



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

NAIARA DE SOUZA SALES

**A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A influência do lúdico na
aprendizagem**

João Pessoa/PB
2020

NAIARA DE SOUZA SALES

A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A influência do lúdico na aprendizagem.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Pedagogia, da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a Esp. Isolda Ayres Viana Ramos

S163l Sales, Naiara de Souza.

A ludicidade na educação infantil: a influência do lúdico na
aprendizagem / Naiara de Souza Sales. - João Pessoa: UFPB, 2020.

57f. : il.

Orientadora: Isolda Ayres Viana
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação em Pedagogia) –
UFPB/CE

1. Ludicidade. 2. Educação infantil. 3. Aprendizagem. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.2(043.2)

NAIARA DE SOUZA SALES

A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A influência do lúdico na aprendizagem.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Pedagogia, da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de licenciada em Pedagogia.

Aprovada em 11/08/2020

BANCA EXAMINADORA



Profª Esp. Isolda Ayres Viana Ramos – UFPB/CE/DME
Orientadora

Profª Ms Santuza Mônica de França Pereira da Fonseca – UFPB/CE/DHP
Examinadora

Profª Drª Maíra Lewtchuk Espíndola – UFPB/CE/DHP
Examinadora

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer, primeiramente, a Deus e a Nossa Senhora, pois eu sei que sem os cuidados divinos eu não teria tido forças e determinação para conseguir a realização de um dos meus sonhos que é me formar em uma universidade pública. Aos meus pais, Adenilde e Antônio, a minha irmã Natália e aos demais familiares que sempre acreditaram em mim e me apoiaram durante toda a caminhada.

Agradeço a todos os meus professores e professoras, pelos ensinamentos ao longo da minha trajetória, em especial a minha orientadora Isolda Ayres, por toda a atenção, orientação, companheirismo e por ter aceitado me acompanhar durante o desenvolvimento do meu trabalho.

De modo geral, as minhas amigas Anita, Jusaria, Malusandra, Tatty que com palavras positivas, me deram forças ao longo desse trabalho, em especial a Larissa Sousa, que é a minha parceira/amiga de estudos dentro e fora da universidade e alguém que eu posso contar sempre e ao amigo Vinícius Alves, por todo o apoio e dicas para a construção do meu trabalho final. Por fim, à Universidade Federal da Paraíba, por me proporcionar um espaço agradável para estudo e oportunidades de grandes descobertas para toda a vida.

O principal objetivo da educação é criar pessoas capazes de fazer coisas novas, e não simplesmente repetir o que os outros já fizeram.

Jean Piaget

RESUMO

O presente trabalho com o título de “A ludicidade na Educação Infantil: a influência do lúdico na aprendizagem” é resultado de uma pesquisa no Centro de Referência em Educação Infantil Municipal Laranjeiras, localizado no Bairro de José Américo, na cidade de João Pessoa, capital da Paraíba, cujo objetivo principal foi analisar a importância da ludicidade no processo de aprendizagem em crianças na fase da educação infantil. Para tanto, foi aplicado um questionário sobre o tema abordado com a professora da turma de crianças com cinco anos e realizado uma observação do trabalho lúdico em sala, durante o período de estágio supervisionado. Na construção de um pensamento reflexivo sobre a temática, teve-se como base os pensamentos de Piaget (1999) e Vygotsky (1994), para a abordagem da aprendizagem na Educação Infantil, e Kishimoto (1999) como referência principal na categoria da importância dos jogos na educação. Os procedimentos metodológicos basearam-se na pesquisa de campo, com um levantamento da percepção do professor em sala de aula e o desenvolvimento das crianças através dos recursos lúdicos pedagógicos oferecidos pela instituição da rede municipal de ensino. Como resultado, observou-se que os objetivos propostos foram alcançados, sendo o lúdico um fator importante na construção do saber das crianças na Educação Infantil.

Palavras-Chave: Ludicidade. Lúdico. Jogos. Aprendizagem. Desenvolvimento.

ABSTRACT

The present work with the title “Playfulness in Early Childhood Education: the influence of playfulness in learning” is the result of a research at the Laranjeiras Municipal Early Childhood Reference Center, located in the José Américo neighborhood, in the city of João Pessoa, capital from Paraíba, whose main objective was to analyze the importance of playfulness in the learning process in children in the early childhood stage. To this end, a questionnaire was applied on the topic discussed with the teacher of the class of children with five years and an observation of the playful work in the classroom, during the supervised internship period. In building a reflective thought on the theme, Piaget (1999) and Vygotsky (1994) were based on the approach to learning in Early Childhood Education, and Kishimoto (1999) as the main reference in the category of the importance of games in education. The methodological procedures were based on field research, with a survey of the perception of the teacher in the classroom and the development of children through the playful pedagogical resources offered by the institution of the municipal school system. As a result, it was observed that the proposed objectives were achieved, with play being an important factor in the construction of children's knowledge in Early Childhood Education.

Keywords: Playfulness. Ludic. Games. Learning. Development.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	12
2.1 A ORIGEM DO LÚDICO	12
2.1.1 Jogos e brincadeiras	13
2.2 A EDUCAÇÃO INFANTIL E A APRENDIZAGEM	17
2.2.1 A cultura e a Aprendizagem na Educação Infantil	18
2.3 O BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL	19
2.3.1 Desenvolvimento Infantil	23
2.3.2 Fases de Desenvolvimento Humano Segundo Piaget.....	24
2.4 A INFLUÊNCIA DOS JOGOS NA APRENDIZAGEM.....	27
2.4.1 O Jogo e suas Características.....	30
2.5 A ARTE E O LÚDICO COMO RECURSOS PEDAGÓGICOS	31
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	34
3.1 CARACTERIZAÇÃO DA ÁREA DE ESTUDO.....	34
3.2 CARACTERIZAÇÃO DO CENTRO DE REFERÊNCIA.....	35
3.3 PROCEDIMENTOS DA PESQUISA	36
3.4 FASE DE DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS	36
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES	38
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	50
REFERÊNCIAS.....	52
APÊNDICE	57

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho refere-se à ludicidade na Educação Infantil e a influência do lúdico na aprendizagem. Nesta perspectiva, o principal objetivo da pesquisa foi analisar a importância da ludicidade no processo de aprendizagem em crianças na Educação Infantil. Partindo disso, a busca em compreender a importância da ludicidade na aprendizagem, identificar os elementos constitutivos do processo da aprendizagem e a importância em propor jogos educativos que estimulam o raciocínio lógico da criança e o movimento psicomotor, fazer um levantamento de material teórico para subsidiar o estudo e coletar dados com um docente que atua na área da Educação Infantil, foi resultado de várias pesquisas, leituras de artigos acadêmicos e livros de autores considerados referência na área da Educação Infantil, como Piaget (1999), Kishimoto (1999) e Vygotsky (1998), além de informações coletadas de uma docente que atua em uma sala de atividades de crianças de cinco anos, foram os elementos para construção do trabalho.

A escolha da temática foi a partir da experiência vivida no estágio obrigatório na Educação Infantil no Curso de Pedagogia pela Universidade Federal da Paraíba, que possibilitou a percepção da importância da ludicidade como um meio natural de aprendizagem, a partir do conhecimento adquirido em sala de atividades na instituição de aprendizagem e através das atividades desenvolvidas e aplicadas em campo de estágio para as crianças pequenas.

A ludicidade na Educação Infantil contribui para melhorar o campo cognitivo, como o psicológico, social e afetivo das crianças, pois além do aprender brincando, ser uma atividade prazerosa, pois o brincar, faz parte da infância de todas as crianças, é através das brincadeiras, que as crianças interagem melhor umas com as outras, além de exercitar a imaginação que contribui no processo de formação e aprendizagem.

Além disso, é uma maneira de fazer com que as crianças pequenas realizem um processo ativo de interpretação e compreensão do mundo através das formas, nesse sentido esse tipo de atividade, trata-se de um processo que está voltado para assimilação do real e imaginário. O lúdico é um elemento muito importante no desenvolvimento da aprendizagem de uma criança, pois é uma forma de reconhecer

a linguagem moderna, abrindo assim, oportunidades de novas formas de aprendizagem e descobertas de conhecimentos.

Segundo Rojas (2018), a palavra lúdica vem do latim *ludus* e significa brincar, neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos, com isso, surge também a função pedagógica, ou seja, educativa do jogo, onde oportuniza a aprendizagem dos alunos em sua totalidade, pois amplia “seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo” (ROJAS, 2018, p. 18).

O lúdico é considerado um elemento que caracteriza o prazer e o esforço espontâneo. Porém, não pode ser visto apenas como uma forma das crianças se divertirem, mas sim, como um fenômeno interno do indivíduo de extrema importância no processo de aprendizagem, na fase inicial de formação. O brincar é uma ação natural de todas as crianças e essa ação, unida com a aprendizagem, se torna fácil o aprender, devido à espontaneidade que ocorre as brincadeiras, por meio de uma forma que é considerada intensa e total.

O desenvolvimento das crianças precisa acontecer de forma equilibrada, sendo levado em consideração as particularidades de cada uma. As atividades lúdicas são consideradas um apoio para ajudar a criança a superar as dificuldades de aprendizagem e além de contribuir na melhoria do rendimento escolar, proporciona o ganho de conhecimento e ajuda nos fatores psicológicos ligados às emoções. Atualmente, percebe-se a necessidade de atividade lúdicas para o desenvolvimento e aprendizagens das crianças, presente no cotidiano escolar, contribuindo para as percepções psicológicas e pedagógicas.

As crianças quando participam de atividades lúdicas, desenvolvem novas habilidades, adquirem novos conhecimentos de uma forma natural. Um grande problema é que hoje a maioria das crianças possui pouco espaço para se movimentar em suas casas e nas ruas, isso é praticamente impossível por várias questões sociais que atrapalha até a socialização. Com todos esses problemas, a escola é o espaço mais adequado para se promover a ludicidade infantil e para isso precisa-se de profissionais dedicados e capacitados a lidar com contexto social de em que cada criança está inserida.

Para que seja identificada a contribuição da ludicidade para a formação da criança, se faz necessário uma avaliação, em que a partir dos resultados obtidos, se analise as vantagens de aprendizagem que precisam ser reconhecidos, para que o lúdico seja trabalhado em sala de atividades diariamente, como uma forma educar

se divertindo de uma maneira enriquecedora e que venha gerar conhecimentos prazerosos. Desse modo, o educador deve conhecer o conjunto das variáveis, incluindo as dificuldades de interação das crianças para que possa trabalhar de forma específica em sala de aula, tentando desenvolver nas crianças a coordenação motora, atenção, imaginação.

Se faz necessário expandir o processo de aprendizagem de forma agradável e lúdica, fazendo a criança se movimentar, brincar, se divertir, pois é através disso que ela desenvolve novas habilidades e adquire novos conhecimentos. É nesta direção, que se espera oferecer com este trabalho, uma contribuição significativa ao debate acerca da influência da ludicidade na aprendizagem, na Educação Infantil.

Os instrumentos utilizados para fazer a coleta de dados foi observação em sala de atividades e aplicação de questionário online no presente ano para uma educadora, devido ao momento de pandemia em que estamos vivendo, não sendo possível o retorno ao centro de referência para aplicação pessoalmente, sendo o tipo de pesquisa, a qualitativa. Para auxiliar a compreensão da pesquisa, foi necessário dividir e organizar os assuntos seguindo uma sequência lógica dos conteúdos aqui selecionados e discutidos. O trabalho está dividido em cinco tópicos teóricos. O questionário aplicado é fechado, com algumas questões que necessitam justificativa.

Em observação, vê-se que a rotina das crianças tem como base um momento de descontração e aprendizagem no início das aulas, em que são distribuídos jogos educativos, brinquedos de forma individual ou em grupo, para que elas possam socializar com as demais crianças enquanto participam da chamadinha. No momento da chamadinha, a professora chama uma criança por vez para procurar o seu nome em uma bancada, aonde ficam todos misturados e ao momento em que cada criança localiza o nome, elas o coloca em um painel. Em seguida as crianças vão lanche, após retornarem do café, continuam as atividades em sala até o intervalo. Após o intervalo, o estagiário fica responsável para realizar atividades lúdicas com as crianças dentro ou fora da sala de atividades.

No primeiro tópico, aborda-se a origem do lúdico e um subtópico sobre jogos e brincadeiras. No segundo tópico, é relatado a Educação Infantil e o processo de ensino e aprendizagem. Neste, é introduzido um subtópico sobre a cultura e a aprendizagem na Educação Infantil, sendo a cultura um elemento de extrema relevância quando se trata da educação em regiões diferentes.

No terceiro tópico, detalha-se o brincar no desenvolvimento infantil, e neste, coloca-se um subtópico sobre o desenvolvimento infantil, e outro subtópico sobre as fases do desenvolvimento humano segundo Piaget, de forma detalhada. No quarto tópico, descreve-se a respeito da influência dos jogos na aprendizagem e um subtópico com os jogos e as suas características. No quinto e último tópico, traz-se a arte e o lúdico como recurso pedagógico na Educação Infantil abordando a importância no desenvolvimento das crianças no âmbito escolar.

Levando-se em consideração esses aspectos, passa-se para os procedimentos metodológicos da pesquisa, caracterização da área de estudo, caracterização da creche, procedimentos da pesquisa, fase de desenvolvimento das crianças observadas na creche, a análise dos resultados e discussão. Por fim, as considerações finais e as referências.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A ORIGEM DO LÚDICO

Nos tempos antigos e atualmente, a brincadeira proporciona à criança uma construção positiva com relação ao mundo e a sociedade. Antigamente, as crianças adquiriam conhecimentos através das atividades realizadas do dia a dia e por observarem os costumes dos pais, que foram adquiridos através das gerações passadas, em que o conhecimento era absorvido através daquilo que era colocado em prática.

Na sociedade primitiva, aproximadamente até o século VI, as crianças aprendiam por meio da imitação nas atividades cotidianas. A educação das crianças era importante, pois transmitiam a experiência adquirida por gerações passadas, sendo que a aprendizagem acontecia a partir do contato com a prática. Por exemplo: para aprender a nadar a criança nadava e para utilizar o arco, caçava. (CINTRA, *et al*, 2010. p. 4).

A criança realizava atividades de produção para meio de sobrevivência igual a um adulto e o que diferia de um adulto era apenas a sua estatura e a quantidade que ela produzia em meio à colheita coletiva junto aos adultos. O período da antiguidade (3.000 a.C. até 476 d.C.), teve um marco muito importante devido a uma nova organização na economia, por causa do aparecimento das cidades.

A cultura era instrutiva pois se qualificava por jogos, que era uma representação da persistência para se manter vivo antigamente. Diante disso, o brincar inseria as crianças em meio a sociedade, como um meio de aprender a leis de sobrevivência desde pequeno até a vida adulta.

As ações realizadas pelas crianças no desenvolvimento do brincar proporcionam o primeiro contato com o meio, e as sensações que produzem constituem o ponto de partida de noções fundamentais e dos comportamentos necessários à compreensão da realidade. Dentre as várias formas de apropriação a luta pela sobrevivência ganha destaque especial (AGUIAR, 2006, p. 23).

Diante disso, vê-se que a educação passou por várias transformações, surgindo assim as primeiras escolas, em que apenas as famílias tradicionais da elite passavam a frequentá-las. A partir disso, a educação vem ganhando espaço em meio a sociedade, pois passa a ser vista como uma necessidade de preparação da criança. Os jogos e brincadeiras da antigamente como de ossinhos, bonecas, joga

pedra, cavalos, eram vistos como jogos essenciais para o desenvolvimento da criança nos anos iniciais.

O jogo dito de pentelitha, que consistia, originalmente, em lançar ao ar cinco pedrinhas, apanhando a maior possível nas costas da mão, atravessou os séculos e era certamente praticada com ossinhos. Jogava-se aos dados com o astrágalo do carneiro atribuindo-se um determinado valor a cada uma das suas quatro faces, mas também se encontraram dados de ouro e de prata (MANSON, 2002, p. 26).

Com isso, vê-se que antigamente as crianças tinham uma maior facilidade em brincar e aprender os conteúdos planejados, que as guiavam a aprender as obrigações impostas pela sociedade, em meio ao método de produção. No decorrer dos anos, foram criadas visões diferentes a respeito da infância. Com isso, começaram a ocorrer modificações no modo de aprendizagem das crianças. De acordo com Kramer (2003), a ideia da infância era diferente da sociedade medieval:

(...) aparece com a sociedade capitalista, urbano-industrial, na medida em que mudam a sua inserção e o papel social da criança na comunidade. Se, na sociedade feudal, a criança exercia um papel produtivo direto ("de adulto") assim que ultrapassava o período de alta mortalidade, na sociedade burguesa ela passa a ser alguém que precisa de ser cuidada, escolarizada e preparada para uma função futura. Este conceito de infância, pois, determinado historicamente pela modificação das formas de organização da sociedade (KRAMER, 2003; p.19).

Logo no século XIII, ainda existiam crianças filhos de lavradores, operários, pobres que trabalhavam como adultos, enquanto apenas as crianças da elite eram priorizadas e viviam uma infância com mais cuidados e conforto em meio a sociedade. Àries (1981) e Kuhlmann Jr. (2001) mostram como ao longo dos séculos as crianças foram colocadas em um patamar menor, elas não viviam a infância em nenhuma classe social, aliás Àries coloca que uma característica em comum das crianças, mulheres e cervos/escravos era que todos estes eram surrados e não eram considerados cidadãos.

2.1.1 Jogos e brincadeiras

Os jogos, as brincadeiras são atividades essenciais no mundo infantil. O lúdico é visto como uma ferramenta educativa de extrema importância, que auxilia no desenvolvimento cognitivo das crianças de forma saudável, pois não interfere na importância dos conteúdos necessários a serem apresentados em sala de atividades. É através das atividades lúdicas, que as crianças absorvem os

conhecimentos, pois a ludicidade amplia a imaginação, fantasia e facilita o desenvolvimento de percepção.

As atividades lúdicas proporcionam às crianças uma conexão com o seu próprio interior, em que elas se comunicam com elas mesmas e com o mundo, pois através da ludicidade, as crianças além de construir conhecimento, através da interação com os demais indivíduos, se desenvolvem integralmente.

O objetivo do lúdico na educação infantil é proporcionar ao professor a importância que o brincar tem no processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças, e a relevância do brincar nos projetos educativos elaborados em sala de atividades ou pela instituição, com o propósito de estimular o desenvolvimento da aprendizagem das crianças.

Para Silva (2015), as brincadeiras e jogos, potencializam as aprendizagens e devem estar presentes dentro da escola, tanto para auxiliar a aprendizagem como para promover interação e cooperação entre as crianças. A ludicidade é hoje o caminho mais certo para a concepção de conhecimento significativo na infância, visto que as crianças aprendem por meio de brincadeiras e jogos de forma mais completa, desenvolvendo todas as suas estruturas sejam elas físicas ou psicológicas.

Existem formas em que a atividade lúdica pode contribuir para a aprendizagem na Educação Infantil, pois notamos a sensação de prazer que envolve as crianças em suas atividades lúdicas, que por sua vez, desenvolvem maior interação com professores e colegas. A brincadeira e os jogos não são apenas um passatempo, são também formas de despertar na criança autoconfiança, desenvolvimento psicomotor, afetividade e são as principais formas de socialização, pois, através do brincar, a criança aprende regras e limites no qual usará respeitosamente no dia a dia com os colegas. (SILVA, 2015, s/p).

A partir disso, vê-se que a ludicidade é uma ferramenta de grande relevância para o desenvolvimento infantil, pois a criança não se sente pressionada a realizar as atividades com eficiência para obter um resultado imposto pelo educador e sim, ela se sente realizada, devido ao prazer que as brincadeiras e os jogos educativos proporcionam.

Kishimoto (2003), faz refletir sobre o trabalho do professor com jogos, que devem ser seguros e que as crianças tenham familiaridade com eles, para poder se divertir, interagir e experimentar novas situações de aprendizagem:

O jogo ao ocorrer em situações sem pressão, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão ou perigo proporciona condições para aprendizagem das normas sociais em situações de menor risco. A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamento que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição. (KISHIMOTO, 2003, p. 140).

Neste contexto, a brincadeira deve ser um momento de prazer, onde a criança vai aprendendo com certa lógica. Nos jogos, segundo Silva (2015), a criança aprende e vai discernindo o certo do errado, vai transformando e adaptando suas aprendizagens, pelo trabalho coletivo, participativo, e “esse processo começa com a sistematização do conhecimento” (SILVA, 2015, s/p).

Essa sistematização faz a criança trabalhar seu intelecto, raciocinar hipóteses, refletir em ideias possíveis, assim organiza seu pensamento, faz suas descobertas e nesse meio tempo, adquire inteligência emocional, aprendendo a lidar com as frustrações dos jogos e brincadeiras.

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. (DALLABONA; MENDES, 2004, p. 107).

Diante do que foi dito, compreende-se que o trabalho com a ludicidade se tornou de grande relevância, pois é um auxílio aos professores, o que remete a terem um olhar mais crítico, diferenciado, voltado especificamente para as dificuldades de aprendizagem iniciais das crianças, que é a fase ideal para o desenvolvimento e a construção de pensamentos.

Brincadeiras fazem parte do patrimônio cultural, traduzindo valores, costumes, forma de pensamentos e gerando aprendizagem, para isso o educador deve traçar objetivo e metas a serem alcançados, assim como regras a serem respeitadas. Os jogos e as brincadeiras fornecem à criança a possibilidade de ser um sujeito ativo, construtor do seu próprio conhecimento, tornando-o autônomo progressivamente diante dos estímulos de seu ambiente. (RUBIO, MODESTO, p. 4, 2014).

A brincadeira proporciona diversas experiências que contribui de forma significativa na formação da criança, capacitando-as a inúmeras descobertas que irão colaborar para o seu desenvolvimento pessoal e intelectual no decorrer dos anos, até chegar à fase adulta.

A criança satisfaz certas necessidades no brinquedo, mas essas necessidades vão evoluindo no decorrer do desenvolvimento. Assim, como as necessidades das crianças vão mudando, é fundamental conhecê-las para compreender a singularidade do brinquedo como uma forma de atividade. (ROLIM, et al, p. 178, 2008).

As crianças através dos brinquedos, expressam suas emoções, seus medos, despertam a imaginação com relação ao mundo em que estão inseridas e as ações dos adultos que as rodeiam. Contudo, no brincar, são as regras da brincadeira que se inserem ao mundo que as crianças criam através do imaginário.

A brincadeira desperta na criança o sentimento de alegria, como também de tristeza, frustração, quando não se alcança certo objetivo imposto pelas regras do jogo, sendo a brincadeira um exercício de emoções que colabora na formação da personalidade da criança.

Apesar dos benefícios que os jogos, brincadeiras e outras atividades lúdicas proporcionam às crianças, não são todos os professores que adquirem o hábito de trabalhar com a ludicidade em sala de atividades. Na maioria das vezes, os professores relatam que não possuem tempo para ensinar de forma dinamizada ou que a escola, não possui tais recursos pedagógicos que possam ser trabalhados determinado conteúdo de uma maneira mais prazerosa. Porém, existem recursos pedagógicos que podem ser feitos com materiais recicláveis, sem que haja a necessidade de um custo financeiro. Vale ressaltar que essa ideia varia de acordo com o pensamento de cada educador e a forma de como ele prepara a aula.

A ludicidade é uma forma de aprendizagem que existe a muitos anos e estimula o ser humano desde criança a aprender a comunicação, socialização e interação através do comportamento do brincar. Com isso, pode-se ver que o lúdico é considerado um elemento de extrema relevância na intervenção do procedimento de ensino no âmbito escolar e, consequentemente da aprendizagem.

Apesar de existirem educadores que não compreendem que a ludicidade contribui na construção do conhecimento da criança, ainda existe profissionais que valorizam o lúdico, são comprometidos com o seu trabalho, preocupados com desenvolvimento dos seus alunos e certificam-se da importância da ludicidade para o desempenho da criança em todos os aspectos.

Para a compreensão do mundo da ludicidade, se faz necessários que toda a equipe pedagógica se conscientize e compreenda que o brinquedo, os jogos e as

brincadeiras são os elementos fundamentais para a construção do saber e são ferramentas essenciais a serem levadas para o cotidiano do aluno na escola.

Com o passar dos anos, as inovações tecnológicas foram tomando espaço no mundo e as crianças vem se desprendendo das brincadeiras e jogos lúdicos, para ficarem conectadas em aparelhos eletrônicos como celulares, videogames, computadores e os jogos que antes eram considerados algo real, passam a ser substituídos por algo virtual.

Tendo em vista os fatos mencionados, vê-se que uso da tecnologia está tomando conta da atualidade e de certa forma negativamente pois, vem atrapalhando a relação entre pais e filhos na convivência diária. O ato do brincar que serve para unir pais e filhos, está sendo desvalorizado em meio a sociedade atual.

2.2 A EDUCAÇÃO INFANTIL E A APRENDIZAGEM

O processo de aprendizagem é uma das etapas mais importantes na vida humana. Esse processo se inicia ainda nos primeiros anos de vida do sujeito e, devido a isso, é de grande importância na educação infantil o percurso da aprendizagem para a vida adulta, das crianças.

No decorrer do crescimento e desenvolvimento da criança, pode ser observado que ela passa por diversas fases, conforme Piaget (1999) cita, e será relatado mais a frente, em que cada uma delas está de acordo com a idade da criança e são de grande relevância para a percepção, a psicomotricidade, pensamento lógico, aspecto cognitivo, entre outros.

A instituição de ensino é o local fundamental para proporcionar esses conhecimentos nas crianças, a partir dos primeiros anos de vida na educação infantil. Com base nos conteúdos propostos, elas vão se capacitando aos poucos, facilitando as suas próprias competências para toda vida.

A psicomotricidade apresenta-se como uma área de suma importância no ensino e vem ganhando mais espaço no desenvolvimento do indivíduo, por ser uma ciência que além de se preocupar com o aspecto motor, foca também na parte cognitiva e sócio afetiva. (MADEIRAS, SILVA, p. 207, 2017).

O processo de aprendizagem e as habilidades desenvolvidas por meio da adaptação, tem a ver com o desenvolvimento afetivo e social, que se desenvolve desde bebês e na infância, quando começa o processo de desenvolvimento e

comunicação com as pessoas que fazem parte do contexto social que estão inseridos. Segundo Brites (2019), a cognição é a habilidade de processar informações, e a função dessa habilidade é a de perceber, interagir, compreender e responder os estímulos, como os sonoros, os luminosos, os táteis, enfim, todos os que provêm do ambiente.

Referente aos aspectos cognitivos, as características cognitivas adquiridas na infância são fundamentais, pois capacitam a criança a passar por dificuldades em diferentes condições, uma vez que o cognitivo é aonde o ser humano arquiva e processa todas as informações do mundo. Esse aspecto é o que leva o indivíduo a compreender, responder os impulsos desde o nascimento, fazendo com que ele se capacite a pensar ao realizar uma tarefa escolar ou na vida social.

Durante a Educação Infantil, as crianças começam a desenvolver a coordenação motora fina, a partir das atividades desenvolvidas em sala de atividades. Algumas ações como abrir e fechar as mãos e fazer bolinhas com massa de modelar são de extrema importância nos primeiros anos de vida, pois as capacitam a movimentarem os músculos das mãos, que será fundamental para aprenderem a escrever. Já a coordenação motora ampla, ela exercita os músculos maiores através das atividades executadas na educação infantil, como aulas de dança ou atividades físicas com esportes.

A linguagem se desenvolve desde o nascimento, quando a criança tenta efetuar uma comunicação através do choro e de sons emitidos sem significado ainda. Com o passar do tempo, ainda na infância, a criança vai aprendendo a falar devido ao contato com os adultos, devido a ouvirem constantemente a emitirem de palavras, por mais que ainda não saibam o significado ainda, elas aprendem a pronunciar.

Logo, vê-se que a educação infantil é de grande relevância para o comportamento da criança para o uso de forma correta da linguagem, sendo esse um procedimento de aprendizagem que aumenta e diminui à medida que os erros e acertos acontecem.

2.2.1 A cultura e a Aprendizagem na Educação Infantil

De acordo com Geraldo e Carneiro (2005), existe algo de grande relevância para o desenvolvimento do processo de aprendizagem, que é o intervalo entre o

nascimento e a adolescência, considerado a fase primordial do desenvolvimento do indivíduo, pois é a fase em que a criança aprimora o seu crescimento como sujeito.

A formação histórico-cultural pressupõe afeto, valores, desenvolvimento motor, cognitivo, psicomotor da criança. Essas dimensões, entretanto, jamais, devem ser separadas, ou desintegradas na construção do saber científico. São na verdade, as bases do conhecimento de toda a humanidade. (GERALDO; CARNEIRO, 2005, p. 4).

Com base nos autores, vê-se que a criança já possui uma bagagem de informações culturais trazidas de casa, quando chegam na escola. O conhecimento trazido de casa motiva a vontade da descoberta de conhecer mais e aumentar a sabedoria. Devido a isso, nota-se a relevância da cultura para o cotidiano escolar. “[...] os valores trazidos do universo familiar podem ser vistos como ponto de partida para novas aprendizagens”. (GERALDO, CARNEIRO. 2005, p. 4).

Diante disso, vê-se que os conhecimentos prévios das crianças na instituição, são o reflexo do que elas vivenciam em casa e o seu desenvolvimento no campo escolar, tem uma relação com o modo de vida que elas levam fora da instituição de aprendizagem. Com base, pode-se afirmar que existe conhecimentos diferentes, em que cada sujeito tem uma maneira e um tempo para aprender.

2.3 O BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

A infância é estigmatizada pelo ato do brincar, sendo essa ação uma parte dos costumes culturais característicos de determinadas regiões. O brincar proporciona à criança a vivência do lúdico e a descoberta das suas próprias qualidades, tendo como referência a sua origem, a partir do aprendizado da realidade, que proporciona a sua capacidade de desenvolvimento individual.

A cultura surge da persistência de um ambiente destacado por sua capacidade de independência e criatividade, que poderia surgir sem empecilhos, que retrata o ato de brincar como algo que separa o sujeito das importâncias e responsabilidades do mundo adulto.

A brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. Em situações dela bem pequena, bastante estimulada, é possível observar que rompe com a relação de subordinação ao objeto, atribuindo-lhe um novo significado, o que expressa seu caráter ativo, no curso de seu próprio desenvolvimento. (BRANCO, *et al.* 2006, p. 172).

O desenvolvimento das crianças precisa acontecer de forma equilibrada, sendo levado em consideração as particularidades de cada uma de forma individual. As atividades lúdicas são consideradas um apoio para ajudar as crianças a superar as dificuldades de aprendizagem e, além de contribuir na melhoria do rendimento escolar, proporciona o ganho de conhecimento e ajuda nos fatores psicológicos ligados às emoções.

Atualmente, percebe-se a necessidade de atividades lúdicas para o desenvolvimento e aprendizagens das crianças, presente no cotidiano escolar, contribuindo para as percepções psicológicas e pedagógicas.

A ludicidade possibilita o estudo da criança com o mundo externo, em que isso, contribui na formação da personalidade de cada uma, pois é através da prática relacionada a jogos e atividades, que as crianças aprendem a selecionar ideias, estabelecer relações interpessoais e assim, vão se desenvolvendo e aprendendo a se relacionar de forma sociável, com os indivíduos com quem dividem o mesmo espaço.

A infância é o momento mais importante no que se diz respeito ao desenvolvimento, e ele acontece através das brincadeiras sejam elas simbólicas, de regras ou de exercícios, elas promovem interação e respeito, que não só será usado no momento da brincadeira, mas para toda a sua vida, desenvolvendo a interação, cooperação, autoestima, afetividade pelo professor e os colegas.

Segundo Silva (2015), as crianças quando participam de atividades lúdicas, desenvolvem novas habilidades, adquirem novos conhecimentos de uma forma natural e prazerosa, sem a necessidade de estarem apenas sentadas, aprendendo de forma robotizada, através de atividades prontas nos cadernos e livros, até porque na educação Infantil, não deve ser essa a concepção que os professores devem ter, a respeito de educar e promover conhecimentos, mas sim, trabalhando de forma agradável e lúdica, fazendo a criança se movimentar, brincar, se divertir, pois é o lúdico que promove descobertas e o desenvolvimento integral das crianças.

De acordo com Vygotsky (1998), a criança com o passar do tempo, começa a compreender a relação do brincar e o seu significado, deixando de ser dependente do ambiente em que está inserido. A brincadeira está relacionada com a construção do desenvolvimento através do brincar, que consiste naquilo que, futuramente, servirá para a criança aprender conteúdos mais preparados para a sua idade.

(...) a criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação àquilo que vê. Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que vê. (VYGOTSKY, 1998, p. 127).

Com isso, vê-se que o brincar geralmente resulta a ideia de diversão, mas contribui na formação da criança como indivíduo, sendo a brincadeira de extrema importância para a vida inteira. É na infância que o brincar se torna algo indispensável para o desenvolvimento da criança, pois é através das brincadeiras e interação com as demais crianças, que se constrói uma aprendizagem lúdica, sendo a brincadeira, um requisito essencial para o desenvolvimento mental.

A aprendizagem através da ludicidade, capacita a criança a no processo de concentração, contribui no desenvolvimento da autoestima e interação com os adultos e as demais crianças, pois é no convívio que elas trocam experiências e conhecimentos de forma espontânea e prazerosa. Por mais que as brincadeiras sejam fatores essenciais na aprendizagem, os benefícios delas extraídos precisam ser aprofundados em sala de aula, no âmbito escolar.

O professor através da observação do brincar, consegue ter uma melhor compreensão com relação as dificuldades e necessidades das crianças de forma particular, possibilitando assim, um planejamento pedagógico adequado a atender as necessidades de cada um.

Vygotsky (1998) expandiu estudos de extrema importância com relação a capacidade de domínio da atividade infantil, que possui relação concreta com o desenvolvimento da criança, chamado de brinquedo.

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia a ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo. (VYGOTSKY, 1998, p. 130).

Vê-se que o brinquedo tem um significado de grande relevância no desenvolvimento infantil, pois estimula o imaginário com relação as situações do contexto social e da vida adulta, sendo através do brinquedo que a criança realiza as suas vontades e desenvolve habilidades que serão úteis para os caminhos a serem seguidos posteriormente.

Segundo Vygotsky (1998) compreende-se que o crescimento da criança é preciso levar em consideração as características dela, como também os estímulos que são convincentes para colocá-lo em prática, em que o seu progresso tem relação com a motivação e incentivo que a criança recebe em meio ao ambiente escolar.

Nos primeiros anos de vida, a brincadeira é a atividade predominante e constitui de desenvolvimento ao criar zonas de desenvolvimento proximal. Ao prover uma situação imaginativa por meio da atividade livre a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais. (VYGOTSKY, 1988 apud, PICELLI, 2007, p. 7).

Algumas particularidades da criança são supridas através do brinquedo, porém, essas particularidades vão progredindo com o passar do desenvolvimento. Dá forma em que as particularidades das crianças vão sofrendo modificações no decorrer do desenvolvimento, é importante conhecê-las para entender a originalidade do brinquedo e da brincadeira como um meio de aprendizagem.

Segundo Oliveira (1995) o modo em que a criança pequena se comporta é estabelecido por suas particularidades, a partir de condições reais em que se encontram. Uma criança pequena age no impulso e sempre realiza alguma ação de forma imediata, ela não planeja as atitudes ou a realização de certas atividades.

Aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo). Em Vygotsky, justamente por sua ênfase nos processos sócio históricos, a ideia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. (...) o conceito em Vygotsky tem um significado mais abrangente, sempre envolvendo interação social. (OLIVEIRA, 1995, p. 57).

O autor compreende Vygotsky afirmando que a aprendizagem trata-se de uma perspectiva indispensável para o desenvolvimento das obrigações psicológicas da criança impostas pela sociedade, cultura que ela está inserida, se qualificam nomeadamente seres humanos.

O período entre o impulso do querer e se satisfazer é pequeno. Contudo, as crianças um pouco maiores, mas que ainda estão na educação infantil já conseguem demonstrar a vontade de querer algo de imediato, impossível no momento, através das suas ações.

Vygotsky (1998) destaca que o brinquedo nasce do desejo da criança pela falta do que não pode ser realizado de forma imediata, que se constrói a partir do

momento que a criança tem a necessidade de realizar ações, que não podem ser executadas de forma imediata.

Nesse caso, a construção acontece quando a criança começa a realizar atividades que não possuem um retorno positivo de forma imediata, que acarreta fluir os pensamentos, fazendo com que a imaginação delas fique férteis e com isso, elas acreditam que os desejos podem ser realizados quando quiserem, através do brincar, sendo o brinquedo um ponto de ligação da criança.

2.3.1 Desenvolvimento Infantil

Para Vygotsky (1998) a aprendizagem da criança começa bem cedo, antes mesmo de ser matriculado em uma escola. Nela, os conhecimentos adquiridos são apenas um complemento ao seu desenvolvimento e aprendizagem, pois a mesma é construída de forma contínua, diariamente.

Existem dois tipos de desenvolvimento, o real e o potencial. O real, refere-se às conquistas que são firmadas na criança, sendo elas a capacidade que a criança possui de realizar atividades sem apoio de um adulto. Já o potencial, se refere ao que a criança realiza, mas com a ajuda de um adulto.

O que afasta esses dois níveis de desenvolvimento é chamada de zona de desenvolvimento potencial ou proximal, que refere-se ao tempo que a criança precisa usar um suporte para se sustentar, até que consiga colocar em prática determinadas ações sem precisar de um auxílio de um adulto.

A zona de desenvolvimento proximal é de grande relevância para o estudo do desenvolvimento do plano educacional infantil, pois é a partir dele que é possível analisar de forma individual o desenvolvimento de cada criança. A partir disso, o professor produz planos pedagógicos que sirvam como incentivo para a evolução da criança no campo educacional da aprendizagem.

Com base nisso, vê-se que o professor auxilia a criança a tornar real tudo aquilo que para ela faz parte apenas da imaginação e a partir disso, esse auxílio ajuda o desenvolvimento potencial se transformar em desenvolvimento real.

Compreende-se que o desenvolvimento e a aprendizagem possuem uma relação desde o nascimento da criança, até o momento em que ela se relaciona no meio social, que contribui no desenvolvimento e aprendizagem das crianças, bem antes

delas chegarem as escolas ou séries mais avançadas, pois obtêm inúmeras informações adquiridas ao longo dos dias.

2.3.2 Fases de Desenvolvimento Humano Segundo Piaget

Piaget (1999) marcou os estágios de desenvolvimento em quatro fases. Para ele essa descoberta foi feita de modo empírico, não teve nada de suposições. Os quatro estágios foram classificados por sensório-motor, pré-operatório, operatório formal e operatório concreto, sendo esses estágios separados em níveis, para que fosse possível um estudo de forma detalhada a respeito de cada um.

✓ Sensório-motor (0 – 2 anos)

Esse é o período que se concretiza antes da linguagem. A idade da criança nesse estágio vai do nascimento a um ano e meio, dois anos de idade. Nesse estágio, a criança não consegue demonstrar ter consciência por seus atos, porém, houve uma comprovação de que a absorção do conhecimento se inicia antes da linguagem, pois a criança constrói um universo particular próprio.

Com base nessa descoberta, Piaget (1999) provou que quando a criança entra no mundo da linguagem oral, ela só é capaz de compreender o mundo que está inserida, devido a construção de conhecimento que ela adquiriu antes mesmo de aprender a verbalizar, pois se a criança iniciasse o processo da linguagem sem construir um universo interno, ela não saberia oralizar. Essa é uma fase do desenvolvimento em que a criança não fala, mas são as suas ações que impulsionam o desenvolvimento mental, sendo esse estágio caracterizado principalmente pela capacidade da criança em adquirir conhecimento.

Em recém-nascido, as funções mentais se limitam, as atividades dos aparelhos julgados inerentes. Com isso, o mundo como um todo que rodeia a criança é alcançado por intermédio dos movimentos e da percepção. Diante disso pode ser visto que de maneira progressiva, a criança vai adquirindo movimentos e habilidades e quando chega ao final dessa fase, já está adaptado ao espaço que está inserido.

✓ Pré-operatório (2 - 7 anos)

Essa fase se inicia quando a criança completa dois anos de vida, pois é quando a sua mentalidade está sofrendo modificações, diferente do primeiro estágio, onde para ela a ação e o saber faziam parte de uma única realidade. Na mudança para o segundo estágio essas duas realidades se dividem, pois se inicia o processo em que a criança começa a compreender as coisas através de representação simbólica ou por meio de imitação, que a criança continua nele por meio de cinco anos. A representação significa a aptidão que a criança constrói através da capacidade em construir os pensamentos.

Segundo Piaget (1999) nessa fase a criança faz uso da representação, porém, envolve o processo de acomodação, assimilação e equilíbrio na organização do mundo, que significa precisamente a competência de preparar o mundo de maneira lógica e estável. Para ele, é nesse segundo estágio que ocorre um desenvolvimento mental mais preciso.

Na tese piagetiana dessa fase, a linguagem é tida como a característica imprescindível, porém, não o bastante ao desenvolvimento de aprendizagem, devido existir um trabalho de reestruturação do comportamento cognitivo que não é propenso pela linguagem, ou seja, o desenvolvimento da linguagem deriva da capacidade cognitiva de pensar da criança.

Contudo, embora o alcance do pensamento apresente transformações importantes, ele caracteriza-se, ainda, pelo egocentrismo, uma vez que a criança não concebe uma realidade da qual não faça parte, devido à ausência de esquemas conceituais e da lógica. (TERRA, 2010, p. 6).

Com base, vê-se que a criança não compreende a realidade em que está inserida, pois ela ainda desenvolveu diagramas mentais, que permite que as situações vivenciadas, façam sentido lógico para ela.

✓ Operatório concreto (7 - 11 ou 12 anos)

Refere-se ao estágio que se inicia-se por volta dos 7 a 8 anos, quando a criança passa por duas fases de evolução e chega a um estado concreto. Para Piaget (1999) a criança nessa fase distingue um momento crucial para a ação de construir conhecimento. Nesse estágio, a criança sofre transformações em suas ações e é exatamente por essas transformações que a criança começa a agir com a inteligência operacional, fazendo com que ela se locomova em todas as direções.

Esse é o estágio em que a inteligência é concreta e a criança já compreende o sentido dos momentos vividos e que ainda vai viver, pois através dos

pensamentos ela tem a capacidade de criar, pois ainda não existe para ela aquilo que é de fato real. Nessa fase, a criança passa por uma modificação nas suas ações, que eram contínuas, para um estágio de ações que se realizam ao mesmo tempo.

Um fator relevante, nessa fase, se refere ao surgimento da capacidade da criança introduzir comportamentos, ou seja, a criança inicia a realização de atividades mentais e não mais apenas através de comportamentos físicos, que é uma característica da fase inicial de 0 a 2 anos de idade. Diante disso, mesmo a criança sendo capaz de pensar de forma lógica, as ações realizadas mentalmente, estão relacionadas a acontecimentos ou objetos que podem ser manipulados ou presumido de forma real.

✓ Operatório formal (11 - 12 anos em diante)

Se inicia aos 11 a 12 anos idade, quando a criança começa a realizar operações formais. Essa nova fase consiste na realização de ações sobre hipóteses e não apenas sobre o objeto. Isso significa que a criança pode estudar a respeito de proposições. A criança já pode construir uma lógica formal, que pode ser utilizada em qualquer sentido.

Os indivíduos a partir desse estágio deixam de pensar de forma oratória e passam a seguir em direção a ideias mais formais e incompreensíveis. Para Piaget (1999) essa fase é a que o conhecimento ultrapassa a realidade, para adentrar no que é provável e se conectar com o que é possível aquilo que for indispensável do conceito.

Nessa fase a criança aumenta as capacidades alcançadas no estágio anterior, pois ela é capaz de pensar sobre eventualidades a partir capacidade de estruturar gráficos conceituais imaginários e a partir disso, realizar cálculos mentais de acordo com caráter formal. De acordo com a tese piagetiana, a criança ao alcançar essa fase de desenvolvimento, ela adquire a forma final de equilíbrio. Isso, resulta que ela é capaz de atingir o modelo intelectual que persevera no período da fase adulta.

Para Piaget (1999) ainda existe um desenvolvimento moral que acontece por fases, com base nos estágios do desenvolvimento humano. Além disso, Piaget (1999), ressalta que o desenvolvimento moral alcança três estágios que se define em anomia, heteronomia e autonomia.

Levando-se em consideração esses aspectos, vê-se que no primeiro estágio são seguidas regras, mas a criança ainda não está impulsionada pelas relações e sim, pelo dever. Essa fase se estabelece em crianças de até 5 anos. No segundo estágio, a criança já possui autoridade e as regras são colocadas como algo que não se pode alterar e se estabelece em crianças de 9, 10 anos. Já o terceiro e último estágio, está relacionado ao desenvolvimento moral, em que existe regras estabelecidas e a criança age de acordo com o aquilo que há uma troca.

2.4 A INFLUÊNCIA DOS JOGOS NA APRENDIZAGEM

O jogo é algo difícil de se definir devido a essa palavra ser interpretada de diversas maneiras pela sociedade, pois os jogos possuem diferentes finalidades que vai de um exercício para explorar a imaginação, como uma contação de história, brincar de mãe e filha com bonecas por exemplo, como também, a construção de bonecos com massa de modelar, barcos de papel que trabalha a coordenação motora da criança, até jogos ligados a política, para adultos, em que cada jogo possui as suas especificidades. “A boneca é um brinquedo para uma criança que brinca de ‘filhinha’, mas para certas tribos indígenas, conforme pesquisas etnográficas, é símbolo de divindade, objeto de adoração”. (KISHIMOTO, 1999, p. 15).

Nesse sentido, pode ser visto que a expansão do significado de alguns jogos, trazendo como exemplo o objeto "boneca", mostrando a dificuldade em encontrar uma definição complexa para o mesmo e além disso, fica mais difícil defini-lo quanto a um objeto ou determinada situação, por ser visto como um jogo ou não, de acordo com a variedade cultural em que as pessoas estão inseridas da sociedade.

Com relação ao jogo e brinquedo, existe uma diferença entre eles. Com base na leitura do livro (KISHIMOTO, 1999, p. 16) pode ser visto que pesquisadores definem o jogo em três maneiras, sendo elas o resultado de um sistema relacionado a língua que atua dentro da sociedade; uma organização de regras a serem estabelecidas; um objeto concreto.

No primeiro caso o jogo varia de acordo com o contexto em que a sociedade está inserida, dependendo dos acontecimentos ou atitudes que dão ênfase a construção do vocabulário de uma determinada região, não tendo nada a ver com as regras impostas pelo mundo, sendo a ideia do jogo algo espontâneo do cotidiano,

em que a sua interpretação e significado, precisa ser respeitado em meio a sociedade, por terem várias diversas formas. “Se o arco e flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca”. (KISHIMOTO, 1999, p. 17).

Nesse caso, antigamente o jogo não tinha um certo valor para utilidade, era algo que fazia parte da vida adulta como objeto de sobrevivência, sendo apenas nos tempos do Romantismo, visto como utilidade na educação de crianças.

Referente a segunda definição, as regras impostas nos jogos são o que distingue a finalidade estrutural e a modalidade de cada um. Trazendo como exemplo o jogo da dama e o xadrez. É o planejamento sucessivo das regras impostas, que possibilitam diferenciar cada jogo, sendo o jogo uma atividade lúdica que está sendo executada sob a aplicação de regras.

A terceira definição está relacionada ao jogo como objeto, que pode ser confeccionado por meio de materiais recicláveis como papelão, plástico e até por madeira e metais, trazendo como exemplo o pião, sendo ele um objeto feito de madeira e barbante, que auxilia na brincadeira de rodar, que é um objeto trazido dos tempos antigos para a atualidade.

As três definições descritas acima possibilitam o entendimento do jogo sendo parte de um contexto que envolve costumes culturais, regras e significados diferentes que os individualizam.

O brinquedo é um mundo imaginário onde a criança pode realizar seus desejos. O ato de brincar é uma importante fonte de promoção de desenvolvimento, sendo muito valorizado na zona proximal, neste caso em especial as brincadeiras de ‘faz de conta’. Sendo estas atividades utilizadas, em geral, na Educação Infantil fase que as crianças aprendem a falar (após os três anos de idade), e são capazes de envolver-se numa situação imaginária. Através do imaginário a criança estabelece regras do cotidiano real. (PISONI, COELHO, 2012. p. 6).

O brinquedo é de extrema importância para o entendimento da ludicidade como aprendizagem. O brinquedo difere do jogo pois se torna um objeto único da criança e não precisa ser seguido estratégias de regras para utilizá-lo. Ele incentiva a representação de imagens relacionadas a realidade, como os objetos que montam uma casinha de boneca semelhante a vida real, ao contrário dos jogos, que de certa forma ordenam a eficiência de certas habilidades determinada por uma organização do próprio jogo, definido por regras.

Pode-se dizer que o brinquedo é a representação da realidade em determinados casos, que permite a criança a viver aspectos da realidade através da

imaginação e ação, pois refere-se a algo que está relacionado a determinada situação ou coisa, que permite a sua representação mesmo diante da sua ausência.

Ele não representa apenas um objeto, mas uma integralidade social pois inclui características específicas como tamanho, formato, que tenha relação com a idade ou gênero da criança designado. Além disso, os brinquedos demonstram um mundo que pode ser criado através da imaginação da criança ou do adulto, que elabora o objeto lúdico para a fabricação e venda no mercado de trabalho.

Os jogos educativos no ensino de Matemática são bastante importantes para estimular o raciocínio lógico e movimento psicomotor das crianças na educação infantil. É através deles, que a criança estimula os seus pensamentos e adquirem a habilidade em resolver problemas numéricos através da concentração e autoconfiança que adquirem.

A Educação Física no ensino infantil é uma forma de incluir o jogo como recurso de aprendizagem. Pode-se citar jogos educativos que estimulam o raciocínio lógico da criança o basquete, futebol, queimada, e jogos de estafetas, que podem ser jogados independentemente da quantidade de recursos e até mesmo apenas com os participantes, ou seja, as crianças.

A grande maioria das escolas na atualidade que atendem a Educação Infantil, não inclui a Educação Física como recurso pedagógico de aprendizagem e desenvolvimento psicomotor em seu planejamento pedagógico. Além disso, ainda existem instituições de ensino que não possuem uma estrutura apropriada para a realização de atividades ao ar livre.

Os jogos voltados a Educação Infantil são de extrema relevância para o desenvolvimento das crianças e os educadores, precisam utilizá-los diariamente, como uma forma de estimular as crianças a pensarem, através do raciocínio lógico desde os anos iniciais. Os jogos que devem ser explorados em sala de aula são aqueles em que a criança é o principal herói do resultado final alcançado, pode-se citar, como exemplo, o quebra-cabeça, que trabalha a coordenação motora e o jogo da memória, que trabalha o pensar de forma individual.

O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (ALVES: BIANCHIN, 2010, p.3).

Tendo em vista o que foi citado, vê-se que os jogos têm uma prioridade maior quando se trata de aprendizagem na Educação Infantil, pois é com base neles que a

criança adquire a capacidade de raciocinar e interpretar o mundo de forma real, com base em suas próprias experiências, habilidades e conquistas. Esse tipo de jogo é mais utilizado na fase do pré-operatório, em que a função das atividades lúdicas é proporcionar a satisfação dos desejos das crianças de uma maneira que elas associem tudo que é imaginário visto na fase do sensório-motor, com aquilo que é real.

É a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (VIGOTSKY, 1998, p. 112).

Dado o exposto, vê-se que a criança tem a capacidade de sair do mundo imaginário da ludicidade, para a realidade da vida, através de aprendizados que foram adquiridos por meio de fatos reais, que serão de grande importância em seu desenvolvimento e crescimento até a fase adulta.

2.4.1 O Jogo e suas Características

De acordo com Kishimoto (1999, p.166), na Educação Infantil, os jogos recebem um reconhecimento por serem um recurso pedagógico com características que contribui para a aprendizagem das crianças, que reconhecem a importância do educador no processo educativo. Na vida adulta é diferente, o jogo é visto como um meio de diversão, para que os indivíduos se distraiam por algum tempo, sendo incluso apenas atualmente em meio ao campo de formação. “O jogo realiza-se através de uma atuação dos participantes que concretizam as regras possibilitando a imersão na ação lúdica, na brincadeira”. (KISHIMOTO, 1999, p.167)

Diante disso, vê-se que o jogo só ganha um significado quando existe mais de uma pessoa envolvida, em que é estabelecido regras a serem seguidas, transformando a experiência lúdica em um momento de aprendizagem de forma divertida.

Segundo Kishimoto (1999, p.167), o ato do brincar deixa de ser visto como atividade para crianças e passa a ser visto como uma atividade que requer responsabilidade, por parte dos membros, apta para fazer parte dos materiais usados pelos professores no processo de aprendizagem em sala de atividades.

Dado o exposto, vê-se que a ludicidade se faz presente no cotidiano de todos os indivíduos, sendo um recurso que auxilia na aprendizagem das crianças nos anos iniciais, no raciocínio lógico dos adultos, que proporciona inúmeras descobertas, através dos estímulos competitivos em grupo, perante a sociedade.

2.5 A ARTE E O LÚDICO COMO RECURSOS PEDAGÓGICOS

O teatro é considerado como um recurso pedagógico na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, pois proporciona a oportunidade de trabalhar jogos teatrais nas instituições de ensino, buscando alcançar como objetivo a compreensão e o sentido das coisas através de demonstrações ou pela forma de ouvir e falar.

O teatro como forma de recurso para o ensino-aprendizado, ainda é algo novo para muitos profissionais da área de educação, porém vem sendo discutido e aceito já em muitos espaços educacionais públicos e privados. É um importante meio de interação, assimilação, desenvolvimento cognitivo, psicomotor e social de maneira satisfatória. Tanto o professor “mediador” como o aluno, pode fazer desse aprendizado um recurso imprescindível na sua formação como sujeito crítico. (ALVES; BIANCHIN, 2010, p. 4).

Ele é visto como um meio em que as escolas, junto a toda equipe pedagógica, pode proporcionar aos alunos uma interação maior com os colegas e professores de uma maneira participativa e criativa, sendo as peças teatrais de grande importância no desenvolvimento do estudante, pois o capacita para a vida.

A arte na escola oportuniza as crianças e adolescentes, a descoberta de novos caminhos pois é possível explorar a região em que estão inseridos, como também todo o país e os continentes. O teatro proporciona a aquisição de conhecimentos diferenciados e possibilita o mesmo ser usado como uma prática pedagógica que contribui para a aprendizagem e processo de formação dos alunos, pois inclui ao todo, desde os bastidores, passando pela plateia, até chegar aos que estão aos palcos.

A partir desse envolvimento com toda a comunidade escolar, a arte é vista como recurso pedagógico que contribui no desenvolvimento escolar, para que os alunos tenham uma maior capacidade em aprender os conteúdos brincando, de uma forma atrativa e motivacional.

Com base nisso, vê-se que o educador tem a possibilidade de usar esses recursos com base nos conteúdos que estão sendo vistos em sala de aula, fazendo comparação entre o que é real e imaginário, com base ao contexto social que o

aluno está inserido, já que o teatro possibilita o uso do imaginário para criação de personagens que podem ser trazidos para a realidade, possibilitando ao aluno usar a criatividade através da ludicidade.

A criança é capaz de aprender sem o lúdico, porém, a aprendizagem ocorre de forma mais rápida e satisfatória a partir do momento que ela ocorre através das diversas maneiras que a ludicidade possibilita. O teatro, ainda é visto como uma novidade como recurso pedagógico, para a aprendizagem e ensino na visão de muitos professores nas instituições de ensino, porém, já está sendo um método de aprendizagem inserido em escolas da rede pública e privada.

O lúdico para o desenvolvimento infantil é visto como uma contribuição na aquisição do conhecimento, a partir do contexto social que a criança está inserida, devido a capacidade que elas têm de atuar, cantar, entre outras habilidades, que resulta em uma comunicação da criança com ela mesma e com o mundo, através do que é real levando ao imaginário, possibilitando assim novas descobertas e conquistas individuais.

A música é vista como um recurso pedagógico, que é utilizada em algumas instituições de aprendizagem na Educação Infantil como ajuda para desenvolver a fala, pois ao ouvir os sons que são transmitidos, a criança adquire a capacidade de reprodução das palavras. De acordo com Corrêa (2012), além disso, o som já se faz presente da vida da criança desde antes do nascimento, ao ouvir os sons que o mundo lá fora emite e a voz da própria mãe, fazendo que ela sinta a presença sonora.

A música deve ser vista como uma ferramenta importante, pois ela desperta vários estímulos em crianças e adultos. Alguns recursos que podem ser utilizados para esse desenvolvimento é a dança e os jogos musicais, que na Educação Infantil trata-se de um recurso bastante utilizado pelos educadores em sala de aula. “A música pode melhorar o desempenho e a concentração, além de ter um impacto positivo na aprendizagem de matemática, leitura e outras habilidades linguísticas das crianças”. (BRESCIA, 2003, p. 60).

Com base nisto, vê-se que a música é um instrumento que não é necessariamente exclusivo para a aprendizagem da Educação Infantil, pois serve como um recurso auxiliador na aprendizagem de matérias específicas, que são de um nível mais avançado. Os efeitos sonoros estão presente em nosso cotidiano constantemente e com isso, os educadores tem a autonomia de explorar os ruídos

sonoros através de melodias educativas em sala de aula, como uma forma de ensinar as crianças brincando, de uma forma animada e prazerosa.

De acordo com Corrêa (2012), a música é de grande relevância para ser utilizada na Educação Infantil, pois manifesta nas crianças o seu lado lúdico, fazendo assim com que ela vá se especializando a sua capacidade de pensar, agir, se expressar.

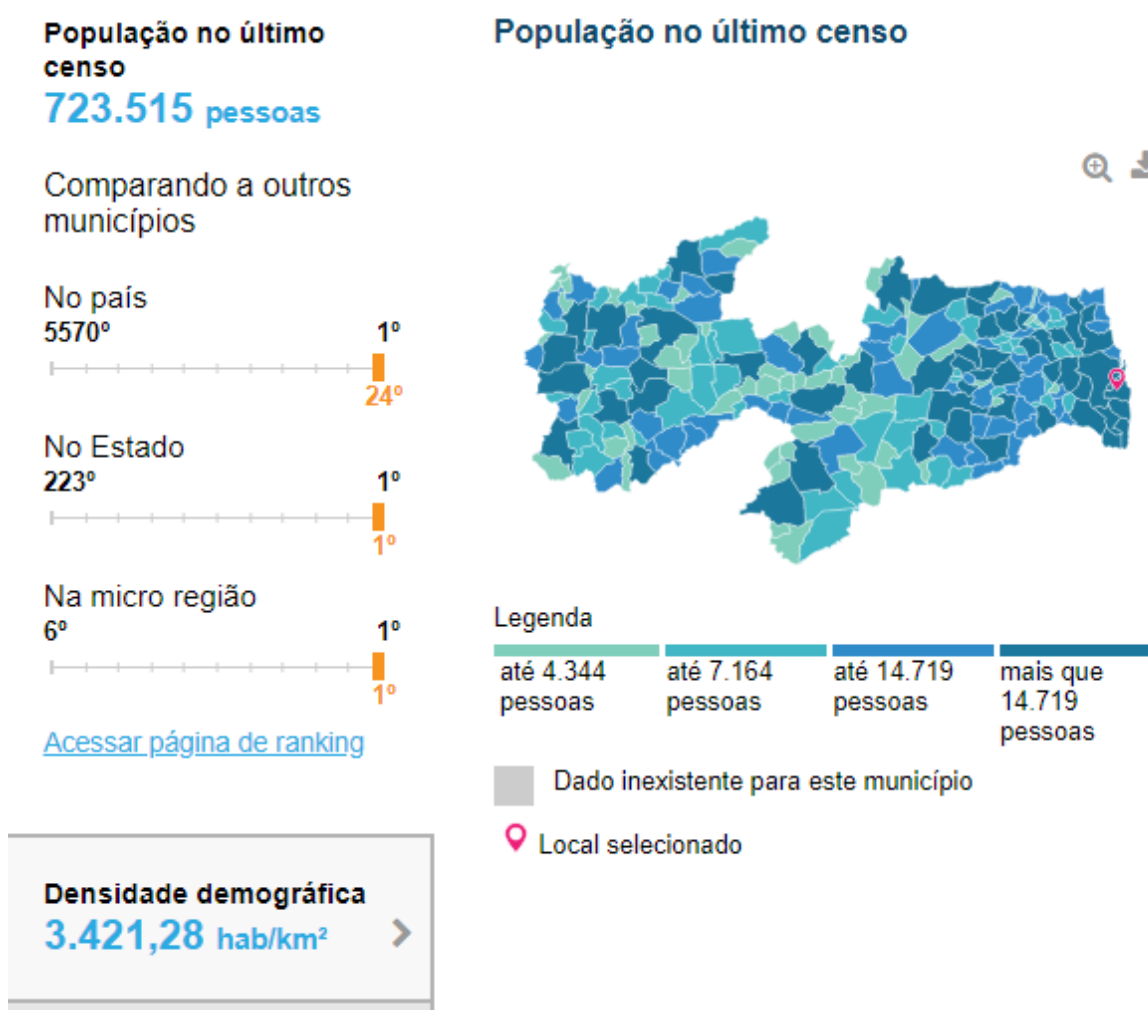
Tendo em vista os aspectos observados, nota-se que a música pode ser considerada um recurso pedagógico que ajuda no desenvolvimento psicomotor, pois é uma forma da criança se movimentar de forma individual ou em grupo, traçando novos objetivos desde a fase inicial da vida.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA ÁREA DE ESTUDO

O Centro de Referência em Educação Infantil (CREI) Municipal Laranjeiras pertence à cidade de João Pessoa, que corresponde a uma extensão territorial de 210,044 km² da capital da Paraíba, e detêm de uma densidade demográfica de 3.421,28 hab/km², possuindo uma população estimada de 809.015 pessoas [2019], segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE, conforme mostra a Figura 1, abaixo.

Figura 1- População no último senso.



Fonte: Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE, 2019

A cidade faz parte da mesorregião da Zona da Mata do Estado da Paraíba e a vegetação de João Pessoa é composta por matas fechadas, mangues, restingas, matas ciliares e arborização urbana, que faz parte do plano de governo da gestão atual, com a produção e plantação de mudas nativas em áreas de todo o município. O litoral de João Pessoa tem 24 quilômetros de praias com águas mornas, coqueiros que dão sombra e areias limpas durante todos os dias do ano.

3.2 CARACTERIZAÇÃO DO CENTRO DE REFERÊNCIA

O centro de referência fica localizado no bairro do José Américo, na comunidade Laranjeiras, é da rede municipal de ensino e foi inaugurada em 4 de Outubro de 2019 (Figura 2). De acordo com as informações do site Paraíba Online, atende a mais de 160 crianças de 2 a 5 anos de idade. O ambiente da instituição é confortável para os funcionários e crianças, sendo esta a 66ª creche no novo padrão de qualidade em João Pessoa.

Figura 2 - CREI Municipal Laranjeiras



Fonte: Paraíba Online

De acordo com informações coletadas no site e no questionário aplicado com o participante da pesquisa, a instituição de aprendizagem possui cinco turmas, um espaço com brinquedos e materiais didáticos para o desenvolvimento de atividades lúdicas dentro da creche, além de fornecer aulas de campo como visitas a estação Cabo Branco, Parque da Lagoa e ao Novo Parque da Bica.

3.3 PROCEDIMENTOS DA PESQUISA

A pesquisa foi classificada como pesquisa de campo precedida de levantamento bibliográfico, já que o objetivo foi coletar dados, explorar o lugar observado e aprofundar teoricamente os resultados, possibilitando uma visão ampla com relação a temática abordada. A pesquisa de campo teve como objetivo analisar a importância da ludicidade no processo de aprendizagem em crianças na Educação Infantil, em que o estudo foi realizado de forma qualitativa, pois se buscava a compreensão da realidade da aprendizagem de forma lúdica com crianças na Educação Infantil. Segundo Minayo (1994):

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado, ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não pode ser reduzido à operacionalização de variáveis. (MINAYO, 1994, p. 21 e 22).

Diante disso, pode-se ver que a abordagem usada tem como objetivo colher informações e opiniões, analisar as circunstâncias da realidade, a compreensão do contexto social e analisar de forma central o comportamento e desenvolvimento da criança em sala de aula, a partir da aprendizagem lúdica.

3.4 FASE DE DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS

As crianças da sala de atividades em que foi realizada a pesquisa no centro de referência Laranjeiras, se encontram no estágio pré-operatório, pois trata-se de uma turma composta por crianças de cinco a seis anos de idade que, em observação, foi percebido que o desenvolvimento mental ocorre de forma positiva com relação às atividades propostas pela professora na sala de atividades.

As atividades lúdicas se destacam nessa fase, pois as crianças têm uma maior facilidade em absorver os conteúdos através do objeto e da representação que ele simboliza. Com isso, elas vão construindo um mundo através da sua imaginação, porém, com situações reais, realizadas por meio de atividades, que contribui para a formação dos próprios pensamentos.

Diante disso, foi visto que a professora ativa na turma, trabalha com atividades que estimulam o raciocínio lógico e a criatividade das crianças, realizando atividades de imitação, formação de palavras com materiais confeccionados em sala, bingos, de uma forma que estimula a linguagem oral. Porém, vale ressaltar que as crianças podem aprender sem usar o raciocínio lógico, sendo essa aprendizagem de uma forma intuitiva, pois elas possuem conceitos primários.

É nessa fase que as crianças começam a se expressar através dos desenhos, gestos tudo aquilo que se é possível imaginar de uma forma mais elaborada. Nesse estágio elas compreendem que toda ação leva a uma reação, mas não são capazes de distinguir quando algo acontece por acidente, pois elas acreditam que aquilo que aconteceu, tinha que acontecer daquela forma. Trazendo como exemplo, quando um pote de tinta guache é derramado em cima da mesa em meio a uma atividade de pintura.

Dado o exposto, foi visto que as crianças têm a noção do que representa cada objeto, só em observar representação dos mesmos em forma de fichas, cartazes e objetos. Elas possuem a capacidade de formar seus próprios pensamentos em relação ao todo através da assimilação das coisas de sua vivência. Diversos modelos de jogos são entregues de forma individual para as crianças, sendo considerado os jogos de grande importância em sala de aula, pois as crianças não estão preocupadas em interagir com os demais colegas e sim, em realizar descobertas do mundo.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O primeiro contato com o centro de referência foi através da observação da turma e, através da aplicação de questionário, foram obtidos resultados satisfatórios que contribuíram de forma significativa para a construção inicial do conhecimento lúdico na Educação Infantil, como uma ação natural de aprendizagem em sala de atividades.

No contexto, foi aplicado um questionário com apenas uma professora. O questionário foi elaborado com dois momentos, sendo o primeiro relativo ao perfil acadêmico e profissional, e o segundo voltado para a temática. A faixa etária da professora é de cerca de 30 anos, momento da vida ainda cheio de energia para lidar com crianças pequenas que exigem aulas motivadoras, interessantes, barulhentas, que são elementos imprescindíveis para prender a atenção e envolvê-las efetivamente para o alcance do objetivo, que é a aprendizagem do que foi proposto para a aula.

Sua formação acadêmica é a Licenciatura em Pedagogia e Especialização em Supervisão. Com relação à primeira informação, a ludicidade vem tomando um grande espaço na área da educação, principalmente no campo da Educação Infantil. Diferente de antigamente em que alguns professores, como a professora participante da pesquisa, em algumas universidades não tiveram acesso a prática na formação docente, apesar da sua formação ter sido no ano de 2016. A aprendizagem através do lúdico hoje, vem sendo abordado de forma positiva no Curso de Pedagogia, pois possibilita que os alunos aprendam a ministrar as aulas de uma forma dinâmica, atrativa e motivadora, que consequentemente irá contribuir de forma positiva ao transmitirem conhecimento as suas crianças.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (2016) com a Constituição Federal de 1988, o atendimento em centro de referências e pré-escola, para crianças até os seis anos de idade era uma responsabilidade do estado. Logo mais, com o decreto da LDB no ano de 1996, a educação infantil passa a ser vista como parte complementar da educação básica, chegando ao mesmo nível de importância do ensino fundamental e médio, sendo apenas em 2006 com as alterações ocorridas na LDB, que a educação infantil atende apenas a crianças de 0 a 5 anos. Dado o exposto, vê-se que no ano de formação da professora entrevistada, o lúdico já estava inserido no currículo e a instituição de ensino em que a mesma concluiu a

sua graduação, deixa a desejar por não utilizar a prática em sala durante a sua formação acadêmica.

A disciplina de Matemática, por exemplo, sendo a grande vilã para crianças e adultos, é ministrada na Universidade Federal da Paraíba no Curso de Pedagogia de uma maneira prazerosa, pois é trabalhado frações, as formas geométricas em geometria entre outros assuntos de forma lúdica, com base em objetos que representam cada uma, em que ocorre uma interação dos alunos, pois podem participar das atividades propostas em sala em conjunto a partir disso, se desprendendo do tradicional “copiar e resolver”, problemas matemáticos do quadro.

Com relação ao Português, existe propostas para elaboração de trabalhos acadêmicos mais dinâmicos, em que os alunos montam uma “aula”, confeccionam jogo da memória, para ajudar as crianças pequenas aprenderem a ler e a escrever, fazem atividades através de bingo para ajudar no processo de alfabetização e os alunos da sala aplicam os conteúdos na prática com os demais colegas. Isso, oportuniza a prática em sala de atividades, para aqueles que não tiveram experiência de realizar estágios renumerados antes da formação.

As disciplinas de estágio obrigatório são bastante importantes, pois oportuniza aos estudantes do Curso de Pedagogia a experiência de estar em uma sala de atividades com crianças de todas as faixas etárias, como no campo da educação especial e com adultos, na área da educação de jovens e adultos. Além disso, os alunos têm a oportunidade de ministrar aulas dinâmicas nas instituições de ensino, supervisionados pelos professores, que os auxiliam de forma positiva quando necessário.

Por fim, o estágio na área da Educação Infantil se destaca mais quando se fala da ludicidade, pois a prática ela não ocorre apenas no campo de estágio, mas sim, dentro da sala de atividades nas universidades, antes de iniciar os estágios. A professora disponibiliza textos teóricos explicando toda a origem e benefícios que o lúdico proporciona a criança, além de levar materiais e explicar a finalidade de cada um e como usá-los na prática nas aulas, após a formação docente.

Com relação à capacitação em Supervisão Escolar, um supervisor é aquele que está à frente da organização de uma escola. Porém, ele juntamente com toda a equipe pedagógica busca pelo desenvolvimento profissional de forma coletiva. Com isso, a supervisão ganha um espaço maior por abranger assuntos relacionados a coordenação, autonomia individual dos professores e ações de aprendizagem e

ensino a serem realizadas em meio ao âmbito escolar. A supervisão pode ser vista como uma capacidade de compreender, determinar um caminho a ser seguido, sendo visto como um canal de liderança.

Importará destacar que a supervisão pode incidir sobre objetos distintos, sendo os mais comuns as pessoas, os processos e as organizações e orienta-se seguindo matrizes enquadradas em modelos diferentes. Abarca domínios como a administração, a educação, a saúde e “serviços”, e as operações que realiza por excelência são: observação, orientação e avaliação, podendo apresentar-se em três estruturas diferentes: a supervisão vertical, a supervisão horizontal e a auto supervisão. (GASPAR *et al*, 2012, p. 30).

Dado o exposto, compreende-se que a supervisão é vista como um meio em que um líder administra as ações de uma determinada instituição ou grupos de pessoas, como forma de organizar e desenvolver resultados positivos em determinadas áreas de forma direta, indireta ou superior.

A princípio, a supervisão no âmbito pedagógico era vista apenas pela formação básica dos educadores. Com o passar dos anos, houve uma mudança na visão escolar com relação ao papel do educador, ressaltando que a profissão não foi menosprezada, porém, foi possível notar que se expande o conceito de supervisão em meio as instituições de ensino.

Em seguida, o questionário passa a abordar questões sobre a temática do trabalho. A primeira pergunta foi referente ao ponto de vista da professora com relação se a ludicidade pode influenciar ou não na aprendizagem das crianças. A professora, respondeu que sim, em seu ponto de vista a ludicidade influencia na aprendizagem de forma positiva.

Segundo Corrêa (2012) quando as crianças interagem umas com as outras, elas desenvolvem a capacidade de realizar atividades de forma individual ou em grupo, pois é brincando que a criança desenvolve suas condições físicas e mental. O ato do brincar é visto como um meio em que ajuda a prevenir um desequilíbrio emocional ou psíquico, além de auxiliar na rotina diária das crianças com os adultos.

O professor poderá disponibilizar tempo e espaços para desenvolver jogos e brincadeiras dentro e fora da sala de aula. Atuando como mediador, poderá explorar esse momento de forma consciente, direcionando todas as atividades de maneira a estimular a aprendizagem, valorizando não só o resultado da atividade lúdica, mas a própria brincadeira, o simples ato de brincar, a experiência vivida e as descobertas realizadas durante todo o processo. (CORRÊA, 2012, p. 2).

Diante do exposto, a ludicidade é vista como um recurso natural que influencia na aprendizagem, pois pode ser trabalhada em sala de atividades através de ações dinâmicas e fora da sala e do ambiente escolar de forma livre através de brincadeiras, aonde a criança pode expressar suas ideias e assim, realizar várias descobertas relacionadas ao mundo em que vive. Segundo Corrêa (2012) nota-se que a ludicidade desempenha uma influência significativa para o desempenho da aprendizagem em crianças da educação infantil, pois para elas o brincar é algo visto como uma necessidade indispensável, que estimula todas as emoções através do prazer.

A segunda pergunta foi sobre com qual frequência, ela trabalha os jogos com as crianças. A professora respondeu que trabalha os jogos em sala de aula dia sim, dia não, que equivale a três vezes semanal, dando início as atividades com os jogos na Segunda. Segundo Corrêa (2012) os jogos na Educação Infantil, são vistos como exercícios que distrai as crianças, porém, é considerado um importante suporte de auxílio no desenvolvimento e aprendizagem na fase inicial na fase inicial da vida. “O jogo não pode ser visto, apenas, como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral”. (KISHIMOTO, 1999, p. 95).

Portanto, os professores quando trabalham os jogos educativos em sala de atividades estão contribuindo de uma forma favorecedora ao desempenho de diversos fatores das crianças, pois trata-se de um recurso em que permite a criança a seguir regras e socializar com os colegas da turma, que são elementos de extrema relevância para a vida adulta.

A criança quando participa de uma atividade através de jogos, começa a desenvolver à prática de compreensão da sociedade em que está inserida, através do ato de assimilação. Os jogos para serem aprimorados na Educação Infantil, necessitam de um cuidado dos profissionais em elaborá-los e que eles estejam empenhados a criar novas estratégias que capturem a atenção das crianças, trazendo o foco para o objeto de aprendizagem e para a sua finalidade.

A criança que sempre participou de jogos e brincadeiras grupais saberá trabalhar em grupo; por ter aprendido a aceitar as regras do jogo, saberá também respeitar as normas grupais e sociais. É brincando bastante que a criança vai aprendendo a ser um adulto consciente, capaz de participar e engajar-se na vida de sua comunidade. (VIGOTSKY, 1998, p.82-83).

Em virtude do que foi dito, compreende-se que na Educação Infantil o pedagogo é de suma importância para a construção do caráter da criança, para que ela cresça sem manifestar o instinto competitivo, aprendendo a trabalhar de forma colaborativa e respeitosa, com as demais crianças e adultos do seu convívio dentro e fora do âmbito escolar.

A terceira pergunta foi sobre em que momento, ela utiliza o jogo ou a brincadeira com as crianças da turma. A professora respondeu que faz uso de jogos ou brincadeiras com as crianças, sempre no início do dia. Segundo Kishimoto (1999) é necessário praticar jogos metafóricos e códigos não-verbais, para que a linguagem verbal, inserida na sociedade ou de diferentes culturas e percepções, tenham a capacidade de mudar-se em um autêntico utensílio de reflexão.

Uma das tarefas centrais do desenvolvimento nos primeiros anos de vida é a construção dos sistemas de representação, tendo papel chave neste processo a capacidade de “jogar com a realidade”. É nesse sentido que podemos dizer que o jogo simbólico constitui a gênese da metáfora, possibilitando a própria construção do pensamento e a aquisição do conhecimento. (KISHIMOTO, 1999. p. 46-47).

Com base nesse pensamento, vê-se que os jogos e as brincadeiras na Educação Infantil, são de extrema importância, pois é quando as crianças começam a realizar descobertas, devido ser considerado uma ação natural de apoio para o desenvolvimento cognitivo, pois é nos primeiros anos de vida que a criança consegue assimilar o que é imaginário e está sendo executado em meio a brincadeiras ou jogos, com aquilo que é real e faz parte da sociedade em que ela está inserida.

Dado o exposto, pode-se ver que o conhecimento ele não está limitado a aquilo que se fala, se ouve, se executa em meio a um determinado grupo de pessoas que vive em comunidade, na instituição de ensino ou em meio a toda sociedade, ele está em tudo aquilo que se idealiza através dos pensamentos e que se busca demonstrar o que foi aprendido através de vários recursos pedagógicos.

A quarta pergunta foi em relação a quais os materiais a escola disponibiliza para lhe dar apoio no momento dos jogos. De acordo com a resposta da professora, com relação aos materiais que a escola disponibiliza como apoio para trabalhar jogos em sala de atividades tem-se: quebra-cabeça, bingo do alfabeto, uso das formas geométricas e jogo do dado de almofada. Diante disso, pode-se ver que os

jogos são necessários como uma forma de exercitar o imaginário e a socialização das crianças.

Para Kishimoto (1999) os estudos confirmam que o jogo é de grande relevância para o ensino da matemática em sala de aula, pois possibilita aos próprios professores enxergarem os erros que as vezes passam despercebidos, fazendo com que as crianças sejam dominadas por normas estabelecidas sem uma análise do conteúdo em questão.

Desde modo, vê-se que a professora trabalha de forma lúdica noções dos números, formação dos pensamentos, fazendo com que as crianças adquiram conhecimento de uma forma prazerosa, com resultados positivos para a formação e desenvolvimento em sala de aula.

A quinta pergunta foi referente aos materiais de apoio que a escola disponibiliza no momento da brincadeira. A professora citou que o centro de referência disponibiliza um espaço para trabalhar com a música e um parquinho.

A estrutura dos centros de referência para a realização de atividades educacionais na área externa não depende apenas da equipe pedagógica, mas sim, de um olhar mais minucioso por parte do governo. Vê-se que governo é o principal apoio para construção de salas estruturadas com recursos necessários para se trabalhar a música ou qualquer outra atividade educativa, como também, o responsável para criar um ambiente espaçoso para a realização de atividades em grupos.

Um espaço escolar sem estrutura, sem organização e que não acolhe o aluno não possibilitará desenvolvimento e aprendizagem de qualidade para as crianças. A busca pela constituição de um ambiente que proporcione boas experiências para a criança é imprescindível, pois este exerce papel fundamental no desenvolvimento das crianças. Deste modo é preciso pensar sobre o ambiente educativo na Educação Infantil. (MATOS, 2015, p.2).

Com base nisso, vê-se que a organização das instituições de ensino em especial para a Educação Infantil é indispensável, pois o ambiente acolhedor e rico em recursos pedagógicos que atraem a atenção das crianças é algo que contribui de forma significativa para o desenvolvimento da aprendizagem nos anos iniciais.

Por todos esses aspectos, de acordo com Matos (2015) o estudo a respeito do assunto com relação a área externa das instituições é bastante importante ser levado adiante, pois é possível analisar melhor o pensamento dos professores perante a variadas situações que envolvem as crianças em meio ao espaço que

estão inseridas. A falta de espaço nas instituições para que seja trabalhado de forma lúdica é um ponto negativo, quando se trata da aprendizagem das crianças. Com base, se faz necessário que toda equipe pedagógica esteja empenhada a buscar formas de ensinar brincando dentro da sala de atividades, enquanto buscam um caminho que ocorra melhoria por parte do governo com relação a estrutura das instituições, principalmente na educação infantil.

Organizar o espaço escolar é um aspecto importante de toda proposta pedagógica, pois é nesse espaço que a criança irá construir o seu conhecimento. Assim sendo, o educador assume papel de extrema importância na mediação da organização do espaço e em ajudar os alunos no desenvolvimento de suas atividades. (MATOS, 2015, p.6).

Em vista dos argumentos apresentados, o espaço escolar como um todo é o local mais propício para as crianças desenvolverem o estado físico, emocional, social e mental de modo individual ou em conjunto, tendo como base as atividades organizadas pelos professores e toda a equipe pedagógica, aproveitando todo o ambiente escolar. Portanto, para alcançar resultados satisfatórios, o planejamento em conjunto é indispensável.

A sexta pergunta foi referente à quando a professora quer realizar alguma atividade e não tem recursos na instituição, o que ela faz. A mesma fabrica os próprios materiais através de materiais recicláveis, o que incentiva as crianças a preservação ao meio ambiente.

São as atividades lúdicas que propiciam a experiência completa do momento, associando o ato, o pensamento e o sentimento. A atividade lúdica pode ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que vise proporcionar interação. (MALUF, 2013, p.21).

Logo, vê-se que jogos ganham um destaque na Educação Infantil pois transforma um momento de lazer em um campo de desenvolvimento e aprendizagem. Além disso, possibilita aos professores a autonomia em trabalhar vários conteúdos de uma forma atraente, proporcionando a interação entre as crianças, que ocasiona o desenvolvimento mental. Além disso, a professora trabalha o convívio social quando as inclui em atividades de colagem, pinturas, ao fabricar materiais em sala de aula.

A sétima pergunta foi sobre se na rede municipal de ensino tem algum projeto que estimule o professor a trabalhar ludicamente com crianças pequenas. A professora respondeu que na rede municipal de ensino de João Pessoa oferece sim, projeto para estimular os professores a trabalharem a ludicidade em sala de

atividades. Porém, não descreveu quais e com base em pesquisas na internet no site da cidade de João Pessoa, não foi possível localizar projeto voltado para a ludicidade no centro de referência Laranjeiras.

Em análise ao site das leis municipais de ensino da rede municipal de João Pessoa decretado em 04 de Julho de 2019, vê-se que o prefeito da cidade junto ao poder legislativo aprovou a seguinte lei:

Art. 1º Cada escola da Rede Municipal de Ensino de João Pessoa será administrada por um Diretor Administrativo e um Diretor Pedagógico, observados os critérios de escolha constantes nesta Lei.

Art. 2º Os diretores administrativos e pedagógicos deverão trabalhar de forma conjunta, buscando o crescimento e o aperfeiçoamento da unidade municipal de ensino, estando suas atribuições definidas nesta lei.

§ 1º É de competência e responsabilidade do Diretor Administrativo:

VIII - buscar continuamente a qualidade no processo de ensino e de aprendizagem, através de projetos pedagógicos.

Diante do exposto, vê-se que conforme o art. 2º, no parágrafo 1º, inciso VIII, para a Educação Infantil se tornar eficaz no desenvolvimento e aprendizagem das crianças é de suma importância, que toda a equipe responsável trabalhem em coletividade, incluindo a ludicidade no planejamento dos conteúdos que serão abordados durante cada semestre e com relação a projetos que estimulem o professor a trabalhar o lúdico, fica a critério dos diretores administrativos e pedagógicos elaborarem de forma individual em cada instituição.

A oitava pergunta foi sobre se a creche possui algum projeto que estimule o professor a trabalhar a ludicidade com crianças pequenas. A professora respondeu que sim, mas não relatou o nome do projeto, conforme solicitado. Porém, em meio a uma conversa houve uma sondagem e a mesma relatou que o projeto serve para estimular os professores a trabalharem a ludicidade em sala de atividades, como uma forma de aperfeiçoamento que é bastante importante não só para as crianças, mas para os próprios professores, devido à ausência desse conteúdo em seus cursos de formação, como foi o caso dela no ensino superior.

Com base em uma pesquisa no site Paraíba Online, o centro de referência possui um projeto de contação de histórias, apresentação teatral, que ocorre todas as sextas-feiras no período da tarde, chamado "Papo de Sexta". Além disso, a tarde fica disponível para que profissionais da instituição façam apresentações em karaokê para que as crianças assistam e participem, com as músicas infantis educativas que são trabalhadas em sala de aula.

Tendo em vista as informações coletadas, vê-se que a cidade de João Pessoa está criando aos poucos uma educação de um parâmetro que pode representar uma nação, devido aos projetos que são planejados tendo como base principal o educador e tudo aquilo que é conveniente para o processo de desenvolvimento da criança em cada etapa de vida.

A nona pergunta foi sobre se durante o curso de formação para professor, a ludicidade teve algum destaque. A professora relatou que não, durante o seu curso de formação no ensino superior, a ludicidade não foi vista como um recurso pedagógico essencial a ser utilizado em sala de atividades, para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças na Educação Infantil. Vê-se isso como um aspecto negativo, já que a sua formação foi no ano de 2016.

A ludicidade é útil na formação do conhecimento das crianças pois ocorre de forma natural e quando o educador trabalha o lúdico em sala de atividades. Porém, há alguns anos esse recurso de aprendizagem infelizmente não era usado pois o planejamento pedagógico era voltado ao método tradicional de ensino. No método tradicional, sabe-se que a criança na Educação Infantil, fica limitada a aprender apenas o “bê a bá”.

Com o decorrer do tempo, vê-se que os brinquedos e jogos educativos ganham destaque em meio a educação como uma forma de ensinar "brincando" e com esse reconhecimento, a ludicidade ganha o seu espaço em meio aos cursos de formação para professores nas universidades no Curso de Pedagogia.

[...] ser lúdico significa usar mais o hemisfério direito do cérebro e, com isto, dar uma nova dimensão à existência humana, baseado em novos valores e novas crenças que se fundamentam em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, o autoconhecimento, a arte do relacionamento, a cooperação, a imaginação e a nutrição da alma. É por isso que as descobertas científicas foram importantes para o estudo da ludicidade como ciência. (SANTOS, 2001, p. 13).

Com base nisso, vê-se que o lúdico é uma ação natural que facilita os pensamentos, fazendo com que o ser humano reflita as suas ações a partir de experiências satisfatórias, se tornando mais autônomo em realizar ações de forma individual ou em grupo, devido a descobrirem as suas próprias características e qualidades. De acordo com Azevedo; Neves (2009) esse descobrimento comprova o

real motivo pelo qual o lúdico não teve uma grande repercussão em meios ao ensino de formação nas universidades.

[...] é necessário que os professores reconheçam o real significado do lúdico para este faça parte de sua postura profissional, estabelecendo relações entre a atividade lúdica e o aprendizado dos estudantes, compreendendo que é possível aprender por meio do brincar. (AZEVEDO; NEVES 2009, p. 88).

Em virtude do que foi mencionado, vê-se que os educadores como profissionais solícitos, precisam entender desde a sua formação acadêmica a real importância da ludicidade em meio ao contexto escolar e social, para o desenvolvimento e aprendizagem, o que contribuirá em sala de atividades para a inserção do lúdico em meio as ações planejadas a serem realizadas com as crianças diariamente.

A sua última capacitação na área da educação foi em um período de 1 a 3 anos. A mesma exerce como professora há 3 anos e atua desde o início da carreira apenas na Educação Infantil e está ativa no Pré V no momento. No centro de referência que trabalha atualmente, está ativa há 6 meses, desde a inauguração da instituição.

Se faz de extrema importância que o professor após concluir a graduação, não fique estagnado apenas nessa formação. O conhecimento está em constante evolução e um profissional da educação precisa se manter atualizado nas mudanças existentes em sua área, em uma formação contínua.

[...] a formação continuada passa a ser um dos pré-requisitos básicos para a transformação do professor, pois é através do estudo, da pesquisa, da reflexão, do constante contato com novas concepções, proporcionado pelos programas de formação continuada, que é possível a mudança. (CHIMENTÃO, 2009, p.3).

Existem vários meios além de cursos de especialização como, por exemplo, eventos culturais, seminários, palestras, que servem como suporte para engrandecer o currículo, levando sempre o professor ao aperfeiçoamento das suas habilidades profissionais em diversos campos. De acordo com Chimentão (2009) é mais trabalhoso do educador modificar os seus pensamentos com relação ao processo educacional, que está em constante evolução, se ele não vivenciar o momento oportuno de adquirir novos conhecimentos e novas maneiras de enxergar o ambiente escolar através de pesquisas e aprofundamentos na área.

A formação continuada de professores tem sido entendida como um processo permanente de aperfeiçoamento dos saberes necessários à atividade profissional, realizado após a formação inicial, com o objetivo de assegurar um ensino de melhor qualidade aos educandos. (CHIMENTÃO, 2009, p.3).

Com base nesse pensamento, vê-se que continuar estudando e se aperfeiçoando, após concluir uma graduação virou uma rotina de responsabilidade que deve ser seguida por todos os profissionais da educação, em busca de melhoria no ato de ensinar aos alunos. Porém, esse processo não é considerado uma tarefa fácil, pois a construção do saber levando em consideração a prática e a teoria, requer um cuidado mais complexo, pois envolve toda a sociedade com diferentes culturas, classes sociais e políticas.

Na sala de atividades em que ocorreu a observação, frequente em média 30 crianças diariamente. A quantidade de crianças é considerada elevada para uma professora da Educação Infantil administrar sozinha as atividades dentro e fora da sala, onde são realizadas as atividades lúdicas em campo, pois as crianças precisam de um cuidado redobrado por estarem na fase das descobertas e serem bastante ativas.

Na maioria das instituições as salas de atividades são consideradas pequenas para a quantidade de crianças, sendo esse um fator prejudicial a uma aprendizagem prazerosa e recíproca. Além disso, cada criança aprende em tempo diferenciado, cada uma possui as suas particularidades que requer a realização de atividades direcionadas a suprir as necessidades de forma individual, sem que ocorra a exclusão entre os colegas da turma.

Toda escola tem alunos. As unidades escolares são subordinadas a outras instâncias. Há escolas particulares e há escolas públicas. A localização da escola é igualmente um fator influente na estrutura escolar (exemplo: escolas localizadas em bairros nos quais residem famílias socioeconomicamente carentes ou em bairros em que o índice de violência é elevado). Semelhantes quanto à estrutura, as escolas têm organização variável. (LOPES, 2008.p.4).

Com base nisso, vê-se que em todas as instituições de ensino possuem muitos alunos. Porém, existe uma diferença na organização da estrutura das escolas privadas e públicas, sendo essa uma questão que não depende da equipe pedagógica e sim das autoridades. Essa questão é um fator em que a escola pública fica em desvantagem pois não possui estrutura e recursos suficientes, diferente das

escolas privadas que são mais favorecidas com espaços mais amplos para a realização das atividades. Porém, as instituições públicas deveriam ser priorizadas devido ter um maior número de matriculados e atender todos os tipos de classe social.

Dado o exposto, compreende-se que a circunstância em que a escola está inserida, influencia na organização de todo o planejamento pedagógico a ser desenvolvido durante o ano letivo. Contudo, mesmo com as dificuldades e inferioridades, os professores e professoras da rede pública se esforçam para atender as suas crianças da melhor forma. Com isso, as crianças inseridas nas escolas públicas podem, sim, ter uma boa aprendizagem e se desenvolver com qualidade, em busca de uma construção de conhecimentos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levando-se em consideração todos esses aspectos, vê-se que as brincadeiras passaram por diversas transformações ao longo dos anos até chegarem ao campo escolar. O que antigamente era considerado meios para sobrevivência, hoje passa a ser visto como um elemento de grande relevância na Educação Infantil, pois contribui para o desenvolvimento das crianças nos anos iniciais, visto que é através das brincadeiras e dos jogos que elas desenvolvem a memória, linguagem, aprendem a raciocinar e adquirem a capacidade de compreender o mundo ao seu redor.

Com isso, compreende-se que o lúdico é uma ação natural que auxilia o professor em sala de aula na Educação Infantil a transmitir conhecimentos as crianças pequenas, sendo considerado um suporte para a aprendizagem pois propicia a investigação do local onde se está inserido de uma forma prazerosa e reúne a aquisição de conhecimentos através das regras estabelecidas nos jogos educativos.

A aprendizagem, que se inicia nos primeiros anos de vida da criança é uma fase de grande relevância e que requer bastante atenção dos profissionais de ensino durante o processo de desenvolvimento, pois é o período em que se inicia as descobertas que formam a personalidade para a vida adulta, sendo a escola o espaço mais adequado para fazer com que as crianças adquiram conhecimentos.

O lúdico proporciona as crianças várias descobertas de acordo com o contexto social em que elas estão inseridas, considerando as características de cada região. O jogo por ser algo que pode ser interpretado de várias maneiras é indefinido. Porém, trata-se de um grande aliado quando se refere a aprendizagem das crianças pequenas. Com isso, os profissionais da educação pode utiliza-los diariamente em sala de atividades, como forma de exercitar o cognitivo das crianças até que elas comecem a associar o imaginário com aquilo que é real.

O teatro e a música são considerados recursos pedagógicos que auxiliam as crianças no desenvolvimento na educação infantil e anos iniciais, bastante importantes pois a criança ao ouvir os sons, desenvolve a capacidade de reproduzir as palavras e o teatro possibilita a inclusão de todas as pessoas envolvidas no campo escolar, através das atividades realizadas.

Dado o exposto, vê-se que a prática de atividades lúdicas no ambiente escolar é fundamental pois além dos benefícios citados, possibilita a interação entre professor, aluno, colegas, como também a de toda a equipe pedagógica, na realização do planejamento das atividades diárias. Vale ressaltar que é preciso levar em consideração as particularidades de cada criança, elaborando atividades que possam ser realizadas por todas as crianças em sala, para que a educação seja vista sempre de forma inclusiva.

Ao término desta pesquisa, pode-se analisar a importância da ludicidade no processo de aprendizagem em crianças na Educação Infantil e a maneira como ela está sendo utilizada pela professora que atua no centro de referência. Espera-se que os leitores deste trabalho possam entender a importância de se adotar práticas pedagógicas prazerosas, criativas e lúdicas, contribuindo para a construção do indivíduo através da participação em atividades planejadas pelo professor direcionadas para o desenvolvimento integral da criança nas áreas afetiva, social e cognitiva.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Olivette Rufino Borges Prado. **Reelaborando conceitos e ressignificando a prática na educação infantil**. 2006. 254 f. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal. 2006.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. *Atividade Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. São Paulo, SP: Loyola, 2003.
- ALVES, Elienai. Teatro: **Um olhar lúdico à face do desenvolvimento infantil. II Jornada**. Disponível: http://www.joped.uepg.br/2010/anais/oral/20003_1_FINAL.pdf. Acesso: 19.jun.2020
- ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. **Revista Psicopedagogia**, v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010. Disponível: <http://www.revistapsicopedagogia.com.br/detalhes/210/o-jogo-como-recurso-de-aprendizagem> Acesso em: 29.jun. 2020.
- ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. Tradução: Dora Flaksman. Rio de Janeiro: LTC, 1981.
- AZEVEDO, M.O.R; NEVES, C. O Lúdico Contribuindo na Formação de Professores da Educação Infantil e dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. **Revista Areté / Revista Amazônica de ensino de Ciências**, v. 2, n. 3, p. 84-94, 2017.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**- Documento preliminar. MEC. Brasília, DF, 2016
- BRÉSCIA, Vera Lúcia Pessagno. **Educação Musical**: bases psicológicas e ação preventiva. São Paulo: Átomo, p. 18-9, 2003.
- BRITES, Luciana. **A importância do processo de aprendizagem na educação infantil**. 2019. Neuro saber. Disponível: <https://neurosaber.com.br/a-importancia-do-processo-de-aprendizagem-na-educacao-infantil/>. Acesso em: 18.jun.2020
- CHIMENTÃO, L. K. **O significado da formação continuada docente**. In Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar (Vol. 4, pp. 1-6). 2009. Disponível: <http://www.uel.br/eventos/conpef/conpef4/trabalhos/comunicacaooralartigo/artigocomoral2.pdf>. Acesso: 20.jul.2020
- CINTRA, Rosana Carla Gonçalves Gomes. A historidade do lúdico na abordagem histórico-cultural de Vigotski. **Rascunhos Culturais**, v. 1, n. 2, p. 225, 2010. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3694625>. Acesso em: 12 jun.2020
- COELHO, Luana; PISONI, Silene. Vygotsky: sua teoria e a influência na educação. **Revista e-PED**, v. 2, n. 1, p. 144-152, 2012. Disponível: http://facos.edu.br/publicacoes/revistas/e-ped/agosto_2012/pdf/vygotsky_-_sua_teorica_e_a_influencia_na_educacao.pdf. Acesso: 25.jun.2020

CORRÊA, Leidniz Soares; BENTO, Raquel Matos de Lima. **A importância do lúdico para a aprendizagem na educação infantil**. Trabalho de Conclusão de Curso. Faculdade Panamericana de Ji-Paraná, UNIJIPA, 2012. Disponível: https://unijipa.edu.br/wp-content/uploads/sites/2/2019/02/54_218.pdf. Acesso: 03.jul.2020

DALLABONA, S.R, MENDES, S.M.S. O Lúdico na Educação Infantil: Jogar, Brincar, uma forma de Educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, v.1, n. 4, p.107-112, mar. 2004.

GASPAR, I.M; SEABRA, F; NEVES, C. A Supervisão Pedagógica: Significados e Operacionalização. **Revista Portuguesa de Investigação Educacional**, vol. 12, 2012, pp. 29-57. Disponível: <https://revistas.ucp.pt/index.php/investigacaoeducacional/issue/view/229>. Acesso: 01.jul.2020

GERALDO, Antonio Ferreira; CARNEIRO, Neri de Paula. **A cultura no processo do ensino e aprendizagem da educação infantil**. 2005. Disponível: <https://fapb.edu.br/wp-content/uploads/sites/13/2018/02/especial/2.pdf>. Acesso: 11.jul.2020

KISHIMOTO, T. M. (2002). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira-Thomson Learning.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. ed. Cortez, 1999.

KRAMER, S. **Infância, cultura contemporânea e educação contra a barbárie**. São Paulo: Cortez, 2003.

KUHLMANN JR., Moysés. **“O Jardim-de- Infância e a Educação das Crianças pobres”**. In: MONARCHA, Carlos (Org.). Educação da Infância Brasileira (1875-1983). Campinas: Autores Associados, 2001.

LEI Nº 13.775, 04 DE JULHO DE 2019. CRIA AS FUNÇÕES DE DIRETOR ADMINISTRATIVO E DIRETOR PEDAGÓGICO DAS UNIDADES MUNICIPAIS DE ENSINO DA REDE MUNICIPAL DE JOÃO PESSOA, DISPÕE SOBRE OS CRITÉRIOS DE NOMEAÇÃO E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS. **Leis Municipais**. 2019. Disponível: <https://leismunicipais.com.br/a/pb/j/joao-pessoa/lei-ordinaria/2019/1378/13775/lei-ordinaria-n-13775-2019-cria-as-funcoes-de-diretor-administrativo-e-diretor-pedagogico-das-unidades-municipais-de-ensino-da-rede-municipal-de-joao-pessoa-dispoe-sobre-os-criterios-de-nomeacao-e-da-outras-providencias>. Acesso: 06.jul.2020

LOPES, Rosemara Perpetua. Aspectos Estruturais, Organizacionais e Humanos da Escola. **Educação em revista**, Marília, v.9, n. 1, p. 69, São Paulo, jan.-jun. 2008. Disponível: <http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/educacaoemrevista/article/viewFile/626/509>. Acesso: 20.jul.2020

MADEIRAS, S.J.T; SILVA, M.E. **A importância do jogo no desenvolvimento psicomotor da criança**. 2017. Disponível: Revista UNI-RN, Natal, v.16 v.17, suplemento, p. 205-216, jan./dez. 2017. Acesso: 29.jun.2020

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para educação infantil**. Conceitos, orientação e práticas. Petrópolis, Vozes, 2013.

MANSON, Michael. **História dos Brinquedos e dos Jogos**. Brincar através dos tempos. Lisboa, Portugal: Teorema, 2002.

MATOS, M. Julianna. **A Organização do Espaço da Educação Infantil: a perspectiva das crianças**. 2015. Disponível: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/21037_10391.pdf. Acesso: 20.jun.2020

MINAYO, M. C. de S. [et al.] (Org.) **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A importância da ludicidade na construção do conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 5, n. 1, p. 1-16, 2014. Disponível: http://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/monica.pdf. Acesso: 27.jun.2020

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico**. 3. ed. São Paulo: Scipione, 1995.

PERSPECTIVA DAS CRIANÇAS. EDUCERE XII CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. Disponível: <https://pdfs.semanticscholar.org/6873/11d3245d23e42daf88958682f0dc8bcd9641.pdf>. Acesso: 06.jul.2020

PIAGET, J. **Seis estudos de psicologia**. Editora Forense. 24 ° ed. 1999.

PICELI, Luciyelena Amaral. **Coletânea de texto nº 1: Dinâmica Lúdica**. Apostila Universidade Paranaense- UNIPAR, 2007.

Prefeito de João Pessoa entrega 66ª creche em novo padrão de qualidade. 2019. Da Redação com Secom/JP. Publicado em 4 de outubro de 2019 às 11:24. **Paraíba Online**. 2019. Disponível: <https://paraibaonline.com.br/2019/10/prefeito-de-joao-pessoa-entrega-66a-creche-em-novo-padrao-de-qualidade/>. Acesso: 06.jul.2020

QUEIROZ, Norma Lucia Neris de; MACIEL, Diva Albuquerque; BRANCO, Angela Uchôa. **Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista**. Paidéia (Ribeirão Preto), v. 16, n. 34, p. 169-179, 2006.

ROJAS, Juciara. **O LÚDICO NA CONSTRUÇÃO INTERDISCIPLINAR DA APRENDIZAGEM: UMA PEDAGOGIA DO AFETO E DA CRIATIVIDADE NA ESCOLA**. Construir Notícias. Ed. n.100. Recife. 2018.

ROLIM, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY, Mônica Mota. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no

desenvolvimento infantil. **Revista Humanidades**, v. 23, n. 2, p. 176-180, 2008. Disponível em: http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar+_vygotsky.pdf. Acesso: 07, jun.2020

SANTOS, S.M.P. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.

SILVA, Ana Maria da. **A ludicidade construindo a aprendizagem de crianças na educação infantil**. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/conteudo/a/50878>. Acesso: 02 jun. 2019.

TERRA, Regina Márcia. **O Desenvolvimento Humano na Teoria de Piaget**. A cidade & A 3ª idade. 2010. Disponível: <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbm9hc2V1aXNldHVyYWVwc2ljb2xvZ2lhfGd4OjU0ZmVINDU3MGZlYWVjMDA>. Acesso: 25.jun.2020

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: VYGOTSKY, Lev Semenovitch; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Tradução de Maria da Penha Villalobos. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1988. p. 103-117.

APÊNDICE

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA CENTRO DE EDUCAÇÃO CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

Cara professora

Estou elaborando meu Trabalho de Conclusão de Curso intitulado “A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A influência do lúdico na aprendizagem”, com o objetivo de analisar a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem em crianças de 3 anos, orientado pela Prof^a Isolda Ayres Viana Ramos. Gostaria de contar com sua colaboração nos dados que necessito coletar para subsidiar meu trabalho, respondendo ao questionário abaixo.

Agradeço antecipadamente.
Naiara de Souza Sales

1. PERFIL ACADÊMICO E PROFISSIONAL DA PROFESSORA

Idade () Entre 20 e 30 anos
() Entre 30 e 40 anos
() Mais de 40 anos

Curso que possui:

() Magistério
() Outro curso médio: _____
() Curso Superior: _____
() Especialização: _____
Outro: _____

Tempo em que fez a última capacitação:

() De um ano a três anos atrás
() De três a cinco anos atrás
() Mais de cinco anos atrás

Há quanto tempo exerce a profissão: _____

Há quanto tempo exerce a profissão na Educação Infantil: _____

Tempo de atuação nesta escola: _____

Média de frequência diária de crianças em sala: _____

2. QUESTIONÁRIO

1) Você acha importante a ludicidade para influenciar a aprendizagem da criança?
() Sim () Não () Em parte

2) Com que frequências você usa o jogo com seus alunos?

- ☐ Diariamente
☐ Dia sim, dia não
☐ Duas vezes na semana
- 3) Com que frequência você usa a brincadeira com seus alunos?
- ☐ Diariamente
☐ Dia sim, dia não
☐ Duas vezes na semana
- 4) Em que momento da aula você usa o jogo ou a brincadeira?
- ☐ Sempre no início da aula
☐ Às vezes no início da aula
☐ Antes do intervalo
☐ Quando voltam do intervalo
☐ Quando estão irrequietos
☐ Quando eles pedem
- 5) Que materiais a escola disponibiliza para lhe dar apoio no momento dos jogos?
- _____

- 6) Que materiais a escola disponibiliza para lhe dar apoio no momento da brincadeira?
- _____

- 7) Quando você precisa de um material e a escola não tem, o que faz?
- ☐ Reivindica sua aquisição pela escola
☐ Pede ajuda aos pais para comprar o material
☐ Fabrica o material com recursos próprios
☐ Substitui o jogo ou a brincadeira por outra atividade
- 8) Na Rede Municipal de Ensino tem algum projeto que estimule o professor a trabalhar ludicamente com crianças pequenas?
- ☐ Sim ☐ Não ☐ Não sei
- 9) Na sua escola tem algum projeto que estimule o professor a trabalhar ludicamente com crianças pequenas?
- ☐ Sim ☐ Não
- Se respondeu sim, nome do projeto:
- _____

- 10) Durante seu curso de formação para professor, a ludicidade teve algum destaque?
- ☐ Sim ☐ Não
- Se respondeu sim, quais disciplinas abordaram essa temática?
- _____
