

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA
MODALIDADE À DISTÂNCIA

DICILENE SANARA DA SILVA

A LUDICIDADE COMO UMA FORMA DE EDUCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

JOÃO PESSOA - PB
2020

DICILENE SANARA DA SILVA

A LUDICIDADE COMO UMA FORMA DE EDUCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

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

Orientadora: Prof^a Dr^a Ana Luisa Nogueira de Amorim.

JOÃO PESSOA - PB
2020

**Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação**

S5861 Silva, Dicleene Sanara da.

A ludicidade como uma forma de educar na educação infantil / Dicleene Sanara da Silva. - João Pessoa, 2020.

42f. : il.

Orientação: Ana Luisa Nogueira de Amorim.

Trabalho de Conclusão de Curso - (Graduação em Pedagogia - modalidade à distância)/UFPB/CE.

1. Educação infantil. 2. Lúdico. 3. Ensino - jogos e brincadeiras. I. Amorim, Ana Luisa Nogueira de. II. Título.

UFPB/CE/BS

CDU 373.2(043.2)

DICILENE SANARA DA SILVA

A LUDICIDADE COMO UMA FORMA DE EDUCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

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

Aprovado em: 01/12/2020.

BANCA EXAMINADORA



Profª Drª Ana Luisa Nogueira de Amorim
Orientadora
Universidade Federal da Paraíba – UFPB

Profª Drª Emília Cristina Ferreira de Barros
Examinadora
Universidade Federal da Paraíba – UFPB

Profª Ms. Ruttany de Souza Alves Ferreira
Examinadora
Universidade Federal da Paraíba - UFPB

À Deus que sempre me deu força, ao meu marido Gilson, minha filha Ana Lis, aos meus amigos (as) pela compreensão e apoio, dedico.

AGRADECIMENTOS

Aos meus amigos e familiares.

A minha mãe, meu Pai, pelo amor, carinho e dedicação com que me educaram, vocês são tudo em minha vida.

Ao meu marido Gilson Gomes, pelo apoio, segurança e compreensão que me deste em todos os momentos.

As queridas amigas e companheiras de todo os momentos Irene Augusta, Ana Maria, Josineide, que me apoiaram durante a construção deste trabalho, obrigada por existirem em minha vida, que Deus conserve sempre a nossa amizade.

A todos os professores que contribuíram para minha formação, em especial aos professores do curso de pedagogia que sempre me estimularam a vencer meus próprios limites, obrigada.

A minhas tutoras do curso de Pedagogia Ralidyane Joyce e Adeilma França sempre me orientando e ajudando, também quero agradecer à Universidade Federal da Paraíba e a todos os professores do meu curso pela elevada qualidade do ensino oferecido. Obrigada.

A minha orientadora Ana Luísa e a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, e aqueles que fazem com que a vida possa valer a pena de verdade.

A todas as pessoas que participaram deste momento de concretização de um sonho. Muito obrigada!

“Ninguém começa a ser professor numa certa terça-feira às 4 horas da tarde.... Ninguém nasce professor ou marcado para ser professor. A gente se forma como educador permanentemente na prática e na reflexão sobre a prática”.

(Paulo Freire).

RESUMO

O presente trabalho trata de uma pesquisa bibliográfica, desenvolvido a partir de uma abordagem qualitativa, tendo como tema a ludicidade como uma forma de educar na educação infantil, fundamentada na reflexão e leitura de obras relacionadas ao assunto, como livros, monografias, artigos, dissertações e no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, também se embasou na discussão de autores renomados como Kishimoto (1994, 2008), Vygotsky (1984) e Piaget (1976). Além disso foram analisados alguns documentos que norteiam a Educação Infantil como Constituição Federal (CF), a Lei de Diretrizes Bases da Educação Nacional (LDBEN) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para a Educação Infantil. Assim, o objetivo geral desse trabalho é refletir de que forma as atividades lúdicas contribuem com o processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças da educação infantil. Tendo como objetivos específicos: conceituar a importância do brincar, das brincadeiras, dos jogos, e brinquedos a partir de três autores distintos Kishimoto; Vygotsky; Piaget; ampliar os conhecimentos sobre as brincadeiras, os jogos e brinquedos e discutir sobre o papel da ludicidade na educação infantil. Nesse sentido, a ludicidade na Educação Infantil tem possibilitado o avanço da qualidade no processo de aprendizagem da criança, desenvolvendo habilidades fundamentais nesse processo. O Educar significa proporcionar à criança momentos, espaços e valores de diversas formas e natureza, através da disciplina, da brincadeira e da troca de opiniões e sentimentos. As brincadeiras são essenciais e devem estar presentes intensamente na rotina da criança. Confirmou-se que a ludicidade contribui para a aprendizagem da criança e possibilita ao educador aulas dinâmicas, sendo que as atividades lúdicas (jogos e brincadeiras) são muito importantes para a criança, e que é preciso repensar em uma prática pedagógica que privilegie as brincadeiras na formação integral da criança.

Palavras-Chave: Ludicidade. Educação Infantil. Brincadeiras. Jogos. Processo Ensino-Aprendizagem.

ABSTRACT

The present work deals with a bibliographic research, developed from a qualitative approach., Having as theme playfulness as a way of educating in early childhood education, based on the reflection and reading of works related to the subject, such as books, monographs, articles, dissertations and the National Curriculum Reference for Early Childhood Education, also based on the discussion of renowned authors such as Kishimoto (1994, 2008), Vygotsky (1984) and Piaget (1976). In addition, some documents that guide Early Childhood Education as a Federal Constitution (CF), the Law of Basic Guidelines for National Education (LDBEN) and the Common National Curricular Base (BNCC) for Early Childhood Education were analyzed. Thus, the general objective of this work is to reflect on how playful activities contribute to the process of development and learning of children in early childhood education. Having as specific objectives: conceptualize the importance of playing, games, games, and toys from three different Kishimoto authors; Vygotsky; Piaget; expand knowledge about games, games and toys and discuss the role of playfulness in early childhood education. In this sense, playfulness in Early Childhood Education has enabled the advancement of quality in the child's learning process, developing fundamental skills in this process. Educating means providing the child with moments, spaces and values of different forms and nature, through discipline, play and the exchange of opinions and feelings. Play is essential and must be present intensely in the child's routine. It was confirmed that playfulness contributes to the child's learning and allows the educator dynamic classes, and the playful activities (games and games) are very important for the child, and that it is necessary to rethink in a pedagogical practice that privileges playing in integral training of the child.

Keywords: Playfulness, Early Childhood Education, Play, games and Teaching-Learning.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	METODOLOGIA.....	13
3	CONCEITUANDO EDUCAÇÃO INFANTIL, PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM, LUDICIDADE E EDUCAR	15
	3.1 O QUE É ESSE UNIVERSO DA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	15
	3.2 O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM	18
	3.3 A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL	19
	3.4 O EDUCAR.....	21
4	O BRINCAR, AS BRINCADEIRAS, OS JOGOS E BRINQUEDOS NA VISÃO DE KISHIMOTO; VYGOTSKY; PIAGET	23
	4.1 COMPREENDENDO O PAPEL DO BRINCAR E SUA IMPORTÂNCIA NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL	23
	4.2 O JOGO, O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA E SUAS CONTRIBUIÇÕES NA EDUCAÇÃO INFANTIL	26
5	O PAPEL DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL	31
	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	35
	REFERÊNCIAS	38

1 INTRODUÇÃO

O interesse pelo tema do lúdico surgiu no decorrer do meu curso, através de algumas vivências em creche na fase do estágio supervisionado da Educação Infantil neste curso de Pedagogia, como também em algumas experiências de trabalho que já realizei durante um período no berçário. Trabalho este que acabou gerando um interesse especial pelas atividades infantis, principalmente aquelas que de forma prazerosa para as crianças podemos transmitir algum conhecimento.

Segundo Maria Cristina Trois no livro “A Ludicidade na educação: uma atitude pedagógica”, o lúdico como um dos recursos que possibilita a utilização, ao mesmo tempo, de diferentes tipos de linguagem e, por esse e outros aspectos, facilita a apropriação de significações e conceitos por parte do educando na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental. Assim, considerar a ludicidade como recurso pedagógico requer que você, educador, debruce-se diante das brincadeiras infantis e das relações com aporte teórico, explore recursos e materiais, organize objetivos e elabore espaços e ambientes que favoreçam as ações educativas e recreativas.

Ressalta-se a importância de que a criança passa por vários estágios de desenvolvimento e cada fase traz novas experiências de movimentos e possibilidades de comunicação e aprendizado. O lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. Os jogos e brinquedos fazem parte da infância das crianças, onde a realidade e o faz de conta intercalam-se. O lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, como de grande importância no processo de ensino-aprendizagem na fase da infância. O universo lúdico pode contribuir para que o desenvolvimento da criança aconteça de maneira saudável e prazerosa, pois seu caráter educativo está inserido nas brincadeiras, jogos e brinquedos.

Assim, a escolha do tema “A LUDICIDADE COMO UMA FORMA DE EDUCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL” justifica-se através de embasamentos de leituras e vivências, da minha trajetória pessoal e no sentido de compreender a importância da ludicidade aliada ao ato de educar na educação infantil que pode promover o desenvolvimento das crianças, o processo de socialização, construção do conhecimento, assim como outros aspectos primordiais. Pretende-se, mostrar como a ludicidade em todo seu âmbito é capaz de contribuir para o desenvolvimento cognitivo, físico, social e emocional da criança.

A brincadeira lúdica nas escolas ainda não ocupa um lugar de destaque, mas é um importante meio de aprendizagem, uma vez que renomados autores, entre eles Vygotsky

(1984), Kishimoto (1994, 2008) e Piaget (1976), se debruçaram nos estudos sobre o tema e reafirmam a importância do lúdico para o processo de desenvolvimento infantil.

Refletindo sobre a importância e a necessidade do uso do lúdico na Educação Infantil, questiona-se: de que forma as atividades lúdicas contribuem com o processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças na educação infantil?

Buscando responder a questão de pesquisa, tenho como objetivo central: refletir de que forma as atividades lúdicas contribuem com o processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças na educação infantil. Tendo como objetivos específicos: conceituar a importância do brincar, das brincadeiras, dos jogos e brinquedos a partir de três autores distintos Kishimoto (1994, 2008), Vygotsky (1984), e Piaget (1976), ampliar os conhecimentos sobre as brincadeiras, os jogos e brinquedos e discutir sobre o papel da ludicidade na educação infantil.

Não se pode esquecer que as atividades lúdicas desenvolvem na criança várias habilidades como a atenção, memorização, imaginação, enfim, aspectos básicos para o processo de aprendizagem, que está em formação. Enfim, valorizando o trabalho com jogos, brincadeiras e brinquedos, os professores terão uma ferramenta indispensável para o trabalho cotidiano na aprendizagem das crianças.

Com o lúdico, ou seja, as brincadeiras, jogos e brinquedos na educação são essenciais para o desenvolvimento das crianças, pois são atividades primárias, as quais trazem benefícios nos aspectos físicos, intelectual e social. Brincando, a criança desenvolve a identidade e a autonomia, assim como a capacidade de socialização, através da interação e experiências de regras perante a sociedade. Valorizar o lúdico durante os processos de ensino significa considerá-lo na perspectiva das crianças, sendo vivido na sala de aula como algo espontâneo, permitindo-lhes sonhar, fantasiar realizar desejo e viver como crianças de verdade.

Sendo assim, minha pesquisa se justifica pelo fato de que lúdico é um instrumento facilitador no processo ensino-aprendizagem da criança pequena e ao mesmo tempo, ele desenvolve um conjunto de situações que envolvem ações estruturantes para o bem-estar das mesmas na escola e para a progressiva construção de valores significativos na interação social, como a autonomia e a cooperação.

Como referencial teórico, a pesquisa partiu dos estudos realizados a partir de uma pesquisa bibliográfica de caráter qualitativo, realizada através de leituras em livros, artigos, e outras matérias disponíveis na internet, como também por meio da leitura de autores que defenderam o uso da ludicidade na educação infantil, e de que forma essas atividades contribuem como o processo ensino-aprendizagem e de desenvolvimento da criança, entre eles: Kishimoto

(1994, 2008), Piaget (1976), Vygotsky (1984), e alguns outros autores também foram fundamentais para a conclusão deste trabalho. Muitos estudos abordam esse tema “A ludicidade na educação infantil”, porém há muito ainda a ser estudo e pesquisado, muitas são as facilidades e dificuldades no que diz respeito ao estímulo da aprendizagem, do educar, e sua prática pedagógica.

O brincar é uma das formas mais privilegiada das crianças se expressarem, descobrirem, explorarem e darem significado ao mundo. A construção dos conhecimentos e dá pela interação das crianças com outras pessoas e com o seu ambiente. Por isso promover a participação das crianças no processo pedagógico, através da ludicidade, pode desenvolver diversos aspectos, tanto no campo cognitivo como no sócio afetivo, sendo que atividade lúdica permitirá que as crianças adquirirem novos conhecimentos de forma mais dinâmica, fazendo com que elas se interessem pelo conteúdo.

Este presente trabalho está dividido em cinco seções (tópicos), incluindo a seção introdutória. Na segunda seção foi realizada uma breve apresentação da metodologia utilizada, que compreendeu uma pesquisa teórica básica, com uma abordagem qualitativa e de caráter exploratório, a partir de uma revisão bibliográfica.

A terceira se inicia fazendo uma breve conceituação a respeito dos termos da educação infantil, logo em seguida o processo de ensino-aprendizagem, assim como da ludicidade e o educar na educação infantil que de certa forma estão todos relacionados e contribuem com o processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Na quarta foram expostas uma breve abordagem conceitual sobre a importância do brincar, como também dos jogos, brincadeiras e brinquedos, nas concepções dos autores como Kishimoto, Vygotsky e Piaget, porém alguns outros autores também foram usados para completar a pesquisa.

Na quinta terá uma breve abordagem a ludicidade na educação infantil tem sido uma das estratégias mais bem-sucedidas no que concerne à estimulação do desenvolvimento cognitivo e da aprendizagem de uma criança. A ludicidade, área que trata dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras, tem possibilitado aos profissionais da educação a estimular sua prática como forma de proporcionar a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. E, por fim, realizou-se as considerações finais a respeito do estudo.

2 METODOLOGIA

A metodologia utilizada compreendeu uma pesquisa teórica básica, com uma abordagem qualitativa e de caráter exploratório, a partir de uma revisão bibliográfica. A busca foi realizada em livros, artigos, documentos monográficos. Fazendo-se a leitura e reflexão das obras analisadas como: Kishimoto (1994, 2008), Vygotsky (1984), e Piaget (1976) entre outros autores, com fundamentos que falam da ludicidade e de como a criança desenvolvem seus aspectos cognitivo, afetivo e psicomotor, concluindo que a ludicidade é fator importante no desenvolvimento infantil da criança.

A pesquisa bibliográfica é um procedimento exclusivamente teórico, compreendida como a junção, ou reunião, do que se tem falado sobre determinado tema.

Entende-se por pesquisa bibliográfica a revisão de literatura sobre as principais teorias que norteiam o trabalho científico. Essa revisão é o que chamamos de levantamento bibliográfico, a qual pode ser realizada em livros, periódicos, artigos de jornais, sites da internet entre outras fontes. Conforme esclarece Boccato (2006, p. 266),

A pesquisa bibliográfica busca a resolução de um problema (hipótese) por meio de referências teóricas publicados, analisando e discutindo as várias contribuições científicas. Esse tipo de pesquisa trará subsídios para o conhecimento sobre o que foi pesquisado, como e sob que enfoque e/ou perspectivas foi tratado o assunto apresentado na literatura científica. Para tanto, é de suma importância que o pesquisador realize um planejamento sistemático do processo de pesquisa, compreendendo desde a definição temática, passando pela construção lógica do trabalho até a decisão da sua forma de comunicação de divulgação.

Segundo Lima e Mito (2007) quando uma pesquisa bibliográfica é bem-feita, ela é capaz de gerar, especialmente em temas pouco explorados, a postulação de hipóteses ou interpretação que servirão de ponto de partida para outras pesquisas.

Assim a pesquisa bibliográfica tem como principais exemplos as investigações sobre ideologias ou aquelas que se propõem a análise das diversas posições acerca de um problema, ou seja, o ideal é ter sempre registros e informações por meio de anotações e fichamentos sempre em fontes seguras como livros ou artigos científicos. (GIL, 2007, p. 44).

A metodologia aplicada buscou fornecer os instrumentos necessário para a realização de uma pesquisa bibliográfica qualitativa. Essa busca foi realizada em livros, artigos, documentos monográficos, fazendo uso de leitura e análises de textos dos autores renomados como Piaget, Vygotsky, Kishimoto que forneceram subsídios necessários para a demonstração e reflexão da importância da ludicidade na educação infantil como uma forma de educar, com

isso tentarmos explicar como a criança desenvolve, seus aspectos cognitivo, afetivo e psicomotor, demonstrando que o lúdico é fator importante no desenvolvimento infantil.

3 CONCEITUANDO EDUCAÇÃO INFANTIL, PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM, LUDICIDADE E EDUCAR

Nesse capítulo, que se inicia fazendo um breve conceito a respeito dos termos da educação infantil, logo em seguida o processo de ensino-aprendizagem assim como da ludicidade e o educar na educação infantil que de certa forma estão todos relacionados e contribuem com o processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Na obtenção do sucesso na aprendizagem infantil, o educador deve considerar a interação com crianças de diversas idades, em diferentes situações, os conhecimentos prévios que as crianças já possuem, a individualidade, a diversidade e a resolução de problemas desafiadores como forma de aprendizagem.

Nas atividades lúdicas com as crianças, deve-se cuidar para não estar rotulando, diagnosticando ou estigmatizando-as. Ou seja, ensinar que por meio do jogo, da brincadeira, do brincar, do movimento e da afetividade.

Veremos que a função do brincar na infância é tão importante e indispensável quanto comer, dormir e falar. É por meio dessa atividade que a criança alimenta seu sistema emocional, psíquico e cognitivo.

Com isso, poderemos afirmar que o que realmente importa na educação infantil são as necessidades e interesses da criança, ou seja, formar hábitos sadios, habilidades adequadas e atitudes emocionais que favoreçam seu equilíbrio. Deve-se preparar a criança para saber ver e observar, ouvir atentamente e expor suas opiniões, trabalhar em grupo, fazer planejamento, respeitar direitos, expressar-se livremente, manifestar independência, reconhecer e resolver seus próprios problemas.

3.1 O QUE É ESSE UNIVERSO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), Lei Nº 9.394 de 1996 em Art. 29: “A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade”(Redação dada pela Lei nº 12.796, de 2013). Vale salientar que a educação infantil é a etapa inicial reconhecida como direito da criança, deve ser oferecida em creches para as crianças de 0 a 3 anos, e em pré-escolas para as crianças de 4 e 5 anos.

A criança, centro do planejamento curricular, é sujeito histórico e de direitos que se desenvolve nas interações, relações e práticas cotidianas a ela disponibilizadas e por ela estabelecidas com adultos e crianças de diferentes idades nos grupos e contextos culturais nos quais se insere. Sujeito histórico que constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura.

O papel da educação infantil é o cuidar da criança em espaço formal, contemplando a alimentação, a higiene o lazer (brincar). Também é seu papel educar, sempre respeitando o caráter lúdico das atividades, com ênfase no desenvolvimento integral da criança. Um processo e contínuo de desenvolvimento do indivíduo, exercida em vários espaços sociais, adequando-se ao convívio na sociedade.

A educação deve ser um processo pedagógico, ministrado com o objetivo de preparar o indivíduo autônomo e crítico. Logo, é um direito fundamental tutelado pelo Estado, conforme previsto na Constituição Federal (CF),

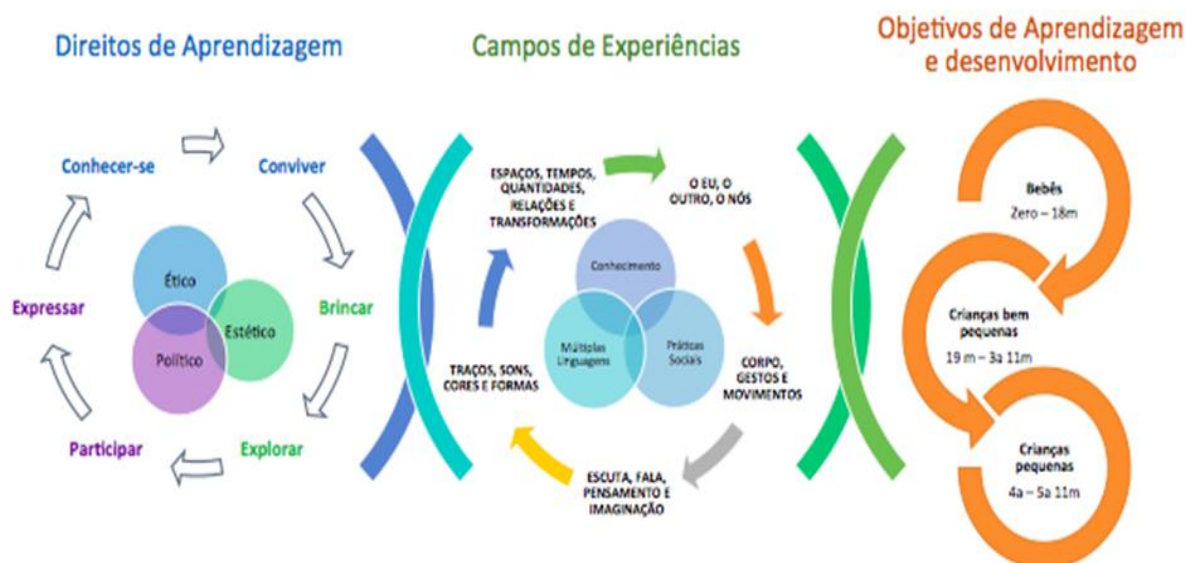
art. 205 “A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”.

Por isso, sendo a educação infantil, como dever do Estado, é ofertada em instituições próprias — creches para crianças de zero até três anos e pré-escolas para crianças de quatro a cinco anos de idade — em jornada diurna de tempo parcial ou integral, por meio de práticas pedagógicas cotidianas. Essas práticas devem ser intencionalmente planejadas, sistematizadas e avaliadas em um projeto político-pedagógico que deve ser elaborado coletiva e democraticamente com a participação da comunidade escolar e desenvolvido por professores habilitados.

Sendo reforçado pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) em seu Art. 2º diz que: A educação, dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho (BRASIL, 1996, p. 1).

Ressalta-se que não cabe a educação infantil a alfabetização das crianças. Sendo que nesta fase a criança ainda não tem maturidade para isso, lembrando que a alfabetização da criança é espontânea, ou seja, cada criança tem seu tempo de desenvolvimento. Deve haver um olhar atento ao desenvolvimento de cada criança e, assim, proporcionar desafios adequados ao momento de cada uma.

Figura 1 – A BNCC na Educação Infantil



FONTE: figura retirada de <https://evanildes07.blogspot.com/2019/03/a-bncc-na-educacao-infantil.html>.

A figura acima apresenta uma proposta de estrutura curricular que organiza os Direitos e Objetivos de Aprendizagem por meio dos Campos de Experiências, garantindo a todas as crianças, desde bebês o direito de aprender durante toda sua trajetória escolar. Sendo que com base nas brincadeiras e interações o documento propõe seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento como podemos ver na figura acima. Os Campos de Experiências são cinco, e cada campo vai trazer uma experiência que precisa ser trabalhado dentro da Educação Infantil, veja os exemplos na figura abaixo:

Figura 2 – A BNCC e os campos de experiências



FONTE: Imagem retirada de <https://evanildes07.blogspot.com/2019/03/a-bncc-na-educacao-infantil.html>.

A partir das leituras acima podemos ver uma diferença importante entre a BNCC e o currículo. Lembrando que a BNCC é o que dá o direcionamento para o desenvolvimento do currículo, enquanto que o currículo, é o que discutido pelas redes municipais, estaduais e particulares de ensino, bem como pelos docentes e gestores de cada escola.

Portanto, o objetivo da educação infantil é desenvolver algumas capacidades, como: ampliar relações sociais na interação com outras crianças e adultos, conhecer seu próprio corpo, brincar e se expressar das mais variadas formas, utilizar diferentes linguagens para se comunicar, entre outros. Sendo que sua concepção é construir a identidade e a autonomia da criança, evidenciando a preocupação com o desenvolvimento integral da mesma com um caráter mais qualitativo.

Nesse sentido, é importante observar os aspectos legais, sendo que a educação é dever do Estado e da Família, assim, como deve ser essencial o papel da família no processo ensino-aprendizagem do estudante, para que a criança possa obter maior segurança em sua caminhada na vida.

3. 2 O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Botomé e Kubo conceituam o processo de ensino-aprendizagem como sendo:

Um nome para um complexo sistema de interações comportamentais entre professores e alunos. Mais do “ensino” e “aprendizagem”, como se fossem processos independentes da ação humana, há os processos comportamentais que recebem o nome de “ensinar” e de “aprender”. Processos constituídos por comportamentos complexos e difíceis de perceber. Principalmente por serem constituídos por múltiplos componentes em interação (2001, p. 1).

Seguindo o mesmo pensamento, Thiesen (2008) afirma que o estabelecimento escolar é o lugar para a produção e reconstrução de conhecimentos; contudo as instituições precisam se modernizar e se adequar as novas demandas sociais e nesta realidade a forma disciplinar como são montados os currículos comprometem o atual processo de ensino-aprendizagem.

Assim, visando atender as necessidades e aos interesses do educando e do educador no processo de ensino-aprendizagem, a ludicidade como um recurso pedagógico vem ocupando cada vez espaço no processo ensino e aprendizagem na educação da criança.

O processo de ensino-aprendizagem está constantemente aprimorando seus métodos de ensino para a melhoria da educação. Cabe ao professor o olhar atento para as especificidades do sujeito infantil e organizar o espaço de maneira que contemple o jogo, o brincar e o

despertar do imaginário infantil. O espaço educativo deve ser prazeroso e voltado à necessidade de cada faixa etária na primeira infância.

A aprendizagem é vista como uma experiência social que envolve interações significativas entre crianças, crianças mais velhas e adultos. Essas experiências sociais ocorrem no contexto de atividades do dia-a-dia que as crianças planejam e iniciam por si mesmas, ou dentro de atividades iniciadas por adultos que permitem ampla oportunidade para a criança escolher, conduzir e se expressar individualmente.

Observando que cada criança aprende em ritmos diferentes e tem interesses e experiências únicas, elas têm maior probabilidade de alcançar seu potencial pleno para o crescimento quando são encorajadas a interagir e se comunicar livremente com seus pares e com adultos. Em um mundo cada vez mais complexo, dinâmico e mutável, adotou-se uma concepção de aprendizagem por meio de competências e habilidades, por área de conhecimento, onde se torna imprescindível uma mudança na forma de se avaliar, observando o contexto sociocultural do aluno.

O processo de ensino e aprendizagem na escola deve ser construído, então, tomando como ponto de partida o nível de desenvolvimento real da criança, num dado momento e com sua relação a um determinado conteúdo a ser desenvolvido, e como ponto de chegada os objetivos estabelecidos pela escola, supostamente adequados à faixa etária e ao nível de conhecimentos e habilidades de cada grupo de crianças.

Seguindo um percurso com um processo do qual deve estar demarcado pelas possibilidades das crianças, pelo seu nível de desenvolvimento potencial, ou seja, estando ao lado do aluno, acompanhando seu desenvolvimento e construindo problemas para que eles possam levantar suas próprias hipóteses. Lembrando-se sempre que o processo de ensino-aprendizagem se dá através da relação professor/aluno.

3. 3 A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O termo ludicidade vem do latim ludus e denota brincar. No lúdico estão contidos os jogos, brinquedos e divertimentos e é referente também à conduta daquele que joga/brinca e se diverte, ou seja, são atividades que geram prazer. Por outro lado, a função educativa do jogo/brincadeira oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua inclusão no mundo (SANTOS, 1997).

Segundo Luckesi, (2000, p. 21),

...um fazer humano mais amplo, que se relaciona não apenas a presença da brincadeiras e jogos, mas também a um sentimento, atitude do sujeito envolvida na ação, que se refere a um prazer de celebração em função do envolvimento genuíno com a atividade, a sensação de plenitude que acompanha as coisas significativas e verdadeiras.

Como base nos estudos de Santos (1997, p. 14) ele define essa questão como:

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora.

Com essas afirmações podemos parar e refletir ou até mesmo retomarmos as nossas lembranças de infância e percebermos quanto era prazerosa e gratificante a sensação que tal momento de brincadeira nos proporcionava, você se lembra da última vez que brincou, os amigos com quem brincou, suas brincadeiras, objetos usados nas brincadeiras, risadas, alegrias. A Ludicidade é uma forma de expressar seus sentimentos e ao mesmo tempo aprendizagem, sendo de suma importância para o desenvolvimento mental da criança, pois através das atividades lúdicas a criança é livre para criar o seu mundo simbólico e é estimulada a fantasia e imaginação.

A ludicidade hoje vem sendo uma possibilidade pedagógica que pode ser fortalecida pelos diversos tipos de linguagens, como desenho, dança, música, arte, entre outros, tornando-se os seus conceitos significativos para serem trabalhados.

Numa definição simples de ludicidade pode-se dizer que a mesma se define pelas ações do brincar que são organizados em três eixos: o jogo, o brinquedo e a brincadeira.

O processo lúdico de aprendizagem deve ser prazeroso e deve respeitar a individualidade de cada criança, de maneira que possam expressar seus sentimentos e emoções e desenvolver suas habilidades de socialização. Sendo que as práticas lúdicas na educação infantil buscam romper com o modelo tradicional da escola, em que o professor é o transmissor dos conteúdos e os alunos, os receptores desse conhecimento.

O termo lúdico, de acordo com Cortez e Cavalari (2010, p. 191), refere-se:

Ao que tem caráter de jogos, brinquedos e divertimentos. Ele permite a criança, reencontrar sua liberdade, através não só de respostas a seus problemas, mas também na procura de formas novas para os desafios da vida, liberando sua espontaneidade criativa. Devolve, na sua intensidade, uma fascinante energia que possibilita ir e vir trocar e transformar, promovendo a descoberta, um encontro consigo mesma, com os outros e com o universo.

Importante ressaltar que a escola não é a única capaz de utilizar a ludicidade. É importante que os pais proponham momentos em família que explorem a ludicidade como um

fator importante para a criança. Também é necessário saber como escolher a melhor escola para o seu filho e optar por instituições que incluam as atividades lúdicas em seu plano pedagógico.

A ludicidade facilita o trabalho e as práticas educativas utilizadas pelo professor na sala de aula, onde apresenta conteúdos e desenvolve as atividades de forma dinamizada e prazerosa, adquirindo uma aprendizagem mais significativa por parte dos alunos. Para utilizar a ludicidade, além do embasamento teórico, são fundamentais a sensibilidade e uma postura interna afetiva.

Vale ressaltar que a ludicidade na educação compreende a interação entre professores e alunos, a cooperação entre os educandos e o estímulo à criatividade das crianças. Mais do que transmitir conteúdos, uma educação baseada na ludicidade permite que o aluno desenvolva a sua capacidade cognitiva e seu senso crítico.

Então, os professores que utilizam essa prática levam para dentro da sala de aula, diferentes formas de promover a interação entre as crianças e uma melhor compreensão sobre a realidade de cada um, essa ligação se entende como um “ponto de cruzamento” entre áreas de conhecimento ou atividades baseadas em diferentes pressupostos que articulam os conteúdos trabalhados de forma harmoniosa e prazerosa. Os benefícios da ludicidade não estão restritos apenas ao ambiente escolar. Mas, são capazes de influenciar o sujeito ao longo da vida adulta.

3.4 O EDUCAR

Entende-se que educar ludicamente não é jogar lições empacotadas para o educando consumir passivamente. Educar é um ato consciente e planejado, é tornar o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo. É seduzir os seres humanos para o prazer de conhecer. É resgatar o verdadeiro sentido da palavra “escola”, local de alegria, prazer intelectual, satisfação e desenvolvimento.

Educar implica reconhecer que o desenvolvimento, a construção dos saberes, compreender que o espaço/tempo em que a criança vive, exige seu esforço particular e a mediação dos adultos como forma de proporcionar ambientes que estimulem a curiosidade com consciência e responsabilidade.

Segundo RCNEI (1998, p. 23):

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

Nessa primeira etapa da vida, não se pode confundir o educar com cuidar, ainda que crianças necessitem de cuidados elementares para a garantia da própria sobrevivência, todavia é preciso respeitar o tempo de a criança ser criança, sua maneira absolutamente original de ser e estar no mundo, de vivê-lo, de descobri-lo, de conhecê-lo, tudo é simultaneamente natural para cada criança.

Segundo Costa (2005, p. 21), educar é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade, oferecendo ferramentas para que o outro possa escolher, entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, com sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, ou seja, guiar a criança no caminho do saber, pensar em como elas podem moldar suas atitudes e aprender a desenvolver várias habilidades.

Pode-se afirmar que educar é ensinar, transmitir os conhecimentos, é estimular, desenvolver, é socialização do indivíduo para a vida. Educar está integrado com o cuidado e a brincadeira. Sendo que todas as ações de cuidado ou brincadeira devem apresentar uma intencionalidade pedagógica e conseqüentemente um teor Educativo.

A Constituição Federal (1988), em seu artigo 205, estabelece que A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. Para Silva (2009, p. 312), O art. 205 contém uma declaração fundamental que, combinada com o art. 6º “que determina que a educação é um dos direitos sociais do cidadão” eleva a educação ao nível dos direitos fundamentais do homem.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 23):

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

Então conclui-se que a ação de educar é dever da família e do Estado, que o educador é a peça fundamental nesse processo, devendo ser um elemento essencial. Educar não se limita em repassar informações ou mostrar apenas um caminho, mas ajudar a criança a tomar consciência de si mesmo, e da sociedade é a inter-relação entre os sentimentos, os afetos e a construção do conhecimento onde a afetividade ganha destaque.

4 O BRINCAR, AS BRINCADEIRAS, OS JOGOS E BRINQUEDOS NA VISÃO DE KISHIMOTO; VYGOTSKY; PIAGET

Esse capítulo terá uma breve abordagem conceitual sobre a importância do brincar, como também dos jogos, brincadeiras e brinquedos, nas concepções dos autores Kishimoto, Vygotsky e Piaget, porém alguns outros autores também são para completar a pesquisa.

Neste capítulo, as palavras jogo, brincadeira, brinquedo se apresentam num sentido mais amplo. Por isso, a necessidade de definir esses termos: Brincadeira basicamente se refere à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não-estruturada; Jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; Brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar (KISHIMOTO, 2008).

Para Vygotsky (1984), a ideia de brincar origina-se na importância criada pela criança, em que desejos impossíveis podem ser realizados, reduzindo a tensão e, ao mesmo tempo, constituindo uma maneira de acomodação a conflitos e frustração da vida real.

Brincar é uma importante forma de comunicação, é por meio deste ato que a criança pode reproduzir o seu cotidiano. O ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, pois facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, desta forma, uma relação estreita entre jogo e aprendizagem.

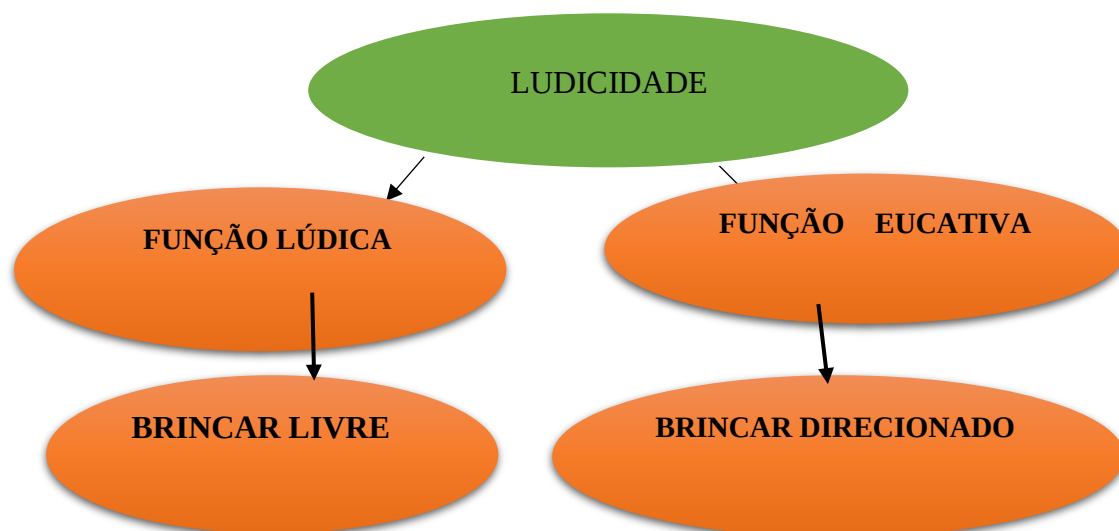
Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras, sendo relativa também a conduta daquele que joga que brinca e que diverte, possibilitando novos tipos de relações e proporcionando a criação de situações imaginárias; onde por meio da brincadeira a criança se insere no universo cultural que a rodeia. E é diante dessas situações imaginárias criadas pelas crianças que elas conseguirão resolver conflitos, reconstruir o cotidiano e criar novas descobertas.

4.1 COMPREENDENDO O PAPEL DO BRINCAR E SUA IMPORTÂNCIA NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Segundo Oliveira (2000), O brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida, o brincar se torna importante no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e jogos que vão surgindo gradativamente na vida da

criança. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

Figura 3 – Ludicidade: ações do brincar.



FONTE: A figura foi retirada do livro “A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica” de Maria Cristina Trois.

O brincar apresenta suas duas dimensões como podemos ver na figura acima:

Função Lúdica – quando o brincar é escolhido voluntariamente e traz diversão, prazer e mesmo desprazer. Função Educativa – quando o brincar ensina algo, traz conhecimentos, muda a apreensão do mundo, daquela criança, mas que não por isso perde a seu aspecto lúdico.

O Brincar, segundo o dicionário Ferreira (2003, p. 23) é "divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar", também pode ser "entreter-se com jogos infantis", ou seja, brincar é algo que deve sempre estar presente nas nossas vidas.

Para Vygotsky (1984, p. 64) “brincar leva a criança a tornar-se mais flexível e a buscar alternativas de ação. Enquanto brinca, a criança concentra sua atenção na atividade em si e não em seus resultados e efeitos. Permitir brincar as crianças é uma tarefa essencial do educador”.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) assegura que:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. (...) nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem, também, algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (BRASIL, 1998, p. 22).

O brincar constitui-se em uma atividade que coloca à disposição do educador e do educando questões do cotidiano que envolvem as relações sociais, favorecendo, assim, o desenvolvimento da autonomia, participação, criatividade e imaginação das crianças.

O brincar no contexto educacional propicia meios de aprendizagens, bem como permite que os adultos sejam perceptivos e aprendam com as crianças e suas necessidades. Pois sabemos que é difícil brincar quando não existe o desejo no adulto, da mesma forma é difícil parar de brincar quando sobra desejo nas crianças. Por isso precisamos cuidar do equilíbrio e interação dos dois (criança e adultos).

Ao brincar a criança se expressa de maneira excepcional e a maneira como isso acontece depende do ambiente e contexto cultural que a rodeia, possibilitando uma visão mais aberta do mundo real por meio das descobertas, da possibilidade de desenvolver a capacidade criadora de novas situações. Segundo Kishimoto (1999, p. 11), a criança é “portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, a infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração”.

De acordo com Piaget (1978), “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual”.

Por meio do brincar, a criança constrói normas, aprende a regular suas ações, a se relacionar, interage, argumenta, questiona, compartilha ideias, cria e recria o mundo. O brincar espontâneo, auto iniciado pela criança, é fundamental na escola. É preciso permitir e prover essa forma de brincar. Por isso tanto o brincar dirigido quanto o espontâneo, proporcionam o desenvolvimento e a aprendizagem.

O brincar é um instrumento importante para o desenvolvimento da criança, para a construção do conhecimento infantil. Pelo brincar, a criança organiza e reorganiza suas experiências, aprende a lidar com as emoções, ou seja, pelo brincar a criança equilibra as tensões provenientes do seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal, sua personalidade. O brincar é uma maneira pela qual a criança busca subsídios para se desenvolver, por meio do brincar ela vai desenvolvendo a consciência do próprio corpo e das possibilidades de expressar-se por meio dele.

Então, vale ressaltar que é de suma importância o brincar para o desenvolvimento infantil. Então, professores, pais, tios, tias, primos, primas, enfim, alguém responsável pela criança, explore as mais diversas formas de brincar, sendo que essa fase é única, será possível ver como ele se tornam crianças muito mais felizes e amadas.

Brincar é importante porque é bom, é gostoso e dá felicidade, e ser feliz é estar mais predisposto a ser bondoso, a amar o próximo e a partilhar fraternalmente. É brincando que a criança se desenvolve e exercita suas potencialidades. O desafio contido nas situações lúdicas provoca o funcionamento do pensamento e leva a criança a alcançar níveis de desempenho que só as ações, por motivação intrínseca, conseguem. Brincando, a criança aprende com toda a riqueza do aprender fazendo, espontaneamente, sem estresse ou medo de errar, mas com prazer pela aquisição do conhecimento.

4.2 O JOGO, O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA E SUAS CONTRIBUIÇÕES NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Atualmente, não se ouvem mais os gritos eufóricos das crianças na rua, porque elas estão encerradas em suas casas manejando um computador (KISCHIMOTO, 1993). Sem contar que muitas perdem a vontade em ir para a escola, porque as instituições de ensino, infelizmente, oferecem um estudo enlatado, “bancário”, cheio de regras e deveres (FREIRE, 1987).

A brincadeira é a ação de brincar, de entreter, de distrair. Pode ser uma brincadeira recreativa como brincar de "esconde-esconde" ou um gracejo, como trocadilhos ou insinuações. É uma forma de jogo livremente estruturada que geralmente inclui encenação, substituição de objetos e comportamento não-literal.

Seguindo os conceitos dos autores Vygotsky, Kishimoto e Piaget onde eles afirmam que a função dos jogos, brinquedos e brincadeiras dizem que: BRINCADEIRA: é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica, é o lúdico em ação; BRINQUEDO: supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, sendo suporte da brincadeira e JOGO: é qualquer competição ou desafio, para a qual as regras são feitas ou criadas num ambiente restrito, inclui uma atenção do jogador.

Desta forma, brinquedo e brincadeira estão diretamente relacionados com as crianças e jogo refere-se aquele tipo de brinquedo ou brincadeira, isto é, o jogo de regras, não-literalidade, pois quando a criança brinca com seu urso de pelúcia, o urso não é literalmente seu filho, mas é como se fosse caracterizando efeitos positivos como alegria, livre escolha, prazer, controle interno das emoções da criança.

A brincadeira é uma forma privilegiada de aprendizagem. Na medida em que vão crescendo, as crianças trazem para suas brincadeiras o que veem, escutam, observam e experimentam.

Segundo Piaget (1978): O jogo é sinônimo de construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório motor e pré-operatório. Os jogos ganham significado para a criança na medida em que se desenvolve, agindo sobre os objetos a partir da livre manipulação de materiais variados, estruturando seu espaço e tempo, desenvolvendo a noção de causalidade, chegando à representação, e finalmente, à lógica.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil:

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica (BRASIL, 1998, p.28).

Buscou-se analisar como a brincadeira, o jogo e os brinquedos auxiliam no desenvolvimento infantil.

Conforme Piaget,

O jogo é sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria... os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais (PIAGET, 1990, p.160).

Kishimoto analisa,

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos. (KISHIMOTO, 2007, p. 36).

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

O brinquedo é a essência da infância e permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção de conhecimento da criança. Brinquedo é um termo indispensável para compreender esse campo. Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação com a criança e uma abertura, uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que

organizam sua utilização. O brinquedo está em relação direta com uma imagem que se evoca de um aspecto da realidade e que o jogador pode manipular.

O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto criador do objeto lúdico que relacionado com deve acontecer em um tempo e espaço, com uma sequência própria da brincadeira, o jogo é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário.

Huizinga (2008) afirma que quando a criança brinca, ela o faz de modo bastante compenetrado. A pouca seriedade a que faz referência está mais relacionada ao cômico, ao riso, que acompanha, na maioria das vezes, o ato lúdico e se contrapõe ao trabalho, considerado atividade séria, o que implica que a brincadeira infantil deixe de ser séria.

De acordo com Piaget (1998, p. 62), “o brinquedo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”.

Para Vygotsky o brinquedo desempenha várias funções no desenvolvimento:

O brinquedo contém, de uma forma concentrada, como no foco de uma lupa, todas as tendências de desenvolvimento, é como se a criança tentasse pular acima do seu nível usual. A relação entre o brinquedo e desenvolvimento pode ser comparada com relação entre instrução e desenvolvimento e cria a zona de desenvolvimento proximal. (VYGOTSKY, 1991, p.74).

Com isso o autor propõe que o tipo de brinquedo ou da brincadeira pode desenvolver tanto o cognitivo quanto o emocional, permitindo o envolvimento da criança num mundo ilusório. Concluindo-se que o processo de ensino e aprendizagem deve ser construído tendo como ponto de partida o nível de desenvolvimento real da criança, num dado momento e com sua relação a um determinado conteúdo a ser desenvolvido, brinquedos e brincadeiras adequados para idade, com objetivo de proporcionar o desenvolvimento infantil.

Segundo Vygotsky (1984), a linguagem tem importante papel no desenvolvimento cognitivo da criança à medida que sistematiza suas experiências e ainda colabora na organização dos processos em andamento. De acordo com Vygotsky (1984, p. 97),

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz.

Tanto Vygotsky (1984) como Piaget (1975), afirmam que o desenvolvimento não é linear, mas evolutivo e, nesse trajeto, a imaginação se desenvolve. Uma vez que a criança brinca e desenvolve a capacidade para determinado tipo de conhecimento, ela dificilmente perde esta capacidade. É com a formação de conceitos que se dá a verdadeira aprendizagem e

é no brincar que está um dos maiores espaços para a formação de conceitos, denominando a brincadeira como uma atividade comum da arte, nos quais a criança recria a realidade através de fantasias.

Ressalta-se a importância de saber o quanto é relevante a utilização das brincadeiras infantis, pois a criança sente-se motivada e o educador deve saber inovar em sua prática, de maneira que a aprendizagem se torne mais atraente para o educando, assim, ele conseguirá um melhor êxito no processo ensino-aprendizagem e, constantemente levando a criança a pensar e interagir de forma mais dinâmica com seu meio.

Segundo Vygotsky (2001), há uma necessidade de se usar a ludicidade com mais intensidade, pois a brincadeira é universal. O brincar facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais. No planejamento das atividades lúdicas o educador deve dar importância para o brincar, ele deve ter em mente que quando brinca ela experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades, além de desenvolver competências, estimular a autoconfiança e a autonomia, proporcionar o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e atenção que são essenciais ao bom desempenho da criança na escola e na vida.

Atualmente, com a evolução e a expansão das tecnologias, observamos como recursos de informática passam a fazer parte do cotidiano das crianças desde muito cedo, por isso é importante refletirmos sobre a influência que os jogos eletrônicos vêm exercendo nas brincadeiras das crianças e sobre o papel dos jogos e brincadeiras tradicionais no seu cotidiano.

Fazendo-se uma breve análise dos pontos positivos e negativos desses jogos na vida e no cotidiano das nossas crianças, devemos incorporar a ludicidade ou atividades lúdicas, sejam elas em relação às atividades com objetivos de aprendizagem de conteúdos cognitivos, ou sejam em relação ao desenvolvimento das crianças, em sua totalidade.

Pelo lado positivo, os jogos virtuais proporcionam algumas habilidades específicas que auxiliam no raciocínio lógico, percepções visuais e sensoriais. Jogando, as crianças podem processar mais rápido as informações, desenvolver seus sentidos e ter mais capacidade de raciocínio para compreender os diferentes tipos de informações. Enquanto que o lado negativo, com os jogos cada vez mais sofisticados, fica claro que as crianças preferem ficar horas e horas na internet do que na sala de aula, tirando o prazer de brincar na rua ou no sítio ao ar livre com os colegas para ficarem em casa diante de objetos eletrônicos que, muitas vezes, não estimulam em nada o desenvolvimento da criança.

O jogo e a brincadeira são necessidade e direito da criança. Faz-se necessário, portanto, que os educadores repensemos modelos teóricos e suas práxis em sala de aula, incorporando o lúdico como estratégia de ensino, objetivando uma aprendizagem realmente significativa para a criança.

Portanto, como podemos perceber através das leituras realizadas que, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva. Brincando a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesma e ao outro. Por meio da ludicidade a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, e sendo liderados e compartilhando sua alegria de brincar.

A brincadeira favorece o desenvolvimento individual da criança, ajuda a internalizar as normas sociais e a assumir comportamentos mais avançados que aqueles vivenciados no cotidiano, aprofundando o seu conhecimento sobre as dimensões da vida social.

As vivências lúdicas trabalham ao mesmo tempo a motricidade, a atenção, a memória, o raciocínio, a criatividade, a aprendizagem, a ansiedade, a organização espacial, a coordenação motora, o esquema corporal etc. Assim, ao assumir a função lúdica e educativa, a brincadeira propicia diversão, prazer, potencializa a exploração e a construção do conhecimento. Brincar é uma experiência fundamental para qualquer idade, principalmente para as crianças da Educação Infantil. Dessa forma, a brincadeira já não deve ser mais atividade utilizada pelo professor apenas para recrear as crianças, mas como atividade em si mesma, que faça parte do plano de aula da escola.

Contudo devemos ter consciência de que brinquedo não é só um presente, um agrado que se faz à criança: é investimento em crianças sadias do ponto de vista psicossocial. Ele é a estrada que a criança percorre para chegar ao coração das coisas, para desvelar os segredos que lhe esconde um olhar surpreso ou acolhedor, para desfazer temores, explorando o desconhecido.

Compreender a relevância do brincar possibilita aos professores intervir de maneira apropriada, não interferindo e descaracterizando o prazer que a ludicidade proporciona. Pois o considerável mesmo é que as crianças se sintam livres para criar. Não existe aprendizagem sem a interação com o outro, ou seja, é preciso promover o convívio humano, reformar e construir tendo um pleno contato com a natureza, em que a mesma aprenderá brincando, construindo sempre um respeito para com suas limitações e para com o ciclo natural da vida.

5 O PAPEL DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Neste capítulo iremos compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo deve ser o grande desafio da educação infantil. Embora os conhecimentos derivados das diversas áreas possam ser de grande valia para desvelar o universo infantil apontando algumas características comuns de ser, elas permanecem únicas em suas individualidades e diferenças.

Vygotsky (1984) atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. É brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos, sempre respeitando o tempo da criança ser criança, sua maneira absolutamente original de ser e estar no mundo, de vivê-lo, de descobri-lo, de conhecê-lo, tudo simultaneamente.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p. 23),

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

Aprender a pensar sobre diferentes assuntos é muito mais importante do que memorizar fatos e dados a respeito dos assuntos. A educação não pode arvorar-se do direito de reproduzir modelos e, muito menos, de colocar freios às possibilidades criativas do ser humano original por natureza. Então, quando se pensa em educação, é pensar no ser humano, em sua totalidade, em seu corpo, em seu meio ambiente, suas preferências, seus gostos, seus prazeres, enfim, em suas relações vivenciadas.

A ludicidade tem conquistado um espaço na educação infantil. Porém é preciso entender que educar ludicamente não é jogar lições empacotadas para o educando consumir passivamente. Educar é um ato consciente e planejado, é uma alegria em transmitir conhecimento, um prazer intelectual, satisfação e desenvolvimento pelo seu trabalho. Para atingir esse fim, é preciso que os educadores repensem sobre o seu conteúdo e a sua prática pedagógica, substituindo a rigidez e a passividade pela vida, pela alegria, pelo entusiasmo de aprender, pela maneira de ver, pensar, compreender e reconstruir o conhecimento.

O lúdico não é uma tarefa fácil como muitos pensam, é uma tarefa difícil, pois o educador tem que ter uma fundamentação teórica bem estruturada e ter a consciência de que

está trabalhando com uma criança modernizada, e que o repertório de atividades precisa ser adaptado a estas situações.

Almeida (1995, p. 41) ressalta:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

A ludicidade abre caminhos para envolver todos numa proposta interacionista, oportunizando o resgate de cada potencial. Cada um pode desencadear estratégias lúdicas para dinamizar seu trabalho que, certamente, será mais produtivo, prazeroso e significativo, assim, uma atitude lúdica oferece aos alunos experiências concretas, necessárias e indispensáveis às abstrações e operações cognitivas.

O lúdico é essencial para uma escola que se proponha não somente ao sucesso pedagógico, mas também à formação do cidadão, porque a consequência imediata dessa ação educativa é a aprendizagem em todas as dimensões: social, cognitiva, relacional e pessoal. Portanto, deve-se pensar na ludicidade como uma ação educativa que considere as relações entre a escola, o lazer e o processo educativo como um dos caminhos a serem trilhados em busca de um futuro diferente.

No que se refere às práticas educativas. Assim, para Kishimoto (2001):

As divergências em torno do jogo educativo estão relacionadas à presença concomitante de duas funções: 1. função lúdica: o jogo propicia a diversão, o prazer e até o desprazer quando escolhido voluntariamente, e 2. função educativa: o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo (CAMPAGNE, p.112 in KISHIMOTO, 2001). O equilíbrio entre as duas funções é o jogo educativo. Entretanto, o desequilíbrio provoca duas situações: não há mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina ou, ao contrário, quando a função educativa elimina todo hedonismo, resta apenas o ensino. (KISHIMOTO, 2001, p. 19).

A autora refere que se torna necessário, fazer uma quebra com o protótipo de que o brincar é algo que não demonstra importância e organização, mas torna-se proeminente considerar que as atividades lúdicas podem acontecer em meio ou não ao planejamento do docente. Pois as atividades lúdicas são toda e qualquer animação que tem como intenção o prazer e entretenimento de quem a pratica.

Kishimoto (2001) aponta que:

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, à função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo (KISHIMOTO, 2001, p. 83).

Com esse objetivo a autora propõe que esses objetos são alcançados quando são feitas substituições de um objeto que representa outro, por exemplo, um cabo de vassoura que representa a espada de um guerreiro, ocorrendo assim um processo de ludicidade, o pensamento e a imaginação da criança vão ganhando força e conteúdo.

Os brinquedos educativos são considerados como propostas mais significativas para estimular o raciocínio da criança, chama à atenção, concentração, visar a compreensão, estimular coordenação motora, percepção visual, dentre outras. As brincadeiras com diferentes cores, formas, tamanhos, brincadeiras com peças de encaixe, que trabalham noções de sequência; quebra-cabeças que exigem a concentração e paciência, memória e raciocínio para juntar uma peça na outra; tabuleiros que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas (FREIRE, 2002).

Enfocando no contexto para que as atividades lúdicas se tornem realidade no contexto da escola e que seja de forma satisfatória, é essencial que o educador tenha clareza e compreensão do significado e da importância das atividades lúdicas para os educandos, a fim de que possam inserir as brincadeiras em suas aulas.

Para que seja de forma mais ampla podemos afirmar que as atividades lúdicas compreendem as dinâmicas, essas executadas pelos professores enquanto ministram uma aula; independentemente da idade, com o uso destas ferramentas (as práticas lúdicas) tem-se um melhor desempenho do educando, como o melhor aprendizado e desenvolvimento da criatividade, e vários outros benefícios.

Para Santos (2000, p. 37), a ludicidade “na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolver e enriquecer sua personalidade”. O qual passa a simbolizar um instrumento de caráter pedagógico, concebendo ao professor ser o condutor, avaliador e estimulador do processo de ensino.

Luckesi afirma (2015, p. 1):

Que o ser humano aprende ativamente, isto é, através da compreensão e de múltiplos exercícios, tendo em vista criar o “caminho neurológico facilitado”. As crianças fazem isso pelo brincar, que é repetitivo em suas atividades cotidianas. O adulto realiza essa prática de modo semelhante, vinculado ao prazer da ação de aprender.

A partir da leitura desses autores podemos verificar que a ludicidade, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos são meios que a criança utiliza para se relacionar com o ambiente físico e social de onde vive, visando que é preciso aprimorar as atividades lúdicas com as crianças. Assim despertando sua curiosidade e ampliando seus conhecimentos e suas habilidades expandindo, toda a sua capacidade e desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo.

Conclui-se que a ludicidade é uma forma prazerosa de desenvolver a criatividade, o conhecimento, com a inclusão de diversas situações didáticas que pode ser trabalhada, tendo como finalidade a motricidade, coordenação motora, sociabilidade e afetividade da criança. Proporcionando toda a experiência do momento, sempre associado ao ato, pensamento e o sentimento do educando, seja através de uma brincadeira, jogo, brinquedo ou qualquer outro tipo de atividade.

Enfim, conclui-se que o trabalho pedagógico realizado com as crianças através do lúdico facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo, e desenvolve o indivíduo como um todo. Sendo assim, a educação infantil deve considerar a ludicidade como parceira e utilizá-la amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

Considerando todos os aspectos discutidos, reconhece-se que cada vez mais a etapa da Educação Infantil é fundamental no processo de desenvolvimento da criança, e o espaço escolar adequado a esta finalidade deve ser visto a partir da ótica do direito da criança. Pensar este processo de forma qualificada passa também pela presença de profissionais adequados, capacitados a oferecer situações de aprendizagem significativas, ou seja, que contribuam com o desenvolvimento integral da criança. E assim, entende-se que como essenciais a oportunidade de experimentar atividades corporais, mediadas por profissionais que tenham esta clareza e conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A finalização de um trabalho sempre representa um desafio, principalmente porque nos remete a afirmar certezas e convicções. A Educação Infantil é uma fase fundamental no desenvolvimento humano. É nos primeiros anos de vida que os movimentos corporais são ainda mais importantes, fazendo inclusive parte da linguagem e da expressão da criança. Portanto, um tema que requer uma atenção, estudo e reflexão.

O presente trabalho buscou refletir de que forma as atividades lúdicas contribuem com o processo de desenvolvimento e ensino-aprendizagem das crianças na educação infantil.

Levando-se em consideração que o tema abordado não é algo recente e nem inédito, trata-se de uma temática escolhida por acreditarmos que a ludicidade faz diferença na vida das crianças e inseri-la no cotidiano educacional é essencial para a autonomia infantil.

Em todo o caminho do referencial teórico, foram elencados meios teóricos para demonstrar a ludicidade na educação infantil como uma forma de educar. Refletindo sobre de que forma essas atividades contribuem com o processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança, tanto dentro como fora da escola e como essa vivência possibilita uma entrega completa de corpo e mente. Que os estímulos lúdicos devem ser trabalhados cotidianamente, buscando sempre promover situações que além de gerarem aprendizagem também proporcionem o prazer e felicidade para os pequenos.

Em seguida foi apresentada a importância do espaço para brincar com suas razões primordiais, mostrando o quanto isso é fundamental para a construção da identidade da criança. Portanto, a introdução de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é muito importante, devido à influência que os mesmos exercem frente aos alunos, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem.

Através desta pesquisa, foi possível avaliar que a atividade lúdica e o jogo intervêm no aprendizado da criança, que o brincar por si só não possui necessariamente ludicidade. Considerando-se que qualquer atividade lúdica, seja por meio de brincadeiras, jogos, faz de conta, provocam estímulos, promovendo o pleno desenvolvimento das crianças, o processo de socialização, a construção do conhecimento, a descoberta do mundo e uma aprendizagem significativa.

Nesse contexto, o estudo apontou que é possível concluir que a ludicidade introduzida nas práticas pedagógicas se faz obrigatória, pois é através dela que a criança aprende sem

entender que está sendo ensinada, imergindo em conteúdos diversos, explorando o mundo que a rodeia, fazendo conexões e aprimorando seu lado motor e intelectual.

Vale salientar o quanto é relevante mencionar que o brincar nesses espaços educativos precisa estar num constante quadro de inquietações e reflexões dos educadores que o compõem. Sendo que as práticas educativas lúdicas favorecem o processo de ensino-aprendizagem, proporciona a criança um rendimento maior na educação e a sua interação de forma espontânea, na qual os jogos podem transmitir noções de conceitos e conhecimentos acerca de qualquer assunto.

A investigação indicou que o brincar é um processo permanente de descoberta. Brincar com a criança reforça os laços afetivos e eleva o nível de interesse dela com a brincadeira, estimulando ainda mais a sua imaginação e o seu aprendizado, através da brincadeira que a criança toma conhecimento da sua cultura, do seu ambiente social, aprende e desenvolve papéis.

Por fim, esta pesquisa bibliográfica buscou comprovar que a criança aprende muito mais enquanto brinca. De alguma forma a atividade lúdica ao se fazer presente na vida da criança contribui e acrescenta elementos indispensáveis ao convívio social. Sendo assim, ao estabelecer de forma natural uma relação entre os jogos e as brincadeiras a criança consegue extravasar suas tristezas, angústias, passividades, agressividades, bem como suas alegrias e o seu poder de fantasiar, é por meio da brincadeira que a criança se envolve no jogo, conhecendo a si e conhecendo o outro.

Trabalhar com educação infantil envolve uma série de tópicos de suma importância que são estudo, dedicação, cooperação, cumplicidade e, principalmente, amor de todos os envolvidos no processo e estar em constante evolução. Tendo uma necessidade de conceituar amplamente os conceitos, dos jogos, brinquedos, brincadeiras e o educar na prática pedagógica, baseando-se nos autores que discutem essa questão.

Ressalta-se a contribuição da ludicidade atentando para a formação de cidadãos autônomos, capazes de pensar por conta própria, sabendo resolver problemas e compreendendo um mundo que exige diferentes conhecimentos e habilidades.

Conclui-se, então, que o aspecto lúdico voltado para a educação infantil facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral da criança nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo. Sendo assim, podemos perceber que a ludicidade facilita a aprendizagem infantil e que a mesma sempre está presente em jogos e brincadeiras.

Para finalizar, percebe-se que já houve muitos avanços sobre ludicidade tanto na teoria quanto na prática, porém muito ainda há para ser feito em prol de uma educação que

promova a formação do sujeito intelectualmente, emocionalmente e socialmente através de um trabalho com os jogos e brincadeiras dentro do ambiente escolar.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Presidência da República. **Constituição da República Federativa do Brasil (CF)**. Brasília, DF: Senado, 2011.

_____. Presidência da República. **Lei de diretrizes e bases da educação nacional. LEI Nº 9.394**, de 20 de dezembro de 1996. D.O. U. de 23 de dezembro de 1996.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Referencial curricular nacional para educação infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria da Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 2001.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues et al. **O que é educação**. São Paulo: Brasiliense, 1981.

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

CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida; DE LUCENA, Regina Ferreira. Jogos e brincadeiras na educação infantil. São Paulo: Papirus Editora, 2004.

CREPALDI, Roselene. Jogos, brinquedos e brincadeiras. Curitiba: IESDE Brasil SA, 2010.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimit. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004.

ESTEVAM, Anilton da Silva et al. A importância da ludicidade no processo de ensino- aprendizagem infantil. **Revista de Educação ReAGES**, v. 1, n. 3, p. 15-19, 2019.

FERRACIOLI, Laércio. Aprendizagem, desenvolvimento e conhecimento na obra de Jean Piaget: uma análise do processo de ensino-aprendizagem em Ciências. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v. 80, n. 194, 1999.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da libertação em Paulo Freire**. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 2018.

JESUS, Ana Cristina Alves de. Como aplicar jogos e brincadeiras na educação infantil. Rio de Janeiro, RJ: Brasport, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez editora, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning Editores, 1998.

_____. O jogo, a criança e a educação. São Paulo: USP, (Tese de Livre-Docência.) (1992a) **Jogos Tradicionais Infantis do Brasil**, v. 1, 1992.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ensinar, brincar e aprender. Aprender–Cad. de Filosofia e Psic. da Educação, Vitória da Conquista, ano IX, n. 15, p. 131-136, 2015.

NILES, Rubia Paula; SOCHA, Kátia. A importância das atividades lúdicas na educação infantil. **ÁGORA: Revista de divulgação científica**, Santa Catarina: v. 19, n. 1, p. 80-94, 2014.

PEREIRA, Maria de Fátima dos Santos; LIMA, Ana Paula Timóteo de; PEREIRA, Amanda Malena dos Santos. A importância da ludicidade na educação infantil para o processo de ensino aprendizagem. **Brazilian Journal of Development**, v. 6, n. 10, p. 77534-77543, 2020.

ROCHA, Renata Rebeca. A ludicidade como ferramenta de aprendizagem na educação infantil. **Revista Científica FAEST ISSN**, Tangará da Serra, v. 2319, p. 0345, 2019.

RAU, M. C. T. D. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica. Curitiba: IBPEX, 2011.

SERRÃO, Emília Maria Freitas Lopes. **O educador de infância e o jogo no desenvolvimento da criança**. 2009. Tese de Doutorado. Faculdade de Ciências Universidade de Lisboa, 2009 – EMFLS

SANTOS, Sandra Carvalho dos. O processo de ensino-aprendizagem e a relação professor-aluno: aplicação dos " sete princípios para a boa prática na educação de Ensino Superior". **REGE Revista de Gestão**, São Paulo: v. 8, n. 1, 2010.

SANTOS, Maria Walburga dos; KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos e brincadeiras: Tempos, espaços e diversidade** (Pesquisa em Educação). São Paulo: Editora, 2017.

VYGOTSKY, Lev Semenovich et al. **Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**, Educaretransformar. v. 10, p. 103-117, 1988.

ANEXOS

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
COORDENAÇÃO DO CURSO DE PEDAGOGIA A DISTÂNCIA

DECLARAÇÃO DE AUTORIA DE TRABALHO

(Lei nº 9.610, de 19.02.98, que altera, atualiza e consolida a Legislação sobre Direitos Autorais, publicada no D.O.U. de 20.02.98, Seção I, pag. 3).

Estudante: D icilene Samara Da Silva

Matrícula: 91410579

Título do trabalho: A Ludicidade como uma forma de educar na Educação Infantil.

Declaro para os devidos fins que o Trabalho de Conclusão de Curso – TCC atende às normas técnicas e científicas exigidas na elaboração de textos previstas no REGULAMENTO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DO CURSO DE PEDAGOGIA, modalidade a Distância. As citações e paráfrases estão indicadas e apresentam a origem da ideia do/a autor/a com as respectivas obras e anos de publicação. Caso não apresentem estas indicações, ou seja, caracterize crime de plágio, estou ciente das implicações legais decorrentes desse ato. O Código Penal em vigor, no capítulo que trata dos crimes contra a propriedade intelectual, dispõe sobre o crime de violação de direito autoral: Art. 184. Violar direitos de autor e os que lhe são conexos: Pena – detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa. § 1º Se a violação consistir em reprodução total ou parcial, com intuito de lucro direto ou indireto, por qualquer meio ou processo, de obra intelectual, interpretação, execução ou fonograma, sem autorização expressa do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor, conforme o caso, ou de quem o represente: Pena – reclusão de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa. § 2º Na mesma pena do § 1º incorre quem, com intuito de lucro direto ou indireto, distribui, vende, expõe à venda, aluga, introduz no País, adquire, oculta, tem em depósito, original ou cópia de obra intelectual ou fonograma reproduzido com violação do direito de autor, do direito de artista intérprete ou executante ou do direito do produtor de fonograma, ou, ainda, aluga original ou cópia de obra intelectual ou fonograma, sem a expressa autorização dos titulares dos direitos ou de quem os represente. Declaro, ainda, ser de minha autoria e de minha inteira responsabilidade o texto apresentado no Trabalho de Conclusão de Curso.

João Pessoa - PB, 24 de novembro de 2020.



Assinatura do (a) Estudante