



**UNIVERSIDADE DA INTEGRAÇÃO INTERNACIONAL
DA LUSOFONIA AFRO-BRASILEIRA
INSTITUTO DE HUMANIDADES E LETRAS DOS MALÊS
BACHARELADO EM HUMANIDADES**

DANIELA SILVA DO SACRAMENTO

A RELEVÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

SÃO FRANCISCO DO CONDE

2019

DANIELA SILVA DO SACRAMENTO

A RELEVANCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de conclusão de curso de graduação em Humanidades, Instituto de Humanidades e Letras, Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Humanidades.

Orientador: Prof. Dr. Emanuel Alberto Cardoso Monteiro.

SÃO FRANCISCO DO CONDE

2019

DANIELA SILVA DO SACRAMENTO

A RELEVANCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Projeto de pesquisa apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Humanidades, Instituto de Humanidades e Letras, Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira.

Aprovada em 26/08/2019.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Emanuel Alberto Cardoso Monteiro (Orientador)

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira - UNILAB

Prof.^a Dr.^a Carla Veronica Albuquerque Almeida

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira - UNILAB

Prof. M.e Emanuel Gomes Correia

Instituto Paulo Freire - IPF

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus que me deu forças para continuar lutando, a toda minha família que me apoia e aos meus colegas e amigos que me ajudaram direta ou indiretamente e ao meu orientador com sua dedicação.

“Tudo parece difícil até que seja feito”.

Nelson Mandela

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
2	PROBLEMÁTICA	8
2.1	OBJETIVO GERAL	8
2.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	8
3	JUSTIFICATIVA	8
4	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	9
4.1	BREVE HISTÓRICO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO	11
4.2	BREVE HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL	13
4.3	O QUE DIZEM OS REFERENCIAIS CURRICULARES PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL-RCNEI ACERCA DO LÚDICO	15
4.4	O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL E A BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR – BNCC	17
4.5	A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA CRIANÇA	18
5	METODOLOGIA	20
6	CRONOGRAMA	23
	REFERÊNCIAS	24

1 INTRODUÇÃO

A Educação é que promove o desenvolvimento pessoal e que faz a diferença na vida dos seres humanos. Assim como ter acesso a uma boa alimentação, uma educação de qualidade e a um atendimento médico adequado, são direitos defendidos e reconhecidos por leis como primordiais. O Estatuto da Criança e do Adolescente em seu artigo 16 inciso V reconhece como direito “brincar, praticar esportes e se divertir”. O brincar também deve ser visto como um direito essencial para o desenvolvimento da criança.

O brincar é espontâneo e natural da criança, e por ser prazeroso desperta emoções e sensações de bem estar, liberta das angústias e funciona como escape para emoções negativas ajudando a criança a lidar com esses sentimentos que fazem parte da vida cotidiana. Brincando a criança aprende a lidar com o mundo, seus sentimentos e forma sua personalidade.

A criança por não terem o domínio linguístico para se expressar com maior clareza utiliza-se do brincar, do desenho e de outras formas simbólicas para comunicar.

Nas escolas infantis, o brincar é, fundamentalmente, um meio para a criança adquirir determinadas competências como a socialização. Assim, a prática lúdica na educação infantil não deve ser considerada como um simples passa tempo; também não se restringe à mera diversão. É no brincar que a criança aprende e se desenvolve de forma prazerosa (BRASIL, 2001).

Há uma relação muito próxima entre jogos lúdicos e brincadeiras na educação infantil. Ambos favorecem o ensino de conteúdos escolares, de forma mais significativa, servindo como recurso para motivação e entusiasmo na aprendizagem das crianças.

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras geralmente fazem parte do cotidiano das crianças como fontes de lazer e de entretenimento e em várias escolas são utilizados como ferramentas de estimulação de aprendizagem.

Este trabalho tem a finalidade de mostrar como são os jogos e brincadeiras na Educação Infantil como forma de aprendizagem. Para a conclusão deste trabalho, utilizamos a pesquisa bibliográfica, fundamentada na reflexão de leitura de livros, artigos e sites, bem como grandes autores referentes ao tema.

2 PROBLEMÁTICA

Diante das abordagens sobre as questões de aprendizagem de forma lúdica na educação infantil questiona-se: Tendo em vista uma aprendizagem mais dinâmica e significativa como estão sendo utilizados os recursos lúdicos na Educação Infantil no município de São Francisco do Conde?

2.1 OBJETIVO GERAL

Analisar e Compreender como estão sendo utilizados os recursos lúdicos na educação infantil do município para a construção de uma aprendizagem mais dinâmica e significativa, onde se a importância do lúdico no desenvolvimento das crianças da Educação Infantil no contexto do município de São Francisco do Conde.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Entender os comportamentos das crianças da educação infantil frente às estratégias pedagógicas lúdicas;
- Verificar como a brincadeira e os jogos são meios para a construção da identidade cultural, e se a aprendizagem da criança é fortalecida nesta direção nas escolas do município.
- Descrever como são feitas as práticas pedagógicas e os planejamentos elaborados para as aulas de formas lúdicas;
- Compreender a importância do lúdico no desenvolvimento das crianças da Educação Infantil no contexto do município de São Francisco do Conde, entendendo como se apresenta o trato com a aprendizagem neste contexto.

3 JUSTIFICATIVA

A Educação Infantil é a fase inicial da vida escolar da criança, onde ela desperta para um mundo de curiosidade e aprendizado. Brincar é uma atividade universal, a brincadeira e os jogos são meios para a construção da identidade cultural e aprendizagem da criança.

O presente tema justifica-se pela pertinência de abordar a importância dos jogos e brincadeira na educação infantil, fazendo com que professores possam refletir sobre uma maneira de aprendizagem lúdica e prazerosa para seus alunos, bem como fortalecer o trabalho desenvolvido no contexto educativo nas escolas contempladas, para a aplicação do projeto de pesquisa, que se faz importante instrumento de conhecimento das situações de aprendizagem.

Ainda, o trabalho ganha pujança quando se pretende não só fazer uma simples revisão bibliográfica e sim trazer algo prático para dialogar com o que se tem em termos teóricos e de orientação legal.

O trabalho trará reflexões e questionamentos significativos que poderá possibilitar análise mais cuidadas das práticas pedagógicas na educação infantil e sobretudo, das formas e relevância do uso lúdico pelos educadores da educação infantil no município de São Francisco do Conde.

Como pessoa que pretende trabalhar como educadora é de capital importância melhorar nesse assunto e entendê-lo, contribuirá na minha compreensão sobre o processo formativo e de aprendizagem das crianças. Além disso permitirá aos outros leitores dos textos terem uma aproximação conceitual sobre a relevância da ludicidade na educação infantil.

Com a elaboração do presente Trabalho pretende-se alcançar do leitor a compreensão de que a brincadeira e os jogos são excelentes ferramentas de aprendizagem as crianças.

Portanto, o presente trabalho destina-se a todos os interessados neste tema, tais como estudiosos, professores, estudantes na área da educação e demais pessoas que queiram conhecer sobre o tema.

4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Uma das abordagens de ensino utilizados atualmente como ferramenta facilitadora do processo de aprendizagem é a ludicidade. O lúdico vem do latim *ludus*, que significa brincadeira, jogos.

Ou conforme consta no *Dicionário online Michaelis (2019)*, lúdico está diretamente ligado a ser “1 Relativo a jogos, brinquedos ou divertimentos. 2 Relativo a qualquer atividade que distrai ou diverte. 3 PEDAG Relativo a brincadeiras e divertimentos, como instrumento educativo. ” Desta forma, algo lúdico é o que tem caráter de provocar divertimento a quem o desenvolve. Com isso e o fato de brincar é algo que vem desde a infância, Sant’anna explica que:

Rabelais, no século XV, já proclamava que o ensinamento deveria ser através dos jogos, dizendo a todos que deveriam ensinar às crianças o gosto pela leitura, pelo desenho, pelos jogos de cartas e fichas que serviam para ensinar a aritmética e até mesmo a geometria. (2011, p. 20)

Desta forma, ao propor uma atividade com jogos, o professor deve ter conhecimento dos objetivos que devem ser alcançados e adequar a metodologia de acordo com a faixa etária que se trabalha.

Por isso, incluir o lúdico na rotina da sala de aula, traz para o aluno a participação real no processo de ensino e aprendizagem. Por isso, a palavra jogo leva a interpretação que é algo trabalhado em conjunto e que quando associada com o lúdico, tem como base ensinamentos de que o

[...] termo “lúdico” é apresentado de modo incisivo: serve de adjetivo correspondente à palavra Jogo. Desse modo, ao compreendermos a remissiva temos a compreensão de jogo definida como: dispêndio de atividade física ou mental que não tem um objetivo imediatamente útil, nem sequer definido, cuja razão de ser, para a consciência daquele que a ele se entrega, é o próprio prazer que aí encontra. (CORDOVIL; PASSOS; FILHO, 2016, p. 2 *apud* PASSOS, 2013, p. 43)

Com isso, ao apresentar o aluno a uma atividade lúdica, tem como interesse o entretenimento, pois o jogo envolve e prende a atenção e a percepção da criança. Durante o processo de desenvolvimento, a criança necessita de situações que proporcionem a imaginação, pois isso a aproxima da sua realidade.

O brincar deve então estar sempre presente na prática nos ambientes escolares, principalmente, as que lidam com educação infantil, já que não somente se apreende os conteúdos escolares, de forma mais espontânea e autêntica, mas também lhes proporciona um melhor preparo para a vida (MORAIS, 2011, P. 32).

O brincar presente na educação favorece sempre o aprendizado, sendo que já havia um trabalho com a educação na Grécia assim, como Esparta e Atenas que pesquisava e utilizava as avaliações filosóficas acrescentando estas descobertas para as vivências sociais.

De certa forma, temos o lúdico como algo inato desde a infância, portanto, o brincar é de suma importância, sendo estimulado de forma correta para o desenvolvimento da língua estrangeira, acaba tornando o uso da mesma de forma espontânea.

Na questão da inclusão do lúdico, Sant’anna também fala “que o jogo é um instrumento importante para o desenvolvimento, pois possuem regras, e elas criam nos alunos uma zona de desenvolvimento proximal, o que proporciona desafios, estímulos e buscas” (2011, p. 21).

Sendo assim, a interação professor /aluno, na parte do desenvolvimento proximal do educando, é de extrema importância para que ele possa se desenvolver o amadurecimento no seu desenvolvimento real, sendo ela a sua capacidade de realizar tarefas sozinho.

Portanto, a utilização do lúdico como auxiliar no processo de ensino e aprendizagem é uma metodologia estratégica, “pois propicia o envolvimento do sujeito aprendente e possibilita a apropriação significativa do conhecimento”. (Cordovil; Souza; Filho, 2016, p. 3 apud Leon, 2011, p. 14).

Assim, é construído o aprendizado através do agir e da interação com o objeto, proporcionando ao aluno explorar diferentes situações sejam reais ou imaginárias que possam ser compartilhadas e possibilitem a fixação do conhecimento.

4.1 BREVE HISTÓRICO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO

Para BROUGÈRE (1998) antigamente, a brincadeira era considerada, quase sempre como fútil, ou melhor, tendo como única utilidade a distração, o recreio, e na pior das hipóteses, julgavam-na nefasta.

Ainda de acordo com Souza (2005) a utilização dos jogos como ferramenta de aprendizagem, teve seu desenvolvimento nos Estados Unidos, na década de 50, com o propósito de treinar executivos da área financeira. Por consequência dos resultados positivos, seu uso ampliou-se a outras áreas, chegando ao Brasil com muita força na década de 80.

No universo lúdico a aprendizagem se dá através de jogos, brincadeiras, danças, brinquedos, onde o que importa é o divertimento, interação entre os participantes e não somente o resultado, que tem como objetivo promover o desenvolvimento integral da criança a partir do lúdico.

O lúdico na educação infantil é visto como ferramenta de aprendizagem, nas brincadeiras as crianças desenvolvem sua imaginação e outras capacidades que são importantes como atenção, memorização, imitação e socialização, tudo isto em uma simples brincadeira. O brincar junto ao educar garante com eficácia à assimilação de conteúdo.

O brincar é considerado uma ação livre, onde as crianças brincam a qualquer hora, basta ver um brinquedo que ele já vira diversas brincadeiras. Com as brincadeiras a criança relaxa, aprende regras, desenvolvem a linguagem, habilidades e a introduz no mundo imaginário.

A inserção do lúdico na vida escolar do educando é um método muito eficaz de perpassar pelo universo infantil para reproduzir-lhe o âmbito adulto, nossos conhecimentos e principalmente a interação. A atividade lúdica é importante para o desenvolvimento sensorial

motor e cognitivo, em face disso, torna-se uma maneira inconsciente de se aprender, de forma prazerosa e eficaz.

Conforme Piaget citado por (WADSWORTH, 1984, p. 44):

O jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura sequencial que especifica a sua moralidade.

É correto pontuar que o lúdico envolve um meio de interação que comumente não acontece pela pedagogia estabelecida, pois em ambos o sujeito se circunda no momento do brincar para a aprendizagem, todas as formalidades prescritas pelo ensino escolar deixam de lado a sua rigidez, daí professor e alunos passam a atuar concomitantemente no suporte do processo de aprendizagem.

Simultaneamente, os educadores sentem se realizados, sobretudo, por quebrarem com os preconceitos fomentados pelo sistema, educacional. Tanto os alunos quanto os educadores envolvidos, despertam para a afetividade, o encantamento, o aprendizado, estreitando o convívio social e as relações interpessoais. (BEZERRA, 2017).

Segundo BRUNELLI (1996) o jogo é considerado uma atividade poderosa que estimula a atividade construtiva da criança, criando assim, um espaço para pensar, abrindo lugar para a criatividade, a afirmação da personalidade e a valorização do eu.

Ao pesquisar CINTRA, PROENÇA e JESUÍNO (2010) apud uma nova organização social originou, todavia ao observar o conceito de cidade, houve a promoção de mudanças dentro do processo educativo o qual tinha características de comunitário, porém ele foi passado a ser realizado nas escolas com um objetivo proposto, então, com intuito de atendimento para as famílias consideradas tradicionais, por sua vez, foi estabelecendo uma educação intencional, ela tinha objetivos e se voltada à preparação das crianças abastadas.

Por isso, trabalhar de forma lúdica torna a aprendizagem mais prazerosa, fazendo que o vai ser aprendido aconteça de maneira simples utilizando do universo cotidiano da criança, assim o lúdico torna-se presente na formação do indivíduo envolvendo os mais diversos campos de ensino.

A palavra lúdica tem origem latina, que deriva de ludere, que de acordo com possui o significado de “ilusão” e de “simulação”. Pode ser, ainda, a capacidade humana de adaptar uma situação, uma ação ou um objeto, dando-lhe um outro sentido, uma outra

significação, como ocorre nas brincadeiras de faz-de-conta, onde um objeto assume as características de outro (HUIZINGA (1993, APUD MORAIS p.30).

O professor para fazer o uso de atividades lúdicas precisa de conhecimentos sobre o que vai ensinar de acordo com a brincadeira que vai oferecer e desenvolver com seus alunos.

Segundo CINTRA (2010, p.04) na sociedade primitiva, em volta mais ou menos até o século VI, podemos observar que as crianças se direcionavam à aprendizagem com a utilização da imitação das atividades do cotidiano, isto com a observação também se efetivavam as formações do agir.

Isto esclarece que educação já adquiria uma importância na direção infantil, pois transmitiam a experiência adquirida por gerações passadas, então os jogos foram sendo passados de geração para geração de riqueza da cultura enquanto pertencendo que a aprendizagem acontecia a partir do contato com a prática, a aprendizagem no cotidiano, no dia a dia assim, de certa maneira o nadar a criança nadava e para utilizar o arco, caçava.

“Quanto à palavra *crepundia*, frequentemente traduzida por ‘brinquedos infantis’ parece só ter adquirido sentido depois do século IV, e encontrá-lo-emos frequentemente na pluma dos humanistas renascentista [...]” (MANSON, 2002, p. 30).

O professor precisa planejar a aula dentro de uma proposta lúdica, preocupando em ressaltar os pontos positivos e negativos que ela possui, contemplando os avanços que seus alunos.

ARIÉS (1986) apud CINTRA (2010, p. 227) tem uma ênfase a ideia de que a infância tenha tido sua origem no momento histórico e social da modernidade, com a alta redução dos índices de mortalidade infantil, assim, mais alegria e vivacidade.

É imprescindível que os educadores incentivem a ludicidade na criança, a fim de auxiliar em seu desenvolvimento escolar e também como indivíduo, dando-o liberdade para se descobrir e descobrir o mundo ao seu redor, no seu tempo e ao seu modo.

4.2 BREVE HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL

Do ponto de vista histórico, a educação da criança esteve sob a responsabilidade exclusiva da família durante séculos, porque era no convívio com os adultos e outras crianças que ela participava das tradições e aprendia as normas e regras da sua cultura.

A educação infantil é a primeira etapa da educação básica, que recebe crianças de 0 a 5 anos de idade que dá início a creche e a pré-escola. Com a entrada da mulher no mercado do trabalho, aumentou o número de creches a partir dos anos 70.

A Educação Infantil deu início com a chegada da revolução industrial. Nesta época a educação infantil não tinha nenhum destaque, surgiu como instituição com meios assistencialista com o objetivo de suprir as necessidades da criança, para que a mãe pudesse trabalhar. As escolas daquela época possuíam um caráter assistencialista, com objetivo apenas de cuidar, restringindo apenas a higiene, alimentação e regras de comportamento.

A maioria das crianças que ficavam na creche era de família pobre, onde a mãe precisava trabalhar para trazer o sustento para a casa.

A partir de 1980 iniciaram pesquisas e estudos em relação à educação infantil como forma de discutir a função da creche e pré-escola e conclui-se que independente da classe social a educação infantil é importante e todas as crianças devem ter acesso a ela.

A Constituição Federal de 1988 foi um marco para a educação, a qual determina que a Educação Infantil é dever do Estado. A partir desse momento, a escola de educação infantil passou a ser vista como parte dos direitos da criança, e não apenas como obrigação para com as mães trabalhadoras. Em 1990 foi criado o Estatuto da Criança e do Adolescente reafirmando os direitos constitucionais da Educação Infantil.

Segundo Ferreira (2000, p.184), a ECA é mais do que um simples instrumento jurídico, por que:

Inseriu as crianças e adolescentes no mundo dos direitos humanos. O ECA estabeleceu um sistema de elaboração e fiscalização de políticas públicas voltadas para a infância, tentando com isso impedir desmandos, desvios de verbas e violações dos direitos das crianças. Serviu ainda como base para a construção de uma nova forma de olhar a criança: uma criança com direito de ser criança. Direito ao afeto, direito de brincar, direito de querer, direito de não querer, direito de conhecer, direito de sonhar. Isso quer dizer que são atores do próprio desenvolvimento.

O ministério da Educação e Cultura (1994) publicou o documento da política nacional da educação infantil estabelecendo metas de expansão de vagas e políticas com o intuito de melhorias da qualidade no atendimento as crianças entre elas a necessidade a qualificação dos profissionais que trabalham com a educação infantil.

De acordo com o Ministério da Educação, o tratamento dos vários aspectos como dimensões do desenvolvimento e não áreas separadas foram fundamentais, já que “[...] evidencia a necessidade de se considerar a criança como um todo, para promover seu desenvolvimento integral e sua inserção na esfera pública” (BRASIL, 2006, p. 10).

A educação pública só teve início no século XX. Durante várias décadas, houve diversas transformações: a pré-escola não tinha caráter formal, não havia professores qualificados e a

mão de obra era muita das vezes formada por voluntários, que rapidamente desistiam desse trabalho (MENDONÇA, 2012).

Antes para ser um profissional de educação infantil bastava gostar de crianças. Os profissionais que trabalhavam nessa área exerciam sua função sem ter uma formação mínima adequada para este fim.

Em 1996 foi promulgado a Lei de Diretrizes e Bases da Educação estabelecendo no seu artigo 62 a necessidade da formação dos profissionais da educação infantil de no mínimo ensino médio na modalidade normal e reafirma também a responsabilidade dos municípios na oferta da educação infantil.

A partir de então, a educação infantil passou a ser considerada a primeira etapa da educação básica, com a finalidade trabalhar o desenvolvimento integral da criança em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social.

4.3 O QUE DIZEM OS REFERENCIAIS CURRICULARES PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL-RCNEI ACERCA DO LÚDICO

O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil é um documento criado em 1998 com orientações educacionais direcionados ao trabalho com crianças de zero a seis anos de idade, traçando objetivos e conteúdos respeitando a criança em sua diversidade. Ele estrutura melhor o papel da educação infantil, propondo uma educação integrada do cuidar e educar.

Antes de a educação infantil ser reconhecida as funções de educar e cuidar eram desintegradas, as creches possuíam apenas caráter assistencialista, cuidando apenas da higiene, alimentação e algumas práticas de boas maneiras.

Segundo os RCNEI (1998, p.14):

(...) a educação assume as funções: social, cultural e política, garantindo dessa forma, além das necessidades básicas (afetivas, físicas e cognitivas) essenciais ao processo de desenvolvimento e aprendizagem, a construção do conhecimento de forma significativa, através das interações que estabelece com o meio. Essa escola promove a oportunidade de convívio com a diversidade e singularidade, a participação de alunos e pais na comunidade de forma aberta, flexível e acolhedora.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27) sobre as brincadeiras:

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à

realidade de maneira não literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

De acordo com o Referencial Curricular para a Educação Infantil (1998) para que os objetivos direcionados a educação infantil aconteça de modo integrado as atividades devem ser oferecidas não só por meio de brincadeiras, mas também aquelas avindas de situações pedagógicas. A integração é relevante no desenvolvimento do professor uma vez que:

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 de aceitação, respeito e confiança, e o acesso pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (BRASIL, 1998a, p. 23).

Nas brincadeiras as crianças transformam os conhecimentos que já adquiriram em conceitos gerais com os quais brincam. RCNEI (1998, p.27). São nos momentos da brincadeira que a criança tem suas capacidades estimuladas, muitas vezes sem que haja sua própria percepção, o que torna ainda mais significativo as brincadeiras e a aprendizagem adquirida pela mesma.

A brincadeira faz com que a criança experimente situações, realizem descobertas, vivenciem ações conjuntas, e assim elas vão construindo seu conhecimento. (RCNEI 1998, p.28).

Os Referenciais Curriculares Nacionais da Educação Infantil (1988, p. 23) ressalta ainda que na instituição de educação infantil podem oferecer as crianças condição para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos. Porém, que essas aprendizagens, de natureza diversa, ocorrem de maneira integrada no processo de desenvolvimento infantil.

Os RCNEI defendem o brincar como uma atividade necessária no cotidiano escolar, por possibilitar às crianças momentos de experiências e ampliação de novas descobertas.

Brincar é realmente uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, se comunicar por meio de gestos, sons, e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. (RCNEI, 1998, v. 2, p. 22).

A partir dessas interações com as brincadeiras e os brinquedos, a criança passa a desenvolver a sua linguagem em conversas, gestos e manuseios de brinquedos, pois entendemos que dialogando em coletividade durante a realização de todas as brincadeiras a criança inicia a sua inserção no meio social em que vive.

4.4 O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL E A BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR – BNCC

A Educação Infantil é um período escolar importante para a construção da identidade e desenvolvimento da subjetividade da criança.

Dentre o período de 0 a 5 anos, é essencial e assegurado por lei a permanência da criança na escola. Desta forma, é importante que se estabeleça condições para que se possa desenvolver a aprendizagem durante esse período, para que então posteriormente seja introduzido no Ensino Fundamental.

Nesse sentido, as crianças nessa etapa devem obter pensamento sobre o mundo, desenvolver a observação, criar hipóteses narrativas e compreender o sentido de se ter regras.

A Educação Infantil precisa promover experiências nas quais as crianças possam fazer observações, manipular objetos, investigar e explorar seu entorno, levantar hipóteses e consultar fontes de informação para buscar respostas às suas curiosidades e indagações. Assim, a instituição escolar está criando oportunidades para que as crianças ampliem seus conhecimentos do mundo físico e sociocultural e possam utilizá-los em seu cotidiano. (BRASIL, 2017, p.41)

Por isso, é importante que se implemente brincadeiras durante o processo de ensino e aprendizado na Educação Infantil, para que assim se tenham experiências que sejam capazes de desenvolver as habilidades das crianças, sendo elas extremamente fundamentais durante esse processo. Sendo assim, a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, expõe seis eixos fundamentais para a aprendizagem das crianças, sendo elas: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se.

A BNCC destaca então, que o brincar é um eixo fundamental na Educação Infantil, sendo ela considerada um direito de aprendizagem e desenvolvimento para a criança, oferecendo oportunidades de explorar, socializar e conhecer o colega e o ambiente aonde convive.

Desta forma, quando o professor integra a brincadeira nas aulas como meio de diversão, ele está automaticamente oferecendo a criança diversas formas de contato, seja em espaço/tempo ou de interação entre crianças e adultos, ampliando então seu acesso as diferentes culturas, conhecimentos, imaginação e criatividade.

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (BRASIL, 2017, p.36)

Com a brincadeira no cotidiano, seja no âmbito escolar ou no familiar, a criança desenvolve também suas experiências emocionais, sensoriais, corporais, expressivas e cognitivas. Assim, as crianças aprendem a lidar com diferentes situações que possam ocorrer nos diversos ambiente que convivem e assim superar os desafios que sejam impostos pela sociedade.

Neste sentido é também importante nota que:

A criança não nasce sabendo brincar, ela precisa aprender, por meio das interações com outras crianças e com os adultos. Ela descobre, em contato com objetos e brinquedos, certas formas de uso desses materiais. Observando outras crianças e as intervenções da professora, ela aprende novas brincadeiras e suas regras. Depois que aprende, pode reproduzir ou recriar novas brincadeiras. Assim, ela vai garantindo a circulação e preservação da cultura lúdica. (KISHIMOTO, 2010, p.1)

Desde modo isso dependerá muito do projeto escolar e o sentido que se dá ao tripé educação – cuidado – brincar, que devem ser feitas de forma inter-relacional no sentido de fortalecimento da proposta de ação num dado instante.

4.5 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA CRIANÇA

O lúdico tem sido ofertado como ferramenta educacional desde a pré-história onde o homem primitivo se utilizava de rituais, que muito se reproduz as brincadeiras de roda, para desempenhar domínio sobre a caça, a pesca e até mesmo o poder sobre os fenômenos da natureza, esses rituais faziam parte de suas crenças e eram perpassados de pais para filhos.

A ludicidade é um tema que tem conquistado notoriedade no panorama nacional, singularmente na educação infantil, por ser o brinquedo o eixo da infância e seu uso viabilizarem um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento.

O lúdico permeia o estudo da ligação da criança com o mundo externo, incorporando estudos singulares sobre a importância do lúdico na concepção da personalidade.

A luz da atividade lúdica e do jogo, a criança constitui conceitos, amplia ideias, fomenta relações lógicas, integra percepções, faz balanços compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando. (DE OLIVEIRA, DE CARVALHO, RODRIGUES, 2017).

Essas reflexões trazem uma grande colaboração para o binômio educação e ludicidade, incentivando uma compreensão mais extensiva do que vem a ser uma “educação lúdica”: aquela que, sobrepujar o viés estreitamente racionalista que tem definido a educação e conduzindo a para o desenvolvimento cognitivo, emocional, ético, criativo físico do educando como um ser humano multidimensional, pactua-se com a promoção de aprendizagens significativas que possam envolver o estudante por inteiro, propiciando, assim, a integração harmônica do seu pensar/sentir/fazer (ANDRADE ,et al, 2015).

Nesse aspecto, o uso de jogos lúdicos e educativos propõe um recurso viável e eficaz na formação acadêmica e cidadã do estudante. Este desperta o estímulo ao interesse do aluno, decorre níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a construir suas novas descobertas, desenvolve e aprimora sua personalidade, e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (MENDES, BRANDÃO, FIGUEIREDO, 2011).

Os jogos, as atividades para exercitar a habilidade mental e a imaginação, as brincadeiras tipo desafios, as brincadeiras de rua, ou seja, toda a atividade lúdica cativa, entretém, prende a atenção, estimula e ensina com maior efetividade, porque difundi as informações de várias formas, encorajando diversos sentidos simultaneamente e sem se tornar fadigoso (KISHIMOTO, 2017).

Em um jogo a carga informativa pode ser substancialmente maior, os apelos sensoriais podem ser pluralizados e isso detém a atenção e o interesse do aluno, ocasionando a contenção da informação e contribuindo para o processo de aprendizagem. Portanto, toda a atividade que absorve a ludicidade pode vir a tornasse um recurso facilitador do processo de ensino e aprendizagem. (FALKEMBACH, 2016).

A concepção de ensino e aprendizagem do educador, imparcialmente do nível de ensino em que atue, a ciência de seu papel e sua responsabilidade como agente no processo educativo, irá estipular como será dirigida a sua prática pedagógica.

Contemplado como um mediador, o professor viabiliza que o aluno assimile o mundo em que vive nos seus diferentes âmbitos - cultural, artístico, social, natural, tecnológico, bem como a si mesmo e ao outro (SILVA, 2015).

Segundo Fortuna (2010), ao mencionar sobre o poder transformador e promotor de introdução da brincadeira, expõe o brincar como uma atividade agregadora do vínculo social, devido à história compreendida nas atividades lúdicas e apresentadas pelos que jogam juntos.

As regras “são uma ferramenta de progresso da inteligência mútua” que sistematizam o espaço, o tempo e as “particularidades do jogo e dos jogadores”.

A inteligência mútua fomentada pelo jogo de regras assegura aos seus participantes vivenciar um sentimento de pertencimento “a partir das particularidades de cada um, em uma conjectura compreendida como justo, porque envolvendo a todos da mesma forma” (KISHIMOTO, 2017 p.18).

Os jogos lúdicos com finalidades educativas transcendem o entretenimento, eles corroboram para o aprendizado e educação, se configuram em ferramentas instrucionais eficientes.

A palavra ludoterapia é derivada da palavra inglesa play-terap. Podendo ser literalmente traduzida como terapia pelo brincar. No entanto, este brincar é diferente do brincar que a criança tem em casa ou com os amigos na creche (MORAIS, 2014).

Bergman (1998) afirma que o brincar é uma forma de linguagem. A maior parte das características desta linguagem pode ser constatada logo nos primeiros contatos das crianças com os seus pais ou com aqueles que cuidam delas.

As mães ou as pessoas responsáveis pelos cuidados dos bebês ajudam-nos a brincar, desde muito pequenos, quando interagem com eles. Através de uma atitude e de uma linguagem segura, esses adultos estabelecem com os bebês laços de confiança que possibilitam o início do brincar.

É evidente que a brincadeira sempre está presente tanto na vida dos seres humanos, como dos animais, sendo que, em ambos os casos permite a exploração do meio e o reconhecimento de seu próprio corpo. Todavia, no caso do ser humano, do nascer ao crescer a medida a criança cresce, suas brincadeiras atingem maior grau de complexidade. Principalmente quando se dá a aquisição da linguagem e o desenvolvimento da capacidade de abstração, ao nascer já se constitui a sua principal atividade.

Cabe ao professor idealizem, coordene e controlar as atividades de ensino fazendo uso de recursos tecnológicos apropriados à luz de conceber as condições ideais para que os alunos dominem os conteúdos, desenvolvam a iniciativa, a curiosidade científica, a atenção, a disciplina, o interesse, a independência e a criatividade.

5 METODOLOGIA

No presente estudo optou-se pela pesquisa de campo de cunho qualitativo e atrelado à pesquisa bibliográfica, visando abordar conceito essencial à discussão jogos e brincadeiras na educação infantil.

Buscando evidenciar os principais conceitos, ideias e teorias apresentadas e a natureza da pesquisa, o método qualitativo, apresentou-se como ideal para esse trabalho. neste sentido, segundo DENZIN E LINCOLN, (1994):

Pesquisa qualitativa multimetodológica quanto ao seu foco, envolvendo abordagens interpretativas e naturalistas dos assuntos. Isto significa que o pesquisador qualitativo estuda coisas em seu ambiente natural, tentando dar sentido ou interpretar os fenômenos, segundo o significado que as pessoas lhe atribuem. DENZIN E LINCOLN (1994, p. 2).

Com as várias fontes utilizadas neste estudo, foi possível compreender que uma proposta lúdica de trabalho educativo se torna significativa, pois irá permitir a criança poder conhecer, compreender e construir seus conhecimentos.

Além de tudo determina a mesma a tornar-se um cidadão que conhece as regras deste mundo, sendo que passa a ser capaz de exercer uma cidadania em sua plenitude, sendo digna, capacitada para o convívio social, ter a sua competência para desenvolver habilidades as quais a ajudará no seu progresso.

Conforme FONSECA (2002):

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta. FONSECA (2002 p. 32).

Para tanto as fontes consultadas são essenciais, pois constituem o material de análise da investigação referente ao tema, foram as seguintes: livros, revisas especializadas, monografias, teses, dissertações, entre outros.

No que tange à pesquisa de campo aos resultados as informações serão coletadas dados em duas escolas de educação infantil do município de São Francisco do Conde, os instrumentos de coletas de dados a serem utilizados são entrevista semiestruturada que serão aplicadas as professoras e coordenadoras das escolas e também serão feitas as observações nas salas de duas professoras. Para obter informações o suficiente para fazer inferências as observações serão feitas em 20 horas aulas.

Durante o período de observação será construída um diário de campo que possibilitará colher informações mais precisas sobre a práticas dessas professoras. Cabe ressaltar que os dias

e horários e outros aspectos concernentes à observação serão previamente discutidas com as professoras e será assegurada os anonimatos das professoras e alunos.

No que concerne à entrevista sem-estruturada, de acordo com Manzini (1991, p. 154), a entrevista semiestruturada está focalizada em um assunto sobre o qual confeccionamos um roteiro com perguntas principais, complementadas por outras questões inerentes às circunstâncias momentâneas à entrevista.

Para o autor, esse tipo de entrevista pode fazer emergir informações de forma mais livre e as respostas não estão condicionadas a uma padronização de alternativas.

Assim, sendo para a realização da entrevista será elaborado o roteiro flexível e as entrevistadas terão liberdade de comentar sobre a questão. Durante a entrevista se houver algum tipo de questionamento que está fora do roteiro e que é relevante para entender o objeto de pesquisa será apresentada à entrevistada.

Quando se percebe que durante a entrevista a entrevistada não entendeu a questão, essa será redefinida na hora para que possa obter a informação mais precisa ou relevante.

Caso se perceba que a entrevistada talvez não queria responder uma questão em específica, mesmo com a mudança ela não será repetida, respeitando a liberdade de não resposta, entretanto, cabe frisar que dependendo da natureza da questão uma não resposta pode ser uma resposta que atrelada à outras informações poderá levar a fazer certas inferências.

Depois da recolha das informações será feita a análise dessas informações à luz das teorias que embasaram a pesquisa e a partir da análise de conteúdo que permite compreender o significado das informações e fazer possíveis inferências.

Em termos práticos serão apresentadas as informações captadas por meio dos diferentes métodos de coletas de dados e quando necessário serão contrastadas as informações das observações, entrevistas.

6 CRONOGRAMA

ANOS/ETAPAS	2019		020		021		022
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º
Reelaboração do projeto	X						
Levantamento bibliográfico	X		X		X	X	
Apresentação do projeto reelaborado		X					
Organização do roteiro/partes		X	X				
Coleta de dados			X	X	X		
Análise dos dados				X	X		
Redação do trabalho			X	X			X
Revisão e redação final					X	X	X
Entrega da monografia							X
Defesa da monografia							X

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Anne. **Recreação: ludicidade como instrumento pedagógico**. Cooperativa Fitness. Jan.2015.
- BEZERRA, Luciana Mendonça Nunes. **O ensino e a ludicidade na educação infantil no município de Alagoa Grande**. 2017.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Educação é a Base. Brasília, MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.
- BROUGÉRE, G. **Jogo e educação**. Trad. Patrícia C. Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- BRUNELLI, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para pensar**. São Paulo: Papirus, 1996.
- DE OLIVEIRA, Andreza Michele; DE CARVALHO, Gizelda Jordão; RODRIGUES, Jaqueline Cândido. **Relato De Experiência De Avaliação E Intervenção Pedagógica**. Educação: Saberes e Prática, v. 6, n. 1, p. 95-104, 2017.
- DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. **Handbook of qualitative research**. London, Sage Publication: 1994.
- ELOS EDUCACIONAL. **O brincar na Educação Infantil alinhado à Base Nacional Comum Curricular**. 2018. Disponível em: <<https://www.eloseducacional.com/educacao/o-brincar-na-educacao-infantil-alinhado-a-base-nacional-comum-curricular/>> acessado em 10/08/2019
- FERREIRA, Maria Clotilde Rossetti (Org.). **Os fazeres na educação infantil**. São Paulo: Cortez, 2000.
- FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. **O lúdico e os jogos educacionais**. CINTED-Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, UFRGS. Disponível em, 2016.
- FONSECA J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: EU, 2002.
- FORTUNA, Tânia R. **Brincar com os Diferentes e as Diferenças**. In: OLIVEIRA, Vera Barros de; SOLÉ, Maria Borja i; FORTUNA, Tânia Ramos. **Brincar com o Outro**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010. Cap. 3. p. 101-124. (Coleção Brinquedo, Educação e Saúde).
- KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora, 2017.
- CINTRA, Rosana Carla Gonçalves et al. **A historicidade do lúdico na abordagem histórico-cultural de Vigotsky**. Revista Rascunhos Culturais •Coxim/MS • v.1 • n.2 • p. 225 - 238 •jul. /dez.2010.
- _____. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação**. ANAIS DO I SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO – Perspectivas Atuais Belo Horizonte, novembro de 2010. Disponível em < <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>> acessado em 01/02/2019

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil/Ministério da Educação e do Desporto**. Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

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

_____, Ministério da Educação Especial. **Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica**. Secretaria de Educação Especial-MEC/SEESP, 2001.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Básica. **Política nacional de educação infantil**. Brasília, DF: MEC/SEB, 2006.

MANZINI, E. J. **A entrevista na pesquisa social**. Didática, São Paulo, v. 26/27, p. 149-158, 1990/1991.

MICHAELIS. **Moderno Dicionário da Língua Portuguesa**. 2019. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php> acessado em 22/07/2019

MENDES, Mariana Bonfim Pinto; BRANDÃO, Rafael Antônio; FIGUEIREDO, AQSA. **Integrando palavras: uma nova abordagem didática para o ensino de Botânica na escola**. In: Revista do congresso internacional de humanidades. Universidade de Brasília-UnB. 2011.

MENDONÇA, Fernando Wolff. **Teoria e Prática na Educação Infantil**. Maringá, PR: UNICESUMAR, 2013.

MORAIS, Munique Therense Costa de. **Os significados de Ludoterapia para os protagonistas do processo: Crianças em atendimento**. Universidade do Rio Grande do Norte. 2014.

WADSWORTH, Barry. **Jean Piaget para o professor da pré-escola e 1º grau**. São Paulo. Pioneira, 1984.

SANT'ANNA, Alexandre. **História do Lúdico na Educação**. REVEMAT, e ISSN1981-1322, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.

SENRA, Norma. **O Papel Do Brincar No Desenvolvimento Infantil** Ucam – Universidade Cândido Mendes Pós-Graduação “Latu Sensu” Projeto A Vez Do Mestre. 2003, 46pp.

SILVA, Kátia Maria Fagundes da. **Atividades lúdicas e o ensino de ciências nos anos iniciais: uma articulação possível?** 2015. VIII FIPED - Feira Internacional de Pedagogia, 2016. **Anais Eletrônicos**.

CORDOVIL, Ronara Viana. SOUZA, José Camilo Ramos de. FILHO, Virgílio Bandeira do Nascimento. **Lúdico: entre o conceito e a realidade educativa**. Universidade do Estado do Amazonas, 2016. Disponível em: https://editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/TRABALHO_EV057_MD1_SA8_ID2490_08092016203305.pdf> acessado em 10/04/2019

SOARES, Wellington. **BNCC na Educação Infantil: como garantir os direitos de aprendizagem.** 2018. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/12147/bncc-na-educacao-infantil-como-garantir-os-direitos-de-aprendizagem> acessado em 02/02/2019

ALMEIDA, P. N. de. Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. 9ª ed. São Paulo: Edições Loyola, Atividade Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo, SP: Loyola, CARNEIRO, M.A.B. A infância e as brincadeiras nas diferentes culturas. Disponível:< Acesso em: 18 de agosto.2019.