



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA**

MARIA DA CONCEIÇÃO HONORATO DA SILVA

**JOGOS E BRINCADEIRAS: ATIVIDADES LÚDICAS COMO RECURSO
METODOLÓGICO PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL**

**CAJAZEIRAS/PB
2022**

MARIA DA CONCEIÇÃO HONORATO DA SILVA

**JOGOS E BRINCADEIRAS: ATIVIDADES LÚDICAS COMO RECURSO
METODOLÓGICO PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia, da Unidade Acadêmica de Educação (UAE), do Centro de Formação de Professores (CFP), da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) – câmpus de Cajazeiras/PB, como requisito para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof^ª Dra. Zildene Francisca Pereira

**CAJAZEIRAS/PB
2022**

S586j Silva, Maria da Conceição Honorato da.
Jogos e brincadeiras: atividades lúdicas como recurso metodológico para a educação infantil / Maria da Conceição Honorato da Silva. - Cajazeiras, 2022.
51f.: il.
Bibliografia.

Orientadora: Profa. Dra. Zildene Francisca Pereira.
Monografia (Licenciatura em Pedagogia) UFCG/CFP, 2022.

1. Educação infantil. 2. Jogos. 3. Brincadeiras. 4. Lúdico. 5. Ludicidade. 6. Atividades lúdicas. 7. Ensino. 8. Aprendizagem. I. Pereira, Zildene Francisca. II. Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de Professores. IV. Título.

UFCG/CFP/BS CDU - 37.091-027.22:796

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação - (CIP)
Josivan Coêlho dos Santos Vasconcelos - Bibliotecário CRB/15-764
Cajazeiras - Paraíba

MARIA DA CONCEIÇÃO HONORATO DA SILVA

**JOGOS E BRINCADEIRAS: ATIVIDADES LÚDICAS COMO RECURSO
METODOLÓGICO PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL**

Aprovado em: 24/03/2022

BANCA EXAMINADORA



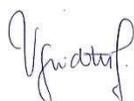
Prof^ª. Dr^ª. Zildene Francisca Pereira – UAE/CFP/UFCG

Orientadora



Prof^ª. Dr^ª. Edinaura Almeida de Araújo – UAE/CFP/UFCG

Examinadora



Prof^ª. Dr^ª. Viviane Guidotti Machado – UAE/CFP/UFCG

Examinadora

Prof^ª. Dr^ª. Hercília Maria Fernandes – UAE/CFP/UFCG

Suplente

Dedico esse trabalho e minha formação, primeiramente a Deus que até aqui foi meu guia e minha fortaleza me dando força, me sustentando a cada dificuldade e a cada vez que pensei em desistir. E depois a minha família que é meu alicerce e por quem valeu a pena todo esforço e dedicação nessa jornada.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a Deus que foi fiel e me conduziu até o fim dessa jornada.

Agradeço aos meus pais Jacinta e Lacy, ao meu irmão Lázaro por todo apoio à realização do meu sonho em concluir uma graduação, sempre me apoiando e acreditando em meu potencial durante toda essa longa caminhada.

Agradeço a meu esposo Toninho pelos cuidados com a nossa filha quando tive que deixá-la para correr atrás do meu sonho.

Agradeço a todos os docentes da UFCG que contribuíram tão brilhantemente para o cumprimento de todas as atividades curriculares com tanta competência e vivacidade.

Agradeço imensamente a minha orientadora Zildene (Dena) por me aceitar como orientanda, conduzir tão bem o meu trabalho e me dar força quando eu achei que não conseguiria chegar até aqui. Obrigada pelos puxões de orelha, pela dedicação e, principalmente, pela leveza e paciência que teve comigo. GRATIDÃO.

Por fim, agradeço a todos que de forma direta ou indireta influenciaram e me ajudaram emanando energias positivas, me incentivando, não me deixando desistir e estando presente quando eu precisei.

A todos vocês minha gratidão. Sintam-se todos abraçados.

RESUMO

O trabalho de conclusão de curso intitulado de “Jogos e brincadeiras: atividades lúdicas como recurso metodológico para a Educação Infantil” tem como objetivo geral compreender as contribuições das atividades lúdicas para o desenvolvimento das habilidades cognitivas, motoras e sociais de crianças da Educação Infantil, fazendo-se entender que quando o jogo e a brincadeira passam a fazer parte do cotidiano da criança no ambiente escolar aumentam as possibilidades dela se desenvolver de maneira mais rápida e eficiente, ampliando suas capacidades e habilidades. Entendendo que os jogos e a brincadeira utilizados de forma educativa e intencional mostram a relevância da ludicidade para a Educação Infantil na busca do desenvolvimento da criança temos como objetivos específicos descrever a relevância da ludicidade para o processo de ensino e aprendizagem das crianças; analisar de que forma os jogos e brincadeiras promovem um melhor desenvolvimento na criança da Educação Infantil e discutir, a partir das falas dos sujeitos da pesquisa e teóricos estudados, melhores formas de desenvolver atividades que despertem na criança o interesse pela aprendizagem e socialização. Este trabalho baliza-se teoricamente nos estudos de Antunes (2014), Barros (2009), Dallabona e Mendes (2004), Friedmann (2003), Oliveira (2011), Kishimoto (1994, 2010), Massa (2015) e Vygotsky (1991), bem como nos documentos oficiais que asseguram a brincadeira e a ludicidade como parte fundamental na vida e desenvolvimento da criança e que defendem a importância da ludicidade como metodologia eficaz para o desenvolvimento de novas habilidades e competências da criança. Esta pesquisa é de abordagem qualitativa. Utilizamos a entrevista com duas professoras da Educação Infantil a fim de coletar dados que contribuíssem para questões pertinentes a este trabalho. Ao analisar os dados coletados compreendemos que a ludicidade é parte integrante do cotidiano na Educação Infantil e os jogos e brincadeiras contribuem de forma efetiva para o ensino e aprendizagem em sala de aula permitindo que as crianças se desenvolvam de forma eficaz.

Palavras-chave: Jogos e Brincadeira. Atividades Lúdicas. Ensino e aprendizagem. Educação Infantil

ABSTRACT

The study for conclusion course entitled as “Games and educative games for kids - recreational activities as a methodological resource for Early Childhood Education” has as general objective to understand contributions of recreational activities to development of cognitive, motor and social skills of children in Early Childhood Education, making it understood that when games become part of child's daily life in school environment, they increase their possibilities to develop more quickly and efficiently, expanding abilities and skills. Understanding that games used as educational and intentional way shows a relevance of playfulness for Early Childhood Education in pursuit of child development. We have as specific objectives to describe relevance of playfulness to teaching and learning process of children; to analyze how games and playfulness promote better development in children in Early Childhood Education and discuss, from speeches of research subjects and theorists studied, better ways to develop activities that arouse interest in learning and socialization child. This work is theoretically based on studies by Antunes (2014), Barros (2009), Dallabona and Mendes (2004), Friedmann (2003), Oliveira (2011), Kishimoto (1994, 2010), Massa (2015) and Vygotsky (1991), as well as official documents that ensure games and playfulness as a fundamental part of child's life and development and that defend importance of playfulness as an effective methodology for development new skills and competences for child. This research has a qualitative approach. We used interview with two teachers of Early Childhood Education in order to collect data that would contribute to questions relevant for this work. By analyzing collected data, we understand that playfulness is an integral part of everyday life in Early Childhood Education and games effectively contribute to teaching and learning in classroom, allowing children to develop effectively.

Keywords: Games and Educative Games. Playful Activities. Teaching and learning. Child Education

LISTA DE SIGLAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

DCNEI – Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil

LDBEN – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

RCNEI – Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil

TCLE – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. BASES LEGAIS QUE ASSEGURAM A BRINCADEIRA E A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL	14
2.1 O brincar, o brinquedo e a brincadeira para a criança.....	17
2.2 Ludicidade e Educação Infantil: relevância do brincar e das atividades lúdicas para o desenvolvimento do ensino e aprendizagem da criança na Educação Infantil.....	22
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	27
3.1 Caracterização da Pesquisa.....	27
3.2 <i>Lócus</i> da pesquisa e sujeitos pesquisados.....	28
3.3 Instrumentos de Coleta de Dados e Procedimentos Éticos.....	28
4. CONTRIBUIÇÕES DAS ATIVIDADES LÚDICAS PARA CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL	32
4.1 Ludicidade e processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil.....	32
4.2 Mediação docente e aprendizagens de conteúdos escolares: jogos e brincadeiras no centro do processo	38
CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
REFERÊNCIAS	47
APÊNDICE A	49
APÊNDICE B.....	51

1. INTRODUÇÃO

Oferecer um brinquedo, um jogo uma brincadeira a uma criança é uma forma de estarmos presentes na vida dela e dar-lhe uma parte do nosso tempo, da nossa presença.
(FRIEDMANN, 2003, p. 19)

O lúdico é considerado como um recurso metodológico fundamental a ser trabalhado e desenvolvido na Educação Infantil, uma vez que crianças aprendem mais, com mais facilidade e tranquilidade enquanto se divertem e se socializam com outras crianças e mesmo com os adultos. Podemos dizer que os jogos e as brincadeiras desenvolvem na criança o raciocínio lógico, os movimentos de coordenação motora, bem como a socialização e interação, pois de um lado, enquanto brincam e aprendem, desenvolvem sua autonomia e compreensão do mundo e do outro, constroem laços afetivos e sociais que se desenvolverão e levarão para a vida em sociedade.

A curiosidade acerca dessa temática da ludicidade surgiu ainda no início do curso de Licenciatura em Pedagogia, enquanto estudava os componentes curriculares de Psicologia da Educação e Fundamentos e Metodologia da Educação Infantil I e II, e reforçado durante o período de prática do Estágio Supervisionado da Educação Infantil. Neste último, pude vivenciar, na prática, o quanto as crianças se interessam e se envolvem com a aula, com o assunto que está sendo trabalhado naquela ocasião, quando este vem imerso no mundo deles, quando se leva para o momento do ensino e aprendizagem jogos e brincadeiras que prendem a sua atenção, que permitem que participem, interajam, raciocinem e descubram o quanto é interessante aprender, e apreender de forma divertida. De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI) “As propostas curriculares da Educação Infantil devem garantir que as crianças tenham experiências variadas com as diversas linguagens [...]” (BRASIL, 2013, p. 93).

Nesse contexto, o brincar é parte essencial e deve ser uma atividade efetiva na vida da criança, pois é através da brincadeira que ela adquire e desenvolve uma linguagem diversificada a partir da aproximação com outras crianças, reconhecendo nelas, outras culturas, valores, outras linguagens, como a forma de falar e se expressar, e expressões corporais, como novas danças e ritmos, já que estão todos em plena fase de desenvolvimento cognitivo, motor e social.

A partir dos jogos a criança tem a oportunidade de escolher com o que e com quem brincar, criar suas próprias regras para o jogo, descobrir afinidades com aqueles que os rodeiam, partilhar seus conhecimentos, desenvolver diálogos que os levam ao entendimento e compreensão do que se passa com seu colega, levando a criança a se tornar um ser socialmente crítico-reflexivo de suas ações, enquanto brincam, compartilham experiências e vivências.

O lúdico tem o poder de despertar na criança o melhor do seu lado imaginário e criativo para brincadeiras que, até então, são desconhecidas, tornando-as interessantes uma vez que ao ter contato com elas, podem seguir suas normas ou até mesmo criar suas próprias regras desenvolvendo a autonomia de criar e recriar tornando o aprendizado mais efetivo do ponto de vista da aquisição de habilidades cognitivas e sociais.

Por isso, é primordial que professores se dediquem a desenvolver novas estratégias de ensino, recursos didáticos e pedagógicos voltados ao lúdico de forma que oportunizem às crianças a se desenvolverem de forma integral. Para tanto, se faz necessário que os professores, os pais ou responsáveis, estejam cientes de como acontece o processo de desenvolvimento de ensino e aprendizagem, a partir da brincadeira e da interação social e para que isso ocorra necessitam se basear em teóricos e estudiosos da área do conhecimento que se dedicam ao assunto, mas sem deixar de lado o conhecimento e a subjetividade que a própria criança já traz consigo da realidade em que está inserida.

É importante ressaltar que as atividades lúdicas não devem ser trazidas para a sala de aula de forma esporádica. É primordial que essas atividades sejam diárias, efetivas, e que façam parte da rotina escolar, ficando a cargo dos professores, durante o planejamento de suas aulas, terem um olhar diversificado no que diz respeito a elaboração, intencionalidade e objetivos a serem alcançados, tendo como foco principal o desenvolvimento das habilidades e competências cognitivas, motoras e sociais, trazendo novas estratégias de ensino, suscitando, principalmente, a brincadeira como recurso metodológico a ser aplicado com o fim de desenvolver a aprendizagem das crianças de forma atrativa, divertida, porém, efetiva e integral.

E para essa pesquisa cuja temática se desenvolveu em torno da brincadeira e da ludicidade, surgiu a inquietação: De que forma as atividades lúdicas, vivenciadas em sala de aula, contribuem para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e sociais de crianças da Educação Infantil?

A fim de responder tal questionamento essa pesquisa trouxe como objetivo geral, compreender as contribuições das atividades lúdicas para o desenvolvimento das

habilidades cognitivas, motoras e sociais de crianças da Educação Infantil. E como objetivos específicos: descrever a relevância da ludicidade para o processo de ensino e aprendizagem das crianças; analisar de que forma os jogos e brincadeiras promovem um melhor desenvolvimento na criança da Educação Infantil e discutir, a partir das falas dos sujeitos da pesquisa e teóricos estudados, melhores formas de desenvolver atividades que despertem na criança o interesse pela aprendizagem e socialização.

A partir da problemática proposta e dos objetivos traçados, organizamos a pesquisa acerca da ludicidade e como ela interfere na aprendizagem da criança, a partir de um aporte teórico como: Antunes (2014), Barros (2009), Dallabona e Mendes (2004), Friedmann (2003), Oliveira (2011), Kishimoto (1994, 2010), Massa (2015) e Vigotsky (1991), bem como nas leis brasileiras e documentos oficiais que asseguram a brincadeira e a ludicidade como parte fundamental na vida e desenvolvimento da criança.

Essa pesquisa é socialmente relevante para todos os interessados por essa temática, uma vez que possibilitará a compreensão de como a brincadeira e a ludicidade ajudam a criança em seu desenvolvimento, em como o brincar desde sempre fez parte da vida da criança e como é parte primordial durante sua infância.

Nessa pesquisa tivemos acesso ao que estudiosos da área dizem a respeito da brincadeira como ferramenta de desenvolvimento cognitivo, motor, social e, principalmente na escola, creches ou instituições de Educação Infantil, como corroboram para que a ludicidade desenvolva a aprendizagem de forma prazerosa, prendendo a atenção da criança naquilo que se propõe, tornando o aprendizado mais efetivo e colaborando para a sua formação.

Para tanto, essa pesquisa foi dividida em tópicos que colaborarão para uma melhor compreensão do que será explanado, entre eles apresento a introdução, referencial teórico, metodologia, capítulo de análise dos dados e considerações finais.

Na introdução apresento, de forma sucinta, a temática que envolve esta pesquisa, a inquietação que esta procura explicar, bem como os objetivos que desejo alcançar, uma justificativa pessoal e social quanto à relevância da temática pesquisada.

No referencial teórico apresento, com base em estudiosos da temática, uma breve contextualização de documentos oficiais que asseguram a ludicidade enquanto propulsora de aprendizagens, explanação acerca da relevância da ludicidade vivenciada em sala de aula e a importância do brincar para o desenvolvimento da criança.

Na metodologia apresento informações relacionadas a natureza da pesquisa, tipo de abordagem que corroborou para seu desenvolvimento, bem como sua caracterização. Aqui

também será comentado o lócus onde essa pesquisa ocorreu e quais os sujeitos participantes da pesquisa.

No capítulo de análise apresento o resultado da coleta de dados realizados por meio das entrevistas com professoras da Educação Infantil em que elas mostram suas compreensões acerca do tema pesquisado, respondendo os questionamentos e corroborando com as discussões.

Por fim, concluo esta pesquisa com as considerações e os resultados que as entrevistas e discussões teóricas proporcionaram como aquisição de conhecimento e compreensão do mundo, da ludicidade e da prática de atividades lúdicas para a Educação Infantil como facilitadoras no processo de ensino e aprendizagem bem como para o desenvolvimento cognitivo, motor e social, aquisição de novas habilidades e competências pelas crianças.

2. BASES LEGAIS QUE ASSEGURAM A BRINCADEIRA E A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade. (VIGOTSKY, 1991, p. 67)

Considerando que a educação faz parte da vida e é direitos de todos os cidadãos vimos na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) em seu Artigo 1º que “A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais.” (BRASIL, 1996). Dessa forma, podemos pensar que a educação é iniciada desde criança, ainda bebê, a partir da convivência familiar e ampliada, posteriormente, nas instituições educativas quando essa criança começa a ter contato e criar relações interpessoais com outras pessoas, inclusive crianças da mesma faixa etária ou de idade diferente.

As considerações pontuadas asseguram que a Educação Infantil é uma etapa fundamental no desenvolvimento cognitivo e social da criança, foram firmadas a partir do documento supracitado quando considera em seu Artigo 29º que “A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.” (BRASIL, 1996). A partir de então, visa-se uma Educação Infantil voltada para o desenvolvimento da criança na sua integralidade, que considera o sujeito principal das ações educativas propostas e planejadas, que prepara para o novo, para a realidade, para as ações sociais, buscando desenvolver em cada uma um ser socialmente autônomo, atuante e reflexivo.

Mas, podemos pensar a quem compete tais ações para que sejam viabilizadas. A responsabilidade com o desenvolvimento da criança que começa na convivência com a família, é dividida com os setores educacionais formais, sejam eles creches, pré-escola, instituições de educação infantil que tem a responsabilidade, de além do cuidar, dar suporte educacional cognitivo, afetivo e social para a criança. As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica (BRASIL, 2013, p. 83) destacam que:

O atendimento em creche e pré-escola a crianças de zero a cinco anos de idade é definido na Constituição Federal de 1988 como dever do Estado em relação à educação, oferecido em regime de colaboração e organizado em sistemas de ensino da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios. A incorporação das creches e pré-escolas no capítulo da Educação na Constituição Federal (art. 208, inciso IV) impacta todas as outras responsabilidades do Estado em relação à Educação Infantil, ou seja, o direito das crianças de zero a cinco anos de idade à matrícula em escola pública (art. 205), gratuita e de qualidade (art. 206, incisos IV e VI), igualdade de condições em relação às demais crianças para acesso, permanência e pleno aproveitamento das oportunidades de aprendizagem propiciadas (art. 206, inciso I).

Diante desse esclarecimento de competências em relação à União, Estados e Municípios e em concordância com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica (2013) a criança deve ser o sujeito ao qual o planejamento curricular deve dedicar-se, uma vez que a partir dessas propostas é que há de fato a possibilidade de desenvolvimento da criança para as interações tanto com adultos, quanto com as crianças da mesma idade e de faixa etária diferente da sua, é que as permite novos vínculos de amizade e inter-relações possibilitando uma reflexão do seu mundo e dos demais, ampliando seu caráter subjetivo (BRASIL, 2013).

Discute-se entre as variadas propostas de ensino que uma das formas mais eficazes de promover o desenvolvimento integral da criança seja a brincadeira proposta de forma lúdica, ou seja, que permita que a criança escolha com o que quer brincar e de que forma deseja desenvolver e dá forma a sua brincadeira. Com isso a DCNEI assevera-nos que a brincadeira é uma atividade fundamental para a vida da criança desde muito pequena e que brincar nessa idade oportuniza o conhecimento do novo a partir da imitação, usando a imaginação para construir e reconstruir o seu mundo da fantasia, criando personagens e identificando-se com eles (BRASIL, 2013).

Para que esse desenvolvimento de fato aconteça creches, pré-escolas e demais instituições de Educação Infantil precisam de um cronograma organizado garantindo que as atividades propostas possam ser cumpridas, bem como de espaços organizados, atraentes, que despertem o interesse da criança em participar dessas atividades. Como assegura-nos as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica (BRASIL, 2013, p. 88) quando diz que

As instituições de Educação Infantil precisam organizar um cotidiano de situações agradáveis, estimulantes, que desafiem o que cada criança e seu grupo de crianças já sabem sem ameaçar sua autoestima nem promover

competitividade, ampliando as possibilidades infantis de cuidar e ser cuidada, de se expressar, comunicar e criar, de organizar pensamentos e idéias, de conviver, brincar e trabalhar em grupo, de ter iniciativa e buscar soluções para os problemas e conflitos que se apresentam às mais diferentes idades, e lhes possibilitem apropriar-se de diferentes linguagens e saberes que circulam em nossa sociedade, selecionados pelo valor formativo que possuem em relação aos objetivos definidos em seu Projeto Político-Pedagógico.

A partir do exposto, é possível compreender a importância da organização dos espaços e cotidiano em que a criança passará boa parte do seu dia. Além de ser atrativo, esses espaços precisam promover na criança a sensação de cuidado e bem estar, com brincadeiras interativas em que possam se comunicar uma com as outras, que aprendam a dividir brinquedos e trabalhar em equipes com outras pessoas que pensam diferente e com isso possibilitem a aprendizagem de novas culturas, saberes e experiência distintas das suas.

Com isso entendemos que todo planejamento deverá acontecer em torno da compreensão das variadas realidades que a criança traz em seu contexto, sua singularidade e subjetividade, a fim de proporem atividades que as crianças possam conhecer e valorizar as vivências, culturas, conhecimentos umas das outras e para isso, como mencionam as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica “[...] é preciso valorizar o lúdico, as brincadeiras e as culturas infantis.” (BRASIL, 2013 p, 93).

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica apontam, ainda, que “As crianças precisam brincar em pátios, quintais, praças, bosques, jardins, praias, e viver experiências de semear, plantar e colher os frutos da terra, permitindo a construção de uma relação de identidade, reverência e respeito para com a natureza.” (BRASIL, 2013, p. 94). Isso implica dizer que os espaços de convivência não podem se resumir a salas de aula ou dormitórios, elas precisam de espaços amplos onde possam escolher onde brincar, que tipo de atividades querem desenvolver, que experiências gostariam de viver, construindo a partir das atividades de livre escolha a sua identidade e autonomia, além de construírem um senso social ao terem contato com a natureza, uma vez que aprendem a respeitá-la e preservá-la quando dada a oportunidade de brincar nesses ambientes.

Ciente de que toda criança tem direito a educação garantida em lei e que os espaços previamente organizados corroboram de forma significativa no seu desenvolvimento e aprendizagem, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), publicada em 2017, asseveramos que a interação entre as crianças, enquanto brincam, faz parte de seu cotidiano e

ampliam suas possibilidades e potencialidades. Neste documento é apontado os direitos garantidos à criança na Educação Infantil, entre outros, são eles:

- Conviver com outras crianças e adultos, em pequenos e grandes grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro, o respeito em relação à cultura e às diferenças entre as pessoas.
- Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (BRASIL, 2017, p. 38)

A partir do que foi exposto da BNCC, podemos entender que a criança quando brinca e se diverte de forma lúdica, possibilita várias aprendizagens desde cognitivas e afetivas, até as sociais que as fazem compreender o outro. Portanto, em consonância com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI)

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia [...]. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. (BRASIL, 1998, p. 22),

Esse documento também menciona que a brincadeira deve ser uma atividade lúdica imutável na vida da criança e sua permanência será influenciada pela importância e persistência que a criança demonstrará para com ela, de acordo com seu crescimento e desenvolvimento cognitivo e intelectual.

2.1 O brincar, o brinquedo e a brincadeira para a criança

A criança, durante a primeira infância, já aprende em casa, no convívio com a família, aquilo que Kishimoto (2010) coloca como a sua maneira de se comunicar com os outros, de demonstrar como se sente em relação aos acontecimentos e seus sentimentos, elas expressam através do choro, do riso, do abraço, das demonstrações de carinho, o que lhe é agradável, aceitável, ou não, e esses gestos demonstram como a criança desde muito cedo desenvolve uma compreensão de mundo.

De acordo com Kishimoto (2010), para a criança, os pais e familiares, são o seu primeiro contato, pois são com eles que ocorrem as primeiras interações e brincadeiras. Em

casa ela constrói a sua primeira visão de mundo, percebendo o que se pode, ou não, fazer ao mesmo tempo que desenvolve a autonomia de fazer suas primeiras escolhas.

Ao longo dos estudos pensamos se existe algo que a criança goste mais de fazer do que brincar. Em concordância com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil podemos destacar que “Brincar é, assim, um espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias das crianças e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento presente.” (BRASIL, 1998, p. 23).

A brincadeira, para a criança, é o ponto de partida para o desenvolvimento do aprender: aprender a lidar com seus sentimentos, aprender a se expressar, aprender regras, limites, como se comunicar, etc. Para Kishimoto (2010, p. 1) “O brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer [...] relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário.” A criança, quando permitida, gosta de desenvolver suas próprias regras de acordo com o que lhe convém no momento da brincadeira, imaginar e criar o seu mundo de fantasia.

Para tanto, é importante ressaltar que o brincar não é inato à criança, conforme destaca Kishimoto (2010, p. 1): “A criança não nasce sabendo brincar, ela precisa aprender, por meio das interações com outras crianças e com os adultos. Ela descobre, em contato com objetos e brinquedos, certas formas de uso desses materiais.” A criança necessita da primeira interação que acontece no seio familiar, com adultos, e se possível, com outras crianças, com quem possa trocar ideias e dividir suas fantasias. De acordo com Kishimoto (2010, p. 1) a criança “[...] descobre, em contato com objetos e brinquedos, certas formas de uso desses materiais. Observando outras crianças e as intervenções da professora, ela aprende novas brincadeiras e suas regras.”

Portanto, é relevante que a criança tenha o contato com materiais diversos, novos brinquedos para que possam ser capazes de identificar através dos ensinamentos dos outros e mesmo dos seus sentidos o que mais lhe agrada e o que não lhe chama tanta atenção. Segundo Vygotsky (1991, p. 64) “É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança.” O brinquedo, se oferecido de forma diversificada em seus modelos, tamanhos apropriados a sua fase e idade, cores, etc., permite à criança desenvolver a percepção, tanto tátil quanto visual, que será referência nas escolhas do que mais lhe chama a atenção e lhe agrada enquanto material de exploração e descoberta do novo. Quanto ao brincar, de acordo com o RCNEI (BRASIL, 1998, p. 23) podemos destacar que o documento diz que

Brincar constitui-se, dessa forma, em uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Também tornam-se autoras de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em prática suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata.

Nesse contexto, conforme o Brincar expresso no RECNEI (BRASIL, 1998), na Educação Infantil a criança precisa ser livre para se expressar, mostrar que é capaz, a sua maneira, de tornar real sua imaginação, colocando em prática o que fantasia durante a brincadeira e demonstrando por meio dela, muitas vezes inconscientemente, o que lhe agrada, e de alguma forma, mostrando como gostaria que as coisas acontecessem. Sem que se dê conta, a criança está exprimindo a sua visão de mundo, partindo do que sente para o que cria e fantasia. Em consonância com Kishimoto (1994, p. 109):

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los. Duplicando diversos tipos de realidades presentes, o brinquedo metamorfoseia e fotografa a realidade, não reproduz apenas objetos, mas uma totalidade social.

De acordo com Kishimoto (1994) uma criança quando usa um brinquedo, por exemplo, uma casinha de boneca, se permite fantasiar um mundo que, a priori, ela gostaria que existisse, que atendesse as suas necessidades, que só acontecesse aquilo que lhe é conveniente. Para a criança, o brincar fantasiando o seu mundinho imaginário, inventando seus personagens, dando vida a sua criação é a mais singela forma de dar significado àquilo que pensa ou distingue da sua realidade, uma vez que pode criar um elo entre o que é real e o que é imaginação.

E para Vygotsky (1991, p. 66) “A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais.” Isso implica dizer que quando a criança passa a criar suas próprias situações durante a brincadeira ela se sente livre e desenvolve uma autonomia para brincar como queira, impondo suas regras para a brincadeira.

Conforme Vygotsky (1991) é por meio do brinquedo que a criança possibilita sua imaginação. A criança pode criar cenários em que expressam o que vê e o que sente, ao

mesmo tempo em que tenta solucionar o problema, inventando, reinventando seus recursos, construindo e reconstruindo suas estórias, propiciando na criança o poder de elaboração, expressão, desenvolvendo sua criatividade e imaginação. O brincar, para a criança, vem carregado de significado, de sentido, seja ele social, quando permite que ela interaja com outras pessoas e construa novos vínculos, novas relações interpessoais; subjetivo, quando a partir dessas relações desenvolve sua identidade e autonomia.

Sobre a ação de brincar, Friedmann (2003) assevera que esse ato se compõe a partir de vários elementos, são eles: a estrutura, os meios, os fins, o conteúdo, as regras, o espaço, o tempo, os objetos e brinquedos, os parceiros e, por fim, o comportamento lúdico.

Quanto à estrutura da brincadeira a autora menciona que a criança necessita de “[...] uma ESTRUTURA, com começo, meio e fim que se mantém através das diferentes culturas e civilizações.” (FRIEDMANN, 2003, p. 19), ou seja, a brincadeira precisa começar de algo, de um interesse, ter seu meio que é o sentido da brincadeira, e um fim que vem corroborar com a finalidade que se deseja alcançar, a sua intencionalidade.

No que diz respeito aos meios e aos fins da brincadeira, Friedmann (2003) questiona sobre a forma que as crianças brincam, porque e para que elas brincam. Durante todo o desenvolvimento de uma brincadeira há uma intencionalidade escondida por trás de sua ação, principalmente quando ela é guiada por um adulto. Esse adulto geralmente direciona uma brincadeira para alcançar algum objetivo, como por exemplo, se a criança brinca por brincar essa intenção é apenas de cansar, de gastar energia acumulada, mas sem nenhum aprendizado, quando uma criança brinca com outra, é estimulada com atividades direcionadas por alguém, geralmente essa brincadeira tem a intencionalidade de promover algum tipo de desenvolvimento, como por exemplo, a socialização.

Quando Friedmann (2003) nos apresenta reflexões acerca dos conteúdos e das regras que são usados durante a brincadeira, ela nos faz compreender que geralmente essas brincadeiras tendem a ser desenvolvidas, principalmente na escola, para que as crianças possam aprender determinado conteúdo a ser estudado naquele momento, porém, de acordo com a faixa etária de cada criança, as regras são estruturadas de acordo com a intencionalidade da brincadeira, mais brandas quando o intuito é só a brincadeira e mais elaboradas quando o intuito é o desenvolvimento e aprendizagem das crianças envolvidas.

Friedmann (2003) menciona o espaço e o tempo que essas brincadeiras são desenvolvidas. De acordo com a autora, o espaço pode ajudar ou atrapalhar o desenvolvimento da atividade, o que nos faz compreender que para cada brincadeira ou atividade direcionada precisa haver um espaço que colabore com a atividade,

principalmente um ambiente amplo e bem dividido para que as crianças se sintam à vontade por participar da dinâmica. Quanto ao tempo, não está relacionado ao tempo cronometrado que a brincadeira será desenvolvida, mas a um tempo, momento que seja prazeroso, que a criança se sinta bem, a vontade, feliz por aquele instante que vivencia e se reconhece criança.

Quanto aos objetos e brinquedos usados no momento da brincadeira, Friedmann (2003, p. 20) considera que “[...] brinquedos e objetos, escondem um simbolismo, uma mensagem, nem sempre explícita.”, o que implica compreender que cada brinquedo e a forma como a criança brinca está relacionada ao contexto em que ela está inserida, cada brinquedo ou forma de brincar da criança representa, na maioria das vezes, as suas experiências, vivências, culturas, etc .

Quando se fala nos parceiros que a criança costuma brincar, Friedmann (2003) afirma que antigamente os adultos brincavam com as crianças só por brincar, sem intencionalidade no seu fazer, porém “Com o surgimento da escola, o brincar passa a fazer parte do pedagógico.” (FRIEDMANN, 2003, p. 20) e essas atividades pedagógicas desenvolvem na criança não só o sentido de brincar, mas, com prazer, aprender e desenvolver novas habilidades e competências.

Desse modo, Friedmann (2003, p. 20) nos faz pensar sobre o desenvolvimento de um comportamento lúdico em que “[...] diz respeito às ações e reações daqueles que brincam”. Aqui ela nos faz entender acerca das reações de prazer ou desagrado que as crianças possam apresentar durante o desenvolvimento de uma atividade direcionada e intencional, se for desenvolvida num espaço educacional. Neste, há a necessidade de compreender as ações que as crianças desenvolvem e como elas demonstram seus sentimentos e interesses durante as atividades.

Com o exposto a autora deixa claro que o brincar não se constrói sozinho, necessita de elementos que a criança precisa estar exposta, desde qual cultura essa criança está inserida e que tipo de brincadeira são desenvolvidas por ela, a forma como brincam, para que brincam, se brincam em espaços e ambientes adequados para o desenvolvimento da brincadeira, que tipos de brinquedos elas dispõe no momento, bem como quem são seus parceiros na hora de brincar, para que a brincadeira com intenção de aprendizagem ou só por mera diversão seja contemplada com os fins que deseja.

Dessa forma, compreendemos que o brincar e a brincadeira fazem parte, desde os primórdios, da vida da criança, e que a ação de brincar precisa ser colocada em prática desde o seio familiar, e que em consonância com Kishimoto (2010) a brincadeira é a

principal atividade que a criança desenvolve no seu dia a dia. É através do brinquedo e da brincadeira que a criança cria cenários, imita o cotidiano, demonstra sua insatisfação à realidade, e solucionam seus conflitos imaginários, desenvolvendo ao mesmo tempo em que brincam sua autonomia, criatividade e expressividade.

2.2 Ludicidade e Educação Infantil: relevância do brincar e das atividades lúdicas para o desenvolvimento do ensino e aprendizagem da criança na Educação Infantil

A ludicidade está cada vez mais presente nas salas de aula da Educação Infantil e não é raro ouvirmos falar da sua importância durante o processo de ensino e aprendizagem das crianças, e como os jogos e brincadeiras ajudam no desenvolvimento social, motor, afetivo e cognitivo. Para Oliveira (2011), os jogos e as brincadeiras desenvolvidas para as crianças têm sido defendidos como um recurso metodológico que auxiliam na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças. Oliveira (2011, p. 235) assevera que

A brincadeira é o recurso privilegiado de desenvolvimento da criança pequena por acionar e desenvolver processos psicológicos - particularmente a memória e a capacidade de expressar elementos com diferentes linguagens, de representar o mundo por imagens, de tomar o ponto de vista de um interlocutor e ajustar seus próprios argumentos por meio do confronto de papéis que nele se estabelece, de ter prazer e de partilhar situações plenas de emoção e afetividade.

Como expõe a autora, a brincadeira permite que a criança expresse suas diferentes formas de linguagem e comunicação, desenvolvendo nela a capacidade de observar o mundo por uma ótica diferenciada, como por exemplo, quando às vezes com desenhos em papel, transcreve o que compreende do real, compartilhando ali o que sente em termos de expressar suas emoções e sentimentos por meio de rabiscos e imagens gráficas, o que implica dizer que a criança aprende a lidar com suas emoções que de forma indireta são colocadas no papel a fim de expressar o que no momento lhe acontece, sejam episódios agradáveis e/ou desagradáveis.

A ludicidade quando praticada através de jogos e brincadeiras proporciona à criança desenvolver o imaginário, a fantasia, o autoconhecimento, a autonomia entre outras habilidades que durante o ato de brincar criam ramificações de desenvolvimento psicológico, cognitivo, afetivo e motor. De acordo com Dallabona e Mendes (2004, p. 110)

Brincar é sinônimo de aprender, pois o brincar e o jogar geram um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade.

A partir dessa fala, podemos compreender a relevância da brincadeira e da ludicidade na Educação Infantil para a aquisição das diversas habilidades que a criança precisa desenvolver enquanto participa ativamente das atividades livres ou propostas pelos professores em sala de aula. Os jogos e as brincadeiras oportunizam as crianças a aprenderem a lidar com vários sentimentos, culturas, aprendem regras, a socializar, a partilhar, aprendem a lidar consigo, proporcionando o autoconhecimento, e com o outro com quem interage, como nos assevera Dallabona e Mendes (2004, p. 110) ao observar que “As interações que o brincar e o jogo oportunizam favorecem a superação do egocentrismo, desenvolvendo a solidariedade e a empatia, e introduzem, especialmente no compartilhamento de jogos e brinquedos, novos sentidos para a posse e o consumo.” Para Leontiev citado por Barros (2009, p. 125):

[...] o brincar é o elemento por meio do qual a criança se liga com tudo o que a cerca, ampliando suas experiências. Ela adota um determinado tipo de atividade em cada período de seu desenvolvimento. É a atividade pela qual a criança mais aprende, permitindo a ligação com o mundo da cultura, o que provoca mudanças cognitivas e sociais. Por isso, temos que ouvir as crianças, atender as suas necessidades e observar sua atividade principal, para que alcancem maior nível de desenvolvimento.

De acordo com o exposto, enquanto a criança brinca aprende a dividir experiências, quando expõe as suas e quando absorve as demais culturas que estão envoltas a sua realidade. A criança quando é inserida no ambiente educacional formal passa a vivenciar inúmeras experiências e aprendizados, e esses aprendizados acontecem na maior parte do tempo através do brincar e da ludicidade, que no entendimento dela estão nesse espaço apenas para se divertir, ela, de forma alguma, compreende que naquele espaço de aprendizagem, e com intermediação do professor, suas habilidades serão desenvolvidas de acordo com sua idade e desenvolvimento psicológico.

Conforme Vygotsky (1991, p. 55) “O aprendizado é mais do que a aquisição de capacidade para pensar; é a aquisição de muitas capacidades especializadas para pensar sobre várias coisas.” Com isso em mente, podemos compreender que a criança não está

aprendendo apenas quando está pensando, mas de que forma está pensando e agindo a partir do que lhe acontece em determinado momento enquanto brinca. É nesse momento que ela desenvolve a percepção, a autonomia, a autoestima e reconhece seus sentimentos e emoções, resolve seus conflitos e reflete sobre o que está ao seu redor.

É pertinente esclarecer que se aprende mais e melhor quando esse aprendizado está envolvido com o prazer em aprender, e a esse respeito Vigotsky (1991, p. 66) assevera que

O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço - ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer - e, ao mesmo tempo, ela aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte, renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia à ação impulsiva constitui o caminho para o prazer no brinquedo.

Aqui o autor também esclarece que enquanto a criança usa o brinquedo imagina situações diversas e cria novos significados resolvendo os conflitos ao seu modo fugindo do real e criando as soluções de seus próprios problemas, muitas vezes, trazidos da sua realidade fora da escola e/ou mesmo os conflitos internos ocasionados através das relações interpessoais com seus colegas.

Assim, o contato direto com a brincadeira e com o brinquedo se faz relevante uma vez que abre um leque de oportunidades de aprendizagem para as crianças permitindo-a criar novas situações ao mesmo tempo que amplia sua observação e capta cada vez mais o que faz parte do mundo real. Nesse sentido, Dallabona e Mendes (2004, p. 107) contribuem afirmando que

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

A brincadeira faz parte do mundo e do eu da criança. Por isso se faz necessário que ela seja inserida desde seu nascimento, ainda, imersa apenas no seio familiar no mundo da brincadeira, se permitindo vivenciar e criar novas maneiras de brincar e reinventar, colocando em prática o que o imaginário lhe permite naquele momento. Conforme

Dallabona e Mendes (2004, p. 108) “A criança brinca porque brincar é uma necessidade básica [...]. Para manter o equilíbrio com o mundo, a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar [...].”

Na educação a ludicidade e a brincadeira vem carregadas de significados, não no sentido só de brincar por brincar, mas de esses momentos lúdicos de jogos e brincadeiras trazerem aprendizados consistentes no desenvolvimento das crianças que proporcionam momentos de prazer, mas também de muita aprendizagem. Em consonância com Dallabona e Mendes (2004, p. 111) vemos que

O jogo e a brincadeira são experiências vivenciais prazerosas. Assim também a experiência da aprendizagem tende a se constituir em um processo vivenciado prazerosamente. A escola, ao valorizar as atividades lúdicas, ajuda a criança a formar um bom conceito de mundo, em que a afetividade é acolhida, a sociabilidade vivenciada, a criatividade estimulada e os direitos da criança respeitados.

O brinquedo tem a função de dar prazer à criança enquanto ela está envolvida na fantasia aprendendo a lidar com novas regras e criando as suas próprias. Assim podemos enfatizar que “A ação numa situação imaginária ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetos ou pela situação que a afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação.” (VIGOTSKY, 1991, p. 65). Com esse mesmo pensamento de que a ludicidade trazida para sala de aula promove, além de outras habilidades, o desenvolvimento das significações das situações em que a criança está inserida, é que Dallabona e Mendes (2004, p. 111) nos faz refletir ao afirmarem que

É por intermédio da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ela se integrando, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social. Além de proporcionar prazer e diversão, o jogo, o brinquedo e a brincadeira podem representar um desafio e provocar o pensamento reflexivo da criança. Assim, uma atitude lúdica efetivamente oferece aos alunos experiências concretas, necessárias e indispensáveis às abstrações e operações cognitivas.

Nesse intuito de apontarmos a aprendizagem significativa, é que entra o papel da escola na construção da ludicidade e atividades lúdicas que despertem na criança o

interesse por querer aprender. A ludicidade faz com que as crianças se sintam motivadas durante todo o processo de construção do conhecimento seja ele cognitivo, social, motor ou afetivo e cabe a escola promover novos projetos e aos professores desenvolver novas práticas e metodologias de ensino voltadas a ludicidade e ao prazer que essa técnica promove nas crianças enquanto brincam e se divertem, mas também aprendem e se desenvolvem.

No capítulo seguinte apresentamos a metodologia pela qual essa pesquisa se fez acontecer. Nele consta informações que distinguem a pesquisa quanto a sua natureza, tipo e caracterização baseados nas orientações e leituras de Apollinário (2011), Lüdke e André (1986) e Severino (2007), bem como o *lócus* da pesquisa e os dados dos sujeitos pesquisados. Apresenta ainda os instrumentos de coleta utilizados para a realização da pesquisa e os procedimentos éticos que asseguram a legalidade, legitimidade e o acordo firmado entre ambas as partes.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

É inegável que há qualidades específicas que denotam o entrevistador competente, tais como uma boa capacidade de comunicação verbal, aliada a uma boa dose de paciência para ouvir atentamente. (LÜDKE E ANDRÉ, 1986, p. 36)

Neste capítulo apresentamos como a pesquisa foi construída, sua caracterização quanto aos objetivos propostos, qual o tipo de pesquisa, levando em consideração o ambiente e os sujeitos pesquisados. Explicamos, por meio dos dados coletados nas entrevistas com profissionais da área, possíveis insucessos quanto ao seu trabalho com atividades lúdicas, proporcionando algumas reflexões que pudessem corroborar com melhores desempenhos nas atividades, advindos da própria pesquisa.

3.1 Caracterização da Pesquisa

Consideramos o estudo para esta pesquisa de natureza básica em que de acordo com Appolinário (2011) não se intenciona uma aplicação ou intervenção acerca da temática, nem dos objetivos aqui propostos. Desta maneira, apenas com o fim de obter conhecimento e coleta de dados, será realizada uma pesquisa baseada em entrevistas concretizadas com profissionais da Educação Infantil sem intuito de intervenção ou aplicação de alguma metodologia ou projeto a ser desenvolvido.

Realizamos uma pesquisa de abordagem qualitativa que em concordância com Lüdke e André (1986) foi focada no sujeito pesquisado, a partir de dados coletados por intermédio de entrevistas semiestruturadas, concentradas na relevância que a temática inspira para os sujeitos pesquisados. Ainda alinhada ao pensamento das autoras essa pesquisa se justifica como qualitativa pela proximidade e nível de interação entre pesquisador e objeto de estudo.

A pesquisa tem característica explicativa que de acordo com Severino (2007) a partir dos dados coletados através de entrevistas com profissionais da Educação Infantil, buscamos explicações teóricas e metodológicas para o que, de repente, possa não está dando o resultado esperado, assim como para que tais procedimentos sejam um sucesso ao que é objetivado alcançar.

Para tanto, desenvolvemos uma pesquisa de campo que em consonância com Severino (2007) os sujeitos pesquisados são abordados em seu *lócus* e a coleta dos dados necessários ao estudo é feita de forma direta em contato com o próprio sujeito da pesquisa.

3.2 *Lócus* da pesquisa e sujeitos pesquisados

Essa pesquisa de campo foi desenvolvida a partir de entrevistas realizadas com docentes de uma instituição pública municipal da cidade de Uiraúna, no Estado da Paraíba. A Escola fica localizada na periferia da cidade, atendendo nos horários de 7:00h às 11:30h (Educação Infantil e Fundamental I), das 13:00h às 17:00h (Ensino Fundamental II) e das 19:00h às 21:00h (EJA Ciclo I e II) e é mantida pela Secretaria Municipal de Educação. No momento, a Escola conta com um quadro de discentes que chega aos 402 alunos divididos nas 3 modalidades (Educação Infantil, Ensino Fundamental e EJA), com IDEB de nota 5,0 (cinco) com prova realizada no 5º ano, no ano de 2019.

Contamos com a participação de duas professoras, que ministram aulas direcionadas ao público da Educação Infantil na faixa etária de 3 a 5 anos de idade. A professora Sol tem 55 anos de idade e é graduada no curso de Pedagogia e Pós-graduada em Psicopedagogia Institucional, é servidora efetiva do município locada há 10 anos nessa escola e 8 anos de trabalho direcionados a Educação Infantil.

A professora Lua tem 48 anos de idade, é graduada em Pedagogia e Filosofia e Pós-graduada em Docência do Ensino Superior, é servidora efetiva do município há 21 anos sempre trabalhando com Educação Infantil, porém está nesta escola há 5 anos.

3.3 Instrumentos de Coleta de Dados e Procedimentos Éticos

A fim de coletar dados para essa pesquisa trabalhamos com uma entrevista semiestruturada com professoras da Educação Infantil. Em consonância com Severino (2007, p. 124) “Trata-se, portanto, de uma interação entre pesquisador e pesquisado. [...]. O pesquisador visa apreender o que os sujeitos pensam, sabem, representam, fazem e argumentam.

É por meio da entrevista que pesquisador e sujeito pesquisado desenvolvem um ambiente de interação ligado por determinado assunto a ser estudado, e é o momento propício para o pesquisador compreender o pensamento que leva os investigados a agir como agem, o que eles tem de conhecimento quanto a temática abordada na pesquisa, a

maneira como dão significado ao que sabem e a forma que argumentam quanto a prática de suas ações.

Levamos em consideração na realização das entrevistas reflexões sobre a prática docente e as experiências vivenciadas em salas de aula da Educação Infantil da escola em que trabalham, as metodologias desenvolvidas e o conhecimento acerca da temática da ludicidade, objeto de estudo dessa pesquisa.

Para Lüdke e André (1986, p. 34) é relevante a interação que ocorre por parte de pesquisador e sujeito pesquisado, entendendo que “[...] a entrevista ganha vida ao se iniciar o diálogo entre o entrevistador e entrevistado.” É ainda nessa mesma perspectiva que Lüdke e André (1986, p. 33) asseveram que

[...] na entrevista a relação que se cria é de interação, havendo uma atmosfera de influência recíproca entre quem pergunta e quem responde. Especialmente nas entrevistas não totalmente estruturadas, onde não há a imposição de uma ordem rígida de questões, o entrevistado discorre sobre o tema proposto com base nas informações que ele detém e que no fundo são a verdadeira razão da entrevista.

Nesse contexto da pesquisa, a nossa entrevista será não-diretiva e tem como característica, de acordo com Severino (2007) promover um discurso livre por parte do pesquisado, permitindo que o pesquisador interfira durante o processo para estimular a fala do pesquisado mantendo uma conversa amena que permite ao mesmo se sentir mais à vontade para se expressar.

Nesse momento foram disponibilizadas as informações necessárias de como os professores fazem uso da brincadeira e da ludicidade em suas turmas e como eles compreendem esse tipo de atividade metodológica, como influencia a aprendizagem e desenvolvimento de seus alunos, bem como, por ventura, as dificuldades enfrentadas por eles durante esse processo, para então conduzir um diálogo entre a fala dos professores entrevistados e os teóricos e estudiosos da área, a fim de compreender melhor como esse desenvolvimento acontece na criança.

A entrevista foi realizada presencialmente sendo realizada na residência de cada professora, de forma individualizada em dias e horários previamente marcados, com a garantia de sigilo e anonimato por parte do entrevistador e em consenso entre ambas as partes, bem como foram adotados todos os protocolos de segurança contra o contágio e disseminação da Covid-19, levando em consideração o momento pandêmico que

vivenciamos, mantendo uma distância mínima de 1,5 metros do entrevistado, uso de máscara e álcool em gel 70%.

Para a entrevista organizamos seis questões, apresentadas no Apêndice B, que podem se desdobrar em outras inquietações levando em consideração se tratar de uma entrevista não-diretiva e que permite a interferência do pesquisador, se necessário, buscando responder as inquietações e objetivos desta pesquisa e esclarecimento das questões necessárias a discussão.

Para que todo o processo de investigação seja legal e acordado entre as partes envolvidas, a pesquisa será balizada pelo Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, O documento destaca que o sujeito participará da pesquisa por livre vontade, sem qualquer tipo de coação, em concordância a todas as etapas que se fizer presente.

Ao considerar que a ética é parte fundamental da pesquisa, que seja poupada a dignidade dos participantes bem como lhe seja dada a devida proteção e respeito em suas decisões (BRASIL, 2016) os Princípios Éticos da Pesquisa em seu Artigo 3º dispõe, entre outros:

- I - reconhecimento da liberdade e autonomia de todos os envolvidos no processo de pesquisa, inclusive da liberdade científica e acadêmica; [...]
- VI - garantia de assentimento ou consentimento dos participantes das pesquisas, esclarecidos sobre seu sentido e implicações; [...]
- VII - garantia da confidencialidade das informações, da privacidade dos participantes e da proteção de sua identidade, inclusive do uso de sua imagem e voz [...]. (BRASIL, 2016)

E no Artigo 9º define como direitos dos participantes da pesquisa, entre outros:

- I - ser informado sobre a pesquisa;
- II - desistir a qualquer momento de participar da pesquisa, sem qualquer prejuízo;
- III - ter sua privacidade respeitada;
- IV - ter garantida a confidencialidade das informações pessoais;
- V - decidir se sua identidade será divulgada e quais são, dentre as informações que forneceu, as que podem ser tratadas de forma pública; [...]. (BRASIL, 2016)

Sendo assim, a partir das apresentações feitas, o projeto explanado, seus objetivos esclarecidos, a privacidade e confidencialidade das informações elucidadas, será dado o pontapé inicial para a obtenção de dados com a realização das entrevistas com os sujeitos

da pesquisa e a partir das respostas coletadas, serão analisadas as informações recolhidas para que se reflita a partir das teorias apresentadas por estudiosos da temática.

Apresentamos no capítulo seguinte a análise dos dados, a partir dos elementos coletados durante as entrevistas realizadas com duas professoras, participantes da pesquisa. Mostraremos, ainda, a fala das professoras correspondentes a cada questionamento e uma discussão a partir do que os teóricos apresentam sobre o assunto abordado.

4. CONTRIBUIÇÕES DAS ATIVIDADES LÚDICAS PARA CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Diante dos esclarecimentos acerca da relevância da ludicidade para o desenvolvimento da criança na Educação Infantil e o quanto as atividades lúdicas corroboram para que esse desenvolvimento se torne efetivo, nesse capítulo serão analisadas as falas das professoras entrevistadas que contribuíram para o entendimento da importância de levar a ludicidade para a sala de aula e utilizá-las não, apenas, como passatempo ou entretenimento, mas como um momento propício para a aprendizagem de novas competências e aquisição de novas habilidades.

Durante as entrevistas as professoras Sol e Lua foram questionadas sobre suas compreensões acerca da temática levantada nessa pesquisa, discorreram seu entendimento e como elas utilizavam a ludicidade no cotidiano das crianças, e essas respostas foram analisadas em concordância ao que sugerem os autores estudiosos da temática.

Esta reflexão foi realizada a partir da análise de conteúdo na modalidade temática em que as participantes da pesquisa citaram com recorrência a ludicidade e a maneira que elas mediam as atividades lúdicas em sala de aula, a fim de promover um ensino de qualidade e aprendizagem eficaz para as crianças da Educação Infantil.

4.1 Ludicidade e processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil

“Brincar sempre foi essencial ao ser humano” (FRIEDMANN, 2003, p. 22) e compreendendo que a brincadeira faz parte da vida do homem desde que ele nasce e começa a interagir com outros sujeitos, a ludicidade incentiva e permite a criatividade ajudando a criança na socialização com as pessoas, tanto em seu meio familiar, quanto em contato com outras pessoas ao seu redor no meio social.

Na Educação Infantil a ludicidade permite que as crianças aprendam ao mesmo tempo em que se divertem com atividades mediadas e intencionais que favorecem a aquisição de novas habilidades e competências que lhes ajudarão e permitirão um aprendizado e um desenvolvimento cognitivo, motor e social.

De acordo com as professoras entrevistadas a respeito de como elas definiriam o brincar para a criança, obtivemos as seguintes respostas:

O brincar para a criança, na educação usa um termo lúdico de jogos e brincadeiras aonde a criança ela aprende brincando, ela tem a visão de mundo dela, ela vai aprender na mente e vai aprender no joguinho. Tem a questão do empilhamento, tem a questão das cores, tem a questão da forma geométrica, né? Que a gente com a ludicidade, o aprender brincando ela vai desenvolvendo o cognitivo dela, o lado social, afetivo e a motricidade, né? (PROFESSORA LUA, 2022)

O brincar para a criança é... uma forma da criança de conhecer o mundo, pois o brincar é... a linguagem da criança. Quando a criança tá brincando, ela tá aprendendo a exercer muitas coisas importantes para o desenvolvimento é... intelectual... físico, né? e moral também. E é através das brincadeiras que as crianças aprendem... a se socializar e... estimular diversas aprendizagens. (PROFESSORA SOL, 2022)

Podemos observar que tivemos como retorno ao questionamento que as professoras acreditam que a brincadeira promove nas crianças o conhecimento, a própria visão de mundo, ao passo que contribui para o desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo. De acordo com Friedmann (2003, p. 27) uma das possibilidades que o brincar promove é a de gerar “Conhecimentos de novos conceitos e informações, assimilação, compreensão, fixação, síntese, conhecimento e compreensão dos fenômenos do mundo [...]”.

Com isso se faz pertinente reconhecer que a brincadeira é relevante na vida da criança, considerando que através do brincar ela se desenvolve e aprende de maneira mais efetiva ao passo que experiencia o mundo à sua volta. É na ocasião da brincadeira que a criança amplia suas habilidades e competências como, por exemplo, favorecer a cooperação e estimular a socialização, e é nesse momento que ela aprende a ajudar o outro quando há necessidade, pedir ajuda na dificuldade, observar o comportamento do colega e se juntar a ele fortalecendo vínculos sociais e de amizade.

Também é por meio da brincadeira que a criança melhora sua autoestima, quando através dela reconhece em si o potencial em desenvolver atividades que anteriormente não conseguia, passando a acreditar em si e na sua capacidade de vencer novos desafios. A brincadeira permite que a criança desenvolva sua criatividade, que imagine o mundo que para ela seria ideal, abrindo um leque de possibilidades para um dado momento viver a experiência da realidade ao passo que desenvolve suas emoções e sentimentos, a partir do reconhecimento e compreensão do que é imaginário para o que é real.

Outra questão relevante tratada na entrevista foi o que elas entendiam por ludicidade e quais os benefícios das atividades lúdicas para a Educação Infantil, e como resultado obtivemos:

O que eu entendo por ludicidade é o ensino, assim... de forma, de forma lúdica, né? Ludicidade é brincadeira. A ludicidade [...] é aprender com jogos, com fichas, através de vídeos, tudo isso é ludicidade.

Os benefícios é que a criança ela vê a visão de mundo dela, ela aprendendo, ela vai tendo contato com a imaginação, né? Ela vai tendo contato com a fantasia, num é? A questão do ouvir é muito cansativo pra criança e muito rotineiro, então é preciso que ela escute e é preciso que ela veja, aqui é a questão de levar a criança pra o mundo da imaginação, ela vai aprender a pensar, ela vai aprender também a se socializar com ela e com o outro. (PROFESSORA LUA, 2022)

Ludicidade compreende... os jogos e brincadeiras. É... o termo muito utilizado na educação infantil que significa... jogo.

Os benefícios são o desenvolvimento cognitivo, é... motor, né? e psicomotricidade da criança. Estimula a imaginação, a fantasia e a criatividade da criança. Explora a mobilidade, é... Favorece a sociabilização... as crianças se tornam mais... espontâneas, né? Aprende a ter limites e as potencialidades. (PROFESSORA SOL, 2022)

De acordo com as respostas das professoras a ludicidade é o aprender brincando, por meio de jogos, brinquedos e da brincadeira. É através de atividades lúdicas que a criança aprende melhor. A definição do termo ludicidade está diretamente relacionada ao jogar, ao aprender brincando e são as atividades lúdicas que permitem que essa aprendizagem aconteça por meio da brincadeira que leva a criança a usar sua imaginação e é fortalecida quando, em meio a ela, vivencia e fantasia seu próprio mundo.

A ludicidade promove na criança o despertar para uma aprendizagem, a partir do que é natural dela, adaptando a brincadeira, que faz parte do seu cotidiano, ao mesmo tempo em que absorve com mais tranquilidade e efetividade os ensinamentos que aquele momento está proporcionando, fazendo com que a criança estabeleça uma relação de prazer, divertimento e novas aquisições de competências e habilidades, subjetividade, e vivencie novas experiências, assim como a descoberta de novos sentimentos e emoções.

Quanto aos benefícios das atividades lúdicas para a Educação Infantil as professoras esclarecem que as crianças tem a oportunidade de ter a visão de mundo delas, pois estimula a fantasia, a imaginação e a criatividade, favorece a socialização e as tornam mais espontâneas, pois se cansam de estarem estáticas num só lugar, precisam se movimentar e ter contato com diversos materiais.

Com isso podemos perceber que assim como assevera Friedmann (2003) “A atividade lúdica, mostra-se, pois um riquíssimo instrumento de trabalho para o desenvolvimento de seres humanos íntegros, que pensam, sentem, criam, trocam experiências [...]” e desse modo podemos refletir que as atividades lúdicas devem ser

pensadas e elaboradas não apenas para a ampliação do cognitivo, mas para provocar neles o desenvolvimento como seres pensantes que estão naquele espaço aprendendo para viver em sociedade, e jogos direcionados, como por exemplo, os jogos de cooperação, influenciam positivamente para que esse espírito social seja descoberto pelas crianças. Nessa mesma perspectiva, quando o jogo é aplicado com determinada finalidade e intencionalidade pode até gerar um espírito competitivo nas crianças, porém de acordo com Antunes (2014, p. 9)

[...] os jogos infantis podem até excepcionalmente incluir uma ou outra competição, mas essencialmente visam estimular o crescimento e aprendizagens e seriam melhor definidos se afirmássemos que representam relação interpessoal entre dois ou mais sujeitos realizada dentro de determinadas regras.

As brincadeiras e os jogos infantis podem até incitar na criança uma competição, mas na Educação Infantil, esses jogos são utilizados no intuito de estimular e promover na criança o desenvolvimento cognitivo e social. A partir do momento que as crianças entram em contato com o jogo e se apoderam das regras que o definem, ou mesmo quando criam suas próprias normas, elas passam a se sentirem mais motivadas a aprender, e ao mesmo tempo que tem contato com os demais colegas estabelecem novas relações interpessoais e desenvolvem uma autonomia que até então não tinham aptidão para construir.

Questionadas sobre o que, para elas, são atividades lúdicas e como elas as utilizam em sala de aula, as professoras responderam:

[...] já citei no termo ludicidade que se associa a jogos, então atividades lúdicas são aquelas atividades que a gente leva ao concreto. Existe a atividade escrita e a atividade lúdica. Se vai dar uma aula de geometria, num vai só botar um triangulo e falar pra eles, num é? Então tem que dar uma aula... por exemplo... qual a ludicidade na geometria? O bloco lógico, é... o trangran , o ábaco, e aí a ludicidade é essa daí, é ensinar o aluno através do brinquedo lúdico, cada conteúdo associado a seu brinquedo. Por que? Vamos supor que o bloco lógico ele associa a vários conteúdos, vai pras cores primarias, vai pra os tamanhos, vai pras formas geométricas, pra espessura [...] a gente dá várias aulas usando [...] o mesmo material, até as quantidades, porque o bloco logico são mais de 100 peças [...] E o tangram do mesmo jeito. Num é só botar o menino pra jogar “vai meu filho jogar”, não. Vamos levar aquilo ali a um conteúdo.
(PROFESSORA LUA, 2022)

São aquelas atividades, é... que permitem que as crianças aprendam e desenvolvam suas capacidades por meio de brincadeira... do uso da sua imaginação e da fantasia do mundo infantil.

E as atividades na sala são realizadas de forma lúdica para desenvolver na criança a socialização, raciocínio lógico... companheirismo, né? Até porque a ludicidade nos jogos e brincadeiras são atividades que ao mesmo tempo que divertem, promovem o desenvolvimento intelectual, físico e moral de uma criança. (PROFESSORA SOL, 2022)

Se faz pertinente salientar que em concordância com Antunes (2014) o jogo aplicado de forma intencional, na Educação Infantil, deve ser ofertado de forma lúdica, pois o jogo quando usado para brincar, faz com que a crianças deixe o mundo real em que se encontra e passe a usar sua criatividade e o seu imaginário. Ao sair da sua realidade a criança passa a criar novas estratégias, estórias que, na maioria das vezes, a leva a uma reflexão, ou situação que ela queria que acontecesse, o que acaba ampliando na criança o seu poder de criticidade e reflexão.

No entanto, para que diante dessa estratégia de ensino que a ludicidade permite, é preciso ter consciência que, para a contemplação dos resultados propostos pelo professor, essas atividades, apesar de brincantes, devem ser levadas muito a sério e dada a sua devida relevância no momento de sua mediação, pois assim como afirma Antunes (2014, p. 10) “O jogo possui implicações importantíssimas em todas as etapas da vida psicológica de uma criança e representa erro inaceitável considerá-lo como atividade trivial ou perda de tempo.” uma vez que na Educação Infantil, o jogo quando jogado, brincado, mediado de forma correta implica positivamente na vida da criança, pois a partir da mediação, das interações e regras, elas desenvolvem o senso de responsabilidade e aprendem a cumprir regras e combinados, ao mesmo tempo em que aprendem o significado de respeito. Portanto, nunca será em vão ou perda de tempo uma brincadeira em que a criança se desenvolve cognitivamente, socialmente enquanto aprende noções de regras e respeito com o próximo, o que lhe afetará no desenvolvimento e a criança levará o aprendizado para a vida.

Com esse mesmo olhar para a ludicidade bem como para as atividades lúdicas Antunes (2014) discorre que não é aceitável que professores classifiquem os jogos e as brincadeiras como os que divertem e os que ensinam, fazendo-se compreender que na Educação Infantil, quando se fala de jogos, brincadeiras e ludicidade, qualquer que seja a nomenclatura dada, o intuito do professor sempre será ensinar algo, mesmo que de maneira divertida.

Os jogos e brincadeiras precisam ser divertidos, dar prazer ao serem jogados, motivando as crianças a participarem de forma espontânea, sem que sejam obrigados a fazerem parte daquele momento, tornando interessante a participação, o entrosamento, o

desafio, ao mesmo tempo em que contribuem para a concretização da aprendizagem e a ampliação das relações. Em consonância com Antunes (2014, p. 14)

A aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social e o jogo constitui uma ferramenta pedagógica ao mesmo tempo promotora do desenvolvimento cognitivo e do desenvolvimento social. [...] Uma criança que joga, antes de tudo o faz porque se diverte, mas dessa diversão emerge a aprendizagem e a maneira como o professor, após o jogo, trabalhar suas regras pode ensinar-lhe esquemas de relações interpessoais e de convívios éticos.

Nesse sentido, a aprendizagem se faz relevante tanto quanto o desenvolvimento social da criança para o seu futuro, enquanto adultos e cidadãos responsáveis. E é já na infância que esse cidadão consciente começa e se formar. É a partir de jogos e brincadeiras, que ao mesmo tempo divertem e ensinam, que as crianças, com a mediação de seus professores, aprendem e interagem com os demais.

Cabe ao professor, enquanto planeja, desenvolver uma forma que enquanto as crianças brincam possam lhe ser ensinadas regras e que essas regras devem ser cumpridas, e mesmo quando essas regras forem criadas por elas mesmas, precisam ser respeitadas. Com esses ensinamentos feitos repetidas vezes as crianças aos poucos internalizam suas relações interpessoais além de desenvolverem seu senso ético para com a sociedade.

Porém, vale destacar que o período da infância da criança jamais deve ser negligenciado e tomado apenas, de atividades que tornem a sua vida uma maratona de aprendizado para a sociedade, ela precisa viver as etapas de sua vida sem deixar de lado o que faz parte de sua essência que é a brincadeira, portanto, aliando a diversão à construção de conhecimento com prazer e curiosidade pelo novo. Quanto a essa perspectiva Antunes (2014, p. 15) ressalta que:

A infância não mais pode ser vista apenas como antessala da vida adulta, precisa ser reconhecida como uma fase admirável que deve ser apreciada em si mesma, razão pela qual a alegria e o prazer de jogar precisam sempre caminhar lado a lado com os propósitos de aprendizagem.

O período em que a criança vive sua infância não deve ser voltado, apenas, para aprender a ser um adulto ético. A fase da infância precisa ser usufruída pela criança no sentido que ela use-a para o seu verdadeiro fim, que é a fase em que ela brinca, se diverte, se descobre enquanto ser humano, que usa a imaginação e criatividade para criar e inventar

sua próprias histórias, com suas próprias regras de convivências, que ela refletem como querem que o mundinho imaginário delas seja, e junto a isso aprendem a conviver em sociedade respeitando o outro em suas experiências e realidades.

Desse modo, fica evidente a importância do professor, ao desempenhar suas funções, resgatar uma proposta pedagógica que oportunize aos seus alunos uma troca de experiências, novos aprendizados, novas conquistas, superar seus limites à medida que enfrentam alguma dificuldade, trabalhando, assim, sua autoestima, sociabilidade, pois através das atividades lúdicas abrem-se novas possibilidades de conhecimento quando as crianças entram em ação e desempenham seu papel tornando-se protagonistas em sala de aula, quando a partir das atividades direcionadas pelo professor são estimuladas à aprendizagem, a se comunicar e respeitar o próximo e sua subjetividade, ao espírito de amizade bem como o de cooperação com os outros, desenvolvendo e aprendendo a lidar com sentimentos e emoções que para eles são novos fortalecendo vínculos de afeto, sociais e éticos.

Portanto, podemos enfatizar que é dever do professor, enquanto mediador das aprendizagens, buscar novas práticas pedagógicas voltadas ao trabalho com a ludicidade e atividades lúdicas intencionais e direcionadas buscando por meio delas uma mudança de perspectiva quanto à aquisição de novas habilidades e competências, tornando o espaço escolar e a sala de aula um ambiente acolhedor e aberto a novas descobertas integrando o desenvolvimento cognitivo e motor às habilidades sociais que são fundamentais para a formação do ser humano com efetiva formação ética e moral.

4.2 Mediação docente e aprendizagens de conteúdos escolares: jogos e brincadeiras no centro do processo

A partir da compreensão de que a ludicidade faz parte da vida da criança e que as atividades lúdicas contribuem de forma positiva para a construção e desenvolvimento de novas habilidades e competências, fica claro a necessidade do professor desenvolver junto a seus alunos aulas com atividades criativas e atrativas que promovam e provoquem neles o interesse em participar das atividades e aprender de maneira dinâmica e prazerosa de forma que eles consigam captar com mais facilidade e tranquilidade o que os jogos e brincadeiras direcionados e intencionais tem para lhes ensinar seja cognitivamente ou socialmente propostos.

Nesse sentido, durante a entrevista as professoras participantes foram questionadas se os alunos aprendem com mais facilidade os conteúdos, a partir das atividades lúdicas, e em resposta obtivemos:

Com certeza. Através da ludicidade eles têm mais facilidade de aprender porque ele tá tendo o contato, eles estão ouvindo e eles estão vendo quando a gente... se eu trabalhar não só a ludicidade matemática, mas outras ludicidades, se eu vou dar uma aula sobre a higiene bucal, eu mostro [...] O kit bucal, tem a escova, tem a língua, tem os dentes cariados, os dentes são, e ali eles vão tendo contato. Eu coloco, exponho o material e eles vão [...] Mão na massa. [...] A gente mostrando pelo lúdico [...] eles aprendem.[...] Por causa do contato da criança com a ludicidade. Eles veem, eles fazem e a criança aprende. (PROFESSORA LUA, 2022)

Sim, porque através do lúdico a criança constrói a sua imaginação, desenvolvimento cognitivo é... motor e da motricidade, né? Pois no processo ensino aprendizagem as atividades lúdicas são... de suma importância... aumenta o raciocínio lógico da criança. (PROFESSORA SOL, 2022)

Aqui as professoras relatam e afirmam que através da ludicidade a criança aprende com mais facilidade uma vez que eles estão mais conectados com o material lúdico levado para sala de aula e é nesse momento de interação e participação que eles absorvem melhor o conteúdo, desenvolvem a aprendizagem, quando deixam de apenas ouvir e observar e passam a ter contato direto com os materiais propostos nas atividades.

É nesse momento que compete ao professor desenvolver propostas de atividades que atraiam e incentivem o interesse das crianças à participação das brincadeiras, e para isso as aulas precisam ser bem planejadas e elaboradas no intuito de trazer para dentro da sala novas abordagens que permitam que as crianças compreendam os conteúdos, mas que elas mesmas criem os mecanismos e meios para que isso aconteça, e isso só é possível quando ela está envolvida numa atmosfera lúdica em que aflora sua imaginação e fantasia.

É nesse momento de planejamento de atividades que os professores devem ficar atentos às particularidades de seus alunos para que a atividade possa atingir o máximo de crianças no momento da exploração dos conteúdos, e para tanto os professores devem planejar as atividades voltadas às necessidades observadas e diagnosticadas em um primeiro momento e contato com a turma, para que com esse direcionamento o planejamento ocorra dentro do que se espera alcançar em termos de desenvolvimento, pois ao observar a criança enquanto brinca o professor tem um panorama geral das dificuldades

e habilidades apresentadas por cada criança possibilitando um planejamento adequado a atender as necessidades de cada um.

O professor deve sempre está consciente que no momento da mediação das atividades lúdicas as crianças devem está envolvidas em todo o processo, desde a acolhida na entrada da sala até a distribuição e atribuição das atividades a serem desenvolvidas, com a clareza de que de acordo com Antunes (2014, p. 15) “Um único jogo pode em determinadas circunstâncias proporcionar elemento de intenso prazer na criança, mas sua aprendizagem somente se concretizará quando este jogo estiver imerso em um projeto, com etapas claramente estabelecidas”.

Todo jogo ou brincadeira proposto em sala de aula precisa haver uma intencionalidade. O jogo em determinado momento pode proporcionar alegria, prazer e ensinamento as crianças, mas não haverá valor de aprendizagem se o mesmo não tiver uma intencionalidade. É dever do professor, que enquanto planeja ou desenvolve um projeto educacional para suas crianças trace metas e objetivos a serem alcançados com a brincadeira indicada, e que durante a aplicação da mesma seja observado se o que foi planejado está sendo cumprido para que de fato se possa concluir se a brincadeira foi produtiva do ponto de vista da aprendizagem e se a criança tirou dali algum significado que perpetuará para as demais aprendizagens.

Para que o planejamento das atividades lúdicas sejam efetivamente praticadas no sentido de desenvolver competências e habilidades, Antunes (2014, p. 16) corrobora compreendendo que

[...] como o valor das regras não se exprime como bula, antes são construídos pacientemente pela equipe docente, os objetivos de um jogo – sejam eles cognitivos ou socializantes – não se definem antecipadamente e não estão presentes na essência do jogo, mas da reflexão e da sistemática com que é o mesmo trabalhado.

O objetivo do jogo, enquanto brincadeira, de maneira pedagógica e intencional, é promover o desenvolvimento cognitivo, bem como o social, da criança na Educação Infantil. Porém, esses objetivos não se pré-definem na essência do jogo, e sim a partir das reflexões que são feitas e de que maneiras serão trabalhadas a fim de alcançar seus objetivos. É necessário observar como essa atividade será levada para as crianças, refletir de que maneira ela será jogada ou brincada e ainda entender os propósitos que se quer alcançar, é prudente sistematizar todo o processo que ocorrerá a atividade, permitindo uma flexibilidade de ações caso não transcorra da maneira previamente planejada.

Em um outro momento da entrevista foi perguntado se as professoras participam dos jogos e brincadeiras ou apenas mediam a interação e qual a participação delas durante as atividades, as respostas foram:

Eu participo com eles.

Eu me envolvo com eles em ensinar, em orientar. Eu me sento com eles e vou ensinar a eles usar aquele conteúdo, depois que eles aprendem, agora você vai fazer sozinho pra ver se você aprendeu, mas enquanto eu tiver com eles eu estou brincando junto com eles. Porque professor ele também tem que se jogar no mundo da criança, se a gente for se sentar ele não brinca sozinho, então se vai formar uma roda no chão, o aluno em círculo, a gente tem que se sentar também no chão, tem que ser criança igual com eles. Se eu vou dar uma aula de um palhaço, eu vou fantasiar um palhaço, até eu me fantasio, porque é pra chamar a atenção da criança, levar a criança ao mundo da imaginação. (PROFESSORA LUA, 2022)

Sim, durante a atividade sou o mediador, organizando os espaços para brincar... apresentando materiais e brinquedos e autonomia na realização das atividades que envolvem os jogos, brinquedos e brincadeiras fazendo as crianças se interagir com os colegas. Se a gente não acompanhar, a aprendizagem não se torna. Eles tem que ser acompanhado pelo professor. Por exemplo... eu vou trabalhar as vogais, né? Através dos jogos, como é que eu só jogo pra eles? Eles não vão aprender, só vão aprender se o professor estiver próximo a eles, você explicando estando junto. (PROFESSORA SOL, 2022)

Nesse momento as professoras revelam que participam das atividades e que é importante que essa participação e interação entre eles aconteça, pois a criança se sente mais segura e motivada quando o professor além de mediar participa e se envolve na brincadeira com eles facilitando a aprendizagem e interação entre todos os envolvidos.

No que se refere a essa interação professor-aluno é importante ressaltar que a criança aprende enquanto vê, quando observa o outro fazendo e se faz pertinente que o professor compreenda que a brincadeira, bem como está junto brincando, é a maneira mais interessante de conduzir o desenvolvimento das aprendizagens. Nesse sentido Vygotsky (1991, p. 60-61) assevera que:

[...] um aspecto essencial do aprendizado é o fato de ele criar a zona de desenvolvimento proximal; ou seja, o aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em operação com seus companheiros. Uma vez internalizados, esses processos tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento independente da criança.

Fica evidente a importância do professor se lançar no mundo da criança, ser criança com a criança, fortalecendo seus vínculos à medida que ensinam suas práticas com o fim de desenvolver nelas não só o cognitivo, mas também, e não menos importante, o lado social. É nesse momento de interação com o adulto que a criança desperta o interesse em aprender o que ele achou conveniente no outro e, a partir de então, passa a imitar as ações e atitudes deles, daí a relevância de professores terem costumes, principalmente sociais e éticos, coerentes para que o aprendiz possa dar um significado e importância ao que veem e internalizem esses aprendizados que de alguma forma fazem parte de sua formação, tanto ética como social, e é através da ludicidade, dos jogos e dinâmicas planejados e desenvolvidos em sala de aula que se vê a oportunidade da criança aprender a ser um ser social quando aprende a cumprir regras estabelecidas, tomar e aceitar decisões. De acordo com Massa (2017, p. 128)

O professor poderá incluir a ludicidade na sua prática docente apenas se o contato for realizado a partir do seu interior. Um educador que não se disponibiliza para estar junto de seus educandos, como pode ser lúdico? Como pode ensinar ludicamente? O ensino lúdico precisa ser conduzido por docentes que experimentem a ludicidade: caso contrário, será apenas um facilitador de atividades lúdicas.

Assim, o professor que não se dispõe a fazer parte do mundo da criança, que se nega a conduzir e experienciar a ludicidade, a fantasia, a imaginação com seus alunos jamais poderá se considerar um professor com práticas lúdicas. O professor precisa fazer parte do que está propondo, deve estar junto e, a medida que media o aprendizado, aprender com o que a criança tem a ensinar, incentivar quando ela sentir alguma dificuldade, acreditar e participar quando a atividade levar a criança a imaginar situações, quando a criança fantasiar um momento, reforçando, ensinando e conduzindo o pensamento a medida que tenta trazer a realidade a partir do que a criança criou em sua mente. Ainda em consonância com Massa (2017, p. 128)

Vivenciar a educação lúdica é estar presente e inteiro como docente e viabilizar o mesmo para os seus alunos. É praticar uma educação que integra, ao invés de separar mente de corpo ou sentimento de razão, considerando as diversas possibilidades. Dessa forma, as manifestações ou práticas lúdicas são além de um recurso formativo uma possibilidade de autodesenvolvimento.

É no momento que o professor experiencia a ludicidade, ensinando ao mesmo tempo que vivencia junto com a criança, que ensina a criança a desenvolver seu potencial, suas habilidades, suas emoções e seu ser social, que o educador promove de fato essa aprendizagem. Ele tem que está atento ao que no momento da brincadeira a criança expressa, qual a sua habilidade ou dificuldade para que se possa mediar o conhecimento de forma intencional a atingir os objetivos que são voltados ao cognitivo, mas que por intermédio da brincadeira provocam na criança o desejo de se conhecer, de se desafiar e se aventurar em novas experiências.

É pertinente lembrar que, para que as atividades lúdicas deem os resultados esperados e promovam efetivamente a aprendizagem das crianças, que o professor se reconheça como ser indispensável no processo de formação de seus alunos, pois é ele o guia da atividade, o condutor que leva até a criança a experiência do momento, que ensina as regras, mas que também permite, na medida do possível e diante das possibilidades, que as crianças criem suas próprias regras gerando neles uma autonomia e autoconfiança, a criatividade, reflexão e criticidade que lhes serão de grande valia para a formação como ser humano.

Por fim, perguntamos se a escola disponibiliza materiais didáticos para que as atividades lúdicas aconteçam. A resposta obtida foi:

Às vezes, alguns materiais no caso do bloco lógico, o ábaco, esses materiais em madeira, é o kit bucal, é o alfanuméricos, é... os jogos de sílabas, os jogos de letras alfabéticas, esses a escola dispõe. E quando a escola não dispõe eu crio, os palitoches, os fantoches, é... quebra cabeças, jogo de montar, na escola tem, mas quando precisa eu crio. A caixa surpresa, tudo isso, a caixa mágica, é... leitura na lata, leitura de imagem. [...] Lá tem os livros sensoriais, só que quando não tem livros sensoriais eu levo [...] e lá tem nos livros os animais, aí já tem o pelo do animal, eles passam a mão. A fruta, qual é a fruta que é áspera? Qual é a fruta que é lisa, lá já tem tudinho. (PROFESSORA LUA, 2022)

De acordo com o relato da professora a escola disponibiliza alguns materiais didáticos, mas não o suficiente para que ocorram aulas lúdicas e na maioria das vezes eles precisam criar e confeccionar o material a ser usado em sala de aula durante as atividades, mostrando a deficiência que as escolas públicas ainda apresentam no que se refere a disponibilidade de materiais que facilitem o favoreçam o aprendizado das crianças da Educação Infantil.

Fica evidente, a partir da fala das professoras, que é necessário que as escolas disponibilizem materiais didáticos que requeiram a ludicidade como metodologia de ensino

na Educação Infantil já que a escola preconiza aquele espaço como o espaço que valoriza a brincadeira e as atividades lúdicas para que a criança se desenvolva e aprenda de forma prazerosa, porém efetiva, promovendo a formação do sujeito de forma integral.

É pertinente comentar que os materiais didáticos que a escola disponibiliza são materiais que favorecem o ensino e aprendizagem das crianças da Educação Infantil e enriquecem de forma bastante positiva a metodologia de ensino planejada pelo professor, tornando-se fundamental para que as crianças se desenvolvam tendo a possibilidade de aquisição de novas competências e viver novas experiências por meio de atividades que lhes chamam atenção e que para eles pode apenas ser uma brincadeira, mas para a escola essas propostas pedagógicas contribuem para um aprendizado em que de fato o aluno compreende situações e adquire novas aptidões que os transformarão futuramente em sujeitos pensantes capazes de refletir e tomar decisões, formando seres sociais e éticos.

Nesse intuito, a escola precisa está bem preparada e equipada com materiais atraentes, chamativos, bem elaborados e que despertem o interesse nas crianças, materiais que instiguem nelas a curiosidade, que possam ser manuseados e que as crianças possam interagir e se conhecerem, desenvolverem não só o cognitivo ou a parte motora, mas também que possam socializar e criar novas relações, vivenciar novas experiências e refletir a partir do que observa e aprende com a proximidade com o outro dando sentido a seus sentimentos e emoções, bem como, à medida que as relações se estabelecem, respeitem a subjetividade e especificidade dos demais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ato de brincar faz parte e é fundamental para o desenvolvimento e aprendizado da criança, já que é na brincadeira que acontece sua primeira interação com outro indivíduo. Para a criança toda e qualquer atividade se relaciona com a brincadeira e é por esse meio que ela se expressa, aprende novas habilidades, sai da realidade reinventando seu mundo pela imaginação e resignifica seus sentimentos e emoções.

Para que todo esse processo de aprendizagem aconteça é importante reconhecer que os jogos, a brincadeira e os brinquedos são parte fundante desse processo e essa metodologia de ensinar enquanto se brinca é indispensável nas instituições de ensino que atendem a Educação Infantil, pois é por meio da brincadeira que o professor identifica as características e necessidades de cada criança em sala de aula.

Desse modo, essa pesquisa nos permite compreender a relevância dos jogos e brincadeiras em sala de aula, não vista somente como entretenimento e diversão, mas principalmente como caminho metodológico intencional para aquisição de novos conhecimentos e aprendizagens que despertam na criança o gosto e o prazer em aprender ao modo que eles melhor compreendem.

Após conhecermos o que pronunciam as leis e documentos oficiais que legitimam o brincar e a ludicidade como parte fundamental na educação e aprendizagem das crianças e apresentar as teorias que balizam esse estudo expondo de que forma as atividades lúdicas contribuem de forma efetiva para o desenvolvimento e aquisição de novas competências cognitivas, motoras e sociais, ainda contando com a colaboração de professoras que corroboraram para a compreensão e discussão da temática, podemos perceber que o ato de brincar em sala de aula proporciona um aprendizado prazeroso de maneira que as crianças de alguma forma se sentem atraídas por essa metodologia que melhora significativamente a qualidade de ensino e aprendizagem dos alunos.

É pertinente comentar que não basta o professor mediar a brincadeira, ele precisa se envolver com a criança, brincar junto à medida que ensina, ele precisa estar ao lado, aguçando a criatividade, instigando o pensamento e a reflexão, precisa criar um elo entre o real e a fantasia. É nesse momento de mediação que o professor trabalha na criança os aspectos cognitivos, motores e sociais que de forma intencional são planejados por eles para cada ocasião que vá acontecer uma interação entre os alunos. O professor precisa compreender que quando se utiliza metodologicamente a ludicidade e as atividades lúdicas

eles são capazes de desenvolver na criança o espírito de solidariedade, de companheirismo, cooperação, permite viver novas experiências e refletir sobre seus sentimentos e emoções.

Com isso, compreendemos que uma prática docente que utiliza como metodologia de ensino a ludicidade e as atividades lúdicas promove na criança uma interação que abrange sua formação integral, uma criança com desenvolvimento cognitivo e motor efetivo e um ser social preparado para viver em sociedade, capaz de refletir e ser ativo na tomada de decisões, mas nesse caso cabe ao professor possibilitar na criança o sentido amplo da aprendizagem, permitindo que ele erre, acerte, se reinvente, construa sua autoestima para que ela seja capaz de superar desafios e resignificar suas ações e pensamentos, bem como seus sentimentos e emoções.

Assim, escolas precisam se adaptar a essa nova metodologia de ensino e disponibilizar aos professores materiais para que essas aulas aconteçam diariamente, bem como planejar e desenvolver estratégias junto aos professores que alcancem o objetivo maior da instituição que é um ensino e uma aprendizagem de qualidade para todo o corpo discente.

Portanto, esse estudo se fez relevante para a compreensão da importância das atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem da criança da Educação Infantil, e nos possibilitou compreender que, ao inserir atividades lúdicas dentro das salas de aula o professor estará adequando um novo método de aprendizagem de maneira divertida e prazerosa ao aluno, pois é no ato de brincar que as crianças aprendem e se tornam preparadas para a realidade, com uma consciência formada, promovendo um aprendizado pelo prazer de brincar.

Concluimos que a ludicidade e as atividades lúdicas são fatores que motivam e enriquecem o processo de ensino e aprendizagem das crianças da Educação Infantil, uma vez planejado com lucidez e intencionalidade com o fim de buscar e promover nos alunos a compreensão que essa nova metodologia de ensino possibilita uma aprendizagem de competências, até então, não desenvolvidas, bem como a aquisição de habilidades que as crianças levarão consigo para outros espaços de socialização.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. **O jogo e a Educação Infantil**: falar e dizer/ olhar e ver/ escutar e ouvir. 9, ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.
- BARROS, F. C. O. M. **Cadê o brincar?:** da educação infantil para o ensino fundamental. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.
- BRASIL. Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº 9.394/ 1996, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Diário Oficial da União**. Brasília, DF: 23 dez. 1996.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998. v. 2.
- BRASIL. Ministério da Educação; Secretaria de Educação Básica; Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão; Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. Conselho Nacional de Educação; Câmara de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica**. Brasília: MEC; SEB; DICEI, 2013.
- BRASIL. Ministério da Saúde. Conselho Nacional De Saúde. Resolução nº 510, de 07 de abril de 2016. Normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais. **Diário Oficial da União**. Brasília, DF: MS; CNS, 2016.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017.
- DALLABONA, S.R, MENDES, S.M.S. O Lúdico na Educação Infantil: Jogar, Brincar, uma forma de Educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, v.1, n. 4, p.107-112, mar. 2004. Disponível em: <https://conteudopedagogico.files.wordpress.com/2011/02/o-ldico-na-educao-infantil.pdf>. Acesso em: 03 ago. 2021.
- FRIEDMANN, A. Segredos do mundo lúdico. **Cadernos do NEPSID 1**, 1. ed. NEPSID, 2003. Disponível em: https://132914ad-cd03-9ef2-c1bf-9fb1457f44dd.filesusr.com/ugd/f52fdb_ea4c967524f80fe3f79d371002b51c35.pdf. Acesso em: 03 ago. 2021.
- KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 12, n. 22, p. 105-128, 1994. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/10745/10260>. Acesso em: 25 abr. 2021.
- KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. *In*: SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO – Perspectivas Atuais, 1., 2010, **Anais** [...]. Belo Horizonte, 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>. Acesso em: 25 abr. 2021.

MASSA, M. de S. Ludicidade: da Etimologia da Palavra à Complexibilidade do Conceito. **Aprender – Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação**, Vitória da Conquista. Ano IX, n. 15, p. 111-130, 2015. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/aprender/article/view/2460/2029>. Acesso em: 16 fev. 2022.

OLIVEIRA, Z. de M. R. de. **Educação infantil: fundamentos e métodos**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

APPOLINÁRIO, F. **Dicionário de Metodologia Científica**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2011.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. de. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. ver. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.

VYGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. Tradução: Grupo de Desenvolvimento e Ritmos Biológicos - Departamento de Ciências Biomédias USP. São Paulo-SP: Martins Fontes, 1991.



Universidade Federal
de Campina Grande

Centro de Formação de Professores
Unidade Acadêmica de Educação
Campus de Cajazeiras - PB



APÊNDICE A

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado(a) participante,

Sou estudante do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal de Campina Grande, *campus* de Cajazeiras/PB, realizo uma pesquisa intitulada: **JOGOS E BRINCADEIRAS: ATIVIDADES LÚDICAS COMO RECURSO METODOLÓGICO PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL**, sob a supervisão da Prof. Dr^a. Zildene Francisca Pereira (UFCG), cujo objetivo principal é: Compreender as contribuições das atividades lúdicas para o desenvolvimento das habilidades cognitiva, motora e social de crianças da Educação Infantil.

Sua participação envolve a realização de uma entrevista semiestruturada com seis (06) questões abertas. Gostaríamos de enfatizar que sua participação, nesse estudo, é voluntária e não envolve qualquer desconforto com relação à pesquisa.

Na publicação dos resultados, desta pesquisa, sua identidade será mantida no mais rigoroso sigilo. Serão omitidas todas as informações que permitam identificá-lo(a). Mesmo não tendo benefícios diretos em participar, indiretamente você contribuirá com a produção de conhecimento científico na área educacional, voltada mais especificamente a Educação Infantil.

Quaisquer dúvidas relativas à pesquisa contatar com a Professora Orientadora Zildene Francisca Pereira, e-mail: denafran@yahoo.com.br e a Pesquisadora Maria da Conceição Honorato da Silva, e-mail: ceicao_tony@hotmail.com

Atenciosamente,

Assinatura do Estudante

Matrícula:

Assinatura da Professora Orientadora

Diante do exposto, declaro que fui devidamente esclarecido(a) e dou o meu consentimento para participar da pesquisa e para publicação dos resultados. Estou ciente que recebi uma cópia desse documento.

Assinatura do Participante Voluntário(a) da Pesquisa

RG:

_____, ____/____, de 2022.



Universidade Federal
de Campina Grande

Centro de Formação de Professores
Unidade Acadêmica de Educação
Campus de Cajazeiras - PB



APÊNDICE B

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO E ENTREVISTA

Nome: _____

Pseudônimo: _____

Idade: _____ Sexo: () Feminino () Masculino

Estado Civil: _____

Escolaridade: () Ensino Médio () Magistério () Graduação:

Graduação em: _____

Ano que concluiu: _____

Vínculo empregatício: _____

Tempo de serviço na Educação Infantil: _____

Tempo de serviço nesta escola: _____

Além dessa escola você trabalha em outra: _____

ROTEIRO DA ENTREVISTA

1. De que forma, você enquanto professor (a), definiria o brincar para a criança?
2. Quais os são benefícios das atividades lúdicas para a educação infantil? E o que você entende por ludicidade?
3. Para você o que são atividades lúdicas? E de que forma são realizadas em sua sala de aula.
4. Os alunos compreendem com mais facilidade os conteúdos a partir das atividades lúdicas?
5. Você professor (a) participa dos jogos e brincadeiras ou apenas media a interação? Qual seu envolvimento durante a atividade?
6. A escola disponibiliza material didático para que essas atividades lúdicas aconteçam?