



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO
TOCANTINS – CAMPUS ARAGUATINS
COORDENAÇÃO DE ENSINO SUPERIOR / CES
COORDENAÇÃO DE COMPUTAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO**

VANESSA BATISTA ALMEIDA DA SILVA

**ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Práticas didático-
pedagógicas construtivas.**

**ARAGUATINS
2020**

VANESSA BATISTA ALMEIDA DA SILVA

ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Práticas didático-pedagógicas construtivas.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal de Educação – Campus Araguatins, como requisito parcial para obtenção do título do grau de Licenciatura em Computação.

Orientador: Prof. Me. Adeilson Marques da Silva Cardoso.

**ARAGUATINS
2020**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Bibliotecas do Instituto Federal do Tocantins

S586a Silva, Vanessa Batista Almeida da
ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Práticas
didático-pedagógicas construtivas / Vanessa Batista Almeida da
Silva. – Araguatins, TO, 2020.
45 p. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Computação)
– Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins,
Campus Araguatins, Araguatins, TO, 2020.

Orientador: Me. Adeilson Marques da Silva Cardoso

1. Lúdicos. 2. Educação Infantil. 3. Jogos. I. Cardoso, Adeilson
Marques da Silva. II. Título.

CDD 004

A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio, deste documento é autorizada para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica do IFTO com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

VANESSA BATISTA ALMEIDA DA SILVA

ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Práticas didático-pedagógicas construtivas.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal de Educação – Campus Araguatins, como requisito parcial para obtenção do título do grau de Licenciatura em Computação.

Aprovado em: __/__/____.

BANCA AVALIADORA

Me. Adeilson Marques da Silva Cardoso
IFTO - Campus Araguatins

Me. Rogério Pereira de Souza IFTO
- Campus Araguatins

Me. Ramásio Ferreira de Melo
IFTO - Campus Araguatins

DEDICATÓRIA

Esse trabalho é dedicado a memória do meu pai, que em vida foi minha fortaleza quando nem eu mesma acreditava mais em mim, foi meu apoio que em meio a suas orações me fez forte para vencer cada batalha.

Dedico também a meu filho, meu amor, minha vida, razão das minhas lutas diária. A minha mãe que sempre me ensinou que é com o conhecimento que se vive com qualidade, que educação é a chave para a liberdade, e por cada noite que ela colocou o joelho no chão e orou pra eu vencer. Aos meus irmãos e irmãs que das suas maneiras tortas me apoiaram e me ajudaram. As minhas amigas e amigos da faculdade que também considero como irmãos. Aos meus mestres que deram tudo de si pra eu obter conhecimento e por cada palavra de apoio. A família PIBID que também participou da minha formação.

Dedico a cada um que participou da minha vida durante minha jornada acadêmica! Raimundo Pereira da Silva (pai); Lucas Emanuel da Silva Rodrigues (meu filho); Doralice Batista Almeida da Silva (Mãe); Walterivan, Maria, Luiz, Vanderlucia, Vanderleia e José (irmãos); Juliana, Juliene, Marlucia, Alzina, Julia, Diger, Eugênio, Diego, Léia, Nahanna, Isaac, Elane, Isabella, Théo, Davi...(Família); Gessica, Weudina, Jaqueline, Ravena, Bruna, Edileusa, Renan, Élio, Juçara, Iuri, Eduardo, Rafel, Pedro, Agnaldo, Alex, Cristiano, Laine, Amadeu...(Amigos da faculdade); Rogério, Adeilson, Quitéria, Lucinalva, Vilson, Ramasio, Cláudio, Henrique, Moisés...(Mestres), Maria, Elvira, Edivanda....

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

(BRASIL, 1998, p. 27)

RESUMO

O presente estudo tem por objetivo demonstrar a importância dos jogos lúdicos nas séries iniciais, destacando o seu papel no processo de ensino e aprendizagem das crianças da educação infantil. A questão que orienta a pesquisa é: Como a utilização dos jogos lúdicos em sala de aula podem contribuir no processo de ensino e aprendizagem? Inicialmente, após o estudo bibliográfico que se fez necessário para construir um quadro contextual que permitiu interpretar um experimento de vivência sobre as atividades lúdicas na educação infantil: práticas didático-pedagógicas construtivas, fez-se um estudo de caso em duas escolas do Município de Imperatriz-MA, e o público alvo foram os docentes de cada escola. Utilizando questionários com perguntas abertas onde o entrevistado pode se expressar de forma espontânea. Além, uma análise das práticas pedagógicas na Escola Municipal de Educação Shirley Farias Torres Ferreira e no Centro Educacional Castelo do Saber, e em seguida, algumas atividades práticas como sugestões para o dia-a-dia escolar se tornar prazeroso e significativo na comunidade em que a criança vive. Pôde-se perceber que, os jogos lúdicos são essenciais para o desenvolvimento da criança, principalmente na fase de adaptação que ocorre na educação infantil.

Palavras-chave: Lúdico. Educação Infantil. Jogos. Aprendizagem.

ABSTRACT

The present study aims to demonstrate the importance of playful games in the initial series, highlighting their role in the process of teaching and learning of children in early childhood education. The question that guides the research is: How can the use of playful games in the classroom contribute to the teaching and learning process? Initially, after the bibliographic study that was necessary to build a contextual framework that allowed interpreting an experience experiment on playful activities in early childhood education: constructive didactic-pedagogical practices, a case study was carried out in two schools in the city of Imperatriz -MA, and the target audience was teachers from each school. Using questionnaires with open questions where the interviewee can express himself spontaneously. In addition, an analysis of the pedagogical practices at the Municipal School of Education Shirley Farias Torres Ferreira and at the Castelo do Saber Educational Center, and then, some practical activities as suggestions for the school day-to-day become pleasant and meaningful in the community where the child lives. It was possible to perceive that, playful games are essential for the child's development, mainly in the adaptation phase that occurs in early childhood education.

Keywords: Playful. Child education. Games. Learning..

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

Figura 1 – Alunos da Educação Infantil	24
Figura 2 – Desenvolvimento da criança através do ato de brincar	32
Figura 3 – Brinquedos artesanais	35

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ART. Artigo

LDB Lei de Diretrizes e Bases

MEC Ministério de Educação

PCNs Parâmetros Curriculares Nacionais

RCNEI Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil

Sumário

1INTRODUÇÃO	12
1.1 Problema	14
1.2 Objetivos	15
1.3 Justificativa	16
2. REFERENCIAL TEÓRICO	18
2.1 A CRIANÇA: breve histórico.....	18
3. EDUCAÇÃO INFANTIL.....	21
4. O LÚDICO NUMA PERSPECTIVA SÓCIO-HISTÓRICA.....	25
4.1 O lúdico e o desenvolvimento infantil	26
4.2 Lúdico: Linguagem para criança.....	28
4.3 Brincadeira e jogos: chaves para o desenvolvimento e aprendizagens da criança.....	30
5. METODOLOGIA	33
6. ANÁLISES DOS RESULTADOS	35
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
REFERÊNCIAS	40
ANEXOS	43

1 INTRODUÇÃO

Uma das etapas mais importantes na vida de qualquer criança é sem dúvidas a fase em que atuam na educação infantil, pois, é considerado um imenso desafio a sua inserção na vida escolar, a mesma desenvolve suas coordenações motoras, o raciocínio lógico, assim como também outras potencialidades como: social, afetivo, físico e cognitivo.

A educação é um processo permanente na vida humana. A partir de diferentes e relevantes práticas educativas, pode-se garantir a continuidade e desenvolvimento da humanidade, possibilitando-nos a transmissão e recriação de conhecimentos por intermédio de ensinamentos aprofundados e específicos, de forma elaborada historicamente para uma atuação em docência educacional.

A escola, enquanto construção histórica aperfeiçoa-se na realização da tarefa educativa, tornando-se um instrumento poderoso na socialização do saber e da concepção em prol de uma nova sociedade.

Os profissionais da área da educação, de modo geral, sentem dificuldade para transmitir muitos conhecimentos, que poderiam ser mais facilmente transmitidos, se o professor utilizasse o lúdico para este fim. Dessa forma, aprender de forma lúdica pode proporcionar muitos benefícios para as crianças. As brincadeiras direcionadas ofertam às crianças um ambiente agradável e interessante; possibilitando assim, o aprendizado de várias habilidades úteis a sua vida social e afetiva.

O desenvolvimento do ensinamento lúdico torna-se de certa forma indispensável para o desenvolvimento psicomotor e afetivo da criança. A atividade lúdica deve ser encarada como uma ferramenta didática a mais nas mãos dos professores como forma de tornar a aprendizagem mais prazerosa e eficaz.

O conhecimento através da ludicidade pode auxiliar a criança a obter melhor desempenho na sua aprendizagem. São muitas as vantagens de se educar ludicamente e, dentre elas, podemos citar: a melhoria da capacidade cognitiva, da capacidade de relacionar-se com seus grupos de iguais.

Este trabalho de pesquisa objetiva verificar como educadores dão importância ao lúdico, e ainda, saber se estão trabalhando o lúdico como uma forma de promover a aprendizagem das crianças na educação infantil e no cotidiano escolar.

O conteúdo do presente trabalho foi estruturado em cinco etapas principais. A

primeira seção discorre sobre o histórico da criança no âmbito social, da importância da relação nos aspectos normativos e legais, além de descrever valores e crenças, as quais caracterizam seu meio, gerando modificações de comportamento.

O segundo e terceiro capítulo referem-se à Educação Infantil e um breve histórico sobre criança, discorrendo a fase que envolve crianças de 0 a 5 anos de idade, considerada a primeira etapa da Educação Básica, fase da vida humana que objetiva realizar o desenvolvimento integral das crianças, ou seja, não apenas o cognitivo, mas também o físico e o sócio emocional, esta por sua vez está dividida em dois segmentos: creche (crianças de 0 a 3 anos) e pré-escola (crianças de 4 a 5 anos e 11 meses), relata também sobre os programas desenvolvidos e amparados pelo MEC, conforme o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI, 1988).

O quarto refere-se ao lúdico numa perspectiva sócio histórica, assim como também discorre sobre o “lúdico e o desenvolvimento infantil”, lúdico: linguagem para a criança”, “brincadeiras e jogos: chaves para o desenvolvimento e aprendizagem da criança” e “o papel do brinquedo nas instituições de ensino infantil”.

O quinto e sexto capítulo está relacionado à metodologia de estudo e análise dos resultados. As escolas utilizadas na pesquisa foram a Escola Municipal de Educação Shirley Farias Torres Ferreira e Centro educacional Castelo do Saber, onde é exposto a relação da ludicidade e a contribuição dos jogos no processo da aprendizagem nessas instituições de ensino, além de esboçar uma análise partindo das informações coletadas.

1.1 Problema

A problemática consistiu no pensamento de que o lúdico na educação infantil, tornou-se essencial nas práticas pedagógicas. O lúdico está presente na vida de todos, contribuindo direta ou indiretamente na formação de cultural, social ou educacional. Seguindo esse raciocínio essa pesquisa buscou coletar dados e informações que possa responder o seguinte problema de pesquisa: Como a utilização dos jogos lúdicos em sala de aula podem contribuir no processo de ensino e aprendizagem?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

Demonstrar a importância dos jogos lúdicos nas series iniciais, destacando o seu papel no processo de ensino e aprendizagem das crianças da educação infantil.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Averiguar a situação dos jogos lúdicos nas escolas EMEI Shirley Farias e no Centro Educacional Castelo do Saber;
- Identificar o papel dos jogos lúdicos no desenvolvimento cognitivo dos alunos da educação infantil;
- Destacar a utilização dos jogos como estratégia pedagógica;
- Apresentar os desafios encontrados ao aplicar a ludicidade em sala de aula.

1.3 Justificativa

A justificativa foi a proposta de estudo, que trata da ludicidade na educação infantil e como essa prática é desenvolvida pelos profissionais em sala de aula. Anseia-se ainda, desvelar se há ou não a dificuldade na aquisição dos materiais necessários aos trabalhos, considerando ser o lócus privilegiado para este estudo. Busca-se entender como é realizada tal atividade no espaço educacional e qual contribuição esta traz ao ensino-aprendizagem do ponto de vista dos profissionais que lá desenvolvem suas práticas.

O reconhecimento da importância da atividade lúdica retorna a discussão sobre a importância do brincar e a relação com o desenvolvimento infantil, pois esta interação certamente favorece o desenvolvimento da linguagem e da comunicação. Além de permitir a construção de habilidades, valores e atitudes essenciais à formação de um cidadão.

A brincadeira fornece à criança um ambiente planejado e enriquecendo que proporciona aprendizagem por meio das atividades lúdicas realizadas, desenvolvendo aspectos físicos, cognitivos, sociais e afetivos contribuindo para um melhor relacionamento social entre as crianças.

A cultura lúdica é uma atividade humana histórica e culturalmente construída através das ações significativas do ser humano, isso influencia decisivamente na formação e no desenvolvimento do educando.

É através do lúdico que ele abandona o seu mundo de necessidades e anseios e se desenvolve, criando e adaptando uma nova realidade a sua personalidade. A infância é, portanto, um período de aprendizagem necessária à idade adulta. Logo, é nesse momento que a brincadeira torna-se uma oportunidade de afirmação do seu “eu”.

Enfatizamos aqui que o lúdico assume o papel significativo na Educação Infantil, de modo a possibilitar o desenvolvimento da criança entre outras coisas a imaginação, a convivência com o outro, a descontração, e a própria aprendizagem. O brincar é ferramenta essencial e necessária ao processo de desenvolvimento humano em todos os seus níveis. Apesar do ato de brincar ocupar um lugar privilegiado na preferência dos educandos, poucos são os espaços na escola para que ele se realize. Costuma-se não valorizar a brincadeira e o jogo, como importante método para o desenvolvimento da capacidade de pensar, refletir, organizar, realizar e avaliar. Dessa

forma, acreditamos que o espaço escolar pode e deve transformar-se em um espaço agradável prazeroso, de modo que as brincadeiras e os jogos permitam ao educador alcançar o sucesso em sala de aula, tendo consciência da importância do lúdico para o desenvolvimento da criança.

1. REFERENCIAL TEÓRICO

1.1A CRIANÇA: breve histórico

Diante da atualidade em que a criança também é agente de transformação social, a concepção de criança dada por educadores e estudiosos da infância, destaca a ideia da participação ativa dela na sociedade. Portanto, existe uma forte ligação entre a reflexão a respeito da criança e o surgimento da educação infantil. Devido à concepção da ideia de que a criança da atualidade, nem sempre foi aceita, uma vez que neste pensamento a criança é um sujeito diferenciado do adulto, é possível afirmar que tal fato mostra-se como um ponto de vista recente, se observados os dados históricos.

A partir do início do século XVI, passou-se a exigir socialmente um maior cuidado afetivo para com as crianças. Muitas delas vieram a óbito e não chegavam à adolescência, muitas vezes devido à falta de higiene e maus tratos. Com o passar do tempo, foi instituído às crianças o direito a morar com os pais e não precisavam da educação de outra família. No início, os meninos estudavam em regime interno, porém, mas os familiares sentiam necessidade de estarem próximos de seus filhos, passando assim a existir os externatos.

Até o século XIX, dentro do mundo escolar, o adolescente era afastado do adulto e confundido com a criança, com a qual partilhava de um rígido sistema disciplinar apoiado nas humilhações do castigo corporal. Daí para frente se observou o relaxamento da antiga disciplina escolar, já que uma nova orientação do sentimento da infância não mais estava associada a sua aparente fraqueza e não mais reconhecia a necessidade de humilhação. Tratava-se de despertar na criança a responsabilidade do adulto, o sentido de sua dignidade. (ARIÉS, 1973, p. 119)

Nesse contexto, as crianças aprendem com as relações, essas imbuídas de valores e crenças, as quais caracterizam seu meio, gerando modificações de comportamento. A experiência com o outro de alguma forma influencia diretamente a vida da criança. Ao interagir com o meio, a criança torna-se um ser ativo, que constrói estruturas mentais, explora o ambiente, tem autonomia própria, e é capaz de superar desafios para conquistar seu espaço.

Ahamad (2009) discorre que:

O conceito de infância é fruto de uma construção social, porém, percebe-se que sempre houve criança, mas nem sempre infância. São vários os tempos da infância, estes apresentam realidades e representações diversas, porque nossa sociedade foi constituindo-se de uma forma, em que ser criança começa a ganhar importância e suas necessidades estão sendo valorizadas, para que seu desenvolvimento seja da melhor forma possível, e que tudo aconteça no seu verdadeiro tempo.

A infância precisa ser entendida como categoria social de efetiva importância para a sociedade, com a sua valorização e respeito, construirá uma história diferenciada.

A descoberta da infância começou sem dúvida no século XIII, e sua evolução pode ser acompanhada na história da arte e na iconografia dos séculos XV e XVI. Mas os sinais de seu desenvolvimento particularmente numerosos e significativos a partir do fim do século XVI e durante o século XVII. (ARIÉS, 1981 p. 65)

Entretanto, é importante lembrar que cada criança tem seu ritmo próprio e características individuais, embora todas passem pelas mesmas fases ou etapas do desenvolvimento humano, as quais não são necessariamente associadas à idade cronológica.

A fase infantil na vida do ser humano é considerada uma fase fundamental, pois para a família passa ocupar espaços bastante significativos, iniciando assim seu convívio social apesar da pouca idade, necessitando de cuidados diferenciados, lugar, tempo e espaço para o seu desenvolvimento, delineando-se ao mundo em que foi inserida adquirindo evoluções e que posteriormente venha a ser conhecida.

No Brasil, a partir da década de 30, a infância tomou seu lugar na história alcançado pelo avanço dos conhecimentos, na valorização de seus direitos na vida familiar e social e nas instituições de modo geral.

Segundo Maluf (2004),

É importante a criança brincar, pois ela irá se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que acerca.

O ser humano em sua fase infantil quando realiza brincadeiras, exercita sua capacidade de pensar ou agir, bem como as habilidades motoras e principalmente sua imaginação, pois é através do uso da imaginação que a criança demonstra as suas representações. Incentivar o uso dos jogos do faz-de-conta para esses pequenos seres leva-os a um desenvolvimento sem igual além claro de submetê-los ao convívio social no desenvolvimento da criança.

A criança é então, um ser sociável que se relaciona com o mundo que a cerca de acordo com sua compreensão e potencialidades e, brinca espontaneamente, independentemente do seu ambiente e contexto. Por isso, quanto maior o número de atividades lúdicas inseridas nas atividades pedagógicas, maior será o envolvimento

da criança com o conhecimento trabalhado.

No que se refere a estudos voltados a criança, suas experiências e culturas, tem-se um longo caminho a ser percorrido no território nacional. A sociologia infantil em seu campo de estudo tem nos apresentado que as crianças são considerados atores sociais porque se relacionam com as pessoas, com as instituições, demonstram reações diante dos adultos e desenvolvem habilidades de luta para uma maior participação no mundo social. Ainda assim, necessitamos construir referenciais de análise que nos possibilitem conhecê-los e em seu cotidiano nos faz deparamos com inúmeros desafios.

2. EDUCAÇÃO INFANTIL

No Brasil, é disponibilizado às crianças de 0 a 6 anos de idade o primeiro contato com o universo escolar. A educação desenvolvida para esse tipo de público consiste em estimular suas funções por meio de atividades lúdicas e jogos, a desenvolver suas capacidades motoras e cognitivas, a descobrir um mundo desconhecido e assim iniciar o processo de alfabetização que são ofertados pelas instituições de ensino público ou privados nas creches e ou pré-escolas, dando início assim à Educação Infantil.

Portanto, Educação Infantil é a fase que envolve crianças de 0 a 6 anos de idade, considerada a primeira etapa da Educação Básica. Esta fase da vida humana se objetiva em realizar o desenvolvimento integral das crianças, ou seja, não apenas o cognitivo, mas também o físico e o sócio emocional, fase está dividida em dois segmentos: creche (crianças de 0 a 3 anos) e pré-escola (crianças de 4 a 5 anos e 11 meses). Portanto, as experiências vivenciadas de zero a seis anos de idade são fundamentais na formação do ser humano. O que se aprende na referida fase pode deixar marcas para o resto da vida. A educação infantil é o momento de interação da criança com o mundo, com todos os que a cercam e consigo mesma.

De acordo com reformulações das leis brasileiras, a mesma determina que crianças sejam matriculadas na escola quando completam 4 anos, e define que estados e municípios devem garantir vagas na rede pública de ensino para esses sujeitos. Para que possam ocorrer impactos positivos e duradouros, no entanto, não basta garantir vaga, é preciso que seja oferecida educação de qualidade.

[...] o espaço na Instituição de Educação Infantil deve propiciar condições para que as crianças possam usufruí-lo em benefício do seu desenvolvimento e aprendizagem. Para tanto, é preciso que o espaço seja versátil e permeável à sua ação, sujeito a modificações propostas pelas crianças e pelos professores em função das ações desenvolvidas (BRASIL,1998, p.69).

Para Sousa (1996), a educação infantil como importante fase no desenvolvimento da criança, porque, segundo aquela autora, é durante esta fase que as bases do ser humano começam a ser estruturadas, visto que são estimulados e iniciados os processos de formação e integração das várias áreas do desenvolvimento na fase da educação infantil.

Considerada o início da Educação Básica, a Educação Infantil, constitui um campo de ações políticas, práticas e de conhecimentos em construção, que se

consolida no bojo do processo de conquistas democráticas recentes da sociedade brasileira.

Rosemberg (2010), afirma que:

Nos últimos anos, duas mudanças importantes foram introduzidas na Educação Infantil brasileira: a idade prevista para o término da pré-escola, alterada em 2006, passou de 6 para 5 anos, antecipando a entrada da criança no Ensino Fundamental. A outra mudança, por meio da Emenda Constitucional Nº 59, de 2009, determinou a obrigatoriedade de matrícula/frequência na pré-escola para crianças de 4 e 5 anos.

No Brasil, o Projeto de Lei nº 144/2005, aprovado pelo Senado em 25 de janeiro de 2006, e que resultou na lei nº 11.274/06, estabelece a duração mínima de 9 (nove) anos para o ensino fundamental, com matrícula obrigatória a partir dos 6 (seis) anos de idade. Essa medida teve o ano de 2010 como prazo para ser implantada pelos Municípios, Estados e Distrito Federal, fazendo com que a pré-escola, assim, atenda a crianças de 4 e 5 anos de idade. Porém, esta lei foi alterada pela lei número 12.796 que altera a lei que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Como novidade, o texto muda o artigo 6º tornando "dever dos pais ou responsáveis efetuar a matrícula das crianças na educação básica a partir dos 4 anos de idade", conforme descreve figura abaixo.

Figura 1: Alunos da Educação Infantil



FONTE: O ato de brincar inserido na prática do professor de educação infantil

¹

¹ FONTE: <https://pedagogiaaopedaletra.com/o-ato-de-brincar-inserido-na-pratica-do-professor-de-educacao-infantil/>. Acesso em 02/08/2020.

A LDB de 1996 inseriu a educação infantil na educação básica como sua primeira etapa de formação – uma forma de reconhecer que a educação tem início nos primeiros anos de vida e é essencial para o cumprimento de sua finalidade, conforme o art. 22 do referido ditame, in verbis:

Art. 22 – A educação básica tem por finalidade desenvolver o educando, assegurar-lhe a formação comum indispensável para o exercício da cidadania e fornecer-lhes meios para progredir no trabalho e nos estudos posteriores. (BRASIL, 1998, p.18)

Na atual LDB, o destaque dado à educação infantil, demonstra que é o reconhecimento de que a educação começa nos primeiros anos de vida e é essencial para o cumprimento de sua finalidade. Aqui, a temática é tratada na seção II, do capítulo II, nos seguintes termos:

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

Art. 30 A educação infantil será oferecida em:

I – creches ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade;

II – pré – escolas para crianças de quatro a seis anos de idade.

Art. 31 Na educação infantil a avaliação far-se-á mediante acompanhamento e registro de seu desenvolvimento, sem o objetivo de promoção, mesmo para o acesso ao ensino fundamental. (BRASIL, 1991, p.27)

Os PCNs (1998) propõe que:

Critérios curriculares para o aprendizado em creche e pré-escola. Buscam a uniformização da qualidade desse atendimento. Os Parâmetros indicam as capacidades a serem desenvolvidas pelas crianças: de ordem física, cognitiva, ética, estética, afetiva, de relação interpessoal, de inserção social e fornecem os campos de ação. Nesses campos são especificados o conhecimento de si e do outro, o brincar, o movimento, a língua oral e escrita, a matemática, as artes visuais, a música e o conhecimento do mundo, ressaltando a construção da cidadania. A mesma é definida na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) como parte da educação básica, mas não da educação obrigatória. A lei define, também, nas disposições transitórias, a passagem das creches para o sistema educacional. O Ministério da Educação (MEC) determinou que, a partir de janeiro de 1999, todas as creches do País deveriam estar credenciadas nos sistemas educacionais.

De acordo com Paniagua e Palácios (2007), a qualidade das escolas, em especial, as de educação infantil – ainda chamada de “creches” – é muito desigual, oscilando entre estabelecimentos de rica tradição pedagógica e recursos físicos e humanos, e aqueles que deveriam manter na porta a placa com a palavra “creche” como advertência. Atualmente, a educação infantil é dividida por duas faixas etárias (0 a 3 anos e 3 a 6 anos de idade) que, em geral, são atendidas por serviços

educativos diferentes. Segundo os autores acima mencionados, em seus estudos, afirmavam que quando o indivíduo nasce seu cérebro, apresenta 25% do peso de um cérebro adulto. Na faixa dos três e quatro anos de idade, o cérebro da criança já alcançou 80% do tamanho do cérebro do adulto, e aos seis anos de idade, já tem 90% do peso de um cérebro adulto.

Ainda conforme Paniagua e Palácios (2007), estes ainda complementam informando que, dentro do cérebro, o córtex cerebral é a parte mais importante dos seres humanos, pois representa 85% do peso total do cérebro adulto. O córtex cerebral corresponde à camada mais externa do cérebro do adulto e é responsável por processos psicológicos superiores, como, por exemplo, a percepção, a linguagem, a representação, a tomada de decisões, o planejamento e a execução de ações. Tal fato evidencia que o grande crescimento cerebral, que ocorre até os seis anos de idade, consiste na parte mais evoluída do encéfalo, onde se dão os processos mais finos e elaborados.

De acordo com Tiriba (2005), deve-se criar condições para que as crianças desfrutem da vida ao ar livre, aprendam a conhecer o mundo da natureza em que vivemos, compreendam as repercussões das ações humanas nesse mundo e sejam incentivadas em atitudes de preservação e respeito à biodiversidade, estaremos difundindo uma concepção de educação em que o ser humano é parte da natureza e não seu dono e senhor absoluto.

A falta de equilíbrio entre as áreas a serem trabalhadas, acarreta o privilégio de um aspecto do desenvolvimento infantil em detrimento de outros. No entanto, a criança necessita de todos os seus diversos aspectos do desenvolvimento presentes no trabalho escolar da educação infantil. Neste sentido, as instituições escolares, tanto em seus projetos pedagógicos como na ação pedagógica em sala de aula, estão sempre em busca do equilíbrio.

3. O LÚDICO NUMA PERSPECTIVA SÓCIO-HISTÓRICA

Entre os romanos e os egípcios os jogos serviam de meios para geração mais jovem aprender com o mais velho valores e conhecimento, bem como normas dos padrões de vida social com a ascensão do cristianismo, os jogos foram perdendo seu valor, pois eram considerados profano e imorais e sem nenhuma significação. A partir do século XVI, os humanistas começaram a perceber o valor educativo dos jogos e os colégios jesuítas foram os primeiros a recolocá-los em prática. Impôs, pouco a pouco, as pessoas de bem e aos amantes da ordem uma opinião menos radical com a relação ao jogo.

Conforme afirma Cardoso (1996):

As brincadeiras foram ocupando lugar de destaque numa sociedade que se desenvolveu do ponto de vista tecnológico e de suas relações sociais. Portanto, no que diz respeito a essa mesma perspectiva sócio histórica, faz-se também referências às pesquisas desenvolvidas por Szundy (2005) que em seus estudos, a mesma chama atenção para o fator histórico do jogo com uma presença marcante nas diversas atividades características das civilizações antigas, das quais o mito e o culto podem ser citados como exemplos claros dessa influência. Ao criar um jogo entre fantasia e realidade, o homem primitivo procurava, através do mito, dar conta dos fenômenos do mundo. No que diz respeito ao culto, os rituais das civilizações antigas eram celebrados dentro de um espírito de puro jogo, no sentido literal da palavra, um jogo entre o bem e o mal.

No ciclo inicial da Educação Básica, o processo lúdico tem se tornado uma das estratégias mais bem sucedidas no que se refere à estimulação dos desenvolvimentos psíquicos e cognitivo, e também de aprendizagem de uma criança. Essa atividade é significativa por que realizam o desenvolvimento das capacidades memoriais, perceptivas, de atenção, das sensações sem contar dos aspectos básicos que norteiam o processo da aprendizagem.

A presença cotidiana no processo lúdico dentro das atividades pedagógicas demonstra o bem estar desse sujeito, estruturando a rotina do convívio escolar, de modo que familiares e escola possam estabelecer laços de confiança. O comprometimento por parte dos docentes com o planejamento dessas atividades, faz uso do lúdico como eixo central para estabelecer relações afetivas, diálogo e aprendizagem.

A criança quando pratica o ato de brincar, passa a se permitir a exercitar sua capacidade de pensar ou agir, bem como as habilidades motoras e imaginárias

principalmente, pois é fazendo uso da sua imaginação que a criança passa a demonstrar suas representações. O incentivo do jogo educativo do faz-de-conta nas instituições de ensino demonstra ter sentido quando o docente tem uma visão da importância do mesmo no desenvolvimento desse sujeito.

Segundo Vygotsky (1998,126):

É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva” e no brincar cria uma zona de desenvolvimento proximal, seja pela criação, pela imitação ou ainda pela definição de regras específicas de um grupo. Compreende-se que as representações da criança no jogo e na brincadeira, em algumas escolas infantis, não são consideradas algo sério.

Nas brincadeiras do faz-de-conta, as linguagens lúdicas das crianças são representadas dentro de uma mesma cultura. As mesmas praticam brincadeiras de “escolinha”, representam às relações sócio-afetivos familiares, como o pai, mãe e filho dentre outros papéis que englobam o seu meio social. Portanto, o lúdico tem sido na educação infantil uma das estratégias mais bem elaboradas com sucesso no ato de relacionar-se com a estimulação do desenvolvimento cognitivo e de aprendizagem de uma criança. Essa atividade é significativa por que desenvolvem as capacidades de atenção, memória, percepção, sensação e todos os aspectos básicos referentes à aprendizagem.

Através da participação dos sujeitos enquanto criança nas atividades lúdicas, o trabalho pedagógico nas escolas buscam atingir seus objetivos propostos. Ressalta-se que a linguagem lúdica, é uma forma de linguagem que expressa prazer em sua praticidade e, por meio dela, o ser infantil expressa suas singularidades, desse modo passa a desenvolver a capacidade de: atenção, percepção, imaginação, descoberta de si e do outro além da própria linguagem.

3.1O lúdico e o desenvolvimento infantil

O ato de brincar é considera por muitos com parte integrante da vida do ser humano, e tem sua história marcada desde o processo da sua gestação. Considera-se que o primeiro instrumento considerável de brinquedo da criança, seja o cordão umbilical da mãe, por onde, a partir do quarto da gestação, o feto começa a desenvolver brincadeiras criando assim uma relação dessa ordem através de toques, apertos e puxões.

Machado (2003) diz que:

A mãe também brinca com seu bebê mesmo antes de ele nascer, pois fica imaginando como será ser mãe, e associa as lembranças de quando brincava

com sua boneca. Assim, quando o bebê nasce, já há uma relação criada da mãe para com o bebê e do bebê para com a mãe, pois esse já reconhece sua voz. No princípio, a relação acontece como se o bebê fosse o brinquedo de sua mãe e ao interagir com ele diariamente, a criança vai aprendendo a linguagem do brincar e se apropriando dela.

O ato de desenvolverem e participarem ativamente do mundo em que vive, a criança precisa brincar, pois brincando a criança desenvolve seu senso de companheirismo, sua auto-expressão, sua auto-estima, sua autoconfiança e autonomia. Inserir brincadeiras, jogos, atividades interativas nos primeiros anos da educação infantil é algo que tem favorecido o percurso da criança da escola.

Para Redin (2000), o lúdico é a mediação universal para o desenvolvimento e a construção de todas as habilidades humanas. De todos os elementos do brincar, este é o mais importante: o que a criança faz e com quem determina a importância ou não do brincar.

Em sua obra “O Lugar do Brincar na Educação Infantil”, Fortuna (2011), discorre que:

A interação criança-criança durante a brincadeira é fundamental, mas a interação da criança com o educador também é importante, tendo em vista que a presença do educador na brincadeira é agregadora e estimulante, pois brincando junto o educador irá mostrar como se brinca.

O sujeito quando criança brinca por necessidade de conhecer e explorar o ambiente e, através deste ou com a interação, ela acaba por desenvolver uma linguagem e, se expressa de diferentes formas, exercendo sua imaginação.

A criança necessita de um ambiente educacional e motivador, pois isso pode oportunizar o transitar entre o real e o imaginário tornando assim um momento de conhecimento de forma lúdica e prazerosa.

O brinquedo é oportunidade de desenvolvimento brincando, a criança estimula também a sua curiosidade e autoconfiança e autonomia proporcionando o desenvolvimento da linguagem.

Para que se possa ter um melhor entendimento, Carneiro e Dodge (2007, p.201), que afirmam que:

Ao estimular as crianças durante a brincadeira, os pais tornam-se mediadores do processo de construção do conhecimento, fazendo com que elas passem de um estágio de desenvolvimento para outro. Também, ao brincar com os pais, as crianças podem se beneficiar de uma sensação de maior segurança e liberdade para exploração, além de se sentirem mais próximas e mais bem compreendidas, o que pode contribuir para o melhor desenvolvimento de sua auto-estima e independência.

O brinquedo traduz o real para realidade infantil. Suaviza o impacto provocando pelo tamanho e pela força do adulto diminuindo sentimento de impotência da criança. Brincando sua inteligência e suas sensibilidades estão sendo desenvolvidas. A qualidade de oportunidade que estão sendo oferecidas à criança através de brincadeiras e brinquedos garante que sua potencialidade e sua efetividade se harmonizem. A ludicidade é tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois, é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda criança.

Ao interagir com o brincar automaticamente a criança adquire uma visão mais ampla em relação ao objeto visto pela mesma, fazendo com que sua imaginação aflore exercitando de uma forma imperceptivelmente sua mente.

Segundo Carneiro e Dodge (2007, p.91):

Para que a prática da brincadeira se torne uma realidade na escola, é preciso mudar a visão dos estabelecimentos a respeito dessa ação e a maneira como entendem o currículo. Isso demanda uma transformação que necessita de um corpo docente capacitado e adequadamente instruído para refletir e alterar suas práticas. Envolve, para tanto, uma mudança de postura e disposição para muito trabalho.

Na atualidade educacional, é necessário que haja engajamento entre escola, família e criança a fim de esclarecer os benefícios do ato de brincar no ciclo inicial da Educação Básica, visto que além de deixar as crianças mais eufóricas, possibilita o desenvolvimento de habilidades físicas, motoras, cognitivas, dentre outras.

3.2 Lúdico: Linguagem para criança

O brincar como objeto singular para uma criança, é a oportunidade de desenvolvimento. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de incentivar o lado curioso da criança, também lhe traduz uma autoconfiança e a autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e atenção.

O desenhar e brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças. Os educadores devem organizar todas essas ações e todo o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outro. Devem acompanhar esse processo através de seus momentos críticos até o ponto da descoberta de que se pode desenhar não somente objetos, mas também a fala. Se quiséssemos resumir todas essas demandas práticas e expressá-las de uma forma unificada, poderíamos dizer o que se deve fazer é, ensinar às crianças a linguagem escrita e não apenas a escrita de letras (Vygotsky, 1987, p.134).

A brincadeira na Educação Infantil é sem dúvida um momento de auto-expressão e de auto-realização para essa população educacional. As atividades livres com blocos e peças de encaixe, as dramatizações, a música e as construções desenvolvem a criatividade, pois exige que a fantasia entre em cena. Já o brinquedo organizado, que tem uma proposta e requer desempenho, como os jogos (quebra-cabeça, dominó e outros) constitui um desafio que promove a motivação e facilita escolhas e decisões à criança. Ver figura 2 a seguir.

Figura 2: Desenvolvimento da criança através do ato de brincar



Fonte: a importância do brincar. Acessado em 20/03/2020.²

Faz-se necessário afirmar que utilizar o lúdico não garante o sucesso total do seu objetivo, mas permite que a criança pense nos caminhos que ela pode ter para alcançar tal resultado porque o jogo ou a brincadeira vai acompanhá-la até alcançar a resposta e isso auxiliará o trabalho do professor da Educação Infantil, assim como, servirá de meio para que o pensamento seja reelaborado e desta forma a linguagem que utilizará consigo e com os objetos com os quais interage no momento em que brinca. Nessa perspectiva, é que Vygotsky, (1999) afirma que: “na brincadeira a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade.”

[...] construir um ambiente que estimule a brincadeira em função dos resultados desejados. Não se tem certeza de que a criança vá agir, com esse material, como desejaríamos, mas aumentamos, assim, as chances de que ela o faça; num universo sem certezas, só podemos trabalhar com

² FONTE: <https://educador.brasilecola.uol.com.br/comportamento/a-importancia-brincar.htm>. Acessado em 20/03/2020.

possibilidades. Portanto, é importante analisar seus objetivos e tentar por isso, propor materiais que aperfeiçoem as chances de preencher tais objetivos. Não há somente o material, é preciso levar em conta as outras contribuições, tudo aquilo que propicie a criança pontos de apoio para sua atividade lúdica (KISHIMOTO, 1990, p.39).

Para Corsino (2003), ao utilizar o jogo, a criança, certamente, utiliza-se da linguagem em vários de seus gêneros e desta forma pode reestruturar as estratégias para “ganhar” o jogo e ainda a reelaborar momentos de cultura e “refletir maneiras de dizer o mundo”.

De acordo com Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil ressalta a importância do brincar e valoriza a incorporação dos jogos e da brincadeira no processo ensino-aprendizagem nessa etapa da educação básica:

O brincar apresenta-se por meio de várias categorias de experiências que são diferenciadas pelo uso do material ou dos recursos predominantemente implicados. Essas categorias incluem: o movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças; a relação com os objetos e suas propriedades físicas assim como a combinação e associação entre eles; a linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar; os conteúdos sociais, como papéis, situações, valores e atitudes que se referem à forma como o universo social se constrói; e, finalmente, os limites definidos pelas regras, constituindo-se em um recurso fundamental para brincar (BRASIL, 1998)

O brinquedo traduz o real para a realidade infantil. Suaviza o impacto provocado pelo tamanho e pela força dos adultos, diminuindo o sentimento de impotência da criança. Brincando, sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas. Contudo, a participação do adulto na brincadeira da criança aumenta o nível de interesse, enriquecendo e contribuindo para o esclarecimento de dúvidas durante a realização do jogo. Ao mesmo tempo, a criança sente-se prestigiada e desafiada, descobrindo e vivenciando novas experiências que fazem do brinquedo o recurso mais estimulante e mais rico em aprendizado.

3.3 Brincadeira e jogos: chaves para o desenvolvimento e aprendizagens da criança

Por intermédio dos jogos o sujeito quando criança pode desenvolver a sua capacidade de interação, facilitando seu convívio com as pessoas ao seu redor. Este é considerado uma das maneiras da criança se relacionar com outras. Na Educação Infantil, há espaço para brincadeiras, porém é necessário que se ensine o real valor do lúdico, uma vez que este deve ficar bastante explícito que essas atividades possuem alguns objetivos significativos; as tentativas de trabalho criativo, a preocupação com o desenvolvimento da criança em suas multiplicidades.

Segundo Piaget (1967, p.25):

‘O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral’. O jogo de exercício sensório-motor de 0 a 1 ano caracteriza a etapa que vai do nascimento até o aparecimento da linguagem apesar de aparecer durante toda a infância o jogo surge primeiro sobre a forma de exercício simples, cuja a finalidade é o prazer do funcionamento. Este exercício caracteriza-se pela repetição de gesto e de movimentos simples e tem valor exploratório. Dentro desta categoria podemos destacar os seguintes jogos: sonoro, visual, tátil, olfativo, gustativo, motor e de manipulação.

De acordo com Oliveira (2000):

Ao brincarem as crianças criam regras que permeiam o desenvolvimento do enredo do faz-de-conta, como, por exemplo: a mãe sai para trabalhar e o neném fica chorando toda vez que ela sai as regras se constituem num tipo de evidência do compartilhamento que ocorre entre as crianças.

Nos jogos e nas brincadeiras as crianças aprendem o processo de conviver, estabelecer e compreender regras preestabelecidas por si próprio e/ou pelo grupo. Elas aprendem a esperar a sua vez e também a ganhar e perder. Desse modo estará elaborando e desenvolvendo conflitos e hipóteses de conhecimento e, ao mesmo tempo, desenvolvendo a capacidade de entendimento, com isso, incentivam a auto-avaliação da criança, que poderá constatar por si mesma os avanços que são capazes de realizar, fortalecendo assim sua autoestima. Ver figura 3.

Figura 3: Brinquedos artesanais.



Fonte: Jogos educativos com sucata.³

O nível de desenvolvimento real refere-se a tudo aquilo que a criança já tem consolidado em seu desenvolvimento, e que ela é capaz de realizar sozinha sem a interferência de um adulto ou de uma criança mais experiente. Já a “zona de desenvolvimento proximal” refere-se aos processos mentais que estão em construção na criança, ou que ainda não amadureceram. A “zona de desenvolvimento proximal” é, pois, um domínio psicológico em constantes transformações, aquilo que a criança é capaz de fazer com a ajuda de alguém hoje, ela conseguirá fazer sozinha amanhã. É nesse sentido que a brincadeira pode ser considerada um excelente recurso a ser usado quando a criança chega à escola, por ser parte essencial de sua natureza, podendo favorecer tanto aqueles processos que estão em formação, como outros que serão completados.

³ Fonte: <http://www.revistaartesanato.com.br/ideias-para-fazer-brinquedos-recicladosp-para-as-criancas>. Acessado em 25/04/2020.

4. METODOLOGIA

Ao obter o tema, a importancia dos jogos ludicos na educação infantil, através das experiencias vivencias no estagio e também na convivencia na vida escolar do meu filho, seguindo do surgindo da problematica: Como a utilização dos jogos lúdicos em sala de aula podem contribuir no processo de ensino e aprendizagem?

Para responder tal questionamento, optou-se por realizar um estudo de caso, como metodo de pesquisa. Essa abordagem melhor se qualifica devido estudar a contemporaneidade dos fatos de um determinado caso, além de contribuir ao nosso conhecimento, pois nos faz compreender melhor os fenômenos individuais, grupais, sociais, dentre outros.

Já o tipo de pesquisa foi determinado como descritiva, pois descreve as características da população estudada como sociais, econômicas, educacionais, profissionais e etc. cabendo unicamente ao pesquisador estudar, pesquisar, registrar, analisar e interpretar os dados coletados, sem alterar ou manipular quaisquer fator relevante que ao final possa apontar resultado diferente da realidade.

Para descrever tais fatores será utilizado o método qualitativo, pois é um indicador de qualidade da informação oferecida através dos detalhes na fala do entrevistado. Sendo através de entrevista qualificada, onde buscará o levantamento das informações necessária para concluir o trabalho.

O estudo ocorreu em duas escolas do município de Imperatriz, uma da rede pública e a outra da rede particular, fazendo uma leve comparação quanto a utilização dos jogos nas aulas e suas visões sobre os mesmos. Foi realizado na Escola Municipal de Educação Infantil Shirley Farias Torres Ferreira, com a capacidade de 344 alunos com apenas Ensino Infantil, com corpo docente apenas professoras, pois trata-se de crianças 11 meses a 3 anos e 11 meses de idade, resalvando apenas os vigias.

As professoras da EMEI Shirley Farias, todas são graduadas (Pedagogia, Matemática, Letras...), além de possuir algumas especializações voltadas para Educação Infantil.

Já a outra escola, é o Centro Educacional Castelo do Saber com capacidade para 917 alunos, do Ensino Infantil, Ensino Fundamental I e Ensino Fundamental II, com corpo docente mais mistificado. Todos os docentes possuem ou já ingressaram na graduação e especializações, mas procurando sempre está habilitado para

contribuir na formação da criança.

Para entrevista, foi escolhida uma professora de cada instituição de forma aleatória, sendo utilizado um questionário contendo oito (08) questões abertas, onde o entrevistado teve a liberdade para expressar sua opinião de forma clara e precisa. Em seguida, foram analisados as respostas sempre observando se atingiu todos objetivos da pesquisa.

5. ANÁLISES DOS RESULTADOS

Os resultados foram obtidos através de entrevistas realizadas em duas escolas campos. Em cada instituição foram escolhidas uma professora de forma aleatória. As professoras têm um perfil distinto, tendo pós-graduação em Educação Infantil e series iniciais e a outra ainda cursando o 7º período da graduação do curso de Pedagogia, mas se assemelham no aspectos de trabalharem com a educação infantil.

O primeiro questionamento feito as professoras foi o que elas entendem por lúdicos. A professora da Escola EMEI Shirley Farias, diz que o lúdico é uma forma criativa de ensinar os alunos através de jogos contribuindo para o desenvolvimento cognitivo dos mesmos.

Já a professora da Escola Castelo do Saber apontam que o lúdico é uma maneira divertida de aprender. *“São atividades relacionadas com jogos e com o ato de brincar, que dar prazer e diversão, fundamental na aprendizagem”*.

Ao expressar sobre o que entende por lúdicos pode se perceber que ambas falam que o lúdico é um método de ensino que contribui significativamente no desenvolvimento intelectual do aluno sem deixar de ser prazeroso e agradável.

Quando questionadas se acham importante a utilização de jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem? Ambas responderam que *“Sim”*, e ao justificarem a professora da Escola EMEI Shirley Farias cita que através das brincadeiras a criança desenvolve habilidades de cunho pedagógico, além de regras, coordenação motora, ganhar e perder.

A professora da Escola Castelo do Saber justifica dizendo que os jogos e brincadeiras favorecem o desenvolvimento cognitivo e social da criança, ajudando na assimilação dos conteúdos com rapidez de maneira prazerosa e atrativa.

Ao questionar se elas consideram que a utilização de jogos por parte das professoras, pode ser uma boa estratégia pedagógica. As duas responderam *“Sim”*, destacando a fala da professora da Escola EMEI Shirley Farias, ao dizer que *“os jogos contribuem para o desenvolvimento da pedagogia sócio-política”*, e também a mesma *“traz algo novo para aulas as crianças ficam mais desejosos e curiosos”*.

Já na fala da professora da Escola Castelo do Saber, destaca ao argumentar que *“quando convenientemente preparadas são eficazes para a construção do conhecimento”* e *“as crianças ficam mais estimuladas, aprendem e se divertem ao mesmo tempo”*.

Sobre quando costumam aplicar as atividades lúdicas em sala de aula e de que forma, elas responderam:

A professora da Escola EMEI Shirley Farias diz *“Sim, na aula de matemática principalmente usando dados com números, ou no ensino das vogais e etc.”*.

A professora da Escola Castelo do Saber diz *“Sim, com jogos como amarelinha, jogos da memória e brincadeiras que permite que os alunos vejam o estudo de forma contextualizada”*.

Sobre quando oferecem oportunidades para brincadeiras e propõe atividades lúdicas durante as aulas observa uma melhora na qualidade do processo de ensino e aprendizagem e se sim, que tipo de melhorias observa:

A primeira professora diz que observa na aprendizagem, pois as crianças ficam mais interessado e no comportamento também.

A segunda professora diz que observa ao conseguir prender a atenção dos mesmos.

Ao apontar sobre se consideravam que vale a pena usar jogos, brinquedos ou brincadeiras na sala de aula e por que?

A professora da Escola EMEI Shirley Farias explana que sim, pois Vygotsky ensina sobre o processo de aprendizagem proximal por meio da interação com os outros.

A professora da Escola Castelo do Saber indaga que a percepção dos conteúdos, através das cores em forma lúdica e música encantam cada um deles.

Quanto as maiores dificuldades encontradas enquanto educador para trabalhar com atividades lúdicas em sala de aula:

A professora da Escola EMEI Shirley Farias diz que não encontra dificuldades, mas afirma que a criação exige habilidades.

A professora da Escola Castelo do Saber diz que na construção dos materiais.

Ao serem questionadas se é possível observar o desenvolvimento cognitivo dos alunos ao utilizar os jogos lúdicos e como. A professora da Escola P afirma que sim, na sua aprendizagem, coordenação motora e afetiva.

A professora da Escola EMEI Shirley Farias, também afirma que é possível, e que a maioria se envolve na brincadeira porque aprender brincando é melhor do que ficar vendo conteúdo e escrevendo o tempo todo.

Quanto a maneira de avaliar a aprendizagem ao utilizar atividades lúdicas:

A primeira professora diz que avalia no comportamento e nas habilidades motoras.

A segunda professora respondeu que com a participação na hora das perguntas.

O último questionamento foi sobre a frequência que utiliza os jogos e ao utilizá-los qual a percepção das contribuições no processo ensino e aprendizagem:

A professora da Escola EMEI Shirley Farias diz que sempre consegue, pois as aulas ficam animadas e chamativas e com isso consegue prender a atenção dos alunos;

A professora da Escola Castelo do Saber afirma que são muitas as contribuições dos jogos e brincadeiras, pois traz benefícios para aprendizagem das crianças, além da sua autonomia. Complementa dizendo, que é de suma importância essa temática na sala de aula, principalmente nas aulas de matemática e português.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através dos estudos e da prática observada e vivenciada juntamente com as professoras entrevistadas, nas escolas mencionadas neste trabalho, o lúdico é essencial para o desenvolvimento das crianças, em todos os aspectos, pois as atividades lúdicas são consideradas como um espaço positivo à promoção do aprender, sendo mais atraentes para as crianças.

O brincar é atividade própria da criança, sua forma de estar diante do mundo

social e físico e interagir com ele, a porta pela qual entra o contato com outras pessoas, o instrumento para a construção coletiva do conhecimento. Podemos observar então, a necessidade de possibilitar a brincadeira, pois a criança necessita brincar para ela mesma, para desenvolver-se, para construir conhecimentos, expressar emoções, entender o mundo que chega até ela. Pode-se afirmar que a criança tem o direito de brincar, sendo desenvolvidas as benfeitorias da atividade de brincar, sendo praticamente seu meio condutor de informação do mundo até seu segundo momento de vida onde sistematizará seu conhecimento absorvido.

Logo é comum dizer que as crianças que participam dos momentos lúdicos desenvolvem-se de maneira mais espontânea e ativa perante a sociedade na qual estão inseridas.

Portanto, nesse sentido de aprendizagem e desenvolvimento cognitivo, trabalhar com o lúdico é importante na construção do conhecimento na Educação Infantil, uma vez que auxilia no desenvolvimento da imaginação, do raciocínio, da criatividade da criança.

Da mesma forma, na construção do sistema de representação, envolvendo a aquisição da leitura e escrita, visando à formação dos aspectos motor, cognitivo, físico e psicológicos das crianças torna-se essencial em seu mundo. Este trabalho desenvolvido abordou o lúdico em sala de aula, procurando incentivar a reflexão dos educadores junto à Educação Infantil, esperando contribuir, de forma positiva, com as práticas docentes.

Os resultados obtidos na pesquisa superam as expectativas e se amplia cada dia mais, tanto no envolvimento dos alunos, quanto a importância das brincadeiras para a socialização delas no contexto escolar e social. Um fator de destaque foi à interação de todos os alunos nas brincadeiras, cujo objetivo central é a importância da socialização em que a brincadeira proporciona.

A inclusão da ludicidade no planejamento escolar e nas atividades desenvolvidas na sala de aula, acarreta a propagação de uma educação flexível direcionada para a qualidade e a significação de todo o processo educativo, norteados aspectos e características que serão a chave principal para o aprendizado 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 a prática docente, oportunizando a eficácia e significação da aprendizagem. Outro ponto a ser considerado é a grande adesão dos alunos nas brincadeiras oferecidas,

possibilitando a formação de vínculos entre eles e visando à socialização.

Sendo que todos os objetivos foram alcançados de forma plena, a proposta apresentada serve como direcionamento para outros estudos em relação ao uso de atividades lúdicas no contexto do ensino/aprendizagem, pois está adequada à realidade escolar, deste modo, ao transcorrer sobre estas questões esperamos estar contribuindo para um maior esclarecimento da importância da atividade lúdica no desenvolvimento infantil por entendemos que é papel do educador e da escola buscar novas maneiras de ensinar, criando e elaborando novas condutas no valor educacional por meio do lúdico na educação infantil, e só assim poderemos ter uma educação de qualidade e que realmente possa ir de encontro com as necessidades da criança e da sociedade.

REFERÊNCIAS

ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Guanabara: 1973.

ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Editora LTC, 1981. Tradução de Dora Flaksman.

AHMAD. Laila Azize Souto, **Um breve Histórico da Infância e da Instituição de Educação Infantil** P@rtes (São Paulo). V.00 p.eletrônica. Junho de 2009. Disponível em <www.partes.com.br/educacao/historicoinfanzia.asp>. Acesso em: 22 de fev. 2020.

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

BARROS, Flávia Cristina Oliveira Murbach de. **Cadê o Brincar?: da Educação Infantil para o Ensino Fundamental**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.v. 1.

_____. Ministério da Educação. **Professor da pré-escola**. Vol. 1. Rio de Janeiro: FAE, 1991.

_____. Ministério da Educação. **Professor da pré-escola**. Vol. 1. Rio de Janeiro: FAE, 1991.

_____. Ministério da Educação. **Lei nº 9394 de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional, 1996. Disponível em <<http://www.planalto.gov.br>>. Acesso em: 23 mar. de 2020.

CARDOSO, R. C. T. **Jogar para Aprender Língua Estrangeira na Escola**. 1996. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Instituto de Estudos da Linguagem. UNICAMP, Campinas.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato e DODGE, Janine J. **A descoberta do brincar**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2007.

CORSINO, Patrícia. **Infância, linguagem e letramento: Educação Infantil na rede municipal de ensino do Rio de Janeiro**. Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor pelo Programa de Pós-graduação em Educação do Departamento de Educação do Centro de Teologia e Ciências Humanas da PUC - Rio, 2003.

ELKONIN, D.B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FORTUNA, Tânia Ramos. **O Lugar do brincar na Educação Infantil**. Revista Pátio Educação Infantil, Ano IX, n. 27, p. 08-10, abr./jun. 2011.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. 3 ed. São Paulo, Pioneira, 1994.

MACHADO, M. M. **“O brinquedo-sucata e a criança. A importância do brincar”**. Atividades e materiais. 5º Ed. São Paulo: Loyola, 2003.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 3ª ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

_____. A brincadeira e o Desenvolvimento da criatividade. In: **Educação infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2000.

PANIAGUA, Gema; PALACIOS, Jesús. **Educação infantil: resposta educativa à diversidade**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 2. e., Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

REDIN, Euclides. **O espaço e o tempo da criança: se der tempo a gente brinca**. Porto Alegre: Mediação, 2000.

ROSEMBERG, F. **Uma tragédia anunciada: educação pré-escolar obrigatória**. 2010. No prelo.

SOARES, Natália Fernandes. **Outras Infâncias... A Situação Social das Crianças atendidas numa Comissão de Proteção de Menores**. Centro de Estudos da Criança. Universidade do Minho, Braga, 2001.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

SOUZA, Edison Roberto. **O lúdico como possibilidade de inclusão no Ensino Fundamental**. Revista Motrivivência, v. .8, n. 9, 1996.

SZUNDY, P. T. C. **A construção do conhecimento do jogo e sobre o jogo: ensino e aprendizagem de LE e formação reflexiva**. 2005. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem) – Laboratório de Estudos da Linguagem. PUC, São Paulo.

TIRIBA, Lea. **Educar e cuidar: buscando a teoria para compreender discursos e práticas**. In: KRAMER, Sônia (Org.). Profissionais de Educação Infantil: gestão e formação. Rio de Janeiro: Ática, 2005.

TEIXEIRA, C. E. J. **A Ludicidade na Escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

WAJSKOP, Gisela. **O Brincar na Educação Infantil**. Caderno de Pesquisa, São Paulo, n. 92, p. 62-69, fev. 1995.

VYGOTSKY, L.S. et al. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1998a.

ANEXOS

Questionário: A importância dos jogos lúdicos no processo de ensino e aprendizagem.

Acadêmica: Vanessa Batista Almeida da Silva

Formação:_____

Questionário

1. O que você entende por lúdico?

2. Você acha importante a utilização de jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem?

() Não () Sim

Por quê?

3. Você considera que a utilização de jogos por parte dos professores, pode ser uma boa estratégia pedagógica?

4. Você costuma aplicar atividades lúdicas em seu trabalho em sala de aula? De que forma?

5. Quando você oferece oportunidades para brincadeiras e propõe atividades lúdicas durante as aulas observa uma melhora na qualidade do processo de ensino e aprendizagem?

() Não () Sim

Se sim, que tipo de melhorias observa?

6. Você pessoalmente, considera que vale a pena usar jogos, brinquedos ou brincadeiras na sala de aula? Por quê?

7. Quais as maiores dificuldades que você encontra enquanto educador para trabalhar com atividades lúdicas em sala de aula?

8. É possível observar o desenvolvimento cognitivo dos alunos ao utilizar os jogos lúdicos?

Como?
