



**UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – UAB
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA/VIRTUAL –UFPB
PÓLO PRESENCIAL DE DUAS ESTRADAS – PB**

HIARA JANE DA SILVA

A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**DUAS ESTRADAS – PB
MAIO DE 2018**

HIARA JANE DA SILVA

A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia (Licenciatura Plena) da Universidade Federal da Paraíba – UFPB/Virtual/UAB, em cumprimento à exigência para a obtenção do grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a Ms. Ivana Maria Medeiros de Lima

**DUAS ESTRADAS – PB
MAIO DE 2018**

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

S586r Silva, Hiara Jane da.

A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL / Hiara
Jane da Silva. - João Pessoa, 2018.

38 f.

Orientação: Ivana Maria Medeiros de Lima.
Monografia (Graduação) - UFPB/CE.

1. Educação Infantil; Lúdico; Docente; Ensino-Aprendi.
I. Lima, Ivana Maria Medeiros de. II. Título.

UFPB/BC

HIARA JANE DA SILVA

A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia na Modalidade à Distância, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito institucional para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Aprovada em, _____ de _____ de 2018.

BANCA EXAMINADORA



Profª Ms. Ivana Maria Medeiros de Lima
Orientador

Profª Ms. Cristiane Sousa de Assis
Membro Externo

Profª Drª. Haquel Myriam de Lima Costa Palhari
Membro Externo

Dedico primeiramente a Deus, por ser essencial em minha vida, autor da minha história, meu eterno guia, estar sempre me iluminando na hora da angustia, a minha mãe, Conceição Maria da Silva, meu pai, Manoel Antônio da Silva, aos meus irmãos, e ao meu esposo Celso da Silva Santos.

AGRADECIMENTO

A Deus, primeiramente, pela força, dedicação, sabedoria, coragem e paciência, para que pudesse vim a atingir os objetivos que me propus, por ter me proporcionado a grande oportunidade de ingressar na Graduação e conseguir percorrer todo este processo dentro da Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

Agradeço a toda minha família, pelo grande suporte que me ofereceram no percurso de minha vida, sou totalmente grata pelas preciosidades que poderão me ensinar, e que tenho orgulho de quem sou hoje. Agradeço ao meu esposo por acreditar no meu potencial, por estar ali me acalmando no momento de desespero.

Não poderia esquecer de agradecer aos meus amigos, pelas palavras de apoio, quando me sentia abalada, com as dificuldades que surgiram, a todos que dispuseram de alguma forma me ajudar nesse percurso.

Aos professores, que se mostraram presentes, pela grande dedicação, compreensão, sabedoria e esforço, conduziram seus conhecimentos, para melhor formação dos futuros Pedagogos. Em especial, a professora Ivana Maria Medeiros de Lima, que me orientou na formação do presente estudo.

Obrigada! A todas as pessoas que, direta ou indiretamente, cooperaram para a concretização desta monografia.

A todos, muito obrigada!

“A função lúdica na educação: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente a função educativa, o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. O brincar e jogar é dotado de natureza livre típica de uns processos educativos. Como reunir dentro da mesma situação o brincar e o educar. Essa é a especificidade do brinquedo educativo”. (Kishimoto).

RESUMO

O presente estudo acadêmico apresenta um caráter de socializar as informações obtidas nesta pesquisa a respeito da Relevância do Lúdico na Educação Infantil, em uma instituição pública municipal, atendendo para os benefícios que o lúdico proporciona para o processo educacional, possibilitando assim, as diferentes habilidades que são essenciais para a aprendizagem eficaz. Tem como problemática questionar como os docentes compreendem o lúdico? Como nortear para que o lúdico seja mais que uma brincadeira? Buscando respostas por meio dos objetivos de objetivo geral analisar como os docentes compreendem e utilizam o lúdico em sala de aula e visa especificamente compreender o lúdico e como ele contribui com a aprendizagem das crianças, assim como verificar como os docentes compreender e utilizam o lúdico de forma significativa e detectar os benefícios do lúdico no processo de ensinar. A visão da abordagem significativa visa a abordagem do conhecimento prévio do aluno, ou seja, influencia o aprendizado é aquilo que o aprendiz já conhece. A pesquisa metodológica abordada no estudo se deu mediante a aplicação direta de um questionário contendo perguntas objetivas e subjetivas com quatro docentes de uma Escola Municipal de Educação Infantil, localizada na cidade de Sertãozinho (PB). Para o enriquecimento da minha pesquisa utilizei alguns teóricos que apresenta uma relevância sobre o lúdico, como Kishimoto (2010), Moyles (2002 e 2006), Ronca (1989), Oliveira (2000) entre outros. Abranger o lúdico na Escola apresenta como desígnio o duplo aspecto de convir ao acréscimo da criança, enquanto indivíduo, e à edificação do conhecimento, procedimentos estes profundamente conexos. O docente necessita assim, buscar oportunizar as crianças ser sujeito ativo na construção do conhecimento.

Palavras-chaves: Educação Infantil; Lúdico; Docente; Ensino-Aprendizagem.

ABSTRACT

The present academic study has the character of socializing the information obtained in this research about the Relevance of Playful in Early Childhood Education, in a municipal public institution, attending to the benefits that the playful provides for the educational process, thus enabling the different abilities that are essential for effective learning. Is it problematic to question how teachers understand the play? How to guide the entertainment is more than a joke? Looking for answers through the general objective objectives to analyze how the teachers understand and use the playful in the classroom and specifically aims to understand the playful and how it contributes to the learning of the children, as well as verify how the teachers understand and use the playful the benefits of play in the teaching process. The vision of the meaningful approach aims to approach the student's previous knowledge, that is, to influence learning is what the learner already knows. The methodological research addressed in the study was made through the direct application of a questionnaire containing objective and subjective questions with four teachers from a Municipal School of Early Childhood Education, located in the city of Sertãozinho (PB). For the enrichment of my research I have used some theorists that presents a relevance on the ludic, such as Kishimoto (2010), Moyles (2002 and 2006), Ronca (1989), Oliveira (2000) among others. To cover the playful in the School presents as a design the double aspect of converting to the addition of the child, as an individual, and to the edification of knowledge, procedures that are closely related. The teacher thus needs to seek to give children an active role in the construction of knowledge.

Keywords: Infant Education; Ludic; Teacher; Teaching-Learning.

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO | 11 |
| 2. O LÚDICO, O ENSINO E A CRIANÇA | 15 |
| 2.1 O lúdico: O que significa?..... | 15 |
| 2.2 O lúdico: No trabalho do docente | 17 |
| 2.3 O lúdico: Os benefícios para aprender de forma significativa | 19 |
| 3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS..... | 23 |
| 3.1 Caracterização da Pesquisa..... | 23 |
| 3.2 Sujeito da Pesquisa..... | 23 |
| 3.3 Instrumentos e coletas de dados..... | 24 |
| 3.4 Procedimentos de coleta de dados | 24 |
| 4. ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS..... | 26 |
| 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS | 31 |
| REFERÊNCIAS | 33 |
| APÊNDICE | 36 |

1. INTRODUÇÃO

Na prática docente, o lúdico se destaca como uma eficaz forma de abordar os conteúdos e competências pertinentes a cada etapa do ensino. As atividades lúdicas, em âmbito escolar, promovem a interação, a aprendizagem e o diálogo. Além disso, o “faz de conta” inerente a muitas brincadeiras oportuniza a reflexão da criança sobre o seu dia a dia e possibilita o desenvolvimento da sua criatividade fazendo-a imergir num mundo de fábulas e imaginação.

No campo do lúdico, destacamos os jogos e as brincadeiras que proporcionam a interação e a aprendizagem eficaz. Estes constituem-se de importante ferramenta pedagógica que promove o desenvolvimento da criatividade, da autonomia e do respeito mútuo, haja vista que estas atividades geralmente são desenvolvidas através da interação com outras crianças.

Por meio do lúdico a crianças se sentem estimuladas a desenvolver as atividades propostas pelo docente e, ao mesmo tempo, possibilita as diferentes habilidades que são essenciais para a aprendizagem eficaz. É através do lúdico que a criança aprende a aceitar normas, fortalecer o seu relacionamento social e respeitar a si mesma e ao outro. Por meio do lúdico, a criança desperta para a percepção do que está em sua volta com mais facilidade, passa a escutar, respeitar e discordar de ideias, aprender a desempenhar comandos, seguir regras e participa dos momentos de interação partilhando sua alegria de brincar.

Atualmente, é perceptível que o lúdico no meio escolar vem ganhando espaço, principalmente na educação infantil. No entanto, em alguns ambientes educacionais, o mesmo, não se encontra desenvolvido de forma planejada. O lúdico é utilizado dentro do espaço só para preencher um tempo, para entreter as crianças ou para constar nos registros diários que a atividade foi trabalhada. Acreditamos que os docentes ao planejar previamente as atividades lúdicas que deseja inserir em sua prática pedagógica para que os conhecimentos possam ser apreendidos de forma expressiva e proporcione o desenvolvimento de diferentes habilidades que exigem o uso do raciocínio, da linguagem e da percepção.

Deste modo, o professor de educação infantil ao apresentar subsídios pedagógicos que os leve a conduzir sua prática com respaldo nas Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil (2013) assegura o direito da ludicidade equiparado ao direito de cuidar, acolher e de ser valorizado. A ludicidade se

configura como forma de ampliar o aprendizado da criança e buscar sempre inovar nas brincadeiras para que haja diversidades em meios de aprendizagens.

Compreendendo a necessidade de promover momentos de interação e lúdico nas escolas públicas de Educação infantil de forma que a criança possa desenvolver as habilidades e competências inerentes a esta etapa de ensino. Diante disso nos inquieta levantar a problemática de como os docentes compreendem o lúdico? Como nortear para que o lúdico seja mais que uma brincadeira?

Para a realização dessa pesquisa temos como objetivo geral analisar como os docentes compreendem e utilizam o lúdico em sala de aula. Para tanto, os procedimentos para se chegar ao mesmo, visa especificamente compreender o lúdico e como ele contribui com a aprendizagem das crianças, assim como verificar como os docentes compreendem e utilizam o lúdico de forma significativa e identificar os benefícios do lúdico no processo de ensinar.

Torna-se importante, sabendo, que o lúdico traz consigo benefícios extraordinários para o desenvolvimento das crianças, o lúdico é como uma precisão principal da criança, como a alimentação, a saúde, a capacitação e a educação. O lúdico, não só ensina, como estimula a criança, cada ocasião mais a saborear novas capacidades, controlar seu desempenho, procurando coisas que ainda não aprenderam agindo mentalmente, excitando novas funções no pensamento.

Analisando, o valor do lúdico na educação infantil faz necessário ressaltar a vivência do mesmo na vida das crianças proporcionando, um desenvolvimento intelectual favorável, o lúdico é viável no dia a dia das crianças, basta, trazer esse método enriquecedor para o ambiente educacional favorecendo, o desenvolvimento de várias potencialidades. O lúdico pode ser utilizado para melhor ampliação educacional, para isso deve-se pensar em procedimentos metodológicos que possa favorecer através do lúdico a aprendizagem das crianças.

Este estudo torna-se relevante pois visa proporcionar a discussão do lúdico para a ampliação educacional da criança que possa utilizar do lúdico para melhor ampliação educativa, de aprendizagem das crianças que possam usufruir dessa ferramenta, e que haja um total planejamento de todos que fazem parte da comunidade escolar, em prol de procedimentos inovadores que façam uso de utensílios tão utilizados pelas crianças no seu dia a dia e que na maioria das vezes não seja explorada total ferramentas em benefício da aprendizagem. Alfabetizar nos dias atuais tornou-se um desafio, enquanto existem mais pesquisas em relação ao

ensino no espaço das escolas públicas, parece não ser condizente com a realidade vivenciada nessas escolas. É instrumento também de compreensão desta pesquisa disponibilizar um melhor entendimento sobre os benefícios do lúdico para as crianças, desenvolver suas potencialidades, frente aos desafios que o mesmo proporciona, acarretando em um aprendizado mais atraente e enriquecedor.

O lúdico é algo notável nos ambientes educacionais, muitas vezes, não utilizado de forma significativa, a proposta dessa pesquisa é, buscar compreender melhor a utilização do lúdico nas salas de aulas, fazendo, com que a equipe docente, criem projetos, meios que possibilite o uso do lúdico de forma significativa.

Abranger o lúdico na Escola apresenta como desígnio o duplo aspecto de convir ao acréscimo da criança, enquanto indivíduo, e à edificação do conhecimento, procedimentos estes profundamente conexos. Lúdico beneficia a autoestima da criança e a influência mútua de seus pares, propiciando ocasiões de aprendizagem e ampliação de suas habilidades cognitivas. Por meio do lúdico a criança aprende a operar, contém sua curiosidade estimulada e pratica sua autonomia. O lúdico é um utensílio e cúmplice silencioso que provocam a criança permitindo as descobertas e a apreensão de que o mundo se encontrar repleto de probabilidades e ocasiões para a ampliação da vida com alegria, sentimento, encanto e experiência grupal. O lúdico consiste em fontes de lazer, mas são, ao mesmo tempo, fontes de conhecimento e esta dupla natureza nos induz a analisar o brincar parte complementar da atividade educativa.

O presente trabalho consiste em uma pesquisa de campo de caráter descritivo de abordagem qualitativa. Onde foi utilizado a técnica do questionário para a elaboração da coleta de dados. Para o enriquecimento da minha pesquisa utilizei os livros de alguns teóricos que apresenta uma relevância sobre o lúdico, sendo eles; KISHIMOTO (2010), MOYLES (2002 e 2006), RONCA (1989), e OLIVEIRA (2000). Buscando, com suas obras mostrar o benefício do lúdico na educação infantil.

Por tanto nos capítulos que serão distribuídos em toda escrita deste trabalho de conclusão de curso, teremos destaque no desafio da utilização do lúdico na Educação Infantil, procurando assim, analisar que o mesmo é utilizado de forma significativa na sala de aula. O primeiro capítulo trata-se da introdução ao tema, os objetivos e a questão problema que norteou a pesquisa. O segundo capítulo tratasse do referencial teórico onde com base em alguns autores destacamos o conceito do

lúdico. Já o terceiro capítulo tratasse de procedimentos metodológicos. No quarto capítulo enfatiza a análise e interpretação dos dados, onde, consiste em analisados os dados coletados mediante a aplicação do questionário, com a participação de quatro docentes e analisados com base em alguns autores.

2. O LÚDICO, O ENSINO E A CRIANÇA

2.1 O lúdico: O que significa?

O lúdico é analisado como uma admirável atividade na educação da criança, uma ocasião que pode admitir o desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo, moral e a aprendizagem de conceitos, já que na atividade lúdica a criança experimenta, descobre, inventa, exercita e impõe as suas capacidades.

Segundo Oliveira (2000), o lúdico é um utensílio e cúmplice silencioso que provocam a criança permitindo as descobertas e a apreensão de que o mundo se encontrar repleto de probabilidades e ocasiões para a ampliação da vida com alegria, sentimento, encanto e experiência grupal. O mesmo consiste em fontes de lazer, mas são, ao mesmo tempo, fontes de conhecimento e esta dupla natureza nos induz a analisar o lúdico, parte complementar da atividade educativa.

Kishimoto (2010), acredita que por meio do lúdico a criança apresenta a propriedade de se ampliar, já que além de ter a curiosidade, a segurança e a autonomia excitadas, ainda amplia a linguagem, a centralização e a cautela. O lúdico coopera para que a criança se revolva um adulto competente e equilibrado. Além disso, as crianças estudam muito mais se o conteúdo consistir em oferecidas atividades lúdicas.

Sobre o lúdico Moyles (2002), compreende, que o lúdico beneficia a ampliação integral da criança, social, cultural, afetivo e cognitivo. A utilização dessa ferramenta de ensino no espaço, consiste em um utensílio auxiliador no processo de ensino aprendizagem, onde são inseridas num contexto lúdico com o intuito de aprender, atribuindo as mesmas autonomias, habilidades de julgar e argumentar.

Kishimoto (2010), ainda diz, no lúdico o desafio sempre permanece. Existe continuamente um caráter novo e a inovação é constitucional para despertar o empenho e a curiosidade infantil. A atividade lúdica não é exclusivamente um divertimento para criança é um momento lúdico onde a ampliação permanece constituindo aperfeiçoado conexo com um aprendizado constitucional; seu conhecimento de mundo por meio dos seus favoráveis sentimentos. Por meio do lúdico, cada criança designa uma fila de investigações a conceito da vida.

Moyles (2002), o lúdico designar consistir em ocasiões principais para a criança, já que permite ao sujeito, a habilidade de sua capacidade criadora no seu

contexto social. Deste modo, oportunizar as existências lúdicas a conclusão de designar probabilidade de encantamento, que o designar, o idealizar e o fantasiar encontrar-se presente no seu cotidiano.

Kishimoto (2010), o lúdico equivale a uma ação impensada da criança e admirável nessa idade, entendemos que a capacidade de criar de cada sujeito encontrar-se muito complexa nas ocasiões de brincadeiras acessíveis. Entretanto, o brincar consente a criação atingida pelo sujeito, produzindo vida ou transformando o objeto em alguma coisa extraordinária em sua brincadeira.

Moyles (2002), a utilização do lúdico traz consigo uma relevância essencial, onde as crianças se sentem mais determinadas a utilizar de sua inteligência para ter um bom desempenho em sua jogada, apresentam um empenho eficaz para ultrapassar limites, sendo eles, cognitivos quanto emocionais. O lúdico deve ser adotado como uma ferramenta pedagógica, desenvolvendo, a concepção da personalidade e cognição de conhecimentos.

O universo lúdico proporciona benfeitorias fundamentais, precisa exclusivamente, que se perpetre indispensável que os docentes estimem o brincar como atividade curricular rica, que possa ser explorada para adaptar a criança múltiplos aspectos para uma ampliação social completa. Não descuidar essa etapa e si reverenciar, já que é no lúdico que a criança aprende de formato prazeroso, impulsionando seu empenho pela vida escolar. Tendo, essas abordagens sobre lúdico, Gomes (2004, p. 146) ressalta que;

Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade.

Compreende-se que, o lúdico é indispensável no ambiente escolar, consiste é um utensílio valioso que utilizado que forma adequada proporciona um entendimento adequado ao conteúdo exposto, o lúdico excita a curiosidade, o empreendimento e a segurança adaptando aprendizagem na ampliação da linguagem, do pensamento e

da centralização da aplicação consistir em imprescindível para a saúde física, emocional e intelectual da criança.

Almeida (2009) assegura que o lúdico abrange especialmente o divertimento, não dando deste modo, tanto valor aos resultados, mais sim, a diversão, ao encanto e a relação com a outra criança. Tais ocasiões que a atividade lúdica faz atual são desenvolvidos a capacidade criadora e numerosos noções que submergem artefatos enriquecedores com o lúdico.

Sabe-se que o lúdico se faz essencial na existência diária da criança. Kishimoto (2010) ressalta, a atividade lúdica consiste, em uma atuação acessível, que passar a existir a qualquer hora, dá início a administrada pela criança, dá encanto, não estabelece como categoria uma obra final, relaxa, abrange, educa normas, linguagens, amplia agilidades e adentra a criança no mundo fantástico.

Gerar e instigar a criança a prática da atividade lúdica é expressivamente admirável. De acordo com Dallabona e Mendes (2004, p. 02):

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.

No período de tais atividades a criança mostrar seus conhecimentos, enigmas e probabilidades e o docente comete a intervenção e interfere bem como indispensável na prática, sempre ressaltando informações e aprendizados. Deste modo, informação e ampliação do aprendizado são notados e exercidos quando o docente compreende que a criança apenas aprende e o docente apenas ensina, necessário ter noção de que a técnica de ensino aprendizagem é um caminho de mão dupla onde a criança além disso é influente, há informações favoráveis, edifica novos e os participa.

2.2 O lúdico: No trabalho do docente

Sabe-se que o docente por transmitir conhecimentos as crianças, deste modo, se fazem necessário que o mesmo planeje tais métodos de ensino no intuito de ampliar cada vez mais esse conhecimento, então nota-se que a atividade lúdica é um procedimento enriquecedor que pode proporcionar conhecimentos diversos na

aprendizagem da criança, mais para que isso aconteça faz necessário o planejar do docente na busca desse desenvolvimento (KISHIMOTO, 2010).

Deste modo, Moyles (2002), ressalta que o lúdico consiste em beneficiar as crianças a conquista de valores para a ampliação de suas opiniões, auxiliando a se encontrarem, a ter uma adequada relação, oferecendo, o fácil na resolução de problemas, cooperando, para melhor aperfeiçoamento da língua.

Segundo Cerisara (2002), o lúdico determina flexibilidade, constituindo julgamentos intuitivos e auxiliando na modificação e no desenvolvimento de conceitos.

Para Kishimoto (2010), O docente por transmitir o conhecimento, o mesmo necessita para uma atividade lúdica, um estudo adequado, uma análise para que haja a seleção de materiais, de um espaço favorável para tal aula, necessita ter uma análise crítica em geral, para desenvolver tal atividade lúdica.

Sabe-se que a Educação consiste em inúmeros desafios que nela se encontram e se dedica. Refletir a Educação é refletir também no ser humano, no seu contexto, seu espaço. Desde modo, Friedmann (2003) relata que no que diz respeito a Educação, o docente se adequa a uma função essencial, já que o mesmo, foi formado para estabelecer, criar, um ambiente onde proporcione a criança, um espaço de descobertas, de conhecimentos, utilizar o lúdico é uma tarefa enriquecedora no ambiente educacional.

Para Moyles (2006), docentes capacitados para reinventar seus métodos pedagógicos, são docentes cientes dos benefícios que uma aula lúdica pode transmitir as crianças, para que possa criar novos saberes.

Partindo do que Khismoto (2010) ressalta, o docente ao trabalhar a atividade lúdica, para que ache um resultado significativo, se faz necessário que seja vivenciado, que haja um envolvimento de ambas partes do momento do lúdico, para que tanto o docente como as crianças, sejam capazes de ter uma percepção admissível.

O docente como apresenta um papel fundamental na educação, ao levar em consideração a necessidade de uma repetição de algumas atividades lúdicas desenvolvidas já no espaço, mais que motivou capacidades inovadoras nas crianças. Bem como, Moyles (2002), diz que, as crianças notam amplo encanto em reproduzir determinada atividade lúdica que distinguem bem, intuir protegidos

quando apreendem que expõem cada vez mais desenvolturas em responder ou dar cumprimento o que é acreditado pelos outros.

Kishimoto (2010), diz o ensino movido pelo lúdico traz benefícios extraordinários para o desenvolvimento da criança, uma formação adequada por parte do docente, para que essa aula, desperte novos olhares por parte da criança.

Moyles (2006) ressalta que, o docente equivale a um intermediário, possibilita, deste modo, o aprender de forma criadora, inovadora, ocasionando, desenvolvimento de habilidades por meio das crianças no uso do lúdico.

Teixeira (1995), cita que o papel do docente consiste em edificar, elaborar, criar, métodos inovadores, possibilidades de um novo conhecimento para que a criança se sinta motivada a aprender por meio da atividade lúdica.

Moyles (2006), a atividade lúdica consiste em um facilitador no método de ensino aprendizagem, induzindo em atendimento esse evento, perpetrando com que o lúdico adapte encanto para as crianças, não consistir em um comprometimento concretizar as atividades lúdicas somente com o objetivo da alfabetização.

Kishimoto (2010) ressalta que, ao utilizar o lúdico junto aos materiais pedagógicos aprova-se um admirável número de composições de alienação no conhecimento que rodeiam estes componentes. Deste modo, o docente avalie detalhadamente tais componentes lúdicos para que possa se planejada a aula e que seja desenvolvida com significado para o conhecimento das crianças.

Kishimoto (2010) ainda diz, que os componentes lúdicos, não consistem em elementos que já trazem seus saberes edificados, consistem é componentes que vão colocar a criança em teste para que a partir delas sejam ativados ou usados tais saberes.

Moyles (2002), diz que as crianças devem ser colocadas de forma significativas em situações diferenciadas utilizando o lúdico, para que as mesmas tenham capacidades de edificar seu pensamento sobre tais situações que possa refletir e se sentir à vontade para expressar tal pensamento.

2.3 O lúdico: Os benefícios para aprender de forma significativa

Compreende-se que a educação infantil traz consigo um valor extraordinário, onde faz com que se pense e reflita sempre os métodos de aprendizagem inovador,

criativo, em benefício de uma aula criadora para que facilite, o aprendizado das crianças, nisto pode-se lembrar do lúdico, que é uma ferramenta enriquecedora que carrega um grande valor que permita o docente utiliza-lo, buscar ampliar a aprendizagem das crianças de uma forma diferenciada. Avalia-se que, o lúdico é algo prazeroso que faz com que se dedique inteiramente ao mesmo, ocasione um aprendizado que se der de forma divertida.

O lúdico consiste em uma atividade fundamental na educação infantil, baseado nisto, Moyles (2002), ressalta que na atividade lúdica as crianças se descobrem se permitem, reinventam, se deixam entrar em um universo de fabulas, e assim desenvolver suas habilidades educacionais.

Kishimoto (2010), afirma que, a atividade lúdica na educação infantil faz com que a criança entre em um mundo de imaginação, ocasionando a ampliação de seus conhecimentos, que são produzidos de forma que elas mesmas não perceba.

O lúdico por ter grande relevância na vida das crianças consiste em fazer parte das aulas desenvolvidas no espaço, para fins educacionais, em benefício do aprendizado, sendo assim, Moyles (2002), a atividade lúdica deve ser utilizada de forma planejada que oportunize o aprendizado das crianças, que os motive de forma divertida a buscar suas habilidades e conhecimentos, e que não seja apenas utilizada de forma despreparada apenas para preencher algum horário vago.

Moyles (2002), o lúdico no espaço educacional, permite, que o educador seja um observador das necessidades da criança, e oportuniza um aprendizado educacional para crianças.

Kishimoto (2010) afirma que a atividade lúdica ocupou um lugar no espaço educacional infantil, e que o lúdico proporciona o desenvolvimento da aprendizagem, sendo assim, há a necessidade da orientação do educador para tais processos de ampliação da aprendizagem educacional.

A aula lúdica que é direcionada pelo docente de forma livre, faz com que a criança entre em um momento privilegiado de conhecimento, e assim, permita que seja uma ferramenta de ensino qualificada, segundo Moyles (2002).

Kishimoto (2010), ao usar o lúdico nos métodos pedagógicos requer uma análise detalhada de seu uso atualmente, para que possa verificar suas finalidades. Diante disso, podemos perceber que a aquisição de conhecimento dentro de uma perspectiva lúdica vem ocupando um patamar importante no espaço escolar pelos profissionais que percebem que essa é uma ferramenta facilitadora para o processo

de aprendizagem desse educando, pois proporciona confiança com o docente, socialização com os colegas e o firmam na construção do saber. 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.

Deste modo, compreende que a atividade lúdica proporciona que a criança aprenda novas habilidades, probabilidades, que busque por meio do lúdico viver novas experiências, descobertas, para que, amplie-se no seu desenvolvimento social, mental. A princípio, tal ferramenta pode ser vista como algo simples, o que vai dificultar é a associação metodológica dessa ferramenta norteadora junto ao processo de alfabetização da criança. O jogo tem a premissa de descontração, de desconcentração, de lazer, diferentemente da alfabetização que visa a atividade, a ação, a reflexão dos elementos. Dois pontos extremos que podem ser utilizados harmoniosamente, porém seus mediadores o façam de forma consciente e eficaz para que assim alcancem os resultados e os objetivos almejados. Para Vygotsky (1989, p. 84)

As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade.

Nota-se então que as crianças têm a possibilidade de viver situações diferenciadas, e buscar por meio do lúdico expressar tais situações descobertas. Na atividade lúdica as crianças manifestam o que impedem de demonstrar em outro momento de aprendizagem. Ainda sobre a relevância do lúdico na educação infantil, Ronca (1989, p.27) destaca que:

O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidades, ou cria condições mentais para sair de enrascadas, e ela vai então, assimilando e gastando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades fundamentais, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como também ao longo da construção de seu organismo cognitivo.

A atividade lúdica proporciona, que as crianças criem, reinvente seu espaço, construa, provoque habilidades com seu corpo, beneficie o espaço proporcionando para tal atividade, faz com que seja utilizado seu corpo no ato do lúdico, use de sua mente para resolve determinado problema, situação que seja proporcionado ao longo da atividade, beneficia um desenvolvimento privilegiado.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

3.1 Caracterização da Pesquisa

O estudo em que se fundamenta essa pesquisa é de classe descritiva, de abordagem qualitativa. Um de suas propriedades encontrar-se no uso de técnicas que se tornaram padrão para evidenciar uma pesquisa descritiva que são: as coletas de dados, questionário. Para Triviños (1987, p. 22), “o estudo descritivo pretende descrever “com exatidão” os fatos e fenômenos de determinada realidade”, de maneira que o estudo descritivo é usado bem como o intuito do pesquisador é distinguir verificada comunidade, suas propriedades, valores e dificuldades conexos à cultura.

Sendo relevante o uso da abordagem Qualitativa, onde oferece um procedimento coerente com relação, buscando a pesquisa assim resultados relevantes a o que se vivi no ambiente escolar. A pesquisa Qualitativa segundo o autor Gil (1999), no texto “Metodologia Científica: um manual para a realização de pesquisas em administração”, diz;

O uso dessa abordagem propicia o aprofundamento da investigação das questões relacionadas ao fenômeno em estudo e das suas relações, mediante a máxima valorização do contato direto com a situação estudada, buscando-se o que era comum, mas permanecendo, entretanto, aberta para perceber a individualidade e os significados múltiplos. (Gil, 1999, p.25)

A pesquisa Qualitativa proporcionar uma análise certa do campo de estudo, fazendo assim uma participação ativa do grupo estabelecido no campo, aprofundando a busca pelas respostas estabelecidas, e tendo uma compreensão melhor acerca do tema.

3.2 Sujeito da Pesquisa

Participam do estudo 4 docentes, todos do sexo feminino, da Escola Municipal de Educação Infantil do Município de Sertãozinho- PB, situada na Rua Travessa João de Freitas Mousinho s/n, centro, na cidade de Sertãozinho-PB. Atuantes em sala de aula, entre os quatros dos docentes atuam a mais de 10 anos na atividade docente, apenas uma participante atua de 1 a 5 anos na atividade

docente. Por questões éticas seus nomes não serão divulgados, denominando-os de docente **A, B, C e D**. Todos os participantes possui formação superior. O número de participante está relacionado ao horário em que o pesquisador disponibilizava para o estudo por motivo de trabalho.

3.3 Instrumentos e coletas de dados

Os instrumentos para a realização da coleta de dados realizado foi o questionário. O questionário terá o intuito de obter informações a respeito do uso da ludicidade na sala de aula da Escola Municipal de Educação Infantil, e procurar ver se o lúdico é passado para as crianças de forma significativa, sendo assim, o questionário contaram com 05 questões, sendo elas perguntas objetivas proporcionando assim, uma resposta enriquecida e perguntas subjetivas facilitando assim na coleta de dados.

Segundo Cervo & Bervian (2002, p. 37), o questionário faz referência a um elemento de conseguir respostas às questões por um procedimento que o favorável informante preenche. O mesmo pode conter perguntas abertas ou fechadas.

3.4 Procedimentos de coleta de dados

Os dados foram coletados na Escola Municipal de Educação Infantil, nos meses de abril e maio do ano de 2018, levando em consideração os horários e o tempo disponível dos docentes.

Dando continuidade à pesquisa manteve-se contato com os docentes, os quais receberam o questionário contendo 9 perguntas e esclarecidos que se tratava de uma pesquisa de campo referente a uma produção monográfica, solicitada pelo Componente Curricular Trabalho de Conclusão de Curso, do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, da Universidade Federal da Paraíba – UFPB VIRTUAL, objetivando analisar a prática do lúdico no ambiente escolar e cuja participação era voluntária e por questões éticas os nomes não seriam divulgados, como também reforçar a importância de participarem para o bom desempenho do estudo. Os docentes se dispuseram colaborar e o pesquisador ficou à disposição para quaisquer esclarecimentos. Foram orientados a responder espontaneamente e a utilizar-se de comentários breves, a fim de proporcionar ao pesquisador a

compreensão e a análise do objeto de estudo. O questionário foi destinado a 4 docentes do ensino infantil da referida escola.

4. ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

Diante do que está sendo exposto nesta pesquisa, estamos levando em consideração as informações obtidas dos 4 (quatro) docentes participantes da pesquisa com o preenchimento do questionário.

A primeira parte da pesquisa se caracteriza pelas informações pessoais dos docentes e sua formação acadêmica e tempo de serviço, onde mostra que todos os educadores são do sexo feminino, com curso superior, onde três dessas atuam há mais de 10 anos como docente e 1 há menos de 5 anos. Com idades que variam entre 18 a mais de 35 anos.

Na segunda parte da pesquisa, enfatizamos sua descrição. Queríamos saber como é a representação do lúdico para esses docentes e como eles a utilizam nos espaços de aprendizagem da escola. Para tanto, foi questionado aos pesquisados *“Para você, o que é lúdico?”*. Esse questionamento foi feito para que se tivesse noção que o professor/educador mostrasse que tem conhecimento sobre o lúdico e como deveras ser a utilização em seu cotidiano. Diante disso, as mesmas responderam:

“O lúdico é uma estratégia utilizada nas atividades com o intuito de atrair a atenção de maneira a contextualizar a atividade proposta.”
(Docente A)

“O lúdico está relacionado ao brincar, á dinâmicas e ao isso do material concreto para auxiliar na aprendizagem dos alunos.”
(Docente B)

“O lúdico é quando a aprendizagem acontece através de brincadeiras; é quando a criança se desenvolve brincando, mas não é brincar por brincar, precisa ter uma funcionalidade na aprendizagem infantil, e o professor precisa ter consciência disso.” (Docente C)

“É uma forma de passar o conteúdo através de brincadeiras e de atividades diferenciadas, para que a criança aprenda brincando.”
(Docente D)

Diante disso, percebemos que é imprescindível que o docente se preocupe com o estímulo e a salvaguarda de suas atitudes, fomentando aos educandos à curiosidade, visto esse ser o melhor meio de impulsionar a aprendizagem. É dessa forma que as crianças vão formando e se construindo intelectualmente dentro do espaço de aprendizagem da escola, a partir de uma relação com os objetos que estão ao seu redor, suas atitudes, a interação com os outros e também a relação com o docente. São esses contatos no cotidiano que se caracterizam e vão se

moldando no decorrer do desenvolvimento do indivíduo. No que se refere à utilização do lúdico no aprendizado, Barbato (2008) ressalta que:

O lúdico não se refere somente às brincadeiras livres, como as do recreio, ou planejadas como as elaboradas por professores com fins didáticos; ele é utilizado como suporte pelas crianças: a imaginação é um processo que possibilita a construção do conhecimento de forma diferenciada e é um instrumento de aprendizagem das crianças menores.(BARBATO, 2008, p. 21)

Logo é perceptível que os docentes pesquisados têm conhecimento sobre o que vem a ser lúdico. E diante disso, continuamos com o questionário e os indagamos: *“Na sua experiência em sala de aula, considera importante a utilização do lúdico no processo de ensino?”*.

“O lúdico é imprescindível no processo de ensino aprendizagem, pois desperta o interesse e torna a aprendizagem significativa e prazerosa.” (Docente A)

“O lúdico é de extrema importância para que os alunos aprendam de maneira prazerosa e se sintam estimulados a aprender, já que na fase da educação infantil, as crianças gostam de brincar.” (Docente B)

“O lúdico é indispensável no processo de ensino. Torna as aulas prazerosas e significativas, onde todos querem participar.” (Docente C)

“Sim.” (Docente D)

Pensando nessa perspectiva, podemos ressaltar à importância dos jogos, pois ele é benéfico aos procedimentos metodológicos, a qual pode ser encarada como ferramenta de promoção da aprendizagem. Por meio desses jogos pode-se aguçar e encorajar as crianças, em colocações diversas como análise e avaliação dos envolvidos de diferentes mecanismos. Rodrigues (2013), aponta que:

No processo educativo do lúdico, é possível todos agirem e estar presente plenamente, pois a construção lúdica se dá como convivência, que torna fundamental a presença efetiva e afetiva do outro. É fundamental entender, que a ludicidade para a criança, não é apenas prazerosa, mas vivência significativa de experimentações e construções e reconstruções do real e do imaginário. (RODRIGUES, 2013, p. 51)

Diante disso, podemos perceber que a aquisição de conhecimento dentro de uma perspectiva lúdica vem ocupando um patamar importante no espaço escolar pelos profissionais que percebem que essa é uma ferramenta facilitadora para o processo de aprendizagem desse educando, pois proporciona confiança com o docente, socialização com os colegas e o firmam na construção do saber. Isto posto,

ao serem questionadas “*quantas vezes na semana você utiliza o lúdico (jogos, brinquedos, ou brincadeiras) na sala de aula que você leciona?*”, nenhuma das pesquisadas responderam que utilizam menos de três vezes por semana, percebendo assim, que elas veem o lúdico não apenas como um meio de brincar, mas também como recurso para chegar ao aprendizado. Logo, a mesma autora enfatiza que:

Falar sobre aprendizagem lúdica é mergulhar em possibilidades de construção do conhecimento com mais alegria e perceber que utilizar estratégias diversificadas, bem como, desafios e situações problemáticas, é adotar uma postura favorável à aprendizagem que enfatiza a sensibilidade de criação e educação. (Idem, 2103, p. 53)

Pensando desta maneira, viu-se a necessidade de indagar as nossas pesquisadas se “*existe algum espaço no processo de planejamento com os professores para que utilizem o lúdico em suas práticas pedagógicas? Quais? Justifique.*” É preciso que o docente compreenda que a educação não acontece por acaso, ou seja, é necessário que o mesmo tenha a intenção de fazer com que o aprendizado aconteça e, por seu intermédio, com a utilização de ferramentas e instrumentos para facilitar com que o alicerce da leitura e da escrita seja construído com firmeza, porque é a partir de uma base estruturada que a subsequência será auspiciosa. Assim sendo, tivemos as seguintes respostas:

“Sim. No momento da explicação da atividade, ‘contação’ de histórias, recreação... em todos esses momentos a ludicidade está presente.” (Docente A)

“Sim. A secretaria de educação tem promovido formações para confecção de jogos e brinquedos sempre focando o lúdico e como professora, tenho pesquisado e confeccionado bastante material sempre focando o lúdico na sala de aula.” (Docente B)

“Sim. Sempre que os professores estão em planejamento na escola, compartilham experiências utilizando o lúdico na sala de aula, além disso, nas formações sempre é falado sobre a importância do lúdico na sala de aula.” (Docente C)

“Sim. As sugestões de atividades do PNAIC¹ trabalham sempre utilizando o lúdico.” (Docente D)

¹ Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa

Para que o lúdico seja mais do que uma simples brincadeira no espaço escolar, e que o docente tenha pleno domínio do recurso qual ele está utilizando. Petry (2013) vem nos ressaltar que:

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas os produto da atividade, o que dela resulta, mas à própria ação, o movimento vivido, possibilita a quem vivencia, momento de encontros com si e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de auto conhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e de olhar para o outro, momentos de vida. (Petry, 2013, p. 6/7)

Analisar essa ideia de ver o ensino numa perspectiva a partir do interesse da criança é o que modifica o pensamento, tendo em vista que o próprio docente questionador atrair a atenção da criança para o aprendizado, fazendo com que o aluno recém-chegado do seio familiar começa a perceber a importância e as diferenças, por exemplos, da língua falada e escrita no seu dia-a-dia.

À vista disso, foi pedido para finalizar este estudo junto à temática abordada, se *“você enquanto professo, deixaria alguma sugestão de atividade para os demais professores trabalharem com o lúdico?”*. E eles, prontamente enfatizaram:

“Sim. Deixo como sugestão a ‘caixa surpresa’. Os recursos lúdicos, quando trabalhados diariamente chega a um determinado momento que já não atrairá tanto a atenção dos alunos. Sendo assim, é preciso ter ‘uma carta na manga’. A construção de uma caixa surpresa trará o novo para o cotidiano. Pode ser usada no momento da recreação dirigida. Será sempre uma novidade. Deve ter um repertório de pelo menos 10 tipos diferentes de jogos e/ou brincadeiras disponíveis para ser desenvolvidas com as crianças.” (Docente A)

“Sim. Com o lúdico as crianças aprendem muito mais e ficam muito felizes em participar das aulas, aprender brincando realmente é um fato que deve ser considerado pelos professores.” (Docente B)

“Sim. Trabalhar com materiais concretos de forma lúdica, para que a criança desenvolva melhor suas habilidades.” (Docente C)

“Sim. O uso de jogos didáticos, letras móveis e a realização de brincadeiras na sala são sugestões simples de se trabalhar de maneira lúdica.” (Docente D)

Discutir o lúdico é ascender ao tema, já que no meio escolar há uma inquietação dos docentes em relação aos alunos com tal problemática, e que diante de tantos questionamentos, se faz necessário pensar objetivando melhorar o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos. No entanto, temos que colaborar

com estratégias as quais possibilitem diminuir o fracasso dos alunos, quanto a aquisição da aprendizagem no processo educacional.

A responsabilidade do docente é tornar as atividades prazerosa e criativa, com o intuito de enriquecer os conteúdos pedagógicos, a interação entre as crianças tem que ser completa, contagiado e incentivando a tomar iniciativa tudo de maneira natural e rotineira no espaço escolar, aprender através das atividades competitivas, “Jogos” faz com que a criança saia do seu individualismo para uma realidade de mundo onde quem predomina são as regras a ser cumpridas respeitando seu adversário no ambiente escolar, o lúdico vem como facilitador ajudando na compreensão das responsabilidades e compromissos com os colegas de maneira gratificante.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreende-se que o lúdico é ocorrências simples na vida das crianças. Cumprem uma função necessariamente na aprendizagem, e recusar a sua função no ambiente educacional é quem sabe renunciar a nossa favorável biografia de aprendizagem. É admirável salientar as benfeitorias que o lúdico providencia à aprendizagem das crianças no que pronuncia consideração à ampliação física-motor abarcando as particularidades de sociabilidade, como correspondências, os costumes, reações e emoções que submergem as crianças e os objetivos empregados.

O lúdico provoca para a criança mais que a simples ação de atividade lúdica, é por meio dessa atividade que ela se manifesta e, por conseguinte se comunica com o mundo; ao praticar tais atividades a criança aprende e busca o mundo que a cerca, toda e qualquer atividade lúdica necessita ser considerada. O desempenho do docente durante o método didático-pedagógico é importunar conhecimento coletivo e provocar o aluno a procurar saídas. Por meio do lúdico, que possa abrir os olhos da criança um espírito de coleguismo, colaboração e autonomia.

A criança necessita interagir de contorno coletivo, consistir em concisa proporcionar seu ponto de vista, divergir, apresentar suas saídas é indispensável, além disso, designar espaço favorável e estimular as crianças a apresentarem adágio crítico e participativo, fazendo membro das determinações do grupo.

Para que haja uma atividade lúdica significativa, e que os docentes procurem inovações nas maneiras de educar, por meio, do lúdico que obteremos uma educação de característica e que verdadeiramente obtenha ir a colisão dos empenhos e necessidades da criança. Pertence destacar que uma atitude lúdica não é exclusivamente a somatória de atividades; é antes de tudo um modo de ser, de permanecer, de refletir e de encarar o ambiente educacional. E ter sabedoria suficiente para ingressar no mundo imaginário que o lúdico proporciona as crianças. Já que, com mais ambiente lúdico adaptarmos, mais risonha, impensada, criadora, independente e afetuosa será.

O lúdico utilizado no processo pedagógico não exclusivamente coopera apenas a aprendizagem da criança, como também, permite ao docente que suas atividades pedagógicas sejam mais dinâmicas e prazerosas. O docente ao adequar o respeitar e sustentar o empenho da criança, produzir probabilidades para que

abranja em sua técnica, ou do oposto perde-se a prosperidade que o lúdico concebe. Enquanto ferramenta pedagógico necessita ser enfrentado de forma séria e empregado de modo apropriado, com desígnios e não aleatoriamente para completar tempo.

A criança aprende por meio da atividade lúdica ao deparar na favorável história, nas pessoas legítimas, o complemento para as suas precisões. Apreendemos o quanto é admirável no trabalho educativo as probabilidades do designar, recriar inovando e permitindo uma diversidade de ocasiões que cooperem positivamente na aprendizagem das crianças.

O docente ao buscar oportunizar as crianças ser sujeito ativo na construção do conhecimento. É admirável oportunizar à criança o descobrimento e conhecimento do novo, permitindo restrição do mundo em torno dela e o sua inclusão no mesmo. A educação pedagógica consistir em intermediária de todo essa metodologia e o lúdico é amplo aliado indispensável para tornar a aprendizagem prazerosa, oportunizando o imaginário infantil agrupado à agitação do corpo.

Perante da pesquisa e do fundamento teórico empregado, pode-se finalizar que o lúdico é uma ferramenta de trabalho muito favorável para o docente, já que por meio dele o mesmo pode adentrar os conteúdos de forma distinguida e bastante ativa. Com uma simples atividade lúdica o docente poderá adaptar apreensão de conteúdos de modo deleitável e a criança nem compreenderá que encontrar-se aprendendo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. v. 12, 2009.

BARBATO, Silviane Bonaccorsi. **Integração de crianças de 6 anos ao ensino fundamental**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

CERISARA, A. B. De como o Papai do Céu, o Coelho da Páscoa, os anjos e o Papai Noel foram viver juntos no céu. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira-Thomson Learning, 2002.

CERVO, A. L. BERVIAN, P. A. **Metodologia científica**. 5.ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimit. **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, 2004.

FRIEDMANN, A. **A Importância de Brincar**. Diário do Grande ABC, 26 de setembro de 2003, Santo André, SP.

GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 5 ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GOMES, C. L. (Org.). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

KISHIMOTO, Tizuro Morchida (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 13ª edição. São Paulo: Cortez, 2010.

LUZ, M. C. da; OLIVEIRA, M. C. A. R. de; SOUZA, G. M. R. de. **Brincar é muito mais que uma simples brincadeira: é aprender**. Disponível em: <

file:///D:/User/Documents/7%20Periodo%20'%20UFPB/Trabalho%20de%20Conclusã%20de%20Curso%20I/5406_2779.pdf >. Acessado em: 24 de agosto de 2017.

MIACARET, Gaston. **A formação de professores**. Coimbra: Semeclina, 1991.

MOYLES, Janet R. **A excelência do brincar: A importância da brincadeira na transição entre educação infantil e anos iniciais**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

_____, Janet R. **Só Brincar? O papel do brincar na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

OLIVEIRA, Maxwell Ferreira. **Metodologia científica: um manual para a realização de pesquisas em Administração / Maxwell Ferreira de Oliveira**. - Catalão: UFG, 2011. 72 p.: il. Disponível em: <https://adm.catalao.ufg.br/up/567/o/Manual_de_metodologia_cientifica_-_Prof_Maxwell.pdf>. Acessado em: 13/09/2017

OLIVEIRA, Vera Barros de (Org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PETRY, Daniela. **O Jogo no Processo de Alfabetização**. 2013. Disponível em: <http://revistanativa.com/index.php/revistanativa/article/viewFile/109/pdf>. Acesso em: 13 de fevereiro de 2018.

RODRIGUES, Lídia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. Brasília: 2013. Disponível em: http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14200/1/2013_LidiaSilvaRodrigues.pdf. Acesso em 13 de fevereiro de 2018.

RONCA, P. A. C. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo: Edisplan, 1989.

SOUZA, R. M. de. **A importância do lúdico na educação infantil**. Disponível em: <<file:///D:/User/Documents/7%20Periodo%20'%20UFPB/Trabalho%20de%20Conclusã>

[o%20de%20Curso%20I/PDF%20-%20Rosângela%20Magnólia%20de%20Sousa.pdf](#)

>. Acessado em: 24/08/2017

TEIXEIRA, C. E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**. São Paulo: Atlas, 1987.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

APÊNDICE



UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL –UAB
UFPB –VIRTUAL
PÓLO DE APOIO PRESENCIAL DUAS ESTRADAS-PB
APRENDENTE: HIARA JANE DA SILVA
EMAIL: hiarajaneufpb@gmail.com

Prezados Educadores,

Estou realizando a pesquisa do meu Trabalho de Conclusão do Curso – TCC a qual peço gentilmente a sua colaboração no sentido de ser participante ativo da pesquisa a fim de analisar: Se os educadores da Escola Municipal de Educação Infantil estar utilizando o lúdico na sala de aula de forma significativa.

A sua colaboração é de grande importância para a qualidade e consistência da minha pesquisa.

QUESTIONÁRIO

A – PERFIL DO PROFESSOR

1. Gênero:

feminino masculino

2. Idade:

18 a 25 anos 26 a 35 anos acima de 35 anos

3. Qual é o seu nível de formação:

ensino médio magistério superior incompleto superior completo

4. Há quanto anos exerce a atividade de docente?

menos de 1 ano de 1 a 5 anos de 6 a 10 anos há mais de 10 anos

B – DESCRIÇÃO SOBRE A PESQUISA**5. Defina lúdico?**

6. Na sua experiência em sala de aula, considera importante a utilização do lúdico no processo de ensino e aprendizagem?

7. Quantas vezes na semana, você utiliza o lúdico (jogos, brinquedos ou brincadeiras) na sala de aula que você leciona.

- 1 vez
 2 vezes
 3 vezes
 4 vezes
 Todos os dias da semana
 Outros.

8. Qual o valor que você dá aos momentos lúdico desenvolvidas com as crianças?

- Muito relevante
- Sem relevante
- Pouco relevante
- Outros.

9. Existe algum planejamento feito com os professores para que utilizem o lúdico nas suas práticas pedagógicas?

- Sim
- Não

Quais? Justifique:

Boa Sorte!

E muitíssima obrigada por ter participado da Pesquisa!