



**INSTITUTO DE HUMANIDADES
BACHARELADO EM HUMANIDADES**

FRANCISCA GABRIELE DA SILVA LIMA

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO
APRENDIZADO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

REDENÇÃO-CE/ACARAPE-CE

2022

FRANCISCA GABRIELE DA SILVA LIMA

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO
APRENDIZADO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso no formato de projeto de pesquisa do curso de Bacharelado em Humanidades da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro Brasileira, como requisito para a obtenção do título de bacharel em humanidades.

Orientadora: Prof.^a Dra. Maria Alda de Sousa
Alves

REDENÇÃO-CE/ACARAPE-CE

2022

FRANCISCA GABRIELE DA SILVA LIMA

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO
APRENDIZADO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso no formato de projeto de pesquisa do curso de Bacharelado em Humanidades da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro Brasileira, como requisito para a obtenção do título de bacharel em humanidades.

Aprovada em _____ de _____-de 2022

BANCA EXAMINADORA

Orientadora Prof.^a Dr^a Maria Alda de Sousa Alves

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro Brasileira (UNILAB)

Examinadora Prof^a Dr^a. Fabíola Barrocas Tavares

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro Brasileira (UNILAB)

Examinador Prof.^o Dr. Pedro Rogério Sousa da Silva

Universidade Estadual do Ceará (UECE)

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	5
2 OBJETIVOS	6
2.1 objetivo geral	6
2.2 objetivos específicos	7
3 JUSTIFICATIVA	7
4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	9
4.1 O lúdico e sua definição	9
4.2 A teoria do desenvolvimento de Piaget	10
4.3 O jogo na concepção de Piaget	12
4.4 A teoria do desenvolvimento de Vygotsky	13
4.5 O jogo na concepção de Vygotsky	14
5 O LÚDICO NO PROCESSO DE FORMAÇÃO DO EDUCADOR (A) / PROFESSOR (A)	16
5.1 o papel do educador (a) / professor (a) diante o jogo	17
6 METODOLOGIA	18
6.1 Definição de pesquisa	18
6.2 Local da pesquisa	19
6.3 Sujeitos da pesquisa	19
6.4 Instrumento de coleta de dados	19
6.5 Análise inicial de dados exploratórios de campo	20
6.6 Resultados dos dados Exploratórios	20
REFERÊNCIAS	23
ANEXO	25

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO APRENDIZADO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

INTRODUÇÃO

Em busca de esclarecer sobre a importância da brincadeira para o desenvolvimento da criança em diversos aspectos, tanto físico, como cognitivo e emocional, é necessário que os educadores e famílias compreendam que essa prática faz parte de um meio valioso de aprendizagem, que se deve experimentar desde a primeira infância. Isto contribui imensamente para a construção do conhecimento da criança, proporcionando-lhe não apenas um melhor aprendizado, como também a diversão e o lazer.

O trabalho tem por finalidade analisar a importância que possuem os jogos e as brincadeiras ao serem usados como meio de auxiliar a construção de conhecimento das crianças. Com isso, este estudo se dará com base em pesquisa bibliográfica e de campo, trazendo os autores Jean Piaget e Lev Vygotsky, para expor o quanto o lúdico se faz necessário nas séries iniciais. Segundo a Lei 8.069 de 1990, do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), em seu artigo 16, inciso IV, dispõe a brincadeira, prática de esporte e diversão como direitos à liberdade das crianças e dos adolescentes.

É de conhecimento geral que a brincadeira é vital na vida da criança, tornando-se um mundo paralelo entre a realidade e a imaginação. É por meio do brincar que a criança desenvolve aos poucos a capacidade de memorizar, imitar e criar. Nesse sentido, o brincar não envolve somente a recreação, mas também a forma como a criança se comunica com o mundo ao seu redor. Isto futuramente irá refletir em aprendizagens mais elaboradas, tendo em mente também que o brincar é indispensável até mesmo para a saúde, seja ela física ou emocional.

Infelizmente é bastante comum que os pais e responsáveis não entendam a importância do lúdico e acabem por julgar esse método usado para auxiliar no

ensino. Eles não percebem que a brincadeira é uma fonte inesgotável de criação, e que para uma aprendizagem eficaz os jogos são um excelente meio de se alcançar isso.

Neste sentido, Vygotsky (2007) afirma que:

[...] se ignorarmos as necessidades das crianças e os incentivos que são eficazes para colocá-la em ação, nunca seremos capazes de entender seu avanço de um estágio de desenvolvimento para o outro, porque todo avanço está conectado com uma mudança acentuada nas motivações, tendências e incentivos. (VYGOTSKY, 2007, p. 108).

O brincar reflete também no âmbito escolar, seja na forma de interação entre as crianças, seja na relação com o professor ou professora. Em virtude disso, a de se considerar que na contemporaneidade a tecnologia vem tomando cada vez mais espaço, acabando por substituir diversas vezes a brincadeira por jogos virtuais. Com isso, os jogos que de fato estimulam o desenvolvimento físico e psicomotor como, por exemplo, brincadeira de roda com música, jogos de rima, mímica, pular corda, entre outras, estão perdendo espaço. As perguntas de partida deste projeto são: Qual a importância do lúdico no processo de aprendizagem das crianças em sala de aula? O que as brincadeiras proporcionam para o desenvolvimento da criança? Qual o papel do professor nesse processo?

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL:

Mostrar a construção do aprendizado, tendo como base o brincar, na Educação Infantil, apontando que a brincadeira é importante e eficaz, como também é uma ferramenta que auxilia no desenvolvimento físico, cognitivo, motor e afetivo.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Mostrar a importância do lúdico no processo de construção do aprendizado da educação infantil com faixa etária de 4 anos.
- Agregar a ludicidade ao uso de jogos e brincadeiras para contribuir com o conteúdo em sala de aula.
- Despertar o interesse da criança pelas atividades por meio de jogos educativos.

3 JUSTIFICATIVA:

Os jogos tradicionais há algum tempo vêm sendo ignorado e deixado de lado devido ao avanço constante da tecnologia, pois em virtude da facilidade e praticidade que ela proporciona muitos educadores optam por essa ferramenta de ensino para auxiliar nas aulas. Contudo, essa desconsideração das possibilidades vinculadas ao conhecimento a partir dos jogos que estimulam o desenvolvimento físico e motor, acabam afetando diretamente a criança.

Neste sentido, os jogos não devem se perder no cotidiano escolar, pois trabalhar com essa ferramenta é uma opção que, além de educativa e recreativa, traz benefícios para a criança. Diante disso, os anos iniciais da Educação Infantil são de suma importância para o aluno, pois com uma base de ensino estruturada e bem aproveitada de certo irá refletir de maneira positiva e posteriormente nos anos seguintes e assim sucessivamente.

É nessa fase inicial que a criança se desenvolve e desperta a curiosidade. A Lei de Diretrizes e Bases (LDB 9.394/96) no artigo 29 afirma que “A educação infantil, primeira etapa da educação básica tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança” (LDB, 1996).

Desta maneira, os inúmeros benefícios que o brincar proporciona para a criança deve ser reforçado na escola, e é dever do professor introduzir o lúdico e desenvolver atividades, uma vez que, isso tornará as aulas mais dinâmicas e

de fácil aprendizado, fazendo com que o aluno além de despertar um maior interesse pelo conteúdo que está sendo repassado, ainda se divirta e queira aprender cada vez mais.

Assim sendo, sua imaginação irá além, construindo e tentando criar situações que não podem ser feitas na vida real com a idade quem tem, isso fará com que tentem realizar com o brinquedo as suas vontades, como, por exemplo, montar em um cavalo, brincar que está dirigindo um carro, ser um médico(a) ou veterinário(a). Obviamente a criança não conseguirá fazer nada disso, então segundo Vygotsky, para resolver esse problema “A criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo.” (VYGOTSKY. 2007, p. 109).

Nessa perspectiva, conforme a criança cria suas fantasias e adapta ela para a sua realidade, ela vai evoluindo e entrando em contato com as regras devido ao fato de estabelecer critérios de como será a brincadeira, trazendo então aspectos do “mundo adulto”. Com isso, ela molda o seu mundo como ela gostaria que fosse e aprende a lidar com os empecilhos e, além disso, mesmo no seu imaginário, ela se sente inserida no contexto social e isso expressa fortemente como sua imaginação está tendo um significativo avanço.

Vygotsky aponta duas razões para essa situação:

No brinquedo a criança consegue o caminho do menor esforço - ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer - e, ao menos, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se às regras e, por conseguinte, renunciando ao que ela quer” (VYGOTSKY, 2007, p. 117 e 118).

Portanto, é possível dizer que o uso de jogos e brincadeiras nas atividades do âmbito escolar possui grande relevância para o desenvolvimento da criança, onde mediado pelo esforço do professor e compreensão da família, fica mais fácil da ludicidade ganhar cada vez mais espaço. Considerando que a infância é uma fase muito especial e que o brincar não pode ser esquecido, pelo contrário, deve ser estimulado constantemente.

Vygotsky menciona que:

[...] o brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a a desejar, relacionando seus desejos a um 'eu' fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação e moralidade. (VYGOTSKY, 2007, p. 118).

4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

4.1 O lúdico e sua definição

A ludicidade é um termo bastante utilizado na educação infantil, tendo sua origem na palavra latina "ludus", que significa jogo. Esse conceito não se restringe somente a jogos e brincadeiras, mas toda atividade que permita que a criança faça uso da sua imaginação e fantasia, respeitando sempre a individualidade de cada aluno e suas experiências anteriores. Para Dohme (2003),

A ludicidade refere-se "aos jogos pedagógicos; brincadeiras; dinâmicas de grupo; recorte e colagem; dramatizações; exercícios físicos; cantigas de roda; atividades rítmicas e atividades nos computadores". (DOHME, 2003).

A ludicidade, então, surgiu como uma nova forma de abordar os conhecimentos, um método que possibilita a absorção do mesmo de maneira leve e descontraída. É uma atividade que favorece a interdisciplinaridade bem como o desenvolvimento cognitivo, pois segundo o autor Dohme, no lúdico, a criança sente-se mais à vontade para realizar pequenas atividades e comporta-se de maneira mais avançada do que nas atividades comuns da vida real. Vale a pena salientar que a ludicidade pode estar presente em qualquer faixa etária de idade, pois ela possibilita uma melhor socialização e expressão de sentimentos, além disso, o desenvolvimento pessoal e cultural.

As atividades lúdicas são de suma importância para desenvolver os indivíduos enquanto seres sociais. Assim sendo, quando a criança trabalha com o real, modificando ao seu interesse pessoal, tem por finalidade o prazer e a satisfação que ela sente com o funcionamento da brincadeira. Essa satisfação

reflete no seu desenvolvimento cognitivo, possibilitando uma melhor interação entre os colegas. De acordo com Dohme (2003),

As atividades lúdicas podem colocar o aluno em diversas situações, onde ele pesquisa e experimenta, fazendo com que ele conheça suas habilidades e limitações, que exercite o diálogo, a liderança seja solicitada ao exercício de valores éticos e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes. (DOHME, 2003, p.113).

O uso do lúdico como um recurso metodológico é significativo, pois brincando a criança projeta seu futuro transitando entre o real e o imaginário, e essa fantasia, a criação, o prazer, sendo aplicado na educação infantil desperta cada vez mais a vontade de aprender. Com isso, o aluno eleva seu potencial e se desenvolve mais rápido e com maior facilidade.

4.2 A teoria do desenvolvimento de Piaget

A teoria defendida por Jean Piaget (1972) é dividida em fases, a qual a criança, desde o nascimento até a adolescência, passa por diversas mudanças de forma alinhada. Essas fases são chamadas pelo autor de estágios, e para compreender melhor sua teoria, se faz necessário esclarecer alguns conceitos bastantes importantes: esquema, adaptação, assimilação, acomodação e equilíbrio. Os esquemas são estruturas centrais utilizadas para interpretar e organizar os estímulos recebidos e então se adaptar ao meio, onde no decorrer das experiências vividas estes esquemas vão se desenvolvendo e adquirindo complexidade. A assimilação é o processo cognitivo a qual o indivíduo integra um novo conhecimento as suas estruturas prévias, ou seja, tenta adaptar-se às novas informações às que já lhe pertence. Piaget (1996) define assimilação como

Uma integração à estruturas prévias, que podem permanecer invariáveis ou são mais ou menos modificadas por esta própria integração, mas sem descontinuidade com o estado precedente, isto é, sem serem destruídas, mas simplesmente acomodando-se à nova situação (PIAGET, 1996, p. 13).

Já o conceito de acomodação, se trata do momento em que a criança não consegue assimilar um novo conhecimento, diante disso, restam apenas duas

soluções possíveis: criar um novo esquema ou alterar um esquema já existente. Em ambas as opções, há uma mudança na estrutura cognitiva, e uma vez modificada o estímulo é prontamente assimilado. Nesta perspectiva, há uma adaptação ao meio em que vivemos. Para Piaget (1972), a adaptação é um processo biológico, em que todas as coisas vivas se adaptam ao seu meio. Ele sugere que o ser humano se adapta ao mundo ao seu redor através da assimilação e acomodação, respectivamente.

Com o objetivo de alcançar o pensamento adulto, Piaget (1972) recorre à gênese do pensamento infantil. Desse modo, acompanha suas evoluções até a fase adulta, quando o pensamento se torna mais elaborado. A equilibração é dividida em quatro estágios: o primeiro estágio é o sensório-motor que tem seu início no nascimento e vai até os dois anos de idade. Nesse momento, se inicia o processo de desenvolvimento cognitivo e o bebê começa desenvolver esquemas de ação para assimilar mentalmente os meios através de reflexos neurológicos básicos. O segundo é o estágio pré-operacional, se inicia aos dois anos de idade e vai até os sete, esse é o momento da inteligência simbólica. Nesse período, a criança desenvolve capacidade de substituir um objeto por uma representação.

O terceiro é o estágio operatório-concreto, inicia-se aos sete anos e vai até os onze. Nesse período, a criança desenvolve noções de tempo, espaço, peso, tamanho e velocidade, bem como operações matemáticas simples de adição e subtração. Segundo Piaget, nesse estágio, também se desenvolvem outras capacidades, como a afetiva, a social e a cognitiva, além de noções de verdade, mentira e regras. O quarto é o operatório-formal, que vai dos onze anos de idade até os quatorze. Nesse momento, a inteligência atinge seu nível mais elevado e a criança agora passa a ser um adolescente. Então, sua personalidade passa a ser desenvolvida em função de valores e regras que lhe foi ensinado quando criança e é capaz de formular hipóteses e buscar soluções sem depender apenas da observação da realidade.

4.3 O jogo na concepção de Piaget

Em suas pesquisas e obras Jean Piaget (1990) atribui grande importância à ludicidade no que diz respeito ao desenvolvimento infantil. Para ele, esta ferramenta é fundamental para o desenvolvimento cognitivo e social da criança. O autor afirma que a atividade lúdica é o berço das atividades intelectuais da criança, assim sendo, indispensável a prática pedagógica.

De acordo com Piaget (1990), o início das atividades lúdicas está em sintonia com o desenvolvimento da inteligência, e está diretamente ligada aos estágios do desenvolvimento cognitivo. Em virtude disso, um tipo de jogo está associado para cada etapa do desenvolvimento. Sendo assim, os jogos são classificados de acordo com as três fases dos estágios defendidos pelo autor, sendo eles: jogos de exercícios (fase sensório-motor), jogos simbólicos (fase pré-operatória) e jogos de regras (fase operatório concreto). Segundo Piaget (1996), “O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para gastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. (PIAGET, 1996).

Jogos de exercícios: Fase sensório-motor. Neste estágio, a criança brinca sozinha, sem utilizar regras, pois não tem noção delas devido sua idade. A brincadeira, então, consiste em exercícios de repetição com gestos e movimentos do seu próprio corpo, andar, sacudir objetos e até mesmo emitir sons.

Jogos simbólicos: Fase pré-operatória, esse estágio é marcado por ações como jogos de faz e conta, bem como transformar um objeto em outro através da imaginação, como, por exemplo, uma caixa em carro, vassoura em cavalo, brincar de casinha.

Jogo de regras: Fase operatório-concreto. Nesse estágio, os jogos que antes não possuíam regras não tem tanta graça. É uma fase em que as brincadeiras têm que cumprir algo, se tornam mais interessantes e competitivas, são elas: dominó, damas, jogo da memória, caça-palavras e futebol.

4.4 A teoria do desenvolvimento de Vygotsky

Vygotsky defendia a ideia de que a interação do ser humano com o meio ambiente se dá com o auxílio de sistemas simbólicos, destacando a linguagem, visto que é através da fala que o indivíduo consegue se comunicar com o outro e socializar. Segundo Vygotsky (1989), a criança desde o seu nascimento se desenvolve biologicamente, todavia essa aprendizagem está relacionada com as relações sociais e culturais. Nessa perspectiva, Fontes (2004) afirma que:

Se corretamente organizada, a educação permitirá à criança desenvolver-se intelectualmente, e criará toda uma série de processos de desenvolvimento que seriam impossíveis sem a educação. A educação revela-se, portanto, um aspecto internamente necessário e universal do processo de desenvolvimento da criança, das características históricas do homem, e não das suas características naturais. (FONTES, 2004, p.17).

É possível, então, dizer que a educação é fundamental para a aprendizagem da criança e que a escola tem um papel de suma importância no seu desenvolvimento. O professor, sendo um elo mediador, por meio da interação com o aluno, poderá proporcionar um ensino de qualidade buscando sempre novas estratégias. Segundo Vygotsky (1989), existem três níveis de desenvolvimento na infância, que são: o nível de desenvolvimento real, o nível de desenvolvimento potencial e a zona de desenvolvimento proximal.

- **Nível de desenvolvimento real:** são todas as atividades que a criança já consegue fazer sozinha sem necessitar da ajuda de alguém;
- **Nível de desenvolvimento potencial:** é o que a criança consegue fazer só com ajuda. Aqui, o resultado da ação é influenciado por outras pessoas;
- **Zona de desenvolvimento proximal:** é a distância entre os dois níveis, ou seja, entre o nível de desenvolvimento real (o que a criança consegue fazer sozinha) e o nível de desenvolvimento potencial (o que a criança consegue realizar com a ajuda de outras pessoas para resolver problemas). Este nível de desenvolvimento está em constante

transformação, pois o que a criança hoje é capaz de fazer com a ajuda de outra, amanhã conseguirá fazer sozinha, transformando depois este nível num nível de desenvolvimento real.

4.5 O jogo na concepção de Vygotsky

Vygotsky em suas pesquisas sobre o jogo (1989), designa uma relação entre o mesmo e a aprendizagem, uma vez que o jogo contribui para o desenvolvimento intelectual e social da criança. Para ele, é por volta dos 3 anos de idade que o jogo surge na vida da criança, pois antes dessa idade a criança não consegue representar o real através do imaginário. Para o autor (1989), é no mundo de faz de conta que o jogo aparece, onde a criança é um ser ativo que cria através da interação social no âmbito a qual está inserido.

A ação imaginária contribui no desenvolvimento das regras de conduta social, onde as crianças, através da imitação, representam papéis e valores necessários à participação da mesma na vida social por elas internalizadas durante as brincadeiras em que imitam comportamentos adultos. (VYGOTSKY, 1989; p.53).

Para Vygotsky (1989), o jogo apresenta três características fundamentais que são: a imaginação, a imitação e as regras. O jogo passa a ganhar grande importância quando a criança imagina situações e imita elementos do meio social, como, por exemplo, as regras. Além disso, a interação durante a atividade lúdica, a partir dessas ações de imaginar, é algo mais complexo.

Vale ressaltar, que o jogo se torna uma atividade importante para criança porque desperta nela a capacidade de imaginar situações em papéis sociais, e não apenas a ação espontânea dela. Ou seja, ao criar uma atividade lúdica, a criança desempenha papéis e comportamentos dos adultos onde experimenta atitudes e situações para as quais na realidade não está preparada, dando-lhes significados imaginários.

O autor defende a ideia de que:

Na brincadeira faz de conta, os objetos perdem a sua força determinadora sobre o comportamento da criança, que começa a agir independentemente daquilo que ela vê. Uma colher se transforma em um avião, um cabo de vassoura em um cavalo. Na brincadeira a criança aprende a comportar-se não somente pela percepção imediata dos objetos, ou pela situação que a afeta de imediato, mas pelo significado desta ação. O jogo fornece um estágio de transição em direção à representação, desde que um objeto seja um pivô da separação entre o significado e o objeto real (VYGOTSKY, 1989; p.67).

Desta maneira, podemos compreender que o jogo não é apenas uma brincadeira sem sentido, mas uma atividade essencial e quando vivenciada a lembrança proporciona uma transformação na nova realidade que corresponde a suas exigências. Com isso, o jogo vai evoluindo de acordo com o desenvolvimento da criança. Na fase pré-escolar a imaginação está explícita e as regras implícitas, e conforme a criança avança e está na fase escolar essas fases se invertem.

Para Vygotsky (1989), ao utilizar a brincadeira e o jogo, a criança desenvolve habilidade afetiva, social e cognitiva. Na instituição de ensino o jogo pode ser um instrumento para o desenvolvimento integral dos alunos, porém, para que se possa obter sucesso na atividade é preciso o professor definir objetivos, promovendo ações na zona de desenvolvimento proximal, proporcionando o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos por meio do brincar.

É por meio da brincadeira que a criança produz e reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento acerca de diversos assuntos. Nessa perspectiva, a linguagem tem papel importantíssimo no desenvolvimento cognitivo da criança, pois à medida que ela sistematiza suas experiências ela também colabora na organização dos processos que estão em andamento.

Para Vygotsky (1994), o desenvolvimento é evolutivo e é nesse percurso que a imaginação se desenvolve. É com a formação de conceitos que se dá a verdadeira aprendizagem e é na brincadeira que está um dos maiores espaços para a formação de conceitos. Brincar pode ser considerado o sinônimo de aprender, pois o brincar e o jogar geram um espaço para pensar, sendo que a

criança raciocina, desenvolve habilidades e pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, realiza desejos, e adquire conhecimentos e criatividade.

5 O LÚDICO NO PROCESSO DE FORMAÇÃO DO EDUCADOR (A) / PROFESSOR (A)

Quando escolhemos uma profissão, principalmente na área da educação, antes mesmo de entrar na universidade começamos a idealizar nossos sonhos e o que queremos ser e, também, como queremos ser em relação a atuação na docência. Isso porque é de conhecimento geral que o profissional da educação tem um papel fundamental no desenvolvimento da criança. Em virtude disso, em nossas vivências trazemos uma bagagem de conhecimentos, experiências, crenças e sonhos, que nos servem como base para construir novos conhecimentos e nos motiva a fazer a diferença. Conforme Santos (2010), devemos entender que “Durante o seu percurso acadêmico, o formando deve aprender a selecionar, a relacionar e a contextualizar as informações que lhe chegam de forma a torná-las compreensíveis para os seus futuros alunos” (SANTOS, 2010; p.32).

Em virtude disso, a universidade deve proporcionar estudos voltados para a área lúdica, a fim de contribuir para formação de profissionais que inovem e pensem no bem estar de seus futuros alunos e não somente no cumprimento de metas.

Entendemos que é papel da educação formar pessoas criativas e capazes de construir conhecimento. Dito isto, o educador que recebe estudo na área lúdica em sua formação na graduação, tem maior probabilidade de levar para a sala de aula um ensino lúdico através de jogos. Contudo, o professor que almeja se envolver na área da educação infantil precisa ter uma boa capacidade de observação para saber reconhecer e recolher informações e demonstrações de sentimentos, bem como ter vontade de ser companheiro das crianças. De acordo com Santos (2010),

A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear as resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto (SANTOS, 2010; p.14).

5.1 O papel do educador (a) / professor (a) diante o jogo

É de conhecimento geral que o(a) profissional que atua na área da docência tem um papel fundamental no desenvolvimento da criança. Cabe então a ele(a) proporcionar um ensino estimulante e divertido por meio dos jogos e brincadeiras, respeitando sempre as limitações e a faixa etária de idade, com o intuito de ajudar a criança a se desenvolver e aprender de forma leve. Contudo, atentando sempre para a realidade da escola, sua localização, pois muitas escolas não contam com uma boa infraestrutura para proporcionar um ambiente confortável para os alunos e que favoreça a prática do professor.

Nessa perspectiva, o educador infantil é um amigo e parceiro em todo o processo de desenvolvimento do aluno, pois durante muitos anos o professor foi visto como detentor do conhecimento e o aluno era um ser limitado a ouvir e receber os conhecimentos repassados, mas com o auxílio do lúdico, como forma de proporcionar um aprendizado diferenciado, o aluno passou a ter um papel mais ativo, o que contribui também para seu desenvolvimento. Conforme o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998),

É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Conseqüentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem (BRASIL, Vol. 1, 1998, p. 28).

Nesse sentido, o professor deve ser considerado um ser essencial no processo de desenvolvimento infantil, pois quando ele utiliza os jogos em suas

aulas, traz mudanças perante o ensino, visto que, dando ênfase nessa metodologia essas atividades recebem uma maior atenção e um encantamento no aluno. Dessa maneira, o brincar não deve fazer parte das aulas apenas para recreação, mas como uma atividade em si própria, que faça parte do plano escolar. Vale ressaltar, que toda criança tem o direito de brincar.

6 METODOLOGIA

6.1 Definição de pesquisa

A pesquisa, segundo Antonio Carlos Gil, é definida como

O procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos. A pesquisa é requerida quando não se dispõe de informação suficiente para responder ao problema, ou então quando a informação disponível se encontra em tal estado de desordem que não possa ser adequadamente relacionada ao problema (GIL, 1946, p. 17).

O trabalho utilizará como método para a realizar o estudo uma abordagem qualitativa, onde a mesma não consiste em dados numéricos. Creswell (2007) explica que um dos elementos cruciais para a coleta de dados é o comportamento dos participantes, onde os mesmos são entrevistados para delimitar os resultados da pesquisa.

Conforme o autor, essa metodologia

Usa estratégias de investigação como narrativas, fenomenologias, etnografias, estudos baseados em teoria ou estudos de teoria embasada na realidade. O pesquisador coleta dados emergentes abertos com o objetivo principal de desenvolver temas a partir dos dados (CRESWELL, 2007; p. 35)

Será utilizado também com o método de pesquisa a observação participante, a qual o pesquisador pode registrar informações e interagir caso necessário (Creswell, 2007). O intuito do estudo é conhecer os métodos

utilizados pelos educadores (a) para inserir o brincar na sala de aula da educação infantil com base nas experiências cotidianas das crianças, com a finalidade de pesquisar sobre a importância do lúdico no processo de construção do aprendizado integral do aluno.

6.2 Local da pesquisa

A pesquisa será realizada em uma escola da rede pública municipal Francisca Arruda de Pontes, localizada no município de Redenção-CE, zona urbana. A instituição de ensino funciona nos períodos manhã e tarde, ambos os horários na modalidade Educação Infantil.

6.3 Sujeitos da pesquisa

Os sujeitos desta pesquisa serão professore(a)s da educação infantil, na escola pública Francisca Arruda de Pontes. A escolha dos participantes foi baseada na pesquisa bibliográfica, a qual é abordada os estágios do desenvolvimento defendido por Piaget, são eles: o sensório-motor (nascimento e vai até os 2 anos de idade); Estágio pré-operacional (dos 2 aos 7 anos); operatório-concreto (dos 7 e vai até os 11) e operatório-formal (dos 11 anos de idade até os 14).

Optou-se por escolher professores(a) da turma de alunos com faixa etária de 4 anos de idade, o estágio defendido por Piaget como pré-operacional. Acredita-se ser o mais apropriado em virtude de ser referente a educação infantil onde é o foco do presente pré-projeto de pesquisa.

6.4 Instrumento de coleta de dados

Será utilizado como instrumento para a coleta de dados a entrevista semiestruturada. Para Minayo (2009), "A entrevista semiestruturada combina perguntas fechadas e abertas, em que o entrevistado tem a possibilidade de discorrer sobre o tema em questão sem se prender à indagação formulada". (MINAYO, 2009, p.64). Os assuntos abordados serão sobre o objetivo do trabalho com o intuito de responder questões sobre a oferta do lúdico no âmbito da sala de aula na escola de Educação Infantil Francisca Arruda de Pontes.

6.5 Análise inicial de dados exploratórios de campo

Com o objetivo de obter dados exploratórios para o desenvolvimento do pré-projeto foi realizada entrevista com duas professoras responsáveis por uma turma no período da tarde da escola Francisca Arruda de Pontes. Os dados serão submetidos a análise interpretativa, uma vez que os resultados serão expostos de maneira resumida, focando nas partes mais importantes.

6.6 Resultados dos dados Exploratórios

A coleta de dados do trabalho foi realizada nos dias 25, 26 e 30 de maio de 2022 por meio da aplicação do questionário semiestruturado e a observação dos professores em sala de aula com as crianças da educação infantil (alunos de 4 anos de idade). Foi observado que as professoras favorecem a aplicação de atividades voltadas para a área lúdica, sendo que as entrevistadas acreditam que o brincar favorece a aprendizagem. Para elas, a brincadeira na educação infantil é uma maneira de aprender de forma leve. Quando se trata principalmente das séries iniciais de ensino, são essenciais o uso de jogos e brincadeiras, pois nessa faixa etária as crianças são muito ativas.

As professoras relataram que é notório o interesse das crianças pelos momentos de brincadeira na hora das atividades, principalmente quando as mesmas envolvem música, movimento e jogos confeccionados. Em virtude disso, cabe ao educador envolver todas as crianças da turma, observando e respeitando sempre as capacidades físicas e mentais dos alunos. Assim sendo, segundo o documento Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998):

A intervenção internacional baseada na observação das brincadeiras das crianças, oferecendo-lhes material adequado assim como um espaço estruturado para brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacionais infantis. Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais. (BRASIL, 1998, v.1, p. 29).

As professoras entrevistadas ressaltam que é importante o apoio de todo o corpo docente da escola para a realização das atividades, no sentido de proporcionar um ambiente confortável e seguro para as crianças se sentirem à vontade em todos os espaços da instituição. Também ressaltam a importância de uma estrutura de qualidade para as atividades e que disponham de materiais básicos como equipamento de áudio para atividades com músicas, visto que são as preferidas da turma, lápis de cor e brinquedos.

Uma das perguntas feitas às professoras foi: o que para elas significa o brincar na educação infantil?

O brincar na educação infantil é aprender da forma que as crianças mais aproveitam, já que elas vivem pensando em brincar, fazer amigos e participar com outras crianças. (Professora da Educação Infantil).

Outra pergunta foi se em sua prática docente você desenvolve atividades lúdicas como jogos e brincadeiras em sala de aula? Se sim, quais e com qual frequência?

Sim. As atividades lúdicas são utilizadas diariamente em sala de aula, principalmente as que envolvem música, de uma maneira que possa ser relacionado ao conteúdo da aula. (Professora da Educação Infantil).

Nesse sentido, foi observado nos dias de coleta de dados e na observação participante, que as crianças do infantil com faixa etária de 4 anos gostam bastante de brincar com os brinquedos que estão disponíveis na sala de aula e os assimilam com outra coisa, como, por exemplo, se movimentar e ter contato com outras crianças. Com isso, o pátio da escola que possui amarelinha desenhada no chão, escorregador e balanço são bastante utilizados pelas professoras. Estas ficam sempre observando os alunos para que não corram o risco de se machucarem e caso aconteça algo elas tomarem as devidas providências.

É importante destacar que o momento da brincadeira no pátio não é no mesmo horário do lanche para que não seja reduzido o tempo de lazer. Há um horário para o lanche e logo após os alunos retornam para a sala de aula. Ao retornarem é normal que estejam cansados, então as luzes da sala são

apagadas e as professoras colocam músicas calmas para que as crianças possam descansar e somente após esse momento é que é dado início a atividades. Em conversas com as professoras elas destacaram que, com isso, a escola percebeu um avanço no aprendizado das crianças, visto que, antes, ao voltarem agitadas após as brincadeiras, quando se aplicava conteúdos estas não se concentravam.

Compreendemos então que os professores precisam assumir diferentes papéis na sua profissão e frente a prática lúdica, pois é necessário sempre reinventar o modo de ensinar de forma que todos os alunos possam participar, agregar e adaptar a brincadeira aos conteúdos repassados em sala de aula, e principalmente sair sempre que possível do papel de mediador do conhecimento, se tornar um personagem participante e ativo entre as crianças.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 16 jul. 1990. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm#art266> Acesso em: 10 de março. 2022.

BRASIL. Lei nº. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as Diretrizes e Bases da educação**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 dez, 1996. Seção 1, 27833-27841. Artigo 29.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretária da Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. v. 1 –3.

CRESWELL, John W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. 2.ed – Porto Alegre: Artmed, 2007.

DOHME, Vânia. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelo**. Petrólis, Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

FONTES, Alice; FREIXO, Ondina (2004) **Vygotsky e a Aprendizagem Cooperativa**. Editora: Livros Horizonte. Coleção Biblioteca Educador.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. 2º Edição. Rio de Janeiro: editora Forense, 1972.

_____. **A Formação do Símbolo na criança**. Editora: Livros técnicos e científicos, 1990.

_____. **Biologia e conhecimento: ensaio sobre as relações entre as regulações orgânicas e os processos cognoscitivos**. Petrópolis: Vozes, 1996.

SANTOS, Santa Marli. **O Brincar na Escola**. Editora: Vozes, 2010.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da mente**. São Paulo: editora: Martins Fontes, 1989.

_____. **A Formação Social da mente**. São Paulo: editora: Martins Fontes, 1994.

_____. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: editora: Martins Fontes, 2007.

ANEXO I - ROTEIRO DE ENTREVISTA

Questionário elaborado para coleta de dados junto a professores da escola C.E.I Francisca Arruda De Pontes no município de Redenção – CE. Trata-se de uma pesquisa exploratória para o Trabalho de Conclusão de Curso (modalidade projeto de pesquisa), intitulado: A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO APRENDIZADO NA EDUCAÇÃO INFANTIL, da aluna Francisca Gabriele da Silva Lima, estudante do curso de Bacharelado em Humanidades na Universidade da Integração da Lusofonia Afro Brasileira.

Nome: _____

Sexo:

feminino () masculino

outro _____

Idade: _____

Grau de Instrução:

Ensino Superior Incompleto

Ensino Superior Completo

Especialização

Tempo de atuação na educação infantil:

1 a 3 anos

() 4 a 6 anos

Quais locais a escola possui para favorecer o brincar?

A) Pátio () sim () não

B) Quadra () sim () não

C) Grama () sim () não

Caso não possua nenhum dos locais citados acima, onde as crianças brincam?

- Para você o que significa brincar na educação infantil?
- Como o brincar favorece o desenvolvimento da criança?
- Em sua prática docente você desenvolve atividades lúdicas como jogos e brincadeiras em sala de aula? Se sim, quais e com qual frequência?
- A escola possui materiais lúdicos que auxiliam no ensino e na aprendizagem das crianças? Se sim, quais?
- Você sente alguma dificuldade em aplicar atividade lúdica? Se sim, quais?
- As crianças se mostram interessadas nas atividades lúdicas realizadas?

• Na sua opinião qual o papel do educador ao utilizar a prática lúdica?

• Você já recebeu alguma formação específica na área lúdica?

() sim () não

Se sim, especificar _____

OBRIGADA PELA COLABORAÇÃO!