

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
ESCOLA NORMAL SUPERIOR
CURSO DE PEDAGOGIA**

**A BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

MANAUS - AM

2021

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
ESCOLA NORMAL SUPERIOR
CURSO DE PEDAGOGIA

ADRIENE DE AZEVEDO GOMES

A BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA
EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada como requisito final à conclusão do Curso de Pedagogia da Universidade do Estado do Amazonas – UEA; elaborada sob orientação da Profa. Doutora Kelly Christiane Silva de Souza.

Manaus, 3 de Agosto de 2021.

Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Sistema Integrado de Bibliotecas da Universidade do Estado do Amazonas.

G633b Gomes, Adriene de Azevedo
A brincadeira no desenvolvimento da criança na educação infantil / Adriene de Azevedo Gomes. Manaus : [s.n], 2021.
34 f. : ; 29 cm.

TCC - Graduação em Pedagogia - Licenciatura -
Universidade do Estado do Amazonas, Manaus, 2021.
Inclui bibliografia
Orientador: Souza, Kelly Christiane Silva de

1. Brincadeira. 2. Cultura lúdica. 3. Educação Infantil. 4. Aprendizagem. I. Souza, Kelly Christiane Silva de (Orient.). II. Universidade do Estado do Amazonas. III. A brincadeira no desenvolvimento da criança na educação infantil

Elaborado por Jeane Macelino Galves - CRB-11/463

AGRADECIMENTOS

A Deus. Pela forma que me sustentou, para que eu pudesse chegar até aqui. Porque Dele e por Ele e para Ele são todas as coisas.

Ao meu amado esposo Marcos André dos Santos Gomes, que em todos os momentos fez a diferença para eu prosseguir.

Aos meus amados filhos, meu maior combustível para não parar a caminhada.

Aos meus pais e irmãs, que sempre estiveram me incentivando com palavras regadas de amor e coragem.

As amigas da faculdade que fizeram a caminhada menos dolorosa.

Aos meus amados professores da Universidade do Estado do Amazonas, pelas inúmeras dúvidas sanadas, pelo exemplo de mestres que foram para mim, todos sempre corteses e solícitos para comigo. Em especial a professora Neylanne, Mônica Aikawa e minha orientadora Kelly Christiane.

Por fim, a todo corpo docente da Universidade do Estado do Amazonas; por último, mas não menos importante, o meu muito obrigada!

ADRIENE DE AZEVEDO GOMES

**A BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade do Estado do Amazonas – UEA, como parte dos requisitos para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia.

Aprovação em: 03 de Agosto de 2021

Banca Examinadora:

KELLY CHRISTIANE
SILVA DE
SOUZA:45608334272

Assinado de forma digital
por KELLY CHRISTIANE SILVA
DE SOUZA:45608334272
Dados: 2021.08.24 16:39:56
-04'00'

Kelly Cristiane Silva de Souza

Professor(a) Orientador(a)

Neylane Aracelli de Almeida Pimenta

Professor(a) Membro da Banca

Mônica Silva Aikawa

Professor(a) Membro da Banca

“Todas as crianças aprendem por meio da brincadeira, pois o brincar é o seu trabalho” (Maria Montessori).

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso, tem por tema A brincadeira no desenvolvimento da criança na educação infantil. Teve como objetivo geral: compreender como ocorre o processo de aprendizagem através das brincadeiras e, como específicos: a) entender a relação entre a brincadeira e o desenvolvimento social e cognitivo da criança, b) Identificar na prática docente o uso da brincadeira na construção social e cognitivo da criança. De modo a cumprir estes objetivos, o estudo foi orientado pelos teóricos Kishimoto (1994, 2008), Vygotsky (1999), entre outros. A pesquisa foi orientada pelo método fenomenológico e, quanto a natureza foi definida como qualitativa, de cunho participante, para cuja efetivação, adotamos como instrumentos o questionário semiestruturado. O trabalho está organizado em dois capítulos. No 1º capítulo apresentamos o resultado da pesquisa bibliográfica em torno do tema do estudo e no 2º capítulo dialogamos com os teóricos do 1º capítulo, para uma análise dos dados obtidos na pesquisa.

Palavras-chave: brincadeira; cultura lúdica; educação infantil; aprendizagem.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
CAPÍTULO I: REFLEXÃO TEÓRICA	8
1 O que é o brincar e qual sua importância na aprendizagem?	9
1.1 A infância e a cultura lúdica	10
1.2 A importância do lúdico no desenvolvimento integral da criança	13
1.3 O professor e o desenvolvimento das atividades lúdicas	16
1.4 As atividades lúdicas e o desenvolvimento da afetividade	18
CAPÍTULO II: A ESCOLA / ESPAÇO PARA LUDICIDADE	21
2 Algumas vivências com o uso da brincadeira na prática docente na Educação Infantil diante das observações em um CMEI	22
2.1 Análise dos dados obtidos a partir de questionário enviado para professoras via <i>WhatsApp</i>	24
CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
REFERÊNCIAS	29
APÊNDICES	31

INTRODUÇÃO

A proposta desta pesquisa é compreender como ocorre o processo de aprendizagem através das brincadeiras. Além disso, buscaremos evidenciar a importância do lúdico, como técnica de ensino, que facilite o processo de aprendizagem das crianças da etapa de educação infantil, no que se refere ao aspecto cognitivo, afetivo e corporal. Esta técnica é capaz de contribuir para que as aulas se tornem mais atrativas e prendam a atenção dos alunos de maneira que possam criar e fazer auxiliando no desenvolvimento integral desses sujeitos.

É importante salientar que se faz necessário o professor tenha conhecimentos teóricos, técnicos, e habilidades e ciência de que ele é o principal responsável para a aplicabilidade dessa técnica tão importante para o desenvolvimento integral da criança na educação infantil.

A motivação para esse tema se deu no decorrer do estágio supervisionado, através de observações em uma escola de educação infantil, localizada na Zona Sul de Manaus. Em consultas ao caderno de campo, percebeu-se que uma das maiores dificuldades encontradas na aprendizagem das crianças estava ligada à carência de atividades lúdicas que tirassem os alunos da rotina do aprendizado tradicional, permitindo-lhes o desenvolvimento afetivo, cognitivo, linguístico e psicomotor, para desenvolver aprendizagem significativa.

No presente trabalho, adotamos a abordagem qualitativa. Na pesquisa qualitativa, o cientista é ao mesmo tempo o sujeito e o objeto de suas pesquisas, o desenvolvimento da pesquisa é imprevisível. O conhecimento do pesquisador é parcial e limitado. O objetivo da amostra é produzir informações aprofundadas e ilustrativas: seja ela pequena ou grande, o que importa é que ela seja capaz de produzir novas informações” (DESLAURIERS, 1991, p. 58).

Para este trabalho de conclusão de curso, também utilizamos a pesquisa bibliográfica, fundamentada na reflexão de leitura de livros, artigos, revistas e sites, bem como pesquisa de grandes autores referente a este tema. Desta forma, este estudo proporcionará uma leitura mais consciente acerca da importância do brincar na vida do ser humano, e, em especial na vida da criança.

Para análise dos dados, foi feita uma consulta aos teóricos e autores que tratam do aprendizado através da ludicidade, e dessa forma será possível compreender os desafios enfrentados e a maneira adequada para lidar com estes no processo de apropriação de métodos de aprendizagem na educação infantil.

A coleta de dados ocorreu através da participação no estágio supervisionado e aplicação de questionário para duas professoras, onde através destas ações foi possível obter as informações necessárias sobre o processo de aprendizagem das crianças e como os professores concebem a importância das brincadeiras para o ensino-aprendizagem.

No primeiro capítulo tece-se algumas considerações sobre o brincar e sua importância, infância e cultura lúdica, a importância do lúdico no desenvolvimento integral da criança, o professor e o desenvolvimento das atividades lúdicas, as atividades lúdicas e o desenvolvimento da afetividade.

O segundo capítulo refere-se às escolas e espaços para ludicidade, das quais destacamos algumas vivências com a adoção do lúdico na prática docente na educação infantil. Estas vivências foram registradas no caderno de campo, por meio de observações em um Centro Municipal de Educação Infantil (CMEI) e finalizando o capítulo, trazemos a análise dos dados obtidos com um questionário aplicado a duas professoras da educação, o qual devido ao contexto de pandemia, foi enviado e devolvido via *WhatsApp*.

CAPÍTULO I: REFLEXÕES TEÓRICAS

De acordo com às Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (BRASIL, 2010, p. 16), as instituições voltadas ao ensino da educação infantil devem ter, entre outros princípios, os estéticos: da sensibilidade, da criatividade, da ludicidade e da liberdade de expressão nas diferentes manifestações artísticas e culturais. Esta orientação atribui grande responsabilidade às escolas que oferecem a etapa de educação infantil, de modo a garantir ambiente de ensino que atenda aos princípios e parâmetros de atendimento, definidos para esta etapa da educação.

Ainda com base na orientação legal, além de receberem cuidados e educação, as crianças necessitam ter seu tempo para brincar assegurados. É através das brincadeiras, dos brinquedos e dos jogos que o lúdico por ser incluído em sala de aula, funcionando como facilitador de aprendizagem (CAMARGO, 2009).

Segundo Ferreira (1996), o lúdico faz parte da atividade humana, sendo caracterizado por possuir uma função clara, ser espontâneo e satisfatório. O lúdico também se manifesta nos momentos de contação de histórias, na utilização de poemas, fantoches, entre outros. Desse modo, a criança tem motivação para aprender, pois a atividade está sendo pensada a partir do ponto de vista dela, de acordo com seus interesses.

O brincar é fundamental para criança, podendo contribuir para desenvolver habilidades como coordenação motora, imaginação, cognitivo, social e moral. Sendo assim o lúdico prepara a criança para a vida. Segundo Kishimoto (1994)

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

O professor, como principal responsável pela organização das situações de aprendizagem, necessita saber o valor da brincadeira para o desenvolvimento do aluno. Cabe a ele oferecer um espaço que mescla brincadeira com as aulas cotidianas, um ambiente favorável à aprendizagem escolar e que proporcione alegria, prazer, movimento e solidariedade no ato de brincar. Dessa maneira,

poderão elaborar de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimento e regras sociais (RCNEI, 1998, p.29).

1.O que é o brincar e qual sua importância na aprendizagem?

O brincar é uma atividade predominante na infância e vem sendo explorado no campo científico, com o intuito de caracterizar as suas relações com o desenvolvimento e com a saúde e, entre outros objetos, intervir nos processos de educação e de aprendizagem das crianças.

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

Ao brincar, afeto, motricidade, linguagem, percepção, representação, memória e outras funções cognitivas estão profundamente interligados. A brincadeira favorece o equilíbrio afetivo da criança e contribui para o processo de apropriação de signos sociais. Cria condições para uma transformação significativa da consciência infantil, por exigir das crianças formas mais complexas de relacionamento com o mundo.

Isso ocorre em virtude das características da brincadeira: a comunicação interpessoal que ela envolve não pode ser considerada “ao pé da letra”; sua indução a uma constante negociação de regras e à transformação dos papéis assumidos pelos participantes faz com que seu enredo seja sempre imprevisível. Para contemplar os domínios sociais, afetivo, motor, cognitivo, os Referenciais Curriculares Nacionais (RCNs, 1998) da Educação Infantil, apontam as bases para que nesses itens específicos do desenvolvimento humano possam ser contemplados, dentre esses destaca-se “o direito da criança brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil” (RCNs, 1998, p.13).

Sendo assim, os (RCNs, 1998), devem ser considerado principalmente quando propõem nas atividades permanentes como eixo dos componentes curriculares, brincadeiras em espaço interno e externo, roda de história, ateliê ou

oficinas de desenho e pintura, modelagem, música e dança, proporcionando um momento onde o lúdico favorece a aprendizagem.

A importância de brincar no período da infância é fundamental para a construção da identidade, para a formação de indivíduos, além da habilidade de se comunicar com o outro. Além disso, as brincadeiras despertam nas crianças o entendimento do mundo ao seu redor e as experiências da vida. A necessidade de brincar na infância é algo inerente no processo de crescimento e amadurecimento.

Jean Piaget é um dos mais importantes pensadores e criadores de uma das mais complexas teorias sobre o desenvolvimento infantil, sendo destacado por sua contribuição relevante na área cognitiva. Em 1978 publicou o livro “A formação do símbolo na criança”, seguindo uma orientação cognitiva no qual analisa o jogo integrado a vida mental e caracterizado por uma particular orientação do comportamento que denomina assimilação.

Na perspectiva de Piaget, segundo Maranhão (2001 p.18), “O desenvolvimento da inteligência está voltado para o equilíbrio; a inteligência é adaptação. O homem estaria sempre buscando uma melhor adaptação ao ambiente. Dessa forma entendemos a importância do brincar para o desenvolvimento da criança”. A esse respeito a brincadeira pode mediar a apropriação de conhecimentos que possibilitarão a ação da criança em seu meio social.

Frente a esse entendimento, é importante que o lúdico seja valorizado e respeitado, devemos estimular o desenvolvimento da criança através de brincadeiras afim de facilitar a qualidade da educação.

1.1 A infância e a cultura lúdica

A cultura lúdica antes de qualquer coisa é a representação que a criança utiliza para fluir a sua imaginação, em outras palavras nada mais é do que o mecanismo que a criança utiliza para reproduzir o seu cotidiano através da brincadeira.

A brincadeira é a primeira forma que a criança encontra para produzir e reproduzir a sua cultura. É por meio dela que a criança interage, socializa e reproduz situações vivenciadas em seu dia a dia. Ao longo da história temos visto que a brincadeira se constitui na primeira forma que a criança encontra para vivenciar

situações irreais, que na verdade se misturavam ora reais, ora irreais o que dependia muito da subjetividade de cada criança.

É comum haver confusão com os termos jogo e brincadeira, primeiramente antes de adentrar no assunto propriamente dito, que vem a ser a cultura lúdica, é imprescindível que fique claro a função que o jogo e a brincadeira desempenham na sociedade. Jogo e brincadeira são palavras que facilmente podem ser confundidas, pois ambos têm a finalidade de entreter e passar o tempo.

Kishimoto (2008) relaciona brinquedo e brincadeira com a criança, o que não pode ser confundido com o jogo, que é mais utilizado por adultos, o que também pode ser entendido de maneira equivocada, pois existem brincadeiras livres que tem um caráter similar ao da brincadeira dirigida, que vem a serem brincadeiras que fazem o uso de regras.

A cultura lúdica é diferenciada no que diz respeito ao meio social ao qual a criança está inserida, cidade que reside, bem como o sexo da criança. A cultura lúdica contemporânea ainda que se observem fatores comuns ao universo de meninos e meninas, é visível que ainda existem diferenças nas brincadeiras, as ditas de meninas e de meninos.

A cultura lúdica faz uso do brinquedo como elemento enriquecedor para a construção de uma cultura lúdica, que tem como uma de suas características principais o não estabelecimento de regras, sendo formada pelos indivíduos que dela fazem parte.

No jogo, afirma Alves (1994), a criança experimenta as possibilidades de ação que a cultura exige, mas sem ter ainda as plenas condições para tal. No jogo a criança experimenta a partir da brincadeira situações que fazem parte de seu cotidiano, bem como dirigir, pilotar um avião, trabalhar dentre outras. Por meio da situação criada pela criança, projetada pelo seu imaginário a criança parte de elementos que tenha visto, e que passa a reproduzir no ato da brincadeira, fazendo uso do objeto concreto, o brinquedo.

Como já dito anteriormente, a cultura lúdica irá depender muito do contexto da criança, do local onde a mesma vive, pois se sabe que uma criança que reside em área periférica não tem os mesmos brinquedos, ou modo de brincar de uma criança que possui um poder aquisitivo mais elevado, a priori as brincadeiras ainda que possuam pontos comuns, em seu desenvolvimento iremos perceber a

individualidade que cada classe possui, ficando visível no modo de brincar de cada criança.

A cultura lúdica acontece a partir da atuação de cada autor, que no caso são as crianças, possui característica livre, o que a diferencia do jogo, que tem por princípio as regras que nortearam o seu desenvolvimento. Ao contrário da cultura lúdica que é pautada na livre escolha de cada criança, é a sua cultura, ela é quem cria as regras da brincadeira, ela é protagonista de todo o processo.

Esta cultura lúdica é compreendida num espaço de livre criação para a criança, visto que a mesma pode ser a principal responsável pelo seu brincar, criando assim suas próprias formas de brincar, possíveis regras e contexto ao qual irá ocorrer a brincadeira. “A cultura é algo peculiar, relativo às atividades humanas, produções, formas de expressão, comportamentos e instituições sociais gerados, processados e formatados por um tempo particular” (MOURITZEN, 1998, p. 21).

A criança adquire experiência brincando. A brincadeira é uma parcela importante da sua vida. As experiências tanto externas como internas podem ser férteis para o adulto, mas para a criança essa riqueza encontra-se principalmente na brincadeira e na infância. Tal como as personalidades dos adultos se desenvolvem através de suas experiências de vida, assim as crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras e das invenções de brincadeiras feitas por outras crianças e por adultos. Ao enriquecerem-se, as crianças ampliam gradualmente sua capacidade de enxergar a riqueza do mundo externamente real. A brincadeira é a prova evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivência. (WINNICOTT, 1982, p. 163).

A citação acima nos mostra claramente que a criança precisa ter o seu espaço para brincar, pois é onde ela tem sua liberdade de expressão, passa a criar suas próprias brincadeiras, além disso, o espaço do brincar se constitui num espaço enriquecedor para o desenvolvimento da criança bem como para o seu aprendizado.

Algo que cabe aqui ressaltar é que o brincar estabelece um espaço que a criança tem para se comunicar, e assim desenvolver melhor sua linguagem (WINNICOTT, 1975, p. 63). E para ele “[...] é a brincadeira que é universal e que é própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais [...]”.

Uma das primeiras relações de afeto que o autor destaca é com relação à de mãe e filho, visto que ela começa antes mesmo do bebê vir a nascer, sabe-se que a

relação materna é uma das mais fortes e a primeira, e talvez por conta disso o autor dentre tantos outros, apontou a relação de mãe e filho.

Portanto, vemos o quanto a cultura lúdica e a brincadeira estão intrinsecamente ligada ao desenvolvimento da criança e não somente isso, mas em toda sua integralidade, pois para além de um espaço de lazer e divertimento, a cultura lúdica pauta-se no espaço que a criança encontra para ser livre, criar, e ser protagonista de suas brincadeiras.

1.2 A importância do lúdico no desenvolvimento integral da criança

Educar não é uma tarefa muito fácil e quanto menor a criança, mais especializado precisa ser o profissional. A relevância desta pesquisa é de evidenciar até que ponto as brincadeiras podem auxiliar na aprendizagem da criança, tendo em vista que na grande maioria das instituições educacionais há maior preocupação com o desenvolvimento intelectual, não havendo um equilíbrio entre as outras áreas como: afetiva e motora.

É importante que as escolas levem em consideração o desenvolvimento integral da criança, ou seja, a garantia de um bom desempenho em todas as áreas, tanto a cognitiva, motora e afetiva, adequando práticas pedagógicas desde o início da vida escolar das crianças, como diz Rosamilha ao citar Coplan (1979, p.17):

A escola deve formular seu modo de entender o currículo para as crianças que terminam o jardim de infância. Dizem eles que precisamos procurar utilizar melhor os poderes educativos dos jogos desde cedo, no processo de escolarização. Insistem em que façamos as matérias escolares mais lúdicas, que mesmo assuntos básicos, fundamentais, sejam apresentados por meio de jogos.

Frente a esse entendimento, o lúdico pode ser uma importante ferramenta na prática educativa, conforme a autora. Contudo, ainda é pouco aplicada à prática escolar. Percebe-se uma maior preocupação em torno das questões cognitivas, ou seja, o processo de ensino muitas vezes visa apenas o desenvolvimento intelectual, no entanto é necessário que seja trabalhado o corpo e mente do indivíduo. É importante que o indivíduo seja desafiado para assim construir seu conhecimento e ter sucesso em suas conquistas nesse sentido, Santos (1997, p.11) diz

A grande maioria das instituições educacionais ainda é pautada numa prática que considera a ideia do conhecimento-repetição sob uma ótica comportamentalista, tornando o conhecimento cristalizado e/ ou espontaneísta e não como um saber historicamente produzido visto sob a ótica conhecimento-construção.

É notória a presença de muitas dúvidas e, até preconceito quanto às atividades lúdicas. Há escolas que criticam a inclusão destas como recurso pedagógico, como nos diz Rosamilha (1979 p. 53): “A crítica à escola punitiva, exageradamente dominante e autoritária, palco onde o “espírito da infância” é rapidamente aniquilado, começa a se fazer presente”. A autora vem confirmar a aversão das escolas em aderir a uma metodologia que possua atividades lúdicas, em detrimento de condutas pedagógicas fechadas que apresentam atividades repetitivas e sem criatividade.

Rosamilha apud Vygotsky (1979), explica que o brinquedo é essencialmente uma expressão generalizada de afeto, uma expressão de seus desejos e necessidades que se estruturam. A criança brinca sem saber que brinca, que joga, obedecendo a alguma estrutura interna que ele chamou “situação imaginário”.

A brincadeira estabelece uma zona de desenvolvimento proximal com a criança, segundo Vygotsky (1999) apontou em seus escritos, a partir disso vemos a brincadeira como um espaço de grande potencial para a aprendizagem das crianças.

A partir da familiarização que a criança possui com o universo da brincadeira, isto se torna um facilitador para o desenvolvimento da criança, uma vez que a criança não precisa ser ensinada a brincar, ou estimulada para tal ação. Isto está inato a ela.

Ao contrário do que muitas pessoas pensam, o brincar não é uma mera atividade sem importância, de cunho natural. Cabe lembrar que o ato de brincar se constitui numa maneira básica de viver, pois se constrói na forma que a criança encontra para expressar-se em sua integralidade.

Os teóricos apontam a importância da utilização do brincar em atividades escolares, pois serve como um estímulo para a criança desenvolver seu cognitivo e social. O brincar social está ligado ao nível de interação estabelecido pelas crianças umas com as outras, enquanto o brincar cognitivo mostra o grau de desenvolvimento que a criança se encontra.

Segundo Fortuna (2003), é importante que o educador insira o brincar em um projeto educativo, com objetivos e metodologia definidos, o que supõe ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem dos alunos.

Algo muito frequente que se encontra nas escolas de Educação Infantil é com relação a falta de espaços para o lazer das crianças, ou ainda um pequeno espaço de tempo para elas brincarem no recreio. O que torna o espaço da brincadeira delimitado, e com isso tende por restringir à liberdade das crianças quanto o seu processo de criação, interação, dentre outros.

Segundo Vygotsky (1999), a brincadeira possui três características a imaginação, que é quando a criança cria uma situação em sua mente e transmite para o brinquedo, a imitação, que se assemelha a situações que a criança vive em seu cotidiano e a regra, que como o próprio nome já diz, são as brincadeiras de regras, onde a criança cria ou segue as que já existem em determinada brincadeira.

Cada uma das características descritas acima está sujeita a aparecer em uma ou mais brincadeiras, sejam elas de regra, faz de conta, tradicionais e até mesmo o próprio desenho, levando em conta que pode ser considerado como uma atividade lúdica.

Como afirma Vygotsky (1999, p. 123) “a situação imaginária não era considerada como uma característica definidora do brinquedo em geral, mas era tratada como um atributo de subcategorias específicas do brinquedo”.

A partir do exposto acima, observa-se que a brincadeira segundo o autor supracitado, é de suma importância, pois trabalha na criança o cognitivo, regras sociais e valores.

O Referencial Curricular Nacional (RCNEI, 1998) afirma que é por meio do brincar que a criança desenvolverá diversas experiências. Além disso, a brincadeira contribuirá para o seu desenvolvimento físico, cognitivo e motor do aluno.

De acordo com Vygotsky (1999, p. 134-135) a brincadeira é uma atividade que estimula a aprendizagem, pois ela vai criar uma zona de desenvolvimento proximal:

No brinquedo, a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob

forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento.

O brinquedo que é o objeto em si cria essa aproximação com a criança, mediando toda a brincadeira, visto que ele sob manuseio da criança se torna coadjuvante no processo de desenvolvimento.

A brincadeira possui uma importância significativa como temos visto. Ela se consolida num espaço de aprendizagem, desenvolvimento e ao mesmo tempo de liberdade para criação, manipulação de objetos, imaginação e imitação. Como bem ilustra Wajskop (1995, p. 34) “a brincadeira como atividade dominante da infância tendo em vista as condições concretas da vida da criança e o lugar que ela ocupa na sociedade, é, primordialmente, a forma pela qual está começa a aprender”. Portanto a brincadeira vista por parte do professor enquanto espaço de aprendizagem, se torna um lugar de conhecimento mútuo.

1.3 O professor e o desenvolvimento das atividades lúdicas

As atividades lúdicas ajudam a enriquecer as aulas, isso porque a sala de aula é diversificada, apresentando alunos com diferentes faixas etárias, diferentes níveis de aprendizagem e crianças com hiperatividade diagnosticada. Portanto, o brincar proporciona à criança a oportunidade de desenvolver a curiosidade, autoconfiança, concentração e atenção.

Nesse sentido, é importante que o educador, ao utilizar essas atividades, tenha como objetivo alcançar a aprendizagem. Segundo Lopes (2002, p. 35): “É importante que o educador, ao utilizar um jogo, tenha definidos objetivos a alcançar e saiba escolher o jogo adequado ao momento educativo”. De acordo com a autora, é importante o auxílio dos professores nas situações afetivas, cujas pais poderão participar ativamente das novas conquistas de seus filhos, entendendo que a ação lúdica é tão importante quanto a aprendizagem, pois envolve raciocínio, lógica, oralidade, coordenação motora, imaginação e criatividade. Rego (1995, p. 90) nos diz que:

O professor, pode ser o elemento central e único detentor do saber, é quem corrige, avalia e julga as produções e comportamentos dos alunos, principalmente seus “erros e dificuldades”, detendo-se quase que exclusivamente no produto da aprendizagem, naquilo que a criança é capaz de fazer sozinha.

De acordo com a citação, vemos o quanto é importante o papel do professor no desenvolvimento da aprendizagem que considera a criança enquanto sujeito, pois cabe a ele criar um ambiente favorável para que o aprendiz possa explorar muito mais a sua criatividade e melhorar sua conduta no processo ensino-aprendizagem, assim também, o professor deve levar em consideração toda a experiência já vivida pela criança para então formular sua proposta pedagógica.

A criança que brinca, posteriormente, será um adulto feliz, pois brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança. O brinquedo traduz o real para a realidade infantil. Nesse sentido a ludicidade é uma constante na vida da criança, sendo importante para a saúde mental do ser humano. É um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o direito de toda criança e deve ser valorizado. É através dessas atividades que ela expressa a sua relação afetiva com o mundo.

Para que as atividades lúdicas tenham lugar no dia a dia das instituições escolares é fundamental a atuação do professor, ou seja, cabe a ele ser o elo para que estas interações aconteçam pois de acordo com Rego (1995, p. 91) “O papel do professor se restringe a criação de um ambiente “democrático”, onde não há hierarquia, pois busca estabelecer uma relação de simetria e igualdade com o grupo de alunos”. Ainda a esse respeito Bastos (2003, p.82) fala que:

Ao propor atividades, ao contar uma história, ao fazer uma roda de conversa com as crianças, o educador pode promover situações propícias para que elas falem sobre o seu dia-a-dia, para que possam identificar ou se diferenciar das outras, para estabelecer certas relações com a própria história ou com seus personagens.

No âmbito escolar há uma grande diversidade cultural, alunos com as mais variadas características como: comportamento agressivo, problemas de distúrbio na aprendizagem, desatenção, passividade, entre outros. Nesse sentido é importante buscar atividades que possam envolver o coletivo, ou seja, chamar a atenção, não só dos alunos-ditos “comportados” – e sim os chamados “problemáticos”. Assim sendo, podemos dizer que as relações cognitivas e afetivas da interação lúdica, propiciam o amadurecimento emocional e pouco a pouco irão ir construindo a sociabilidade infantil, como nos diz Rego (1995, p.71), “o desenvolvimento pleno do

ser humano depende do aprendizado que realiza num determinado grupo cultural, a partir da interação com outros indivíduos da sua espécie”.

Segundo Santos (1997, p.25), “as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente”. As utilizações de atividades lúdicas na escola podem contribuir para a melhoria nos resultados obtidos pelos alunos. Essas atividades podem auxiliar na busca de melhores resultados na aprendizagem dos alunos, em especial aqueles que necessitam de um apoio maior, como é o caso de crianças hiperativas.

A importância da ludicidade, como fator motivacional, justificaria um maior estudo sobre o seu uso na estratégia de ensino nas aulas, onde o professor deveria questionar-se quanto à postura e conduta em relação ao objetivo prioritário de proporcionar as crianças um desenvolvimento globalizado.

1.4 As atividades lúdicas e o desenvolvimento da afetividade

É por meio da ludicidade que a criança exterioriza seus anseios e imita o mundo. A criança no contexto educacional passa a interagir com outras crianças, nesse sentido a família deixa de ser a única referência para ela, e a escola passa a ser uma extensão de sua casa. Nesse contexto é importante ser trabalhado o lado afetivo da criança além do intelectual, pois é por meio da interação com os outros que a criança constrói sua relação com o mundo que a cerca, como nos diz Wallon apud Bastos (2003, p. 82):

A entrada na escola e a participação em grupos diferentes da família é uma experiência singular para a criança pequena, na medida em que ela vai poder estabelecer diferentes relações sociais e afetivas, ocupar novas posições nos grupos dos quais faz parte.

A afetividade tem grande relevância no desenvolvimento da criança. E as atividades lúdicas podem auxiliar bastante, no sentido de trabalhar a relação de afeto entre as crianças, como explica Vygotsky apud Rego (1995, p. 122): “[...] não separa o intelecto do afeto porque busca abordagem abrangente, que seja capaz de entender o sujeito como totalidade”. O lúdico é associado na educação ao prazer de aprender brincando. A esse respeito a afetividade ganha grande importância, pois

através das atividades lúdicas a criança expõe suas emoções de bem-estar e mal estar, intensificando sua relação com o meio social.

Apesar de a questão da afetividade não receber aprofundamento em sua teoria, Vygotsky (1999) evidencia a importância das conexões entre as dimensões cognitiva e afetiva do funcionamento psicológico humano, propondo uma abordagem unificadora das referidas dimensões.

Segundo La Taille (1992), Jean Piaget (1896-1980) foi um dos primeiros autores que questionou as teorias sobre a afetividade e a cognição como aspectos funcionais separados. Para Piaget, “o desenvolvimento intelectual é considerado como tendo dois componentes: o cognitivo e o afetivo”. Paralelo ao desenvolvimento cognitivo está o desenvolvimento afetivo. Afeto inclui sentimentos, interesses, desejos, tendências, valores e emoções em geral. Conforme Piaget (1995) elas são inseparáveis, pois, defende que toda ação e pensamento comportam um aspecto cognitivo, representado pelas estruturas mentais, e um aspecto afetivo, representado por uma energética, que é a afetividade.

Ou seja, “a afetividade constitui aspecto indissociável da inteligência, pois ela impulsiona o sujeito a realizar as atividades propostas”. Segundo La Taille (1992) “os educandos alcançam um rendimento infinitamente melhor quando se apela para seus interesses e quando os conhecimentos propostos correspondem às suas necessidades”.

Por sua vez, na psicogenética de Henri Wallon (apud LA TAILLE 1992), a dimensão afetiva está no centro de tudo, tanto do ponto de vista da construção da pessoa quanto do conhecimento. Para ele, a afetividade é fator fundamental no desenvolvimento da pessoa, é por meio dela que o aluno exterioriza sem seus desejos e suas vontades.

Desde pequeno, recém-nascido, o ser humano utiliza a emoção para comunicar-se com o mundo. O bebê, antes mesmo da aquisição da linguagem, estabelece relação com a mãe, através de movimentos de expressão, choro, que é uma produção cultural, e os movimentos e gestos são carregados de significados afetivos, sendo expressões da necessidade alimentar e do humor.

Como diz Dantas (1992), para Wallon, “O ato mental se desenvolve a partir do ato motor; personalismo ocorre dos três aos seis anos”. Nesse estágio se

desenvolve a construção da consciência de si mediante as interações sociais, reorientando o interesse das crianças pelas pessoas.

Henri Wallon foi o primeiro a levar não apenas o corpo da criança, mas também suas emoções para dentro da sala de aula. Suas ideias foram baseadas em quatro elementos básicos que se comunicam o tempo todo: a afetividade, o movimento, a inteligência e a formação do eu como pessoa.

CAPÍTULO II: A ESCOLA / ESPAÇO PARA LUDICIDADE

Entendendo que o brincar é uma atividade natural da criança, é importante repensar o lúdico nas instituições; é imprescindível que haja um espaço para que a criança possa explorar sua criatividade, expressar seus desejos, fantasias, vontades e conflitos, como nos diz os PCN's (Parâmetros Curriculares Nacionais): "a escola deve ser um espaço aberto ao diálogo e a boa convivência, permitindo que a criança vivencie a sua própria cultura e respeite as diferentes formas de expressão cultural".

Infelizmente, a ausência do lúdico ainda é uma realidade em muitas escolas. Nas salas de aula ou a brincadeira é utilizada com um papel didático ou é considerada uma perda de tempo. No entanto já existem escolas reconhecendo o valor que o lúdico tem. Nesse sentido, Maluf (2003 p. 30) diz que: "O brincar, enquanto promotor da capacidade e potencialidade da criança, deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, tendo como espaço privilegiado a sala de aula". O lúdico deve ser reconhecido como uma ferramenta de cunho pedagógico, que auxilia e estimula a criança para descobertas.

Os brinquedos devem ter uma atenção especial, pois é através deles que as crianças interagem com os outros e com o mundo. A brincadeira proporciona a criança uma sensação de alegria e contentamento como nos fala Santos (2000 p. 31) "A brinquedoteca é, antes de mais nada um espaço criado para que a criança possa brincar livremente". Aqui o autor faz menção da brinquedoteca, um espaço criado pensado no brincar das crianças. Um ambiente onde deveria existir em todas as escolas para garantir um momento de prazer as crianças.

A brinquedoteca, além de ser um espaço para a criança, deve ser um local de propagação de ideias lúdicas, alcançando, assim, não somente as crianças, mas também os professores da escola, de forma que estes compreendam que o conhecimento é construído através das mais variadas experiências e não unicamente de informações.

Segundo Antunes (1998), a orientação proposta nos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN's – está situada nos princípios construtivistas e apoia-se em um modelo de aprendizagem que reconhece a participação do aluno. Para que essa

orientação se transforme em uma realidade concreta, é essencial a interação do sujeito com o objeto a ser conhecido, e assim a multiplicidade na proposta de jogos ou atividades lúdicas concretiza e materializa essas interações.

A brinquedoteca, além de ser um espaço para a criança, deve ser um local de propagação de ideias lúdicas, alcançando assim não somente as crianças, mas também os professores da escola, de forma que estes compreendam que o conhecimento é construído através das mais variadas experiências e não unicamente de informações.

O interesse de refletir e produzir conhecimento acerca dos processos de ensino e aprendizagem da infância e suas práticas corporais e sociais na/da escola, surge pela percepção de que esse é o espaço onde o lazer e o brincar representam momentos em que o sujeito social-criança se constrói, desconstrói, reconstrói pelo contato com o grupo social (SILVA; RIBEIRO, 2018).

No processo educativo, a maioria dos conteúdos são repassados de forma sistemática e fragmentada, e, por vezes, a aprendizagem ocorre de forma mecânica, não sendo internalizada por não haver significado concreto. A esse respeito Maluf (2003, p. 33) explica:

Não é possível conceber a escola apenas como mediadora de conhecimentos, e sim como lugar de construção coletiva do saber organizado, no qual professores e alunos, a partir de suas experiências, possam criar, ousar, buscar alternativas para suas práticas, ir além do que está posto, inovar.

Nesse sentido, é importante que se resgate o lúdico na escola, para que a criança possa criar suas brincadeiras e jogos de acordo com sua criatividade. A partir disto, à escola compete a transmissão do saber, mas é preciso compreender que no trabalho escolar deve haver um equilíbrio entre o esforço e o prazer, debates e reflexões, pois toda criança possui vida própria e precisa ser educada para a vida.

2. Algumas vivências com o uso da brincadeira na prática docente na Educação Infantil diante das observações em um CMEI

As escolas de educação infantil são espaços organizados para que as crianças possam aprender, conhecer e ampliar conhecimentos; têm como finalidade o desenvolvimento pleno das crianças, em todos os aspectos. Partindo desse

pressuposto, entendemos que o professor possui uma parcela de responsabilidade para a efetivação de direitos das crianças (BRASIL, 1996).

Com base em algumas observações que vivenciei em um CMEI, durante a realização do estágio I, a professora regente da sala, num certo dia de aula, utilizou um material criativo, composto por pequenos pedaços de esponjas coloridas. No primeiro momento explicou como deveriam usar, molhando-a com um pouquinho de cola e colou um pedacinho ao outro. No segundo momento, a professora deu exemplos do que poderiam criar. Exemplos que sugeriu: borboleta, cobra, bola.

Deste modo, as crianças com todo o entusiasmo, com aquele brilho no olhar, desenvolveram essa atividade lúdica que a professora proporcionou. Ainda fazendo referência à atividade acima, a professora colocou no chão um pedaço de TNT e chamou as crianças para se sentarem em cima, proporcionando uma socialização entre eles, como também desenvolvendo seus aspectos físicos, cognitivos e motor envolvendo-os em um momento lúdico. E, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), na educação infantil,

o corpo das crianças ganha centralidade, pois é o partícipe privilegiado das práticas pedagógicas de cuidado físico, orientadas para a emancipação e a liberdade, e não para a submissão. Assim, a instituição escolar precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos, gestos, olhares, sons e mímicas com o corpo, para descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço com o corpo (BNCC, p. 41, 2019).

Isto é, a BNCC orienta que os alunos na Educação Infantil tenham a oportunidade de viver experiências de emancipação e liberdade e não para a submissão, sempre animados pelo espírito lúdico, na interação com seus pares e foi exatamente esse momento de prazer que a professora conseguiu realizar nessa atividade.

Para Rocha (2017), o professor é o mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e proporcionando espaços e situações de aprendizagens. De acordo com Rocha (2017), educar é acima de tudo uma interrelação entre os sentimentos, os afetos e a construção do conhecimento dos educandos e o professor tem papel fundamental na sua formação e, em especial, na Educação Infantil.

Além do papel de mediador, Souza, Juvêncio e Cardoso (2019), uma das funções do educador infantil é de juntar e fazer a mediação do brincar e do aprender, pois, entre jogos e brincadeiras educativas à diversão faz-se necessária e fundamental o prazer ao brincar, ao realizar as atividades, estimula o desenvolvimento da criança.

2.1 Análise dos dados obtidos com questionário enviado para professoras via *whatsapp*

Este estudo, de natureza qualitativa, foi desenvolvido em duas etapas, sendo a primeira relativa a uma pesquisa bibliográfica sobre a temática em questão e a segunda referente a uma pesquisa utilizando o Caderno de Campo e a aplicação de um questionário aberto para duas professoras da rede Municipal de Ensino.

A primeira pergunta do questionário foi: **Qual conceito que você tem sobre o lúdico?**

Professora A:

Em síntese é a maneira como tornamos o processo de ensino-aprendizagem mais leve para a criança. É trabalhar com brincadeiras e jogos.

Professora B:

O conceito de lúdico se dá no desenvolver atividades criativas, seja com jogos, brincadeiras, disputas que auxiliem no processo ensino-aprendizagem.

As respostas das professoras se consolidam em afirmar que o conceito do lúdico está ligado aos jogos e brincadeiras, ser criativo, algo inerente da ludicidade. Ferreira (1986) traz duas significações para o termo lúdico, "relativo a jogo de divertimento" e "que serve para divertir ou dar prazer". O lúdico é um adjetivo masculino com sua origem no latim *ladus*, após vários estudos e pesquisas voltadas para essa prática a palavra em si evoluiu, passou a levar em consideração as pesquisas em psicomotricidade, de modo que deixou de ser considerado apenas o sentido do jogo. O lúdico faz parte da atividade humana, sendo caracterizado por possuir uma função clara, ser espontâneo e satisfatório.

Para a segunda pergunta: **Quanto a brincadeira nas aulas, você considera importante?** as professoras responderam:

Professora A:

Como professora de educação infantil, acho de extrema importância trabalhar com brincadeiras para tratar dos processos psicomotores da criança.

Professora B:

Sim, considero sim, penso que a brincadeira é válida quando há um direcionamento. Tudo que possa propiciar aprendizagem é válido.

Segundo as falas das professoras, as brincadeiras são de extrema importância, ainda mais quando existe um objetivo a alcançar, se houver um direcionamento nas brincadeiras, elas tornam-se ferramentas imprescindíveis para um aprendizado significativo. Nesse sentido, é importante que o educador, ao utilizar essas atividades, tenha como objetivo alcançar a aprendizagem, segundo Lopes (2002 p. 35): “É importante que o educador, ao utilizar um jogo, tenha definidos objetivos a alcançar e saiba escolher o jogo adequado ao momento educativo”. Pois como disse a professora B, tudo o que possa propiciar a aprendizagem é válido.

A terceira pergunta foi: **Qual a relação entre a brincadeira e o lúdico?**

Professora A:

A brincadeira é uma das bases do processo do lúdico, bem como as canções, jogos e etc.

Professora B:

As brincadeiras bem elaboradas e com organização voltada ao processo de aprendizagem facilitam o processo. Pois como sabemos o lúdico é direcionado ao cognitivo. Portanto as brincadeiras precisam ser bem elaboradas e aplicadas.

Aqui a professora A, disse que a brincadeira, as canções e os jogos são a base para o lúdico, ou seja, é uma maneira de promover a ludicidade. A professora

B, já destaca a importância de organizar bem as brincadeiras para facilitar as aprendizagens. Nota-se que as falas das professoras foram diferentes. Pois cada uma tem uma concepção de relação entre a brincadeira e o lúdico.

Mas além de receberem cuidados e educação, as crianças necessitam ter seu tempo para brincar assegurados. É através das brincadeiras, dos brinquedos e dos jogos que o lúdico por ser incluído em sala de aula, funcionando como facilitador de aprendizagem (CAMARGO, 2009).

A penúltima pergunta foi: **Na sua prática docente, você utiliza a brincadeira na construção social e cognitiva da criança?**

Professora A:

Sim, através da brincadeira eu posso trabalhar diversos processos, como por exemplo: a lateralidade.

Professora B:

Sim, muito, e elaboro jogos com direcionamento ao conteúdo que preciso aplicar. Eu acredito muito que a criança possa aprender se divertindo de maneira organizada.

Quanto a utilização de brincadeiras na prática das professoras como um recurso na construção social e cognitiva da criança, as respostas foram unânimes. Segundo uma delas, a brincadeira, é muito utilizada, entendendo ela, que a criança pode aprender se divertindo, e como nos diz Santos (1997, p.20): “Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento”.

A última pergunta foi a seguinte: **Onde você leciona, existe espaços propícios para o brincar?**

Professora A:

Infelizmente não. A escola é pequena e todas as atividades só podem ser trabalhadas em sala de aula. Temos a quadra da escola, mas esta precisa de agendamento e só podemos utilizá-la uma vez a cada duas semanas.

Professora B:

O espaço que temos é o refeitório e as áreas entre os pavilhões que podem ser usados. Porém em tempos de pandemia não se usam muito.

Quanto a última pergunta, vemos que não existe uma estrutura nas escolas, destinadas ao brincar das crianças. O direito ao brincar além de ser reconhecido pela CF de 1988 é previsto no ECA em seu artigo 16, IV, onde cita: “o direito à liberdade compreende os aspectos dentre eles: brincar, praticar esportes e divertir-se”. (BRASIL, 1988). Mas, isso não significa que sua aplicabilidade esteja sendo cumprida de maneira coerente e fundamental, em todos os contextos, seja escolar, familiar, em sociedade.

A infância é a principal etapa que se aprende valores que serão levados para vida. Faz-se necessário pensar sobre os espaços e oportunidades que estão sendo dados a elas com seus direitos e deveres assegurados. E que cada uma delas precisa ser reconhecida como sujeitos de direitos individuais, além de que as crianças necessitam ser respeitadas dentro de seu processo de aprendizagem.

A pesquisa através de questionário para as professoras, foi muito proveitosa e de grande valia, pois forneceu dados que ampliaram a discussão da bibliografia estudada. Conforme foi evidenciado nas respostas dadas pelas professoras, as brincadeiras têm se mostrado um facilitador da aprendizagem, mesmo que ainda possam existir muitas dificuldades, como foi evidenciado nas estruturas das escolas por não dispor de um local específico para assegurar o brincar das crianças e nesse tempo de pandemia o problema se agravou.

Todavia uma importante consideração a ser lembrada é que as professoras entendem a importância das atividades lúdicas para o aprendizado das crianças e sempre que possível desenvolvem as mesmas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante essa caminhada de buscas, leituras, reflexões e muito aprendizado, foram evidenciados o quanto é importante a brincadeira no desenvolvimento da criança na educação infantil.

Ao longo do processo dessa pesquisa, entendemos o quanto a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, mas principalmente na infância, na qual ela deve ser vivenciada, não apenas diversão pela diversão, mas com objetivos de desenvolver as relações interpessoais e trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a formação integral da criança.

Portanto, a introdução de brincadeiras, jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é muito importante, devido à influência que os mesmos exercem frente aos estudantes, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino-aprendizagem.

As crianças têm o direito de ter um brincar dentro das instituições de educação básica, considerando os espaços planejados para elas, os objetos e materiais propostos e disponibilizados e o tempo proporcionado para as situações lúdicas, dando aos alunos a liberdade de expressão para ir e vir nas brincadeiras, de forma a ajudar o ensino-aprendizagem.

Conclui-se que o aspecto lúdico voltado para as crianças de educação infantil facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo. Enfim, desenvolve o indivíduo como um todo, sendo assim, a educação infantil deve considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

REFERÊNCIAS

ALVES, Rubem. **A alegria de ensinar**. 3ª edição. ARS Poética Editora Ltda, 1994.

ANTUNES, C. **Jogos a estimulação das múltiplas Inteligências**. Petrópolis. Rio de Janeiro. 1998.

BRASIL. **Constituição (1988)**. Constituição da República Federativa do Brasil, DF: Senado, 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituição/constituição.htm Acesso em ____ mês ano.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei n. 9.394/96. Brasília: Presidência da República, dia de dezembro de 1996.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEB, 1998. 1, 2 e 3. Idem: local, data.

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

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Educação é a base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>.

CAMARGO, Natália. **Nas trilhas da história: caracterizando a Educação Infantil**. Sertãozinho-SP, 2009.

CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gládis Elise P. da Silva (Orgs.). **Educação Infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed. 2001.

DANTAS, Heloysa. **A afetividade e a construção do sujeito na psicogenética de Wallon**. In LA TAILLE, Yves de. Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão. Yves de La Taille, Marta Kohl de Oliveira, Heloysa Dantas. São Paulo: Summus, 1992.

DESLAURIERS, J-P. **Recherche qualitative; guide pratique**. Québec: McGrawHill, 1991.

FERREIRA, Aurélio B. de Hollanda. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

KISHIMOTO, Tizuco Mochida. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneiro, 1994.

KISHIMOTO, T. M.: **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação** – 11ª ed. São Paulo: Cortez. 2008.

LA TAILLE, Y; OLIVEIRA, M. K. ; DANTAS, H. **Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão.** Edição 15. São Paulo: Summus, 1992.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer e jogar.** 3 ed. São Paulo: Cortez, 2002.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas.** Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

MARIA, Aparecida Viggiani Bicudo. **Sobre a fenomenologia.** Disponível em: <http://mariabicudo.com.br/resources/CAPITULOS_DE_LIVROS/Sobre%20a%20fenomenologia.pdf>. Acesso em: 15 de junho de 2021.

MOURITZEN. F. **Child Culture: Play Culture,** Department of Contemporary Cultural Studies, Denmark, 1998.

PIAGET, Jean. **Desenvolvimento e aprendizagem.** Porto Alegre: UFRGS/FACED/DEBAS, 1995.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

ROCHA, P.S.V.S. **A importância do lúdico na educação infantil: uma análise a partir da concepção de professores.** 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Universidade Federal da Paraíba Centro de Educação, Alagoa Grande, 2017.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil.** São Paulo: Pioneira, 1979.

SANTOS, Santa M. P. dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** 5. ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2000

SANTOS, Santa Marli Pires dos et al. **O lúdico na Formação do Educador.** 5ªed. Petrópolis. Rio de janeiro: Vozes, 1997.

SOUZA, M.N.J.; JUVÊNCIO, J.S.; MOREIRA, M.A. **Jogos e brincadeiras: o lúdico na educação infantil.** In: VI Congresso Nacional de Educação – CONEDU, 6, 2019, Fortaleza. Anais do VI CONEDU, 2019.

VYGOTSKY, L. M. **Psicologia da arte.** São Paulo: Martins Fontes, 1999.

WAJSKOP, Gisela. **O brincar na educação infantil.** Caderno de pesquisa. São Paulo. Nº92. Pág. 62-69. 1995

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975.

APÊNDICE: QUESTIONÁRIO

Universidade do Estado do Amazonas
Escola Normal Superior
Curso de Pedagogia

Pesquisa sobre os processos de aprendizagem através da ludicidade

O presente questionário faz parte de uma pesquisa científica sobre os processos de ensino e aprendizagem na educação infantil através do lúdico, visando compreender como ocorrem os processos de aprendizagem através de atividades lúdicas. Apresentaremos um questionário aberto, responda as perguntas de acordo com suas vivências e reflexões. Agradecemos a sua participação e colaboração, garantimos sigilo quanto a sua identidade.

- 1. Qual conceito que você tem sobre o lúdico?**
- 2. Quanto à brincadeira nas aulas, você considera importante?**
- 3. Qual a relação entre a brincadeira e o lúdico?**
- 4. Na sua prática docente, você utiliza a brincadeira na construção social e cognitiva da criança?**
- 5. Onde você leciona, existe espaços propícios para o brincar?**