). *A importância do lúdico na educação Infantil: Fundamentação Teórica*. trivium–revista eletrônica multidisciplinar, 81.
- Silva, A. G. (2011). *Concepção de lúdico dos professores de Educação Física infantil*. Universidade estadual de Londrina. Londrina: SC.
- 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.
- Tezani, T. C. R. (2012). *O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos*.
- Tezani, T. C. R. (2004). *Os caminhos para a construção da escola inclusiva: a relação entre a gestão escolar e o processo de inclusão*.
- Triviños, A. N.S. (2006). *Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação*. São Paulo: Atlas.
- Valle, L. L. D. (2010). *Jogos, Recreação e Educação*. Curitiba: Editora

- Vial, J. (2015). *Jogo e Educação: as ludotecas*. Tradução de: Ferreira, Maria. Petrópolis: Editora Vozes.
- Vygotsky, L. S. (1984). *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes.
- Vygotsky, L. S. (1998). *A formação social da mente*. 6. ed., São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998.
- Vygotsky, L. S. (1998). *Pensamento e Linguagem*. São Paulo: Martins Fontes.
- Vygotsky, L. S. (2007). *Formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 7 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- Vygotsky, L. S. (2010). *Aprendizagem e desenvolvimento na Idade Escolar*. In: *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. Vygotsky, L. Luria, A. Leontiev, A.N. 11ª. Edição. São Paulo: Ícone, p. 103-116.
- Vygotsky, L. S. (2011). *A Formação Social de Mente*. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes. (pg 127).
- Vygotsky, L. S. (2011). *O desenvolvimento dos conceitos científicos na infância*. Cap. 6. *Pensamento e linguagem*. 2011, p. 93-95. Versão para e-book eBooksBrasil.com. Disponível :< www.jahr.org>. Acesso em: 10 de ago. 2017.
- Wallon, H. (2004). *A constituição da pessoa na proposta de Henry Wallon*. Edições Loyola São Paulo,

Anexo – Formulário de Entrevistas para os professores da Educação Infantil

Prezado (a) Professor (a), Doutor (a)

Este formulário destina-se à **1ª fase da validação** do instrumento que será utilizado na coleta de dados em minha pesquisa de campo de mestrado em Ciências da Educação pela Universidade Autônoma de Assunção – UAA, cujo tema é: **O lúdico como ferramenta de aprendizagem na Educação Infantil**. Esta pesquisa tem como objetivo geral: Analisar a importância do lúdico como processo de motivação e participação para o desenvolvimento da aprendizagem das crianças da Educação Infantil. Os objetivos específicos que norteiam essa pesquisa: Identificar as ferramentas lúdicas que utilizam os professores diariamente em sala de aula. Verificar a importância da prática docente em relação ao brincar na Educação Infantil. Avaliar a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem das crianças do Ensino Infantil. Descrever como as atividades lúdicas podem ser excelentes recursos pedagógicos no contexto da educação infantil. Para isso, solicito sua análise no sentido de verificar se há **adequação entre as questões formuladas e os objetivos referentes a cada uma delas**, além da **clareza na construção** dessas mesmas questões. Caso julgue necessário, fique à vontade para sugerir melhorias utilizando para isso o verso desta folha.

As colunas com **SIM** e **NÃO** devem ser assinaladas com **(X)** se houver, ou não, coerência entre **perguntas, opções de resposta e objetivos**. No caso da questão ter suscitado dúvida assinale a coluna **(?)** descrevendo, se possível, as dúvidas que a questão gerou no verso da folha. Sem mais para o momento antecipadamente agradeço por sua atenção e pela presteza em contribuir com o desenvolvimento da minha pesquisa.

Entrevista com professor	COERÊNCIA			CLAREZA		
	SIM	NÃO	?	SIM	NÃO	?
1 - Para você o que significa lúdico?						
2 – Quais as ferramentas lúdicas que você utiliza em sala de aula?						
3 – Qual a importância das ferramentas lúdicas para aprendizagem dos alunos do Ensino Infantil?						
3- Quais as contribuições das atividades lúdicas para a prática pedagógica?						
4 - Como você observa o envolvimento das crianças ao desenvolver as práticas lúdicas?						
5 - De que forma a ludicidade pode contribuir na aquisição do conhecimento significativo?						
6 - Como você observa o desenvolvimento cognitivo dos alunos diante do trabalho com atividades lúdicas?						
7 – O que é necessário para você melhorar a prática pedagógica pautada na ludicidade?						
8 - O que é necessário para você melhorar a prática pedagógica pautada na ludicidade?						
9 - Quais são as principais dificuldades em inserir ferramentas lúdicas nas aulas?						
10 – Em que momento da rotina costuma desenvolver atividades lúdicas com as crianças?						

DADOS DO AVALIADOR

Nome completo:

Formação Dr:

Instituição de Ensino:

Assinatura do Avaliador:

Anexo N° 02 – Roteiro de Observação Participante

Nome da professora: _____

Período: _____ turno: _____

N° 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** (se está em boas condições, disposição geral do espaço)
- **Materiais** (revista, lápis de cor, papéis, jogos, revistas, jornal)
- **Paredes** (cartazes, trabalhos das crianças, mural, chamada)

2) Descrever o que foi observado em

- A disposição do material para o desenvolvimento das brincadeiras
- Descrever como estão organizados as salas e os espaços externo ex: pátio, quadra esportiva e outros.
- Descrever como transcorrem as atividades realizadas pela professora
- 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
- Se tem brincadeiras dirigidas, participação da professora, se os alunos interagem com os outros alunos.