



Universidade Federal
de Campina Grande

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



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES – CFP
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO – UAE
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

FRANCISCA RAYANE GOMES DOS SANTOS

VIVÊNCIAS LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O PAPEL DO PROFESSOR

**CAJAZEIRAS-PB
2023**

FRANCISCA RAYANE GOMES DOS SANTOS

VIVÊNCIAS LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O PAPEL DO PROFESSOR

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia da Unidade Acadêmica de Educação, do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande como requisito obrigatório para conclusão do curso de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Dra. Rozilene Lopes de Sousa Alves

CAJAZEIRAS-PB
2023

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação-(CIP)

S237v	Santos, Francisca Rayane Gomes dos. Vivências lúdicas na educação infantil: o papel do professor / Francisca Rayane Gomes dos Santos. – Cajazeiras, 2023. 48f. Bibliografia. Orientadora: Profa. Dra. Rozilene Lopes de Sousa Alves. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) UFCG/CFP, 2023. 1. Ludicidade. 2. Educação infantil. 3. Vivência lúdica. 4. Práticas lúdicas. 5. Desenvolvimento infantil. 6. Lúdico - Ensino e aprendizagem. I. Alves, Rozilene Lopes de Sousa. II. Título.
UFCG/CFP/BS	CDU – 37.091.33

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Denize Santos Saraiva Lourenço CRB/15-046

FRANCISCA RAYANE GOMES DOS SANTOS

Aprovado em 24/11/2023

Rozilene Lopes de Sousa Alves

Profa. Dra. Rozilene Lopes de Sousa.
Orientadora- UAE-CFP-UFCG

Nozângela M^{te} Rolim Dantas.

Profa. Dra. Nozângela Maria Rolim Dantas
Examinadora Titular- UAE/CFP/UFCG

[Assinatura]

Prof. Dr. José Amiraldo Alves de Araújo
Examinadora Titular-UAE/CFP/UFCG

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, o que seria de mim sem sua proteção. A minha família e, e aos meus colegas de classe em especial a minha amiga Mikaely.

Gostaria de dedicar aos meus pais que não mediram esforços para que eu concluísse a minha formação, a minha irmã e as minhas primas que sempre tiveram ao meu lado.

Dedico também a meu namorado, por todo o companheirismo e paciência nos momentos de dificuldade.

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus, por sempre estar ao meu lado em toda minha vida, me guiando, e dando sabedoria, força e muita determinação para que eu chegasse até aqui.

Em especial a meus amigos e colegas de classe que sempre tiveram ao meu lado me ajudando no processo de formação. Ao meu país em quem eu me espelho, exemplo de homem e mulher batalhadores e fortes, que sempre deram o melhor para minha educação e da minha irmã. Obrigada por todo o apoio, incentivo e por nunca me deixarem desistir.

Agradeço também ao meu namorado, por estar ao meu lado em todos os momentos e por me apoiar, e as minhas primas que estiveram sempre me dando forças para seguir em frente.

À minha orientadora Ma. Rozilene Lopes de Sousa Alves, por todos os ensinamentos, dedicação, paciência e orientação durante todo o trabalho.

A todos os meus professores, que me auxiliaram no decorrer de toda a minha trajetória no curso.

E por fim, a todos os meus colegas, que sempre me ajudaram nos momentos de dificuldades.

Brincar, para a criança, é tão importante e sério como trabalhar é para o adulto. Ou mais até, porque dificilmente encontramos um adulto tão dedicado ao seu trabalho como a criança o é a sua brincadeira. O trabalho é dirigido de fora, pelas necessidades e metas dos adultos. Brincar brota de dentro da criança.

Renate Keller Ignácio

LISTA DE SIGLAS

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

CFP - Centro de Formação de Professores

ECA - Estatuto da Criança e do Adolescente

LDB - Lei de Diretrizes e Bases

RCNEI - Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil

TCLE - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

UAE - Unidade Acadêmica De Educação

UFCG- Universidade Federal de Campina Grande

RESUMO

A proposta desse estudo concentra-se no papel do professor para a utilização do lúdico como um instrumento que não pode ser compreendido apenas como recurso pedagógico que assume um caráter instrumental servindo unicamente para a sistematização de conhecimentos e atingir resultados preestabelecidos. O lúdico deve ser visto como uma ferramenta eficiente para o desenvolvimento de habilidades na efetivação do ensino aprendizagem e como uma ferramenta essencial que transita o ambiente educacional em que elementos como imaginação, desejos e alegria são totalmente permitidos. Através da pesquisa bibliográfica, alicerçada nos fundamentos de autores como Piaget, Vygotsky, Friedman e Kishimoto, entre outros. O trabalho tem como objetivo geral, analisar as contribuições das práticas lúdicas na escola, bem como apresentar o papel do professor como mediador nessas ações. E como objetivos específicos: destacar a importância do brincar no processo de desenvolvimento do ensino e aprendizagem; discutir como os professores utilizam da ludicidade para o desenvolvimento da prática educativa; compreender as percepções docentes acerca da ludicidade e averiguar. A presente pesquisa se configura como uma pesquisa de campo que teve um delineamento exploratório e descritivo de cunho qualitativo, utilizando-se da ferramenta entrevista semiestruturada para coletar os dados no lócus da pesquisa, que foi uma escola municipal da cidade de Santa Helena na Paraíba e tendo como participantes três professoras da educação infantil. Assim, as crianças aprendem com mais facilidade e interação de maneira impressionante umas com as outras e com o professor, usando toda a sua inocência de criança ao brincar para descobrir suas habilidades e competências, além de construir seu próprio conhecimento a criança também expõe de maneira lúdica o seu próprio contexto, onde é possível se fazer uma avaliação de forma mais ampla de cada educando, se pode perceber a sua maior dificuldade e poder agir diretamente para o benefício da formação de cada um. As atividades lúdicas ajudam a construir conhecimentos e ainda proporcionam momentos lúdicos e prazerosos para o desenvolvimento da criança.

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

ABSTRACT

The proposal of this study focuses on the role of the teacher in the use of play as a tool that cannot be understood solely as a pedagogical resource with an instrumental character, serving solely for the systematization of knowledge and achieving pre-established results. Play should be seen as an efficient tool for the development of skills in the implementation of teaching and learning, and as an essential tool that permeates the educational environment where elements such as imagination, desires, and joy are fully allowed. Through bibliographic research, grounded in the principles of authors such as Piaget, Vygotsky, Friedman, and Kishimoto, among others, the study aims to analyze the contributions of playful practices in schools, as well as to present the role of the teacher as a mediator in these actions. The general objective is to highlight the importance of play in the process of teaching and learning development, discuss how teachers use playfulness for the development of educational practice, understand teachers' perceptions of playfulness, and investigate. This research is configured as a field study with an exploratory and descriptive qualitative design, using a semi-structured interview tool to collect data at the research site, which was a municipal school in the city of Santa Helena in Paraíba. The participants were three preschool teachers. Thus, children learn more easily and interact impressively with each other and the teacher, using all their childlike innocence to discover their abilities and competencies. In addition to building their own knowledge, the child also playfully exposes their own context, allowing for a broader assessment of each student. It is possible to perceive their greatest difficulty and act directly for the benefit of each one's formation. Playful activities help build knowledge and provide enjoyable moments for the child's development.

Keywords: Early Childhood Education. Playful. Teaching - Learning.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
2	O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA/NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	12
	2.1 Historicidade e Concepções teóricas sobre o Lúdico.....	12
	2.2 O Desenvolvimento Infantil na visão de Vygotsky (1984).....	16
	2.3 As práticas lúdicas na Educação Infantil.....	19
	2.4 Contribuição da ludicidade para o desenvolvimento infantil.....	21
3	METODOLOGIA.....	25
	3.1 Tipo de pesquisa.....	25
	3.2 Contexto da Pesquisa.....	26
	3.3 Sujeitos da pesquisa.....	26
	3.4 Técnica de coleta de dados.....	27
	3.5 Procedimentos Éticos da Pesquisa.....	27
4	ANÁLISE DOS RESULTADOS.....	28
	4.1 Percepções docentes acerca da ludicidade na educação infantil.....	29
	4.2 O lúdico na prática de sala de aula.....	33
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	37
	REFERÊNCIAS.....	40
	APÊNDICE A.....	42
	APÊNDICE B.....	45

1 INTRODUÇÃO

O brincar se configura como uma prática inerente ao universo infantil e que nos acompanha por toda a vida, que acarreta fatos e conhecimentos acumulados ao longo da existência dos sujeitos, uma vez que a criança está inserida num contexto histórico-social, isto corrobora em muitos aspectos com o repasse de valores, as formas de socialização, ampliando as concepções de mundo destas.

No contexto escolar, a brincadeira e/ou jogo aparece muitas vezes como recompensa ao bom comportamento das turmas, ou em horários e lugares específicos. Nota-se ainda certa resistência em colocar o lúdico como prática diária, muitas vezes por implicar numa maior preparação das aulas, problemas estruturais e/ou físicos, ou falta de uma vivência lúdica produtiva por parte dos professores.

A pesquisa se justifica porque há uma pouca utilização do lúdico nas salas de aula, desenvolvendo na sua prática pedagógica, métodos tradicionais e sem dinamismo, não despertando nos educandos o interesse pelas atividades solicitadas. Busca-se, portanto, entender importância do lúdico na Educação Infantil, e analisar o processo de ensino-aprendizagem através de sua mediação, despertando nos professores a curiosidade em conhecer e utilizá-lo mais em sala de aula, beneficiando os estudantes que são os sujeitos do processo educativo.

Portanto, ressaltamos assim a relevância da ludicidade dentro do ambiente escolar para a construção e apropriação do conhecimento, discutindo sobre as práticas lúdicas, demonstrando os benefícios da ludicidade como meio pedagógico em sala de aula por meio de brincadeiras livres e dirigidas mediadas pelos professores, visando o desenvolvimento físico, cognitivo, emocional e social do aluno.

O brincar não é apenas uma forma de recreação, é uma das formas que a criança encontra para comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas durante este processo. As brincadeiras são atividades específicas da infância, na quais a criança recria a realidade usando esses meios. O que se torna essencial ao desenvolvimento infantil, onde as situações de aprendizado vivenciadas na escola já têm alguns conhecimentos prévios para conseguir interpretar as situações que são apresentadas.

Nessa perspectiva, buscaremos discutir como os professores da Educação Infantil compreendem a ludicidade em seu fazer pedagógico?

O trabalho tem como objetivo geral, analisar as contribuições das práticas lúdicas na escola, bem como apresentar o papel do professor como mediador nessas ações. E como objetivos específicos: destacar a importância do brincar no processo de desenvolvimento do ensino e aprendizagem; discutir como os professores utilizam da ludicidade para o desenvolvimento da prática educativa; compreender as percepções docentes acerca da ludicidade e averiguar os desafios dos professores com relação à ludicidade na educação infantil.

O trabalho apresenta as Concepções teóricas sobre o Lúdico, apresenta o desenvolvimento infantil perspectiva de Vygotsky, as práticas lúdicas na Educação Infantil e a importância da ludicidade para a educação infantil. Além de apresentar o caminho metodológico para o desenvolvimento da pesquisa e os resultados alcançados no decorrer de todo o trabalho, e por fim as considerações finais que tratam sobre a importância da ludicidade no ensino infantil e suas possíveis contribuições para o aprimoramento desse nível de Educação.

2 O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA/NA EDUCAÇÃO INFANTIL

2.1 Historicidade e Concepções teóricas sobre o Lúdico

A palavra “Lúdico” tem origem no latim “Ludus”, que significa jogo, brinquedo, distração ou divertimento. Segundo o dicionário Aurélio (2012), o conceito de ludicidade é “qualidade do que é lúdico”. Historicamente falando, o lúdico parece estar presente na vida do ser humano desde os tempos mais remotos, e vem se ressignificando de acordo com diferentes contextos ao longo da história. Para discutirmos sobre o uso de atividades lúdicas como ferramenta pedagógica é imprescindível que conheçamos a fundo o conceito de lúdico, brinquedo, brincadeira e jogo (Gumieri; Treviso; 2016).

Nesse processo de ressignificação o termo “lúdico” adquire vários sentidos, e muitos teóricos buscaram uma definição concreta para o termo, assim Passos (2013) e Almeida (2009) concordam que o lúdico está intimamente ligado à ideia de jogo, culminando numa atividade física ou mental, sem um objetivo previamente traçado, chamando a atenção simplesmente pelo prazer no jogar, onde este último ressalta a importância da interação entre os participantes do jogo ou brincadeira. Em contraponto a isto temos outra definição: A ludicidade está presente na educação das crianças desde as primeiras civilizações. Essa mediação pedagógica por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras acontece ao considerar que a construção de experiências que as promovem desperta no processo de ensino-aprendizado inúmeras possibilidades de desenvolvimento através do brincar. Essa ludicidade é usada especialmente por professores da Educação Infantil na educação básica. Conforme Almeida (2008) apud Silva (2011, p. 12),

[...] se o termo tivesse ligado à sua origem, o lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser conhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo, da mente, no comportamento humano. As implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo do jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão.

Ou seja, por mais que uma brincadeira aparente ser apenas uma forma de lazer, uma atividade recreativa qualquer, traz consigo uma intencionalidade embutida. O que se evidencia nas palavras de Piaget (1969, p. 25): “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”.

Fato é que, em diferentes espaços e teorias, o lúdico aparece atrelado ao jogo, ao brinquedo e a brincadeira. E a estes costumam se atribuir, respectivamente as seguintes definições: algo sujeito a regras; objeto com que se brinca; e ato de brincar; todas implicando numa ação prazerosa. A brincadeira e o brinquedo muitas vezes estimula a criatividade, a imaginação, pois pode ser inventada, criar e recriar situações cotidianas, enquanto que o jogo pressupõe a competitividade, o que se mostra controverso em relação à ação prazerosa, já que numa competição há ganhadores e perdedores, e a estes últimos lhes é negado o prazer, em virtude da derrota. É nesse contexto que se explicita o valor educativo das atividades lúdicas, uma vez que se pode aprender a lidar com diferentes situações agradáveis ou não, incluindo uma visão indenitária, um repasse de valores, reforçando a ideia de aprendizagem (Cordovil; Souza; Filho, 2016).

Kishimoto (2011) alega que definir os termos: jogo, brinquedo e brincadeira não é uma tarefa fácil, pois a imagem do jogo e do brinquedo está ligado ao contexto social, expressando-se através da linguagem. Desta forma, o que para determinada civilização é considerado jogo, para outras não. O brinquedo assume uma relação com a criança, na qual ela expressa suas emoções, e passa a explorar objetos, a natureza, enfim, o mundo ao seu redor.

O lúdico no ambiente escolar veio pra facilita o aprendizado por meio dos jogos em diversas atividades, como também a didática dos professores de forma prazerosa e construtiva, essas atividades lúdicas vão proporcionar um amplo desenvolvimento, adquirindo competências necessárias para desenvolver a capacidade motora, autoestima, criatividade, concentração e imaginação. “[...] o que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. [...] Brincar, jogar, agir ludicamente exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente ao mesmo tempo” (Luckesi, 2000, p. 21).

O brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade. (Oliveira, 2000, p. 67).

Desse modo, a brincadeira despertar na criança diversas aprendizagens em vários aspectos, cognitivos, social e emocional que são cruciais na etapa da educação infantil, criando oportunidades de construção de conhecimento que permitiu a criança aprender um brincar livre através de brincadeiras dirigidas. O professor deve mediar atividades com brinquedos como facilitador e aliado para a aprendizagem e construção de desenvolvimento integral dos seus alunos, produzindo assim um método de ensino eficaz.

Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente porque coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta, organiza as energias da criança, dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados. (Macedo *et al.*, 2005, p. 87).

Geralmente, o brincar em sala de aula criar situações fantasiosas conforme a imaginação da criança, produzindo assim, formas desenvolvimento capazes de ativar nosso cérebro, explorando sua imaginação na qual o aluno pense, imagine, crie e recrie as atividades lúdicas atribuídas na educação infantil. “o brincar é um processo e não um assunto, é dentro dos assuntos que devemos ver o brincar como um meio de ensinar e aprender, e não como uma entidade separada” (Moyle, 2002, p.100).

Para Vygotsky (1991) as brincadeiras são importantes para compreendermos o processo de desenvolvimento da criança, para ele o desenvolvimento humano acontece na interação do homem no ambiente em que vive, ocasionando mudanças ao indivíduo, na medida em que o homem modifica esse ambiente através de suas atitudes e comportamentos, estará influenciando suas atitudes futuras.

O autor supracitado mostra e nos ensina como acontece a relação entre o desenvolvimento e a aprendizagem. A brincadeira e o jogo evoluem de uma situação inicial, em que o papel e a situação imaginária são explícitos e a regra é latente,

para uma situação em que a regra se torna explícita e a situação imaginária e o papel latentes. Essa é a principal mudança no brincar durante seu desenvolvimento (Vygotsky, 1991).

Segundo Piaget o conhecimento das fases do desenvolvimento e de extrema importância para os educadores, pois o interesse por determinadas atividades lúdicas, variam conforme o estágio em que a criança se encontra' o professor não ensina, mas encontra modos da própria criança descobrir, cria situações-problemas" (Jean Piaget, 2006).

Os jogos tornam-se a linguagem das crianças e os brinquedos são as palavras. Através deles, as crianças desenvolvem sua imaginação, inteligência, destreza, atenção, comunicação interpessoal, comportamento social e individual. Isso é fundamental para a maturação da criança e para a formação da sua personalidade. O uso do lúdico facilita as crianças assimilarem conceitos e linguagens mais abstratas.

O jogo e a brincadeira são importantes na mediação da aprendizagem, pois a partir deles a criança se permite aprender de forma espontânea e prazerosa. De acordo com Ronca (1989, p. 27), "O movimento lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói classificações, elabora sequências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência".

Através dos jogos e brincadeiras, a criança pode avançar em seu desenvolvimento a ponto de aprimorar e/ou expandir seu vocabulário, possibilitando sua autonomia, colocando-a em situações em que exijam a elaboração de estratégias ou até mesmo se submetendo à regras pré-estabelecidas, desta forma lhes permite rever seus limites, aumentando seu poder de concentração e atenção.

O Jogo é considerado uma atividade lúdica que tem valor educacional, a utilização do mesmo no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino e aprendizagem, o jogo é um impulso natural da criança funcionando, como um grande motivador, é através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo, o jogo mobiliza esquemas mentais, e estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva (Kishimoto, 2002, p. 6).

Nessa direção, o jogo faz com que a criança se desenvolva de maneira integral, ativando diversos mecanismos do ser humano, é como se o jogo fosse uma mola mestre que faz com todos os mecanismos funcionem de forma equilibrada e ordenada. O educador precisa ter um bom planejamento para conseguir acompanhar o brincar das crianças, propondo desafios que sirvam de incentivos para que os educandos consigam resolver problemas surgidos, favorecendo não só a aprendizagem, mas a interação o outro, aprendendo a esperar, a respeitar a vez do outro a seguir as normas que cada jogo tem, tudo isso é importante para o desenvolvimento desse ser em construção.

Um dos desafios do trabalho com jogos é a necessidade de se vivenciar o coletivo, uma vez que, diante de um mundo tão individualista e competitivo, é interessante que o mestre mostre que mais importante que ganhar e participar, se torna imprescindível partilhar momentos de aprendizagem e ludicidade com outros colegas.

Nessa perspectiva, é na escola que os educadores devem incentivar a brincadeira de forma agradável, para facilitar a aprendizagem. O brincar e o jogar são atividades que trazem consigo mais que prazer, elas carregam embutidas uma certa intencionalidade, o que para muitos pode parecer um passatempo na verdade se configura como um novo aprendizado. Para Piaget (1967, p. 25) “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”.

2.2 O Desenvolvimento Infantil na visão de Vygotsky (1984)

Os estudos de Vygotsky nos ensinam a relevância do processo do desenvolvimento da criança e suas fases. O objetivo de Vygotsky é “trabalhar com a importância do meio cultural e das relações entre indivíduos na definição de percurso de desenvolvimento da pessoa humana, e não propor uma pedagogia diretiva, autoritária” (Oliveira, 2010, p. 65).

O processo de aprendizagem pode ser compreendido quando nos remetemos ao conceito de Zona de desenvolvimento Proximal (ZDP). Para Vygotsky (2007), a ZDP é a distância entre o nível de desenvolvimento real, ou seja, determinado pela capacidade de resolver problemas independentemente e o nível de desenvolvimento potencial demarcado pela capacidade de solucionar problemas com ajuda de um

parceiro mais experiente. Essas aprendizagens que ocorrem na ZDP fazem a criança se desenvolver ainda mais, ou seja, a aprendizagem leva ao desenvolvimento na ZDP sendo que esses são inseparáveis.

Para Vygotsky (2007), o nível de desenvolvimento real da criança é o nível mental que ela já determina o desenvolvimento completo. Quando a criança faz tarefas que aprendeu a dominar e já consegue fazer sozinha sem ajuda de pessoas mais experientes. Como por exemplo, amarrar o tênis. Segundo Vygotsky (2007) para descobrir a relação entre o processo de desenvolvimento e a capacidade de aprendizagem não basta determinar o nível real da criança; é preciso descobrir o nível de desenvolvimento potencial da criança. O nível de desenvolvimento potencial é a capacidade que a criança tem em desempenhar tarefas com ajuda de pessoas mais experientes (professora e colegas), nesse processo em que a professora mediadora é intermediária da criança com objeto de aprendizagem.

A zona de desenvolvimento proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão presentemente em estado embrionário. Essas funções poderiam ser chamadas “brotos” ou “flores” do desenvolvimento, em vez de “frutos” do desenvolvimento (Vygotsky, 2007, p. 98).

Para o autor o contato com o mundo leva as crianças a criarem autonomia e maneiras próprias para aprender. O mundo (ou o meio), nesse caso, são os diferentes ambientes que a criança frequenta a mediação de adultos e a presença de outras crianças. A escola é um ótimo exemplo, mas não é o único!

Para ele, a criança não só é influenciada pela cultura onde está inserida, mas também pode influenciá-la e transformá-la. Esse é o pulo do gato da perspectiva sociocultural da educação. O aprendizado não é passivo, mas ativo!

De acordo com Vygotsky, a formação da criança se dá numa relação direta entre o sujeito e a sociedade a seu redor – ou seja, o homem modifica o ambiente e o ambiente modifica o homem. Mais tarde, essa teoria passou a ser conhecida como socioconstrutivismo ou sociointeracionismo. “A boa aprendizagem é aquela que promove o desenvolvimento, atuando sobre a zona de desenvolvimento proximal e fazendo com que o desenvolvimento que hoje é potencial transforme-se em efetivo no futuro.” (Bastos; Pereira, 2003, p. 16).

O psicólogo ainda foi um dos primeiros a observar que as crianças conseguem aprender também ao ouvir sobre a experiência do outro. Para Vygotsky, a criança nasce inserida num meio social, que é a família, e é nela que estabelece as primeiras relações com a linguagem na interação com os outros. Nas interações cotidianas, a mediação (necessária intervenção de outro entre duas coisas para que uma relação se estabeleça) com o adulto acontecem espontaneamente no processo de utilização da linguagem, no contexto das situações imediatas.

Por volta dos dois anos de idade, a fala da criança torna-se intelectual, generalizante, com função simbólica, e o pensamento torna-se verbal, sempre mediado por significados fornecidos pela linguagem. Esse impulso é dado pela inserção da criança no meio cultural, ou seja, na interação com adultos mais capazes da cultura que já dispõe da linguagem estruturada. Vygotsky destaca a importância da cultura; para ele, o grupo cultural fornece ao indivíduo um ambiente estruturado onde os elementos são carregados de significado cultural.

A teoria sócio-histórica de Vygotsky defende a ideia de que a criança é um ser histórico e social e seu desenvolvimento está relacionado com o meio em que vive para esse autor, à medida que as crianças brincam com outras, está avaliando suas habilidades em comparação com as de outras crianças. O professor tem o papel importante que é o de orientar e estimular as atividades lúdicas em sala de aula, focando a interação da criança com o meio em que esta inserida.

Os recursos lúdicos recorrem naturalmente a uma satisfação idiossincrática, pois o ser humano tem uma tendência lúdica, desde criança até a idade adulta. Por ser uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psiconeurológicas e os processos mentais. O ser que brinca e joga e também um ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve intelectual e socialmente (Cabrera; Salvi, 2005).

Para Oliver (2012), o brincar tem funções lúdicas educativas ambos com valor pedagógico. A brincadeira pode ser livre ou dirigida, mas o importante é o que o educador consiga equilibrar estas funções para que aconteça o aprendizado, Ela é uma forma de linguagem na qual, a criança mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não brincar”.

Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é necessário haver consciência da diferença que existe entre a brincadeira e a

realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Dessa forma, para brincar é preciso apropriar-se de subsídios da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes outros significados (Brasil,1998).

O jogo oferece estímulo e os ambientes necessários para proporcionar o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos além de permitir que o professor amplie seus conhecimentos sobre técnicas ativas de ensino e desenvolva suas habilidades pessoais e profissionais, estimulando-o a recriar sua prática pedagógica (Brasil,1999).

Em síntese, as atividades lúdicas não levam apenas a memorização mais fácil de um determinado assunto, mas induzem também a criança a racionar e a refletir, sendo o educador a pessoa responsável por elaborar estratégias para melhor aproveitamento dessas atividades. Além disso, essas práticas contribuem para o desenvolvimento de competências e habilidades, aumentando ainda a motivação dessas crianças no ambiente que ela está inserida, pois o lúdico é integrador de várias dimensões, como a afetividade, o trabalho em grupo e das relações com regras pré-definidas, promovendo o desenvolvimento cognitivo, físico e social.

2.3 As práticas lúdicas na Educação Infantil

O lúdico é de suma importância no campo educacional considerando os fatores de desenvolvimento da afetividade, do cognitivo, do social, da coordenação motora e da apropriação da cultura que deve estar presente nos conteúdos curriculares dos anos iniciais, sabendo da relevância do lúdico nas práticas pedagógicas diárias dentro da sala de aula de qualquer faixa etária, entenda-se o lúdico como um instrumento didático.

A brincadeira é, antes de tudo, uma confrontação com a cultura. Na brincadeira, a criança se relaciona com conteúdos culturais que ela reproduz e transforma, dos quais ela se apropria e lhes dá uma significação. A brincadeira é entrada na cultura, numa cultura particular, tal como ela existe num dado momento, mas com todo seu peso histórico. [...] A apropriação do mundo exterior passa por transformações, por modificações, por adaptações, para se transformar numa brincadeira: é liberdade de iniciativa e de desdobramento daquele que brinca, sem a qual não existe a verdadeira brincadeira. (Brougère, 2010, p. 82).

Quando a criança brinca, ela pratica uma ação livre e prazerosa, esse recurso metodológico que vai auxiliar na formação do sujeito e a brincadeira se tornar um

instrumento pedagógico se apropriando da cultura e melhorando sua interação e socialização, não só entre as crianças mas com os adultos também. Essa abordagem da brincadeira na educação infantil mantém a criança em movimento, desenvolvendo a linguagem e comunicação com os demais alunos. “A brincadeira aparece como a atividade que permite à criança a apropriação dos códigos culturais e seu papel na socialização foi, muitas vezes, descartado”. (Brougère, 2010, p. 65). Os elementos de imitação presentes no jogo devem ser considerados dessa maneira. Eles contribuem para a assimilação ativa de diferentes aspectos da vida pela criança e organizam sua experiência interna nessa mesma direção. (Vygotsky, 2003, p. 105)

A partir disso, os jogos são fundamentos nos primeiros anos dos Anos Iniciais mesmos vistos ainda como atividades sem valor pedagógico por muitas pessoas, mas sabemos que a ludicidade é de suma importância para o desenvolvimento, trazendo contribuições favoráveis, para a comunicação com o mundo e com si mesmo através do brincar.

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. (Kishimoto, 2009, p. 21).

Kishimoto (2009) afirmou que os brinquedos podem ser usados para alfabetizar crianças, como também na construir conhecimentos diversos. O uso dessa dimensão educativa do brinquedo em sala de aula promove uma aprendizagem significativa de maneira mais fácil por intermédio de jogos, brinquedos e brincadeiras que por meio de tentativas e erros as crianças se desenvolvem.

Desse modo, o brincar fornece momentos de distração, aprendizado e construção do conhecimento, essas atividades educativas possibilitam para a criança contribuições de interações motoras, intelectuais, afetivas e culturais na vida comunitária e na família. Essas flexibilidades de ações através do brincar transforma o pensamento da criança sendo fundamental para o desenvolvimento infantil, “[...] é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos” (Vygotsky, 1996 p. 126).

Nesta vertente, a brincadeira livre em sala de aula possibilita oportunidades de aprendizagens diversas, com isso a importância da brincadeira vai além de um “passa tempo”, as práticas lúdicas ajudam no desenvolvimento e apropriação da linguagem e da escrita. “[...] é como ele se desenvolve no brinquedo, consideramos a brincadeira de faz de conta como uma das grandes contribuíra para o desenvolvimento da linguagem escrita [...]” (Vygotsky, 1996, p. 146).

2.4 Contribuição da ludicidade para o desenvolvimento infantil

Na Educação Infantil, o cuidar sempre se sobrepôs ao educar, porém o educar se faz presente em todos os momentos, sendo também a brincadeira parte integrante do processo educativo das crianças, tal como disposto no Referencial Curricular da Educação Infantil:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (Brasil, 1998, p. 23).

Durante os momentos de interação com os coleguinhas, a criança na pré-escola experimenta muitas vivências, as culturas se disseminam, a brincadeira de faz de conta dá espaço à representatividade do meio, e essa variante de informações constitui um aprendizado significativo. Sendo por meio dessa participação coletiva, que ela se constitui como membro de sua cultura, ou de seus semelhantes, e da própria cultura adulta (Rivero; Rocha, 2019).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) traz como premissa que, essa transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental seja bem sucedida pela criança, de modo que haja equilíbrio entre as mudanças incluídas. Nesse sentido, as atividades lúdicas devem ser valorizadas e, preferencialmente incluídas, a fim de que as crianças consigam se relacionar melhor consigo mesmas, e com o mundo. A BNCC destaca, ainda, que as atividades dirigidas às crianças que ingressam no 1º ano sejam voltadas aos seus interesses, contextualizando e ampliando a compreensão em ações que estimule o raciocínio e a resolução de situações mais complexas, como é o caso de jogos simbólicos (Tattaro, 2019).

Educar uma criança não é uma tarefa fácil, mas com o auxílio de jogos, brinquedos e brincadeiras, vem sendo um caminho favorável no aprendizado e no desenvolvimento desses alunos, auxiliando assim na formação como sujeito crítico. Trabalhar a imaginação da criança através do brincar oportuniza e contribuem para aulas diversificadas, lúdicas e didáticas.

Brincar é experiência fundamental para qualquer idade, especialmente para as crianças com idade entre três e seis anos, que brincam para viver interação com o real, descobrem o mundo que as envolve, organizam-se e se socializam. Dessa forma, o brincar e o brinquedo já não são mais, na escola, aquelas atividades utilizadas pelo professor para recrear as crianças, como uma atividade em si mesma. Quanto mais rica for a experiência vivida pela criança, maior é o material disponível e acessível à sua imaginação. Destarte há necessidade de o professor ampliar, significativamente, as vivências da criança com o ambiente físico, com brinquedos, brincadeiras e com outras crianças (Rojas, 2009, p. 56).

O autor ressalta a importância do brincar nos primeiros anos da infância da criança para o melhoramento da sua interação com o mundo nessa etapa da escolarização básica, com isso a partir das necessidades e possibilidades os professores devem organizar as atividades trabalhando com os jogos, brinquedos e brincadeiras voltadas para o desenvolvimento de seus alunos, no sentido da construção do autoconhecimento deles, se tornando assim um professor brincante.

É, de fato, o brincar possibilita diversas aprendizagens dentro e fora da escola, essas situações imaginativa que a criança criar em quanto desenvolve atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento de habilidades que ajudaram a solucionar os problemas diversos, aprendendo a lidar com as situações diversas e regras sociais.

[...] o lúdico como princípio e elemento de contribuição para o desenvolvimento da criança é um novo horizonte para a educação, que inspira ser inovador para se aprender brincando. O educador precisa conhecer na íntegra o significado, a essência e os elementos - jogo, brincadeira e o brinquedo – do lúdico, o qual traz consigo a fascinação e o divertimento que por sua intervenção positiva induz a construção prazerosa do saber e aprender brincando. (Modesto, 2009, p. 25).

Todavia, a ludicidade proporcionar divertimento, alegria e prazer. Por meio dessas ações lúdicas oportunizam o desenvolvimento social, cognitivo, coordenação motora e apropriação cultural, com isso contribuirão principalmente no processo de construção da infância, aonde o professor planeja as atividades lúdicas associadas

para a aprendizagem da criança e que não haja tanto controle sobre a brincadeira exercida.

Vale ressaltar, que é necessário que o professor pratique atividade lúdico-pedagógica, envolvendo jogos, brinquedos e brincadeiras no seu planejamento escolar, pois a criança aprenderá o conteúdo com mais facilidade e com o auxílio do docente na hora da execução dessas atividades o aprendizado será predominante. "[...] a aprendizagem das crianças como uma construção social que se fundamenta nas múltiplas interações estabelecidas pelos parceiros infantis e adultos nos contextos educativos e que envolve a pessoa como um todo [...]" (Oliveira *et al.*, 2011, p. 18).

É preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituída de objetivos imediatos pelas crianças. (Brasil, 1998, p. 29).

O docente deve promover atividades com materiais adequados para permitir que a criança aprenda brincando livremente com os demais alunos orientados por ele, buscando trabalhar a ludicidade de forma que a interdisciplinaridade esteja contida em suas práticas pedagógicas diárias. Educar através do lúdico é uma forma dos professores garantir o ensino-aprendizagem, possibilitando assim experiências essenciais para seu desenvolvimento de seus alunos e que esses docentes aprendam o real significado do lúdico para aplicá-lo adequadamente.

O jogo simbólico acompanha a criança desde a mais tenra idade, ela brinca sem nem ao menos perceber que o faz, pois faz uso da imaginação para representar ações cotidianas. Sobre este tipo de jogo, destacamos que:

O jogo simbólico ou faz-de-conta, particularmente, é ferramenta para a criação da fantasia, necessária a leituras não convencionais do mundo. Abre caminho para a autonomia, a criatividade, a exploração de significados e sentidos. Atua também sobre a capacidade da criança de imaginar e de representar, articulada com outras formas de expressão. São os jogos, ainda, instrumentos para aprendizagem de regras sociais (Oliveira, 2002, p. 159).

Kishimoto (2017) atenta para as peculiaridades dos jogos na infância, e para o momento certo em que os jogos de construção devam ser introduzidos,

acreditando que o melhor momento é ainda na Educação Infantil, durante a transição do jogo simbólico (faz de conta) para os jogos sociais (regras). Ressaltando a importância do jogo de construção na estimulação sensorial e da criatividade, pois através destes as crianças revelam seus medos, fantasias e anseios.

Além de desenvolver o cognitivo e o emocional, o lúdico na escola permite trabalhar as funções psicomotoras da criança, melhorando assim, sua saúde física, o que reforça a ideia de que atividades lúdicas podem e devem ser trabalhadas na escola contemplando todas as áreas do conhecimento, pois a aprendizagem depende muito da motivação, e a medida que a atividade lhe parece atrativa, a criança desperta o interesse, assimilando mais facilmente os conteúdos. O que vemos assegurado em várias leis, inclusive no próprio Estatuto da Criança e do Adolescente, que discorre em seu texto a necessidade de incluir o brincar, e a prática de esportes no dia a dia desses seres em desenvolvimento (Menezes; 2019).

3 METODOLOGIA

3.1 Tipo de pesquisa

A metodologia presente nesta pesquisa consiste numa pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa. Segundo Gil (2007, p. 17), pesquisa é definida como o “[...] procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos”. Garante ainda, o desenvolvimento do conteúdo proposto de forma crítica, sistemática e racional, garantindo uma maior segurança e permitindo alcançar o nosso objetivo. Para Gil (2012, p. 182), metodologia consiste em “Informações acerca das técnicas utilizadas para análise dos dados [...]”.

Envolveram-se, basicamente, informações a cerca do assunto analisado, com caráter qualitativo e natureza descritiva, uma vez que descreve características do objeto de estudo e estabelece relações entre elas.

Nesse sentido, Marconi e Lakatos (2011, p. 269), diz que: Qualitativa preocupa-se em analisar e interpretar aspectos mais profundos, descrevendo a complexidade do comportamento humano. Fornece análises mais detalhada sobre as investigações, hábitos, atitudes, tendências de comportamento, etc.

A pesquisa descritiva é explicitada por Gil da seguinte forma: “[...] descrição das características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis.” (2012, p. 28).

A referida pesquisa teve uma abordagem exploratória (Prondanov; Freitas, 2013), permitindo assim uma maior interação do pesquisador com o objeto a ser estudado procurando estabelecer pontos que contribuam para os resultados da investigação, desta forma, a natureza da pesquisa será qualitativa (Lüdke; André, 1986, p. 11), de acordo com as características apresentadas pelas autoras e a definição em que destacam que “A pesquisa qualitativa supõe o contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo investigada, via de regra através do trabalho intensivo de campo”.

Contudo, esta pesquisa a fim de refletir e a contemplar os objetivos propostos, analisar as contribuições das práticas lúdicas na escola, bem como apresentar o papel do professor como mediador nessas ações. E como objetivos específicos: destacar a importância do brincar no processo de desenvolvimento do ensino e aprendizagem; discutir como os professores utilizam da ludicidade para o

desenvolvimento da prática educativa; compreender as percepções docentes acerca da ludicidade e averiguar os desafios dos professores com relação à ludicidade na educação infantil. Realizou uma pesquisa de campo. De acordo com Gonsalves (2001, p. 169) “a pesquisa de campo é o tipo de pesquisa que pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada”. Ela exige do pesquisador um encontro mais direto. Nesse caso, o pesquisador irá ao espaço onde o fenômeno ocorre, ou ocorreu e reunir um conjunto de informações a serem documentadas, como ocorreu neste estudo.

Para desenvolver tal pesquisa, aplicamos uma entrevista semiestruturada contendo questões sociodemográficas e direcionadas ao assunto em questão com 03 professoras da escola Municipal da cidade de Santa Helena, Como descrevo mais detalhadamente a seguir nos instrumentos de coleta de dados, minuciosamente de como será a coleta na pesquisa de campo.

3.2 Contexto da Pesquisa

A pesquisa de campo realizou-se em uma Escola Municipal num município de Santa Helena no Estado da Paraíba. A instituição conta com 255 alunos matriculados e distribuídos nos períodos matutino e vespertino, com idades entre 03 e 10 anos.

Atualmente, a instituição está dividida em cômodos da seguinte forma: 06 salas de aula, 01 biblioteca (pesquisa), 01 sala de informática, 01 sala de Educação Inclusiva (pequena), 01 secretaria / Direção 01 sala dos professores, 01 mini almoxarifado, 01 cozinha, 02 banheiros para funcionários, 02 banheiros para alunos, 01 sala para a Coordenação (em obras).

É composta por servidores da seguinte forma: Administrativo, secretária, coordenador pedagógico, porteiro servente, auxiliares de serviços gerais, merendeiras, bibliotecário e professores.

3.3 Sujeitos da pesquisa

O público alvo participante dessa pesquisa foram 03 professoras que atuam na educação infantil da Escola Municipal de Santa Helena-PB, que serão denominadas de Professora Helena, Professora Mércia e Professora Laura.

A primeira professora entrevistada vai ser identificada como “Helena”, que possui 39 (trinta e nove) anos de idade e tem formação inicial em Pedagogia, sem pós-formações. A mesma atua na educação infantil há 16 (dezesesseis) anos. A segunda professora entrevista foi a “Laura”, que possui 49 (quarenta e nove) anos de idade. É formada em Pedagogia e tem uma pós-graduação em Gestão Escolar. A referida professora atua na educação de crianças há cerca de 26 (vinte e seis) anos.

A terceira entrevistada será mencionada como “Mércia”. Com 26 (vinte e seis) anos de idade já atua na educação infantil há 6 (seis) anos e possui graduação em Pedagogia e tem uma pós em Psicopedagogia Clínica e Institucional.

3.4 Técnica de coleta de dados

Para a coleta de dados da pesquisa foi utilizado uma entrevista semiestruturada, contendo perguntas abertas e fechadas, onde foram coletadas todas as informações relacionadas ao tema da pesquisa que ajudaram a entender melhor o método de ensino e da aprendizagem adotado pelos professores da Educação Infantil da Escola Municipal de Santa Helena em sala de aula, utilizando-se do Lúdico como instrumento fundamental.

A entrevista semiestruturada, segundo Severino (2002, p. 125), consiste em um "conjunto de questões sistematicamente articuladas". Essas questões têm como objetivo coletar informações dos sujeitos pesquisados, visando compreender suas opiniões sobre os temas em estudo.

O questionário empregado incluiu um total de sete questões abertas. Questões abertas são aquelas que oferecem liberdade ilimitada de respostas por parte do informante, permitindo o uso da linguagem própria do respondente e proporcionando liberdade de expressão na escrita. Além disso, o questionário abrangeu perguntas identificatórias, abordando informações como idade, profissão, formação e tempo de atuação das docentes.

3.5 Procedimentos Éticos da Pesquisa

Ética na pesquisa entende-se por ser uma ação do caráter humano, que implica a sistematização do conhecimento que é a comprovação do processo “moralmente correto. Deste modo “Ética na pesquisa indica uma conjunção de “conduta” e de “pesquisa”, o que traduzimos como “conduta moralmente correta

durante uma indagação, a procura de uma resposta para uma pergunta.” (Prondanov; Freitas 2013, p. 45)

Sendo assim, foi apresentado a escola e Gestores o Termo de Livre Esclarecimento, no qual os indivíduos que aceitarem participar da pesquisa assinaram. Neste termo me apresento e coloco as informações do estudo, para que todos os envolvidos tenham ciência do que se trata a pesquisa e possam escolher participar ou não dos meios que farão parte da coleta de informações.

Havendo uma racionalidade por meio da humanidade, é possível compreender que a ética permeia todo o campo da educação, que por vez é a base para socialização e o pleno desenvolvimento da boa conduta humana. Respeitando a integridade de cada sujeito, não será revelada a identidade sem que os mesmos permitam.

Sendo assim, foi explicado de forma clara o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE, colocando os pontos que fundamentam a pesquisa, trazendo informações que possibilite a compreensão dos indivíduos envolvidos.

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

De acordo com a coleta de dados, que foi realizada por meio de uma entrevista semiestruturada, composta por perguntas sociodemográficas e questões relacionadas à temática estudada, foi possível mapear o perfil das docentes. As três professoras entrevistadas serão mencionadas aqui com apelidos fictícios a fim de preservar suas identidades.

A primeira professora entrevistada vai ser identificada como “Helena”, que possui 39 (trinta e nove) anos de idade e tem formação inicial em Pedagogia, sem pós-graduações. A mesma atua na educação infantil há 16 (dezesesseis) anos. A segunda professora entrevistada foi a “Laura”, que possui 49 (quarenta e nove) anos de idade. É formada em Pedagogia e tem uma pós-graduação em Gestão Escolar. A referida professora atua na educação de crianças há cerca de 26 (vinte e seis) anos.

A terceira entrevistada será mencionada como “Mércia”. Com 26 (vinte e seis) anos de idade já atua na educação infantil há 6 (seis) anos e possui graduação em Pedagogia e tem uma pós em Psicopedagogia Clínica e Institucional.

Diante da análise dos dados obtidos, foi possível desenvolver dois blocos de discussões, centrados nas ocorrências das falas das professoras mediante as

questões. A primeira seção de discussões é: Percepções docentes acerca da ludicidade na educação infantil, onde se encontra quais as teorias que regem o entendimento das professoras acerca da temática. Já o segundo bloco de discussões vem trazer sobre a efetividade prática que envolve o lúdico na sala de aula das professoras.

4.1 Percepções docentes acerca da ludicidade na educação infantil

A ludicidade refere-se à qualidade ou característica do lúdico, que está relacionado com atividades lúdicas, ou seja, atividades que envolvem diversão, entretenimento, jogo e brincadeira. A ludicidade é frequentemente associada a uma abordagem educacional que incorpora elementos de jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem, reconhecendo a importância do prazer e do envolvimento ativo na promoção da aprendizagem e do desenvolvimento (Bacelar, 2009).

Essa abordagem valoriza a criatividade, a experimentação e a participação ativa dos alunos, proporcionando um ambiente mais dinâmico e motivador para o ensino e a construção do conhecimento. A ludicidade também desempenha um papel fundamental no desenvolvimento infantil, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor das crianças por meio de atividades lúdicas, jogos e brincadeiras que estimulam a imaginação e a interação (Arruda; Silva, 2014).

O ato de brincar na sala de aula frequentemente estimula a criação de situações imaginárias, alinhadas com a imaginação das crianças. Isso resulta em um desenvolvimento que ativa nosso cérebro de maneira notável, promovendo a exploração da imaginação dos alunos, encorajando-os a pensar, conceber, criar e recriar as atividades lúdicas incorporadas à educação infantil. Como afirmado por Moyles (2002), o brincar é um processo e não um tópico isolado; é dentro dos tópicos que devemos perceber o brincar como um meio de ensinar e aprender, em vez de considerá-lo como algo separado.

Diante desse entendimento foi questionado às professoras: *“você como professor (a) como entende a ludicidade?”*. No intuito de mapear as concepções teóricas que regem o pensamento das professoras acerca do tema principal desse trabalho. Diante da questão, a professora Helena (2023) respondeu:

E compreender os jogos e brincadeiras, mas não se restringe a elas, tanto as brincadeiras de antigamente, bem como as atuais, auxiliam na aprendizagem dos alunos, assim como o convívio social. E com a interação que as crianças vão desenvolvendo suas criatividade, liberdades e construindo conhecimento (Helena, 2023).

Já a professora Laura (2023) e a Mércia (2023) fundamentaram, respectivamente, que

Ludicidade é uma estratégia usada no âmbito educacional para dar estímulo e incentivo ao desenvolvimento e a aprendizagem da criança. Tornando um ensino prazeroso, tanto para as crianças quanto aos professores (Laura, 2023).

A ludicidade é uma metodologia onde se pode ensinar brincando, onde a aprendizagem se torna mais significativa e de qualidade pois o aluno não sente uma cobrança mais rígida (Mércia, 2023).

As falas das docentes refletem seus entendimentos acerca da ludicidade. Nelas, pode-se perceber a incidência da correlação entre lúdico e jogos e brincadeiras. Onde Kishimoto (2009) já aponta sua importância, sobretudo na educação infantil, onde existe uma transição na forma de conceber o mundo e as relações pelas crianças.

Além disso, vê-se nas falas das professoras que a essência do lúdico está intrinsecamente relacionada ao prazer, ou seja, o momento lúdico é vinculado à sensação de euforia e prazer que a criança vem a sentir realizando determinada tarefa, sejam eles jogos e brincadeiras ou não. De acordo com Modesto e Rubio (2020), o lúdico pode se fazer presente em diversas atividades, como por exemplo: músicas, dramatizações, jogos, brincadeiras, desenhos, canções, dentre outras atividades artísticas. Isso, pois, essas atividades geram, na criança, episódios de socialização, diversão, prazer e desenvolvimento integral.

Outra questão levantada foi acerca do objetivo que o lúdico é utilizado dentro da escola. À vista disso, Helena (2023) disse que o objetivo é “proporcionar ao aluno motivação no processo de ensino-aprendizagem”. Já a Laura (2023) diz que o objetivo é “o incentivo, para que o estudo e as atividades se tornem mais leves e estimulantes para os alunos”. Outra resposta obtida foi que “é utilizado para diminuir o peso que o aluno pode sentir no momento de desenvolver certas atividades. Tendo, assim, um melhor desenvolvimento na aprendizagem.”.

No sentido do objetivo do lúdico, na perspectiva das professoras, é possível avaliar que esse estado é como uma válvula de escape que amena situações de estresse que uma aula mais rígida pode ocasionar nos estudantes, além de propor

mais significado e relevância aos processos educativos. Como visto em Modesto e Rubio (2020, p. 05), “O lúdico canaliza as energias das crianças, vence suas dificuldades, modifica sua realidade, propicia condições de liberação da fantasia e a transforma em uma grande fonte de prazer”.

Portanto, o uso do lúdico tem como objetivo principal promover a aprendizagem ativa, desenvolver habilidades cognitivas, estimular a criatividade, apoiar a socialização, aliviar o estresse, promover o bem-estar, apoiar o desenvolvimento infantil e melhorar a retenção de conhecimento. Além disso, o lúdico é eficaz na motivação e torna o processo de aprendizagem mais atraente e envolvente (Bacelar, 2009). Nesse certame, o lúdico desempenha um papel fundamental na educação e no desenvolvimento pessoal.

Diante do objetivo de se trabalhar o lúdico em sala de aula na educação infantil, outra questão levantada foi “*como você professor (a) introduz o lúdico no ambiente educacional?*” Nisso, a professora Helena (2023) trouxe:

Me utilizo muito da leitura como forma de atividade lúdica. O desenvolvimento do hábito da leitura deve ser estimulado logo nos primeiros anos. Uso minha criatividade criando recursos pra as contações de histórias, como avental ilustrado, cenários, figurinos, me caracterizo de contadora de história fazendo com que mergulhem no mundo da imaginação, prendendo a atenção das crianças, gerando curiosidade e suspense.

Concordando com isso, a professora Mércia (2023) expõe que “o lúdico é uma abordagem que só tem a acrescentar aos momentos de aprendizagem das crianças. É importante associá-lo em rodas de conversa e diálogos dirigidos para além da diversão implícita na brincadeira.”.

Com o relato das professoras, pode-se constatar que ambas interagem com o lúdico no sentido de dinamizar os processos sérios de sala de aula, na busca de alcançar os objetivos de aprendizagem das crianças. É possível notar que seu uso não se restringe apenas ao brincar por brincar e nem relaciona essa concepção à uma prática fútil. Conforme Cardoso (2015) destaca, os jogos educativos desempenham um papel fundamental no desenvolvimento intelectual das crianças. Portanto, é fundamental compreender que esses recursos não devem ser restritos a momentos de lazer e recreação durante o tempo escolar, mas sim reconhecidos como uma via que pode levar à consecução das metas estabelecidas para a educação das crianças.

Enquanto isso, a professora Laura (2023) explica que: “Sempre procuro o conteúdo e dentro desse conteúdo proporcionar brincadeiras, jogos que o assunto trabalhado esteja relacionado.”. Cabe ressaltar que na fase da educação infantil as crianças possuem direitos de aprendizagem, previstos pela Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017).

A Base Nacional Comum Curricular (2017) estabelece os "Direitos de Aprendizagem" para a Educação Infantil, que são objetivos e expectativas de aprendizagem fundamentais para crianças de 0 a 5 anos. Esses direitos de aprendizagem são organizados em cinco campos de experiência, que abrangem diferentes áreas do desenvolvimento infantil. Esses campos são o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas; escuta, fala, pensamento e imaginação; espaços, tempos, quantidades, relações e transformações (Brasil, 2017). As falas da professora supramencionada, quando trata sobre os “assuntos” a serem abordados na educação infantil, fazem menção a esses direitos de aprendizagem das crianças, previstos pela base.

Por fim, foi perguntado: “*quais desafios são encontrados no ambiente escolar para trabalhar o lúdico?*”. Acerca disso, a professora Helena (2023) relatou que “os recursos a serem produzidos, elaboração esquematizada da história, produção de cenários, tudo isso requer tempo e habilidades.”

A professora Laura (2023) concorda, ao dizer que: “muita das vezes falta de recursos, tempo disponível, pois isso requer muito trabalho e disponibilidade de tempo para preparo.”. Não obstante disso, a Mércia (2023) também relata que “o maior desafio é a questão dos materiais, pois muitas vezes os professores buscam alternativas para trabalhar as atividades por falta dos mesmos.”.

Apesar do reconhecimento da importância dos jogos e brincadeiras, bem como do estímulo ao caráter lúdico como um direito fundamental das crianças conforme indicado na Base, a escassez de tempo e de materiais para os educadores pode representar um obstáculo ao planejamento lúdico. Isso ocorre devido à pressão que muitas vezes recai sobre os professores para cumprir um extenso conjunto de atividades em um período de tempo limitado e sem a disposição de materiais acessíveis para os mesmos, especialmente em currículos que têm como objetivo alfabetizar as crianças desde a pré-escola. Esse cenário pode dificultar a inclusão adequada de jogos e brincadeiras nas práticas pedagógicas.

Diante dos relatos, é possível notar que as professoras compreendem o conceito de ludicidade, bem como sua importância para o desenvolvimento infantil. A compreensão do conceito de ludicidade por parte das professoras na Educação Infantil desempenha um papel fundamental no processo educativo das crianças. O lúdico é mais do que apenas brincadeiras; ele envolve a promoção do desenvolvimento infantil em todas as suas dimensões, incluindo o cognitivo, emocional, social e motor. Quando as professoras têm uma compreensão sólida da ludicidade, podem criar ambientes de aprendizado que não apenas estimulam o desenvolvimento infantil, mas também tornam o processo de aprendizado mais atraente e motivador.

O tópico de discussão a seguir busca interagir com as práticas que envolvem a ludicidade na sala de aula, para além da teoria que envolve o ideário das professoras, indo diretamente para sua efetividade prática.

4.2 O lúdico na prática de sala de aula

A aplicação do lúdico na sala de aula pode ser realizada de várias maneiras para tornar o processo de aprendizado mais envolvente e eficaz. Uma estratégia comum é a utilização de jogos educativos que tornam o aprendizado mais atraente e desafiador, estimulando o raciocínio e a participação ativa dos alunos (Kishimoto, 2011). Através dos jogos educativos, é possível abordar conceitos específicos do currículo, como jogos de matemática, palavras cruzadas e quebra-cabeças.

Além disso, atividades práticas desempenham um papel importante, permitindo que os alunos apliquem o que aprenderam de maneira concreta, como experimentos de ciências, projetos de arte e construção de modelos. A dramatização e encenação também são úteis, pois encorajam os alunos a representar cenas relacionadas aos tópicos em discussão, o que facilita a compreensão de conceitos complexos e melhora as habilidades de comunicação (Falkembach, 2006).

Histórias e contação de histórias são outra forma eficaz de incorporar o lúdico na sala de aula, ilustrando princípios e lições de maneira envolvente. Além disso, o aprendizado baseado em problemas, onde os alunos trabalham em equipe para resolver desafios reais, estimula o pensamento crítico e a resolução de problemas (Falkembach, 2006).

Segundo Coelho (2008), a tecnologia educacional, como aplicativos e jogos educativos, pode ser uma ferramenta valiosa para envolver junto aos alunos. Competições e desafios promovem a participação ativa e o aprimoramento de habilidades, enquanto brincadeiras de simulação permitem que os alunos experimentem situações da vida real através de momentos lúdicos.

Nesse viés, de acordo com Modesto e Rubio (2020, p. 02) destaca-se que “[...] profissionais da educação comprometidos com a qualidade de sua prática pedagógica, reconhecem a importância do lúdico como veículo para o desenvolvimento social, intelectual e emocional de seus alunos”. Nisso, entende-se que a prática pedagógica nas salas de aula parte da forma que se enxerga a criança, se essa é considerada em suas dimensões – biológica, psicológica, afetiva, social e intelectual, ou seja, como um ser integral.

Diante das possibilidades discutidas sobre como inserir e praticas o lúdico na sala de aula, foi indagado junto às docentes: *“quais práticas você valoriza para o trabalho na educação infantil?”*. Diante da questão a professora Helena (2023) se posicionou dizendo: “ser paciente; incentivas todas as crianças de maneira igual; entender a peculiaridade e inteligência das crianças e gostar de crianças”. Já a professora Laura (2023) disse que “o lúdico, com regras e brincadeiras, como jogo; e que sempre se tenha objetivos dentro da prática que esteja sendo efetivada naquele momento”. Nas falas da professora Mércia (2023), destacou-se que “acredito que práticas que trabalham com o concreto, ou seja, com situações que façam as crianças buscarem meios para refletir as questões propostas.”.

Diante do analisado, pode-se constatar duas perspectivas que envolvem as práticas de educação na modalidade de educação infantil. De acordo com a visão da primeira professora, constamos a presença de um invólucro de inclusão, onde se busca respeitar as particularidades e especificidades de cada criança (Mantoan, 2015). Analisando as falas da segunda e da terceira professoras, consta-se a questão da intencionalidade pedagógica por trás dos jogos e das brincadeiras, uma vez que, o brincar pelo brincar não se codifica como situação de aprendizagem em si. Segundo o Referencial curricular nacional para a educação infantil,

O jogo pode tornar-se uma estratégia didática quando as situações são planejadas e orientadas pelo adulto visando a uma finalidade de aprendizagem, isto é, proporcionar à criança algum tipo de conhecimento, alguma relação ou atitude. Para que isso ocorra, é necessário haver uma intencionalidade educativa, o que implica

planejamento e previsão de etapas pelo professor, para alcançar objetivos predeterminados e extrair do jogo atividades que lhe são decorrentes (Brasil, 1998, p. 211).

Portanto, indica-se que exista de fato uma situação geradora de aprendizagem que leve sentido pedagógico ao jogo e a brincadeira no sentido de sua utilização em sala de aula. Apesar de as brincadeiras possuírem uma conotação de socialização potencialmente desenvolvedora de habilidades infantis (Kishimoto, 2011), a escola é o espaço sistematicamente preparado para propor essas vivências de modo direcionado.

Seguindo a discussão, foi direcionada a seguinte questão às participantes: *“quais atividades lúdicas são utilizadas em sala de aula?”*. Obtiveram-se as seguintes respostas:

Contaçõ de histórias com fantoches, avental enfeitado; pintura a dedo; esculturas com massinha de modelar; teatrinho de fantoches; jogos de advinha; rodas de leitura; músicas e danças; gincanas e quebra cabeças (Helena, 2023).

As atividades são desenvolvidas e pensadas de acordo com objetivos que queremos alcançar então trabalhamos com circuitos; Contaçõ de histórias onde as crianças interpretam os personagens; atividades que buscam desenvolver autonomia, dentre outras (Mércia, 2023).

Cantigas; danças; fantoches; brincadeiras com o objetivo de inserir os conteúdos curriculares dentro dessas ludicidades (Laura, 2023).

As citações fornecem insights valiosos sobre a aplicação de atividades lúdicas na educação infantil. Uma ampla gama de atividades lúdicas é mencionada e essa diversidade destaca a importância de oferecer uma variedade de experiências para envolver as crianças de maneira criativa.

Além disso, as atividades lúdicas são claramente planejadas com objetivos específicos em mente. A proposição de atividades que buscam desenvolver a autonomia das crianças demonstra uma abordagem intencional na aplicação do lúdico, alinhando-o com metas de aprendizado e desenvolvimento e tocando no currículo proposto para a educação infantil, que, conforme a BNCC (2017) reconhece o lúdico como uma ferramenta fundamental na Educação Infantil, destacando o valor do brincar no desenvolvimento integral das crianças. Ela enfatiza a necessidade de adaptar as práticas pedagógicas para respeitar a individualidade

das crianças e integrar o lúdico de maneira eficaz em todos os aspectos do currículo da Educação Infantil.

Para concluir, foi questionado acerca da disposição e aparatos para se trabalhar com o lúdico oferecido pela instituição: *“a escola em que você trabalha conta com materiais lúdicos que auxiliam no ensino-aprendizagem das crianças?”*.

Seguem as repostas obtidas:

Como é uma escola pública não dispõe de muitos recursos quanto a material lúdico, mas como a equipe quer o melhor para o desenvolvimento das crianças, gestão, coordenação e professores dão as mãos de produzem belos recursos e projetos (Helena, 2023).

Parcialmente. Cabe muito ao professor buscar com o seu esforço para atender as necessidades dos seus alunos (Laura, 2023).

Sim, a escola assim como os demais profissionais colaboram para que as atividades sejam realizadas com sucesso, além de dar o apoio e incentivo para que sejam desenvolvidas atividades de caráter lúdico (Mércia, 2023).

Apesar de que as professoras citaram a falta de recursos como um principal desafio para desenvolver o lúdico nas salas de aulas, percebe-se que as mesmas tendem a aceitar de que parte de sua realidade e dever ir a busca, confeccionar e elaborar materiais para dinamizar os propósitos educativos diante do lúdico. Mesmo sendo o professor o principal ator da atividade educativa no quesito de preparo e mediação, há-se a necessidade de uma equipe de apoio que subsidie e dê condições para a execução desse trabalho. Como por exemplo, o sistema educativo dispor de materiais em obra-prima para a construção das ideias das professoras e também assegurar tempo para a construção e elaboração desse material.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação lúdica desenvolve caminhos capazes de garantir que a criança aprenda brincando, a partir desse trabalho, pudemos compreender que o termo "lúdico" se refere a tudo o que está relacionado ao jogo, à brincadeira, à diversão e à atividade recreativa, estimulando prazer nos envolvidos. Na educação infantil, o lúdico representa uma abordagem pedagógica que utiliza jogos, atividades criativas, interações sociais e outras formas de entretenimento para promover o aprendizado e o desenvolvimento das crianças.

A partir dos diálogos tecidos com os autores, foi possível perceber que o lúdico na educação infantil é, portanto, uma ferramenta capaz de proporcionar as crianças uma aprendizagem significativa quando estas estão envolvidas em atividades que são interessantes, prazerosas e significativas para elas. Oferecendo as mesmas oportunidades para explorar, experimentar, descobrir e construir conhecimentos de maneira ativa, em oposição a uma abordagem puramente passiva, como o método tradicionalista de educação, sem respeitar o brincar na educação infantil.

As atividades lúdicas podem incluir jogos educativos, contação de histórias, atividades artísticas, músicas, dramatizações, jogos de simulação e muito mais, como foi bem colocado nas respostas das entrevistadas na coleta de dados dessa pesquisa. Essas atividades não apenas estimulam o desenvolvimento cognitivo, mas também promovem habilidades sociais, emocionais e motoras. Além disso, o lúdico é uma maneira de envolver as crianças em seu próprio processo de aprendizado, tornando-o mais participativo e interativo.

Dessa maneira, compreende-se que o lúdico desempenha um papel crucial no desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil. Ele promove o aprendizado de forma prazerosa e significativa, atendendo às necessidades cognitivas, sociais, emocionais e físicas dos pequenos aprendizes. Isso porque o brincar, os jogos, as atividades criativas e as interações lúdicas são essenciais para estimular a imaginação, a criatividade, o raciocínio, a resolução de problemas e a comunicação. Além disso, o lúdico favorece o desenvolvimento das habilidades sociais, como a cooperação, o respeito pelo outro e a empatia.

Ao se compreender o lúdico como um direito fundamental das crianças, os educadores na Educação Infantil podem criar ambientes de aprendizado ricos em

experiências significativas. Isso não apenas favorece o desenvolvimento acadêmico, mas também fortalece a autoestima, a confiança e o entusiasmo pela aprendizagem. Em suma, o lúdico na Educação Infantil não é mero entretenimento, mas sim uma ferramenta valiosa para o crescimento e o desenvolvimento saudável das crianças. Ele é a base sobre a qual construímos uma educação mais envolvente e eficaz, garantindo que as crianças estejam preparadas para enfrentar os desafios futuros com criatividade e confiança.

A partir dos objetivos delinear o conceito de ludicidade e de destacar a importância do brincar no processo de desenvolvimento do ensino e aprendizagem, viu-se que a educação enfrenta desafios complexos e em constante evolução, exigindo que os educadores se atualizem continuamente em suas abordagens e aprimorem suas habilidades profissionais. O conhecimento ensinado na escola deve ser algo que os alunos possam se relacionar e compreender, a fim de tornar o ambiente de aprendizado mais agradável e envolvente.

As discussões elencadas aqui foram de grande relevância, uma vez que reflete sobre o papel fundamental da escola na vida das crianças. A escola não é apenas um local de ensino, mas também um refúgio para os alunos, e desempenha um papel crucial na construção do conhecimento. O lúdico, tema central desta pesquisa, é uma ferramenta valiosa para criar, redesenhar e tornar mais significativa a prática pedagógica, especialmente na Educação Infantil e nos Anos Iniciais. Nesse estágio, as crianças estão iniciando sua jornada educacional, e a aprendizagem por meio do brincar é essencial para transformar informações em conhecimento que perdurará por toda a vida, proporcionando uma perspectiva mais apreciativa em relação aos diversos conteúdos escolares.

Ao se propor a discutir como os professores utilizam da ludicidade para o desenvolvimento da prática educativa, notamos que o conceito de ludicidade é de extrema importância para as professoras na Educação Infantil, uma vez que desempenha um papel vital no processo educativo das crianças. O lúdico não se limita a brincadeiras, pois envolve o estímulo ao desenvolvimento infantil em todas as suas dimensões, incluindo o cognitivo, emocional, social e motor.

Quando as professoras possuem uma compreensão sólida da ludicidade, podem criar ambientes de aprendizado que vão além da simples transferência de informações. Esses ambientes não apenas promovem o desenvolvimento infantil, mas também tornam o processo de aprendizado mais envolvente e motivador. E,

com base na pesquisa realizada, foi visto que as professoras entrevistadas têm a compreensão teórica do que seja o lúdico na sua aplicação de sala de aula, além do caráter teórico até o metodológico, visto que em suas práticas elas se inserem e desenvolvem as mais variadas formas de atividades lúdicas.

Sendo assim, foi possível atender ao objetivo central dessa pesquisa, que buscou analisar as contribuições das práticas lúdicas na escola, bem como apresentar o papel do professor como mediador nessas ações. As atividades lúdicas oferecem às crianças uma oportunidade valiosa de aprender de maneira significativa, construindo conceitos por meio da experiência prática. Além disso, o lúdico estimula a criatividade das crianças, encorajando-as a explorar, imaginar e inovar. Portanto, a compreensão da ludicidade por parte das professoras é crucial para criar um ambiente de aprendizado eficaz e enriquecedor na Educação Infantil. Essa compreensão garante que as crianças desenvolvam habilidades e conhecimentos de forma agradável e significativa, preparando-as para uma jornada de aprendizado ao longo da vida.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes – **Educação Lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Ed. Loyola, 2008.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. Loyola, São Paulo, 2009.

ALMEIDA. Paulo Nunes. **O jogo: instrumento de formação ou alienação?** In:

ARRUDA, Kleiton Marcelo Ferreira de; SILVA, Eduardo Adrião Araujo. Desenvolvimento Motor na Educação Infantil através da ludicidade. **CONNECTION LINE-REVISTA ELETRÔNICA DO UNIVAG**, n. 4, 2014.

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil**. 2009.

BRASIL. **Ministério da Educação e do Desporto**. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil - Brasília: MEC/SEF, 1998. 3v

BRASIL. **Ministério da Educação**. Base Nacional Comum Curricular, 2017.

BRASIL. **Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: M.E.C./S.E.F., 1998. Vol. 1-3.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010. Dicionário Aurélio. Disponível em: <https://dicionariodoaurelio.com/ludico>. Acesso em: 26 mar. 2023.

CARDOSO, Gecilda Quintanilha. **JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. 2015. 46 f. Monografia (Especialização) - Curso de Curso de Especialização em Mídias na Educação, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/133905/000980630.pdf?sequence=1>. Acesso em: 06 out 2023.

COELHO, Cláudia Regina Bergo. Tecnologia na educação infantil. **Prefeitura Municipal de Ipatinga**, 2008.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. O lúdico e os jogos educacionais. **CINTED-Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, UFRGS**, p. 911, 2006.

KISHIMOTO, T. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo Pioneira, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª edição, SP: Cortez, 2009.

LUCKESI, C. Ludopedagogia: **partilhando uma experiência e uma proposta**. In: _____. Ludopedagogia. Ensaios. Educação e Ludicidade. Salvador: FAGED; UFBA, 2000.

MACEDO, R.S. Chrysalis. **Currículo e complexidade: a perspectiva crítico-multirreferencial e o currículo contemporâneo**. Salvador: EDUFBA, 2002.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?**. Summus Editorial, 2015.

MENESES, Michele Santos de. **O Lúdico no Cotidiano Escolar da Educação Infantil: Uma Experiência nas Turmas de Grupo 5 do CEI Juracy Magalhães**. 2019. Monografia. Universidade do Estado da Bahia.

MODESTO, Mariana; RUBIO, Katia. A importância do lúdico na educação infantil. **Anais do Congresso Nacional de Educação - CONEDU 2020**. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MD1_SA1_ID4433_28072020153303.pdf. Acesso em: 06 out. 2023.

MODESTO, Roberta Duarte de Lima. **O lúdico como processo de influência na aprendizagem da Educação Física Infantil**. 2009. Trabalho de Conclusão de Curso Universidade Federal de Minas Gerais.

MOYLES, J. **Só brincar?** O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2010

OLIVEIRA, V. B. de. (org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000. 184 p.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho; imagem e representação**. Rio de Janeiro: LTC, 1969.

ROJAS, Jucimara. **Educação lúdica: a linguagem do brincar, do jogo e da brincadeira no aprender da criança**. Campo Grande, MS: Ed. UFMS, 2009

VYGOTSKY, L. S. - **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996, 191 p.

APÊNDICE A



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE CENTRO DE FORMAÇÃO DE
PROFESSORES UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO

CURSO DE PEDAGOGIA

APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado a participar como voluntário (a) no estudo sobre Vivências lúdicas na Educação Infantil: O papel do professor, coordenado pela professora Rozilene Lopes de Sousa e vinculado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG),

Sua participação é voluntária e você poderá desistir a qualquer momento, retirando seu consentimento, sem que isso lhe traga nenhum prejuízo ou penalidade. Este estudo tem por objetivo 1) Delinear o conceito de ludicidade; 2) Destacar a importância do brincar no processo de desenvolvimento do ensino aprendizagem; 3) Discutir como os professores utilizam da ludicidade para o desenvolvimento da prática educativa; e se faz necessário pela importância do brincar é uma das principais atividades das crianças e deve ser valorizado no ambiente escolar, já que é uma forma de aprendizado, além de ser uma maneira lúdica e prazerosa de construir conhecimentos. É importante que os educadores compreendam que o brincar não é apenas uma atividade recreativa, mas sim uma atividade educativa. Caso decida aceitar o convite, você será submetido (a) ao(s) seguinte(s) procedimentos No intuito de descrever de forma clara e objetiva o assunto em questão a ser pesquisado e o seu público alvo, será utilizada também a forma descritiva de pesquisa.

Todos os dados coletados das pesquisas deverão ser analisados de forma objetiva e de fácil compreensão, para isso a pesquisa também tem caráter explicativo.

O (a) Sr (a) não terá nenhuma despesa e também não receberá nenhuma remuneração. Mas, se aceitar participar, estará contribuindo com a reflexão sobre a formação de Professores. A pesquisa servirá para entender a como o professor entende o papel e a importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento da aprendizagem do aluno.

Todas as informações obtidas serão sigilosas e seu nome não será identificado em nenhum momento. Os dados serão guardados em local seguro e a divulgação dos

resultados será feita de maneira que não permita a identificação de nenhum voluntário.

Esta pesquisa atende às exigências das Resoluções 466/2012 e 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde (CNS), as quais estabelecem diretrizes e normas regulamentadoras para pesquisas envolvendo seres humanos. Atende também as orientações do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) do Centro de Formação de Professores (CFP) da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), órgão colegiado interdisciplinar e independente de caráter consultivo, deliberativo e educativo, que tem como foco central defender os interesses e a integridade dos participantes voluntários de pesquisas envolvendo seres humanos e, conseqüentemente, contribuir para o desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos.

Você ficará com uma via rubricada e assinada deste termo e qualquer dúvida a respeito desta pesquisa, poderá ser requisitada ao Orientador (a), Rozilene Lopes de Sousa (UAE/CFP/UFCG), fone: (83) 98102-1807 E-mail: rozilene.lopes@professor.ufcg.edu.br ou com o/a pesquisador/a responsável pela pesquisa, cujos dados para contato estão especificados abaixo:

Dados para contato com o responsável pela pesquisa

Nome: Francisca Rayane Gomes Dos Santos

Instituição: Universidade Federal de Campina Grande

Endereço Pessoal: Sitio Alfavaca, Santa Helena Pb.

Endereço Profissional:

Horário disponível: Manhã e tarde

Telefone: (83) 9619-6348

E-mail: rayanegomes956@gmail.com

Declaro que estou ciente dos objetivos e da importância desta pesquisa, bem como a forma como esta será conduzida, incluindo os riscos e benefícios relacionados com a minha participação, e concordo em participar voluntariamente deste estudo.

LOCAL E DATA,

Assinatura ou impressão datiloscópica do
voluntário ou responsável legal

Nome e assinatura do responsável pelo
estudo

APÊNDICE B

Universidade Federal
de Campina Grande

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



TEMA: VIVÊNCIAS LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O PAPEL DO PROFESSOR

Caro (a) professor(a), essa entrevista faz parte do levantamento de informações que julgamos necessárias para o desenvolvimento da pesquisa do trabalho de conclusão de curso de Pedagogia da Universidade Federal de Campina Grande, Campus de Cajazeiras. Se puder contribuir com sua experiência em sala de aula será de inestimável valia. A pesquisa é anônima, não havendo qualquer identificação, o que possibilita que suas respostas sejam francas. Contamos com você, caro colega, para realizar esse trabalho, que, esperamos, contribua para melhoria do ensino-aprendizagem.

Parte I

IDENTIFICAÇÃO

Nome:

Idade

a) Sexo: () masculino () feminino

b) Formação: _____

c) Pós graduação: _____

d) Tempo de atuação na área da Docência em Educação: _____

Parte II

1. Você como professor (a) como entende a ludicidade?
2. Com qual objetivo o lúdico é utilizado dentro da escola?
3. Quais práticas você valoriza para o trabalho na educação infantil?
4. Quais atividades lúdicas são utilizadas em sala de aula?
5. Você como professor (a), como introduz o lúdico no ambiente educacional?
6. Quais desafios são encontrados no ambiente escolar para trabalhar o lúdico?
7. A escola em que você trabalha conta com materiais lúdicos que auxiliam no ensino-aprendizagem das crianças?

Obrigada pela contribuição