



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE
PINHEIRO
CURSO DE PEDAGOGIA**

MIRIAN RAISSA PEREIRA COELHO

**A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO DAS CRIANÇAS:
um estudo realizado com docentes no Jardim de Infância Pequeno Príncipe em
Pinheiro-MA**

Pinheiro - MA

2022

MIRIAN RAISSA PEREIRA COELHO

**A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO DAS CRIANÇAS:
um estudo realizado com docentes no Jardim de Infância Pequeno Príncipe em
Pinheiro-MA**

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia do Centro de Estudos Superiores de Pinheiro da Universidade Estadual do Maranhão como requisito para obtenção do grau de licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Me. José Eduardo Fonseca Oliveira

Pinheiro - MA

2022

Coelho, Mirian Raissa Pereira.

A contribuição do lúdico na alfabetização das crianças: um estudo realizado com docentes no Jardim de Infância Pequeno Príncipe em Pinheiron - MA / Mirian Raissa Pereira Coelho. – Pinheiro, MA, 2022.

...64f

Monografia (Graduação) – Curso de Pedagogia, Centro de Estudos Superiores de Pinheiro, Universidade Estadual do Maranhão, 2022.

Orientador: Prof. Me. José Eduardo Fonseca Oliveira.

1.Educação infantil. 2.Lúdico. 3.Alfabetização. I.Título.

CDU: 373.2.091.33-027.22:796

Elaborado por Giselle Frazão Tavares- CRB 13/665

MIRIAN RAISSA PEREIRA COELHO

**A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO DAS CRIANÇAS:
um estudo realizado com docentes no Jardim de Infância Pequeno Príncipe em
Pinheiro-MA**

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia do Centro de Estudos Superiores de Pinheiro da Universidade Estadual do Maranhão como requisito para obtenção do grau de licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Me. José Eduardo Fonseca Oliveira

Aprovada em: 21/12/2022

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. José Eduardo Fonseca Oliveira (Orientador)

Universidade Estadual do Maranhão (UEMA)

Prof^ª. Dra. Maria de Fátima Sousa Silva

Universidade Estadual do Maranhão (UEMA)

Prof^ª. Ma. Edilene Reis Pereira

Universidade Estadual do Maranhão (UEMA)

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus e rendo a Ele toda honra e glória por sua infinita bondade em ter me mantido firme com determinação para não desistir no decorrer da construção deste trabalho.

Ao meu esposo, fica aqui a minha sincera gratidão, pelo companheirismo, parceria, ajuda e acolhimento em todos os momentos, pois em diversas fases pensei em desistir, porém mesmo com cansaço da rotina do dia a dia, ele me dava forças para continuar o processo.

A minha família, em especial a minha mãe, Raimunda, minha irmã, Aliny e a minha estrela brilhante, pai, Mariano. Vocês foram pessoas essenciais durante todo esse percurso acadêmico, sem a compreensão, amor, incentivo, com certeza não estaria concretizando esse lindo sonho.

As minhas amigas de jornada acadêmica, Rafaela, Andressa, Lara, Rayane e Aldenora, obrigada por sempre estarem ao meu lado. As minhas manhãs foram todas cativantes com as nossas conversas e risadas.

A minha querida Professora, Alessandra Ribeiro Sousa, deixo aqui a minha sincera gratidão. Durante esse processo de escrita acadêmica, não tive ao meu lado apenas uma professora, mas uma amiga. Me faltam palavras para expressar o quão grata sou por tê-la comigo. Não medi esforços para me ajudar, foram dias e noites, você foi fantástica, seus ensinamentos foram essenciais, com você eu aprendi de modo excepcional. És uma excelente profissional!

Ao meu Orientador, Professor Me. José Eduardo Fonseca Oliveira, obrigada por me aceitar como orientanda e pela confiança em meu processo de pesquisa para este trabalho e por sempre sanar minhas dúvidas quando necessário. Obrigada pela contribuição ao meu aprendizado no processo de formação educacional e profissional.

Também expresso aqui, meus agradecimentos a Universidade Estadual do Maranhão / Centro de Estudos Superiores de Pinheiro (CESPI), pela incrível dedicação em escolher para nossa grade curricular professores de excelência profissionalização, todo o corpo presente do Campus, foram fundamentais durante todo esse percurso de formação superior.

Por fim, agradeço a todos os familiares e colegas que direta ou indiretamente estiveram ao meu ciclo social e me auxiliaram durante toda essa trajetória acreditando em meu potencial e torcendo pela minha grande vitória, meu muito obrigada.

RESUMO

O ato de brincar, possui uma grande relevância para o desenvolvimento infantil, pois através de momentos interativos como esse, a criança consegue facilmente desenvolver sua comunicação, criatividade e seus diferentes aspectos físico e motor. Entendendo a relevância de tal temática, o presente trabalho apresenta resultados de estudo sobre a contribuição do lúdico na alfabetização. Teve como objetivo analisar o lúdico na alfabetização da criança na Educação Infantil no Jardim de Infância Pequeno Príncipe na rede municipal de ensino de Pinheiro/MA. Com desígnio mais específico, buscou-se compreender a importância da ludicidade, o desenvolvimento interativo entre professor/aluno e como os docentes compreendem a prática lúdica na aprendizagem das crianças. Para realização deste estudo qualitativo foi integralizado com um levantamento bibliográfico científico relacionado ao tema de estudo, seguido com pesquisa de campo que fora realizado do Jardim de Infância Pequeno Príncipe. Para levantamento da coleta de dados, iniciou-se com uma observação em duas turmas do Pré-II e por fim, com a aplicação de um questionário semiestruturado para quatro (4) professoras. A pesquisa demonstrou que o lúdico é utilizado com o foco de aprimorar as habilidades de cada aluno e que as participantes tentam articular os recursos lúdicos em suas aulas, no entanto, a inclusão de tais instrumentos ainda acontecem de forma limitada, pois as próprias educadoras precisam elaborar e comprar todo o material usado, com seu próprio salário, o que repercute em uma preocupação no que concerne, a qualidade do ensino-aprendizagem.

Palavras – chave: Educação Infantil. Lúdico. Alfabetização.

ABSTRACT

The act of playing has great relevance for child development, because through interactive moments like this, the child can easily develop their communication, creativity and their different physical and motor aspects. Understanding the relevance of this theme, the present work presents results of a study on the contribution of play to literacy. It aimed to analyze the playfulness in children's literacy in Early Childhood Education in the Pequeno Príncipe Kindergarten in the municipal education network of Pinheiro/MA. With a more specific purpose, we sought to understand the importance of playfulness, the interactive development between teacher/student and how teachers understand the playful practice in children's learning. In order to carry out this qualitative study, it was integrated with a scientific bibliographic survey related to the subject of study, followed by field research that had been carried out at the Pequeno Príncipe Kindergarten. For data collection, it started with an observation in two Pre-II classes and finally, with the application of a semi-structured questionnaire to four (4) teachers. The research showed that the ludic is used with the focus of improving the abilities of each student and that the participants try to articulate the ludic resources in their classes, however, the inclusion of such instruments still happens in a limited way, because the educators themselves need to to prepare and buy all the material used, with their own salary, which has repercussions on a concern regarding the quality of teaching and learning.

Keywords: Child education. Ludic. Literacy.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Trabalhos de Conclusão de Cursos selecionados para a Revisão de Literatura.....	16
--	----

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Utilização do lúdico em sala de aula.....	47
Gráfico 2 - Recursos lúdicos disponibilizados pela escola	59
Gráfico 3 - Formação continuada ofertada pela escola	51

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Características dos participantes.....	45
Quadro 2 - O brincar na educação infantil.....	46
Quadro 3 - Utilização do lúdico no processo de alfabetização	48
Quadro 4 - Justificativas sobre a percepção de diferenças na aprendizagem das crianças por meio do lúdico	50
Quadro 5 - Organizações e rotinas metodológicas	53

LISTA DE SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CBTC	Currículo Base do Território Catarinense
CESPI	Centro de Estudos Superiores de Pinheiro
DCNEI	Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil
ECA	Estatuto da criança e do Adolescente/
EI	Educação Infantil
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
RCNEI	Referenciais Curriculares Nacionais
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 REVISÃO DE LITERATURA.....	15
2.1 O surgimento e disseminação do lúdico: aspectos históricos	20
2.2 O percurso da infância ao longo da história	25
2.3 A contribuição do lúdico no processo de alfabetização de crianças da educação infantil	29
2.4 A figura do educador de Educação Infantil na interação com o lúdico no espaço escolar.....	33
2.5 O lúdico: uma retrospectiva desde os Referenciais Curriculares Nacionais à Base Nacional Comum Curricular na educação infantil	36
2.6 A dimensão do lúdico/jogo na perspectiva do teórico Johan Huizinga	38
3 METODOLOGIA	41
3.1 Tipo de estudo.....	41
3.2 Hipóteses, Locus e Sujeitos da pesquisa	42
3.2.1 Critérios de inclusão dos participantes	42
3.2.2 Critérios de exclusão dos participantes.....	42
3.3 Aspectos éticos da pesquisa.....	43
3.4 Instrumentos de coleta de dados	43
3.5 Procedimentos de análise e coleta de dados	44
4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISES DOS RESULTADOS.....	45
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	55
REFERÊNCIAS	57
APÊNDICE	63

1 INTRODUÇÃO

O brincar sempre esteve enraizado na humanidade, antes mesmo do lúdico ser um aliado no meio escolar, na antiguidade já utilizavam-se tais mecanismos de modo a garantir, a sobrevivência de cada indivíduo.

Desse modo, a prática lúdica, era desenvolvida por todos, das crianças aos adultos, como base educacional prática, “pois transmitiam a experiência adquirida por gerações passadas, sendo que a aprendizagem acontecia a partir do contato com a prática. Por exemplo: para aprender a nadar a criança nadava e para utilizar o arco, caçava” (CINTRA; PROENÇA; JESUINO, 2010, p. 228).

A infância como bem sabemos, é a principal fase da vida de todo ser humano, pois nesse período o indivíduo propende a visualizar tudo em sua volta doando novos significados, com isso, é necessário refletirmos acerca da Educação Infantil com a utilização de objetos lúdicos em sala, pois durante séculos no Brasil a educação se desenvolveu com um caráter assistencialista e tradicional.

Com a promulgação da Constituição de 1988, a criança passou a ter os seus direitos legalizados e conseqüentemente mudou-se a concepção de atendimento nos jardins de infância, assim a criança não passa a ter apenas uma das suas necessidades atendidas, mas sim, “todas as necessidades inerentes a um ser em desenvolvimento” (BARCELAR, 2009, p. 22).

Perante o exposto, Barcelar (2009), ressalta que a LDB ratifica a qualidade no atendimento as necessidades das crianças no artigo 29, que regulamenta, a educação infantil como, primeira etapa da educação básica que tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (BRASIL, 1996).

Um outro passo histórico para tornar real essa necessidade do brincar foi a criação dos documentos oficiais que asseguram por lei a rotina de atividades lúdicas no âmbito escolar. Um desses documentos é o Projeto de Lei 5.609, de 2013, que garante à “criança, a partir dos seis anos de idade, a aquisição da alfabetização e letramento na perspectiva da ludicidade e do seu desenvolvimento global” (BRASIL, 2013, p. 13).

Outro direito consta na BNCC, na qual ressalta que, é necessário brincar frequentemente nos diferentes espaços escolares ou não escolares, com grupos de crianças ou adultos, pois através de momentos atrativos a criança encontrará facilidades em sua aprendizagem no que diz respeito, a “produções culturais, seus conhecimentos, sua

imaginação sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais” (BRASIL, 2017, p. 36).

Segundo Sant’anna e Nascimento (2011), a utilização de brincadeiras e jogos na educação, além de ter como objetivo o progresso na aprendizagem de forma atrativa, busca oferecer um resgate histórico-cultural entrelaçadas nessas atividades, pois é de conhecimento, que a sociedade Brasileira é miscigenada, com diferentes culturas, etnias e raças.

Diante do exposto, vale salientar que é perceptível que por meio da tecnologia muitas crianças passam horas no celular brincando de forma virtual, com jogos online, vídeos de entretenimento e se distraíndo com redes sociais. E apesar dos grandes benefícios que temos com a tecnologia, a escola deve primar por tratar com seus alunos os momentos de jogos, brinquedos e brincadeiras práticas que estimulem experiências novas em que são impulsionadas a interagirem umas com as outras e, por fim, dividirem os conhecimentos já adquiridos.

Segundo Schlindwein, Laterman e Peters (2017), a criança é um ser brincante, principalmente em seus primeiros anos de vida, é a partir dos diferentes recursos dinâmicos que o indivíduo consegue socializar e se expressar com a sociedade em sua volta. Diante do exposto, o brincar possui um significado relevante no que diz respeito ao desenvolvimento infantil, desse modo, é totalmente necessário que o professor saiba incentivar a prática do lúdico em sala de aula como base para o ensino-aprendizagem, pois através de tais recursos percebemos um despertar na curiosidade, mentalidade e autenticidade do aluno.

Nesse sentido, podemos perceber que a educação infantil é a etapa integral para o desenvolvimento da criança como sujeito, além disso, implica nesse processo de construção, segundo a BNCC, o conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer (BRASIL, 2017).

Destarte, é notório a relevância da Educação Infantil, visto que, os alunos estão tendo seu primeiro contato com outras pessoas que não fazem parte do seu ciclo familiar, portanto tal espaço educacional, é o fator primordial para gerar um progresso contínuo da criança em sua etapa de ensino-aprendizagem e tudo isso é possível mediante o desenvolvimento intenso de trabalhos lúdicos por meio dos professores em âmbito escolar.

Diante de tal reflexão, é necessário ponderar que apesar dos documentos legais sobrelevarem a importância e o dever de trabalhar atividades em torno do lúdico, muitos professores perpassam por dificuldades, tendo em vista que, os saberes docentes primeiramente não devem estar limitados em apenas conhecimentos curriculares, mas a um saber prático que esteja refletindo em suas vivências com os alunos (TARDIF, 2002).

Nesse contexto, “o saber transmitido não possui, em si mesmo, nenhum valor formador; somente a atividade de transmissão lhe confere esse valor” (TARDIF, 2002, p. 44). Com isso, Barcelar (2009), reflexiona que, se o conhecimento do professor não estiver interligado de forma significativa, fazendo com que o aluno consiga adquirir saberes onde possa experimentar e vivenciar através de suas dimensões corporais e espirituais, essa troca de saberes será muito pouca.

Além disso, outro fator que nos chama atenção, é a falta de recursos que as escolas fornecem, essa é uma realidade angustiante para os docentes, principalmente da educação infantil, que precisa rotineiramente construir recursos lúdicos para melhor desenvolvimento da aula, pois sabem a relevância da ludicidade em sala de aula, pois segundo Barcelar (2009), a vivência lúdica apresenta para as crianças uma troca de experiências vivenciadas que fundamentam sua aprendizagem de maneira integrada com um olhar criativo.

A partir de tal reflexão, o presente estudo problematiza a seguinte questão: em que medida o lúdico contribui no desenvolvimento infantil? A escola disponibiliza recursos lúdicos? Para responder tais questionamentos, optamos pela realização de um questionário semiestruturado com professores da Educação Infantil na cidade de Pinheiro/Maranhão.

O estudo norteou-se pelas seguintes hipóteses: a) os professores sentem dificuldades com os poucos recursos disponíveis; b) a escola não disponibiliza materiais para o fazer pedagógico com qualidade; c) os docentes não passam por formações continuadas para o conhecimento sobre a prática lúdica em sala.

Principiando dessas inquietações, a pesquisa tem como objetivo geral: analisar a importância do lúdico na alfabetização da criança na Educação Infantil no Jardim de Infância Pequeno Príncipe na rede municipal de ensino de Pinheiro/MA. Com a intenção de compreender tal temática, a mesma se direcionou por meio dos seguintes objetivos específicos: refletir sobre a importância da ludicidade na alfabetização infantil; analisar como se desenvolve a interação das crianças e professores por meio do lúdico; e por fim, verificar como os professores compreendem o lúdico no processo de ensino-aprendizagem das crianças.

Sobre a motivação pelo tema, o interesse surgiu após a identificação com essa etapa formativa que se deu através de algumas visitas às instituições de educação infantil no decorrer do processo de formação acadêmica. Com algumas experiências de projetos educacionais com interações dinâmicas, a autora percebia que os alunos conseguiam socializar e aprender com a metodologia lúdica com mais ânimo e satisfação em estar naquele ambiente.

Nessa ótica, quando refletimos acerca dos momentos lúdicos em âmbito educacional e o vínculo que é estabelecido entre todas as crianças, percebemos que as brincadeiras, jogos, músicas e quaisquer outros instrumentos utilizados pelas crianças como forma de brincar, cria a possibilidade de um aprimoramento na criatividade, afetividade, capacidade de pensar e um entendimento mais amplo sobre o mundo.

Nesse aspecto se situa a relevância social e científica desta pesquisa, visto que tenciona contribuir para a reflexão sobre a contribuição do lúdico na alfabetização das crianças, bem como, sensibilizar por meio da leitura da presente pesquisa, a comunidade escolar e acadêmica sobre a importância de desenvolver e integralizar no ambiente escolar práticas de ensino-aprendizagem com o foco em superar os entraves para a efetiva qualidade de alfabetização lúdica nos ambientes de educação infantil.

Desta forma, optou-se pela abordagem qualitativa para a construção do presente estudo, pois ela permite que o pesquisador faça uma análise prática de seu objeto. Para tal, ele parte de um marco teórico-metodológico preestabelecido, para em seguida preparar seus instrumentos de coleta de dados, que se bem elaborados e bem aplicados fornecerão uma riqueza ímpar ao pesquisador (GUERRA, 2014, p. 15).

Nessa lógica, o estudo desenvolveu-se a partir dos seguintes procedimentos metodológicos: na primeira etapa, foi realizada a revisão de literatura, em livros e artigos científicos para enfoque e fundamentação da pesquisa. Na fase precedente, utilizou-se a pesquisa de campo, para observações da prática docente, bem como, a aplicação de questionários semiestruturados, com professoras do Jardim de Infância Pequeno Príncipe nas salas do PRÉ-II.

Nesse segmento, o estudo está organizado em cinco seções, sendo a primeira esta parte introdutória, focando no objeto de estudo e seus objetivos, bem como, a organização metodológica da pesquisa em evidência. A segunda seção é a revisão de literatura que focaliza em um resgate histórico do lúdico e da infância, além de notabilizar a contribuição do lúdico no percurso da alfabetização de crianças no jardim de infância e evidencia o papel do educador com a utilização dos recursos lúdicos, em continuidade esta seção conta ainda com a apresentação dos respectivos documentos legais que giram em torno da Educação Infantil e discute sobre o lúdico na visão de um dos pioneiros a tratarem sobre os jogos na contribuição do desenvolvimento humano.

A terceira seção, registra a organização metodológica da pesquisa seguindo com o tipo de estudo, o local da pesquisa e os referentes sujeitos pesquisados, além dos critérios de inclusão e exclusão, aspectos éticos, instrumentos de coletas de dados e os procedimentos de

análise e coleta de dados. A quarta seção apresenta a análise dos dados pesquisados, e a quinta seção, traz as considerações finais do trabalho, retomando o objetivo pretendido com este estudo, abordando reflexões finais sobre a relevância do objeto lúdico em sala de aula, pois através de tais recursos a aprendizagem e desenvolvimento do ser humano se efetiva com maior qualidade.

2 REVISÃO DE LITERATURA

[...] Ser-lhe-á propiciada uma educação capaz de promover a sua cultura geral e capacitá-la a, em condições de iguais oportunidades, desenvolver as suas aptidões, sua capacidade de emitir juízo e seu senso de responsabilidade moral e social, e a tornar-se um membro útil da sociedade.

[...] A criança terá ampla oportunidade para brincar e divertir-se, visando os propósitos mesmos da sua educação; a sociedade e as autoridades públicas empenhar-se-ão em promover o gozo deste direito (BRASIL, 1959).

A Declaração Universal dos Direitos da Criança, aprovada em 1959, pela Assembleia geral das Nações Unidas, reconhece, entre outros direitos, os direitos das crianças à educação, à brincadeira, a um ambiente favorável e a cuidados de saúde.

Diante dessa afirmação, podemos mencionar o tão quão é necessário que esse direito seja respeitado e garantido na vida da criança. Desta forma o direito à educação escolar inicia na primeira etapa da educação básica, isto é na educação infantil. E neste universo da Educação Infantil as atividades lúdicas, sejam elas jogos, brincadeiras, músicas, histórias ou o teatro, se destacam como importantes instrumentos pedagógicos que devem ser vistos por um olhar com intenção educacional, indicando a necessidade de melhoramento do processo de aprendizagem.

Uma breve retrospectiva pela historicidade da ludicidade, bem como o percurso desta na infância serão feitos nesta seção, refletimos sobre questões concernentes ao lúdico, à infância e o brincar na escola; apontamos estudos que fundamentam o surgimento e a disseminação do lúdico demonstrando a ideia central que reside no entendimento de que o desenvolvimento da criança se dá por meio das brincadeiras; analisamos a dimensão do lúdico na concepção de Johan Huizinga, ao mesmo tempo apresentamos sua contribuição no processo de alfabetização desde a educação infantil; demonstramos o quanto é crucial a formação do professor voltado para o ensino da ludicidade; e averiguamos o papel do lúdico desde os Referenciais Curriculares Nacionais à Base Nacional Comum Curricular na educação infantil.

Em consonância com os expostos, selecionamos 11 (onze) Trabalho de Conclusão de

Curso/TCC de 2015 a 2022, onde optamos pelos seguintes eixos de análise dos artigos selecionados: 1º) quanto à temática; 2º) quanto à metodologia; 3º) quanto aos resultados através das discussões e análise.

Procuramos realizar levantamentos e revisões acerca da temática: “Prática do lúdico na educação infantil”. Assim, direcionamos a pesquisa como descritor as palavras “ prática do lúdico, alfabetização e educação infantil, tendo como fonte de consulta o Google Acadêmico.

A seguir, apresentamos na tabela 01 os TCCs selecionados para esta revisão de literatura.

Tabela 1. Trabalhos de Conclusão de Cursos selecionados para a Revisão de Literatura

Nº	TÍTULO	AUTORES	DATA
01	A importância do brincar na educação infantil	LORO, Aline Rafaela	2015
02	Importância do lúdico na educação infantil	LUCENA, Maria Deuza de	2016
03	JOGOS E BRINCADEIRAS: o lúdico na educação infantil	SILVA, Luciene Felipe da	2016
04	Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil em contexto de uso de Sistemas Privados de Ensino: a análise de concepções de professoras de Pré-escolas	SOUZA, Tatiana Noronha de	2017
05	O Lúdico na Educação Infantil.	ALKMIM, Josefina Vargas.	2018
06	A Concepção de Ludicidade no Ciclo Alfabetizador: o que diz a Base Nacional Comum Curricular e o Currículo Base do Território Catarinense	SANTOS, Anna Carolina Justino dos. SCHLICKMANN, Maria Sirlene Pereira.	2020
07	A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL: concepções e práticas de professores de uma escola municipal de Pinheiro.	SOUZA, Deise Trindade.	2021
08	CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: uma análise da BNCC para educação infantil	NEVES, Danielly Christine Ribeiro PAREJA, Eliane T. C.	2022
09	A importância do lúdico para o desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil	SILVESTRE, Patrícia Bispo	2022
10	Ludicidade no Processo de Alfabetização na Educação Infantil na Escola Terezinha de Lima Queiroga de Souza	MOREIRA, Ozana Maria Da Silva REIS, Viviane de Cássia Pimenta dos	2022
11	Atividades Lúdicas na Educação Infantil nos Documentos Normativos Contemporâneos	ALMEIDA, Laudeci Pereira	2022

Fonte: Elaborada pela Autora, 2022

É válido acrescentar que, as intercessões de Pessoa (2012); Kishimoto (2017); Morais (2018); Santos e Pereira (2019) foram cruciais para o embasamento a respeito da construção do conhecimento e do desenvolvimento deste TCC.

Então, destacamos nos estudos de Loro (2015) uma discussão sobre a importância do brincar na Educação Infantil, principalmente para crianças de zero a três anos de idade, bem

como analisar o papel do educador nessa importante fase da vida da criança. A realização do estudo neste texto permitiu compreender como o brincar vem sendo encarado no contexto da Educação Infantil, podendo-se constatar os avanços já alcançados e o que ainda precisa ser feito nesse sentido.

O ato de brincar é uma forma de comunicação por meio da qual a criança se desenvolve integralmente, tanto no aspecto físico, como social, cultural, afetivo, emocional ou cognitivo. Compreendemos neste estudo que por intermédio do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes, como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação. Mais do que isso, ela pode desenvolver áreas da personalidade, como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

Outro trabalho que merece atenção é o TCC desenvolvido por Lucena (2016). Nele a autora analisa a importância do lúdico no processo de desenvolvimento cognitivo e na socialização das crianças na educação infantil. A supracitada autora descreve que a ludicidade é uma ferramenta essencial no processo de aprendizagem tornando-se uma estratégia didática que favorece a construção do conhecimento do indivíduo, o desenvolvimento da linguagem, à criatividade, a motricidade, o raciocínio lógico e psicossocial da criança.

Ademais, este estudo revela benefícios das práticas lúdicas no processo de ensino aprendizagem das crianças, e que os educadores necessitam participar com mais frequência de capacitações nesta área para melhorar sua prática e sua formação profissional para desenvolver uma educação de qualidade.

Por meio da pesquisa de Silva (2016), foi possível entender o quanto o lúdico pode ser um instrumento importante e imprescindível na aprendizagem, no desenvolvimento cognitivo, afetivo e social das crianças. Ademais, a autora demonstra que o mundo do lúdico é um mundo onde a criança está em constante exercício, é o mundo da fantasia, da imaginação, do faz-de-conta, do jogo e da brincadeira. E é através do brinquedo e das brincadeiras que ocorre à descoberta de si mesmo e do outro, portanto, aprende-se. É no brincar que a criança está livre para criar e é através da criatividade que o indivíduo descobre seu eu.

Souza (2017), analisa as concepções das professoras de pré-escolas sobre o cumprimento das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil - DCNEIs na prática educativa. O estudo proposto pela autora pretendeu identificar se as atividades propostas em sala de aula possuíam conexão com a realidade infantil; e, se eram trabalhadas as diferentes linguagens infantis, como estabelecido pelas DCNEIs. Os dados diagnosticados pela autora, conclui-se que os participantes possuem uma visão de currículo para a infância já superada pela legislação e pelo conhecimento acumulado da área, o que sugere que nem o

curso de Pedagogia, nem a formação continuada foram capazes de realizar uma atualização acerca da ludicidade, e isso implica em um alto investimento de recursos públicos que não reverte em qualidade para a educação, na medida em que reforça práticas educativas ultrapassadas e não promove o desenvolvimento integral das crianças.

Alkim (2018), traz uma discussão sobre a importância do lúdico na Educação Infantil, o papel do educador no ensino da educação infantil, refletindo sobre o início dessas atividades partirem dos princípios, objetivos, isto é um planejamento de atividades em conjunto com os conteúdos, pois o mesmo é um instrumento para a aprendizagem. Assim, relata-se sobre a prática docente e os processos de ensinar e aprender, trabalhada na instituição escolar, de modo crítico e reflexivo. Colaborando com o sério compromisso educacional na educação infantil.

Tendo em vista, que as atividades lúdicas, jogos e brincadeiras são fundamentais e uma necessidade para o processo de humanização e desenvolvimento afetivo, social e cognitivo das crianças, Santos e Schlickmann (2020), descrevem sobre o modo como a Base Nacional Comum Curricular/BNCC e o Currículo Base do Território Catarinense/ CBTC.

Os autores abordam a concepção de lúdico no Ciclo alfabetizador; e a partir deste estudo, eles identificam como a BNCC aborda a concepção de lúdico/ludicidade no processo de alfabetização/Ciclo de Alfabetização; relacionam a concepção de lúdico/ludicidade presente nos dois documentos mencionados e como estas se referem ao processo de alfabetização no Ciclo de Alfabetização; como resultado dos esforços do trabalho, os autores supracitados ressaltam que tanto a BNCC quanto o CBTC concebem a ludicidade em seus textos orientadores do Currículo para o Ciclo alfabetizador.

Porém é importante ressaltar que nos dois documentos estes conceitos, para que os professores possam compreendê-los, assim como garanti-los no fazer pedagógico, carecem de maior aprofundamento, o que demanda a necessidade de formação continuada, de modo que os professores possam compreender como materializá-los em suas ações pedagógicas no ciclo alfabetizador.

O estudo de Souza (2021), foi elaborado com o propósito principal de compreender a importância do brincar, através de concepções e práticas de professores da Educação Infantil. No referencial teórico, da autora supracitada, envolveu autores como Tizuko Kishimoto, Lev Vygotsky entre outros, que destacam o papel do brincar como atividade necessária no cotidiano das crianças e importante para o seu desenvolvimento social, psíquico e intelectual. Assim sendo, os dados obtidos do estudo revelaram reconhecimento teórico-prático, por parte das professoras, quanto aos benefícios do brincar para a criança.

Constatamos nos trabalhos de Neves e Pareja (2022), uma análise do documento normativo nacional (BNCC) por meio do recorte sistematizado que o município de Aragarças proporciona através da PP/ARA. As autoras consideram que uma vez reconhecida a importância de cada um dos campos de experiência no desenvolvimento da criança, destaca-se a necessidade das brincadeiras na primeira infância e, o campo em estudo, permitir aos professores ações práticas direcionadas para que o processo educacional ocorra satisfatoriamente, permitindo que o processo de ensino e aprendizagem seja efetivo, lado a lado com a ludicidade, tão importante nessa faixa etária.

Os estudos de Silvestre (2022), confirmaram que o trabalho com lúdico contribui positivamente para o desenvolvimento de uma aprendizagem efetivamente significativa, além de estimular a construção da identidade e autonomia da criança. Portanto, segundo a autora que é por meio do jogo e das brincadeiras que ela reproduz e recria o meio que está a sua volta. Enfatiza ainda que o jogo e brincadeiras podem contribuir para enriquecer a dinâmica das relações sociais na sala de aula, além de permitir que a criança ordene o mundo à sua volta, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando atividades e valores formativos por meio dos jogos e brincadeiras.

Outro trabalho importante que elegamos foi o TCC desenvolvido por Moreira e Reis (2022), no qual abordam sobre o lúdico na educação infantil. Este trabalho contribuiu acerca do lúdico que vem ao longo dos tempos conquistando seu espaço, tornando-se uma ação importante de forma geral, portanto, segundo as autoras as atividades lúdicas se trabalhadas corretamente, proporcionam condições adequadas ao desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo e social das crianças. Neste sentido, o uso do lúdico como ferramenta pedagógica desenvolve um papel muito importante no aprendizado de forma espontâneo e satisfatório por ser construído de maneira significativa e prazerosa.

Por fim, temos o trabalho desenvolvido por Almeida (2022), cujo objetivo geral foi compreender como os documentos normativos contemporâneos da Educação Infantil apresentam as atividades lúdicas no processo ensino e de aprendizagem das crianças.

Os resultados deste trabalho mostraram que tanto as concepções e perspectivas teóricas, quanto os documentos normativos têm como eixos importantes o educar, o cuidar e o brincar. O Currículo Municipal de Vilhena, Etapa da Educação Infantil está alinhado ao que propõe a BNCC, quanto aos direitos de aprendizagem, os campos de experiências e os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento. Neste estudo, a autora afirma em sua pesquisa que através das atividades lúdicas as crianças são capazes de vivenciar experiências diferentes e desenvolver os aspectos físicos, psicológicos, cognitivos, sociais, emocionais e afetivos.

Mediante os expostos, notamos que os documentos analisados indicam que as atividades lúdicas podem e devem fazer parte da estruturação dos projetos pedagógicos das escolas de Educação Infantil e do planejamento dos educadores, pois o ensinar e o aprender ficam mais flexíveis, e as propostas passaram a ser mais divertidas, possibilitando oportunidades valiosas na aprendizagem e estimulando o desenvolvimento e a educação da criança.

2.1 O surgimento e disseminação do lúdico: aspectos históricos

A compreensão dos percursos que o lúdico ocupou e ocupa atualmente é essencial para contextualizar a sua disseminação na educação. Atualmente, o lúdico¹ não pode ser visto apenas como diversão, pois promove o processo de ensino e aprendizagem e favorece o desenvolvimento físico, intelectual e social da criança.

O lúdico, segundo Alkim (2018, p. 31), “é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário, vinculado aos tempos atuais como um meio de expressão de qualidade espontânea ou naturais da criança”. Em consonância, Loro (2015) enfatiza que os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva. De acordo com a autora, enquanto brinca, a criança se prepara para a vida, pois é por meio da sua atividade lúdica que a criança produz novos significados, vai tendo contato com o mundo físico e social, e vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.

Notamos que “o brincar como forma de expressão infantil, permite à busca por experiências, de descobertas de coisas novas” (SILVA, 2016, p. 16). Então desde os tempos mais remotos, já havia alguns registros sobre o lúdico empregado na educação. De acordo com Zanata (2016), a história da humanidade desde a Antiguidade mostra que o lúdico, embora sempre presentes nas atividades sócio educacionais, não eram vistos como recurso pedagógico capaz de promover a aprendizagem, mas, segundo a supracitada, tendo como foco as atividades recreativas.

Na antiga Grécia, Platão² dava ao esporte, tão difundido na época, valor educativo, moral, de igualdade com a cultural intelectual e em estreita colaboração com ela, na formação do caráter da personalidade. Ademais, Platão afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum ambos os gêneros até aos 6 (seis) anos de idade, sob vigilância e em jardins de criança.

¹ Vem do latim *ludus* e significa brincar (SANTOS, 1997).

² Platão (427-348) introduziu também de modo bastante diferente, uma prática matemática lúdica, tão salientada nos dias atuais. Aplicava exercícios de cálculos ligados a problemas concretos, extraídos da vida e dos negócios.

Ainda nessa trajetória, Pessoa (2012, p. 13), frisa que “Quintiliano (35 a.C), na Roma Antiga, privilegiava uma educação baseada no jogo, o qual deveria ser incentivado dentro do lar”, conforme a autora, isso acontecia devido ao fato de na época não haver escolas para as crianças menores de 7 (sete) anos.

Outro teórico precursor da ludicidade foi o Comenius, no século XV, provocou a reforma do ensino que se tornou conhecida como Realismo em Pedagogia. Ele dividiu os anos do desenvolvimento em infância, puerícia, adolescência e juventude. Cada período compreendia um espaço de 6 anos.

Nesse período foi criada uma escola maternal para as crianças na fase da infância, onde se recomendava a experiência com os brinquedos para exercitar os sentidos externos (PESSOA, 2012). No entanto, foi Rousseau, na França, que teve como principal ideia a educação baseada na atividade, pois a aprendizagem é adquirida através das experiências. Segundo ele a criança é uma folha de papel em branco e, se estiver atenta aos fenômenos da natureza, desenvolverá a curiosidade e pesquisará os fatos.

Notamos nos expostos que o contexto histórico do lúdico foi sendo desenvolvido por autores que tiveram papéis importantes na mudança de visão da prática educativa. Sobre esse contexto, enfatizamos que o homem é naturalmente lúdico, sente prazer em jogar, brincar e se relacionar de tal forma; luta pela sua própria sobrevivência, assim como os animais do campo (PESSOA, 2012).

Seguindo a mesma linha de raciocínio, Santos e Schlickann (2020), preconizam que a brincadeira é muito importante para a criança, pois com o faz de conta ela se apropria dos símbolos que a rodeia por meio das vivências sociais e interações com o meio. Corroborando, Lucena (2016), diz por meio das brincadeiras as crianças criam situações imaginárias inusitadas que lhes permitem transformar os objetos, brinquedos e recursos dispostos no ambiente educativo, em outros objetos através da sua imaginação, as crianças trazem as situações vivenciadas ou observadas no mundo dos adultos, para o contexto da brincadeira e as reinventam ou recriam.

Com base nos mencionados, podemos perceber que o real significado de brincadeira, jogos não estão totalmente ligado a civilização, tendo em vista que não foi o ser humano que o criou em sua essência, visto que, esses lúdicos ultrapassam a esfera da vida humana e animal (HUIZINGA 2000). E conforme o autor supracitado, é possível perceber que “o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo. A existência do jogo é inegável” (HUIZINGA 2000, p. 6).

Diante as discussões acaloradas sobre o lúdico, notamos que seu surgimento excede a

humanidade, no entanto, este tornou-se um "veículo cultura da sociedade desde os tempos mais remotos" (SANTOS; PEREIRA, 2019, p. 482). Com base nessa reflexão, Huizinga (2008), ratifica que o jogo passou a ser compreendido como base cultural a partir do momento em que esteve integralizado em diferentes rituais como, por exemplo, em cultos religiosos, datas comemorativas e em atividade lúdicas do dia a dia.

Sobre isso, Huizinga (2000), ainda ressalta que:

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. [...] Ora, é no mito e no culto que têm origem as grandes forças instintivas da vida civilizada: o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência. Todas elas têm suas raízes no solo primevo do jogo (HUIZINGA, 2000, pp. 7-8).

Desse modo, podemos analisar que o lúdico apresenta atividades repletas de sentidos para a preparação do indivíduo capaz de conduzir seu caminho. Nessa perspectiva, Santos e Pereira (2019), sobreleva que, os jogos funcionam como um poderoso artifício de simulação da realidade, além de ser útil para praticar conhecimentos e potencializar suas habilidades. Nesse ponto de vista, os romanos, segundo Brougère (1998), utilizavam as atividades lúdicas como forma de preparar seus soldados e sociedade como pessoas obedientes, facilitando assim, a postura ética de cada cidadão.

Nessa vertente, Morais (2018), acentua que na ótica da ludicidade, os gregos e romanos ainda deixaram grandes representações daquela época como atividades físicas, sendo eles, bonecos e animais feitos de barro. Ademais, outra prática muito habitual era a amarelinha, que segundo Morais, era consubstancializada para aprimorar as habilidades físicas da sociedade da época.

Todavia, por mais que estivesse evidente que os jogos e demais mecanismos lúdicos utilizados na antiguidade desenvolvia habilidades, como bem afirma Morais (2018, p. 3) "o lúdico é uma forma de desenvolver a criatividade, aprendizado de uma forma prazerosa se divertindo e interagindo com o outro". Na Idade Média, tais técnicas criativas e autônomas, eram observadas como, "atividade delituosa e condenável" (SANTOS; PEREIRA, 2019, p. 483). Sobre essa concepção da sociedade da Idade Média, eles ainda esclarecem que:

Isso ocorreu em virtude de um processo de moralização da sociedade onde uma pequena minoria formada por moralistas religiosos, clero e uma classe culta passaram a não admitir os jogos, considerando-os uma prática que influenciava os jovens para a devassidão, desviando-os de seus caminhos (SANTOS; PEREIRA, 2019, p. 483).

Nesse sentido, Kishimoto (2017), destaca que esses momentos lúdicos foi conceituado como algo não sério, pois de acordo com uma parte da sociedade da época, os jogos de azar tinham uma grande divulgação. E isso culminou em tempos os jogos, brinquedos e brincadeiras ficarem sendo identificados de tal forma.

No tocante do contexto da disseminação do lúdico, este processo sobreveio de forma intensa com o advento do movimento Renascentista, no qual o jogo começou a ser desmestificado como algo que antes era reprovado; sendo agora, introduzido em atividades de formação infantil e dos jovens.

Com referência a esta afirmação, Kishimoto (2017), menciona que:

O jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de história, geografia e outros, a partir do Renascimento, o período de “compulsão lúdica”. O Renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao entender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria da forma lúdica aos conteúdos. Quintilano, Erasmo, Rabelais, Basedow comungam dessa perspectiva (KISHIMOTO, 2017, p. 28).

Nesse cenário de intensificação do lúdico, conforme Santos e Pereira (2019), no percurso dos séculos XVII e XVIII nota-se uma mobilidade intensa dos jogos no processo de desenvolvimento de ensino e aprendizagem, e este encadeamento modificou a cultura vigente, conforme os autores tais atividades lúdicas eram manipuladas apenas na educação dos príncipes e nobres.

Vale ressaltar que, através da propagação dos benefícios das atividades lúdicas no desenvolvimento e potencialidades do homem surgiram as inovações de tais mecanismos educacionais. Nessa conjuntura é apontado que:

A partir do século XVIII, o movimento científico emergente na sociedade levou à diversificação e inovação em relação aos jogos, com a criação de jogos destinados ao ensinamento de ciências para as elites como realeza e alta aristocracia (KISHIMOTO, 2003, *apud* SANTOS; PEREIRA, 2019, p. 483).

Notamos que o jogo promove a educação e estímulos criativos para as crianças, para embasamento de tal afirmação, Pessoa (2012, p. 15), reafirma, pontuando que, “a criança é uma atividade criadora, e desperta, mediante estímulos, suas faculdades próprias para a criação produtiva, sendo a educação infantil indispensável para uma completa formação da criança”.

Desta forma, os brinquedos, começaram a ser percebidos como inserção da criança buscando seu conhecimento de forma lúdica, visando suas habilidades e competências para a

vida adulta. Assim sendo, Froebel³. De acordo com Pessoa (2012), idealizou de forma prática que os objetos dinâmicos fossem observados como constituintes no meio educacional. Nessa perspectiva, ainda de acordo com a autora, os objetos criados por Froebel teve uma finalidade, de tornar o ambiente escolar lúdico, para melhor ensino e aprendizagem dos educandos:

Ele criava objetos, como círculos e cubos, feitos de material macio e manipulável, geralmente com parte desmontável, que tinham por objetivo estimular o aprendizado. As brincadeiras eram acompanhadas de músicas, versos e danças – os objetos criados por Froebel eram chamados de dons, ou presentes e havia regras para usá-los que precisariam ser dominadas para garantir, ao ar livre, que a turma interagisse com o ambiente. Todo o jogo que envolvia os dons começava com as pessoas formando círculos, movendo-se e cantando, pois, para o estudioso, assim conseguiam atingir a perfeita unidade (PESSOA, 2012, p.15).

Nesse sentido, podemos perceber que o lúdico é primordial no trabalho pedagógico. E assim sendo, Froebel diagnosticou a importância do uso contínuo de objetos de ludicidade desde o ensino do Jardim de Infância. Vale ressaltarmos que juntamente a este processo de iniciação lúdica nas escolas, Piaget, também pontuou em suas obras sobre a importância e eficácia dos jogos na educação afirmando que os utensílios são determinantes válidos para o desenvolvimento infantil, principalmente quando as próprias crianças estão a frente da manipulação dos jogos (PESSOA, 2012).

No que se refere ao Brasil, podemos perceber que existem diferentes jogos e brincadeiras e isso foi possível através da miscigenação que é o resultado de diferentes culturas, crenças e raças, de tal modo, a transmissão dos jogos pode ser retratada por meio da formação histórica do país. Para Santos e Pereira (2019), a execução das atividades de jogos foi influenciada pelos jogos, brincadeiras e brinquedos presentes nas culturas portuguesas, africanas e indígenas, tornando-se propalado na cultura lúdica do Brasil.

Diante dessa cronologia, observamos que o lúdico além de ter sua existência autônoma, obteve uma intensa expansão para o meio educacional desde os tempos remotos, pois este mecanismo tornou-se um veículo de descobertas para o desenvolvimento do homem, tendo em vista que o sujeito interage ampliando aquilo que ele é.

Mediante aos mencionados, notamos que o lúdico contribui para o processo de alfabetização dos alunos, pois a ludicidade compreende um modo mais prazeroso de desenvolver a aprendizagem, fazendo com que o aluno se aproprie da escrita mais facilmente e mais rapidamente. Além disso, as atividades lúdicas despertam no aluno mais interesse e os deixam mais envolvidos e mais motivados.

³ Froebel, século XIX, foi um filósofo que designou a aplicação dos jogos na metodologia educacional como objeto facilitador para despertar as faculdades infantis (SANTOS; PEREIRA, 2019).

2.2 O percurso da infância ao longo da história

A história da infância remonta as relações existentes na sociedade com suas culturas, isto é, as crianças são indivíduos sociais e históricos marcadas pelas contradições das sociedades em que estão inseridas.

Para Santos e Schlickann (2020), a concepção de infância foi se constituindo e se transformando ao longo da história da humanidade, conforme a evolução dos aspectos sociais, culturais, políticos e educacionais em que cada tempo histórico é vivenciado. Quando discorremos sobre a história da criança e da infância, fazemos isso com um olhar no passado, pois as opiniões alusivas à criança e à infância se complementam e são culturalmente definidos e historicamente estabelecidos (MAIA, 2013).

Segundo Ariès (1981), a partir do século XVII, a criança começou a ser reconhecida em suas particularidades. Ela já tinha uma alimentação adequada e específica para si, tinha um quarto, começava a ocupar seu espaço no meio social. Surgia, então, a concepção da infância, pois, antes, a infância era considerada um período sem valor nenhum.

Para Souza (2021, p. 21) “a partir de então, as famílias começaram a dar ênfase no que se relacionava com a infância da criança”. De acordo com a autora, a criança começa a ter sua importância no meio social sendo apreciada por sua família e reconhecida como um ser na fase da vida merecedora de educação e orientação.

De acordo com Linhares (2016, p. 23) “a História Social da Infância é uma conquista recente”. Ainda, segundo a supracitada, a crítica das relações entre sociedade, infância e escola, teve seu princípio na historiografia nacional e internacional a partir do século XIX, neste período começaram a perceber a criança como sujeito histórico e de direitos.

Nesse mesmo sentido, Sommerhalder e Alves, (2011, p. 30) preconizam que “com o advento da Idade Moderna, marcada pelo fim dos Quatrocentos, um novo olhar sobre a criança e a infância acaba por se concretizar, influenciando diretamente os rumos da Educação e da Escola”. Conforme os autores a descoberta da infância teve início no século XIII, desenvolveu-se gradualmente tornando-se significativos no final do século XVI, e durante todo o século XVII, porém, só foi consolidada no século XVIII.

Jácome (2018) afirma que é importante entendermos que o conceito de infância surgiu a partir do momento em que a criança começou a ser vista com um novo olhar voltado para suas necessidades particulares. Pois, antes, a criança, era considerada e igualada aos adultos, portanto, suas reais necessidades ficavam ocultas.

Ademais, a concepção da infância, ainda de acordo com a autora, está sempre em

construção, logo que perpassa por diferentes contextos dependendo da cultura, região, onde se encontra a criança na sociedade; neste contexto, pode se dizer que a criança passou a ser reconhecida, valorizada como um indivíduo social, inserida na sociedade, onde a família começou a se preocupar e se interessar pela saúde e educação dos filhos. Desta forma notamos que essa preocupação, essa proteção, esse amparo, perduram até os dias de hoje.

Retomando a historicidade da infância, Loro (2015) aborda que a história revela que nos séculos XIV, XV e XVI a criança era considerada um adulto em miniatura, e o tratamento dado a ela era igual ao dos adultos, pois viviam misturadas a eles. A perspectiva era que as crianças crescessem rapidamente, a fim de contribuírem com o seu trabalho nas atividades dos adultos.

Dessa forma, percebemos que, a infância é concebida como inoperante, incapaz por ser a criança um ser que nada pode realizar, daí a necessidade de ser guiada pelo adulto. De acordo com Souza (2021, p. 21) “não havia nada de especial para as crianças. Elas não tinham estudo e nem dispunham de atenção especial dos adultos”.

Já as crianças na Idade Média têm um papel social mínimo, são, de acordo com Furlanetto (2006), representadas como pequenos homens, tanto na vestimenta quanto na participação na vida social: seus brinquedos são os mesmos dos adultos, e elas são espectadores e protagonistas das festas religiosas, sazonais e civis.

Esse conceito de vida adulta aos pequenos perdurou por anos na história até que houvesse um reconhecimento do valor da infância no mundo. O autor Áries (1981), em seu estudo histórico sobre a criança na vida social esclarece que:

A duração da infância era reduzida a seu período mais frágil, enquanto o filhote do homem ainda não conseguia bastar-se; a criança então, mal adquiria algum desembaraço físico, era logo misturada aos adultos, e partilhava de seus trabalhos e jogos. De criancinha pequena, ela se transformava imediatamente em homem jovem, sem passar pelas etapas da juventude, que talvez fossem praticadas antes da Idade Média e que se tornaram aspectos essenciais das sociedades evoluídas de hoje. A transmissão dos valores e dos conhecimentos, e de modo mais geral, a socialização da criança, não eram portanto nem asseguradas nem controladas pela família. A criança se afastava logo de seus pais, e pode-se dizer que durante séculos a educação foi garantida pela aprendizagem, graças a convivência da criança ou do jovem com os adultos. A criança aprendia as coisas que devia saber ajudando os adultos a fazê-las (ÁRIES, 1981, p. 3).

Atrelado ao estudo histórico e social do autor Áries (1981), percebemos que, na Idade Média o número de mortalidade infantil era alto, com isso, as crianças que sobreviviam durante aquele período, imediatamente eram afastadas de suas famílias, sendo criadas por “amas de leite”, no entanto isso acontecia apenas em cenários de famílias ricas, ao contrario,

as crianças iniciavam muito cedo no mundo do trabalho.

Nessa vertente, ainda temos a contribuição de Áries (1981) que afirma, as crianças aprendiam os afazeres domésticos na prática, os quais eram considerados uma forma de educação, já que os colégios eram reservados a um pequeno grupo social (ÁRIES, 1981).

Entre os séculos XVI e XVII, de acordo com Loro (2015) instituiu-se aos poucos a mentalidade de que a educação poderia tornar as crianças pessoas honrada, sendo finalmente percebidas como seres distintos dos adultos. Conforme a autora, no século XVIII a criança passou a ser vista como alguém que precisava de cuidados e de educação, e foi separada dos adultos, assim como ricos foram separados dos pobres.

Por conseguinte, percebemos que a vida era visualizada de forma homogênea, não havia nenhuma diferença entre as fases da vivência humana. Contudo através dos estudos do teórico Áries (1981), a importância do sentimento da infância começam a surgir no final do século XVII. Deste modo, em seu estudo histórico-social sobre a infância, Áries ressalta sobre a importância da separação entre as fases da vida:

As “idades da vida” ocupam um lugar importante nos tratados pseudocientíficos da Idade média. Seus autores empregam uma terminologia que nos parece puramente verbal: infância e puerilidade, juventude e adolescência, velhice e senilidade – cada uma dessas palavras designando um período diferente da vida. Desde então, adotamos algumas dessas palavras para designar noções abstratas como puerilidade e senilidade, mas estes sentidos não estavam contidos nas primeiras acepções (ARIÈS, 1981 p. 4).

À vista disso, percebemos que os termos utilizados por Philippe Áries, para identificar “idades da vida”, começaram a surgir com a sociedade moderna, com isso a valorização da infância, é um fator histórico atual. Para assertividade deste pensamento, Linhares (2016), ressalta que:

Observamos que durante toda a Idade Média, enumerar a idade não consistia numa ação comum as pessoas, isto só vem acontecer, com o advento da sociedade moderna e industrial. A identificação das idades, relaciona-se à modernidade do espaço urbano e das relações de trabalho, onde todos devem ser identificados de diversas formas. Somente a partir do século XIX, a ordem numérica das idades veio a tornarem-se corriqueiras (LINHARES, 2016, p.25).

Nessa vertente, Linhares (2016), o conceito de infância foi desenvolvido no final da Idade Média a Idade Moderna na Europa, com isso percebemos como as crianças ganham espaço desde então, conquistando o meio social com outros olhos, adquirindo direitos legalizados tendo uma infância tranquila, com cuidados exclusivos para cada etapa de suas idades, além de estarem em um espaço escolar para buscarem capacidades cognitivas com

qualidade.

Diante do mencionado, entendemos que a concepção de infância que temos hoje, foi uma construção da modernidade e entendemos que essa fase sempre estará em constante mudança, com isso é necessário que a sociedade reconheça a infância em sua existência concreta e promova a transformação da vida infantil através da educação, cuidado e respeito, pois acreditamos que a criança sempre será agente de mudanças em nosso mundo.

Para Lucena (2016), a concepção de infância foi se constituindo e se transformando ao longo da história da humanidade, conforme a evolução dos aspectos sociais, culturais, políticos e educacionais em que cada tempo histórico é vivenciado. Loro (2015), aborda que a infância é uma etapa fundamental na vida do indivíduo, pois em nenhuma outra fase da vida as crianças se desenvolvem tão rapidamente e, em razão disso, tem recebido uma atenção especial.

Almeida (2022), destaca que a infância tinha seu próprio valor e esta fase deveria acontecer de forma natural, simples e livre dos adultos, com sua liberdade de movimentar-se dentro de uma realidade determinada. Almeida ainda enfatiza que as crianças são capazes de aprender de acordo com as suas próprias habilidades.

Ademais, Ariès (1981), esclarece as mudanças em volta da infância através de duas abordagens distintas, sendo elas, a escola e família. Pois, as crianças deixaram de se misturar com os adultos e de aprender sobre a vida em contato direto com eles, desse modo, passaram a frequentar a escola, adquirindo conhecimentos, valores e culturas através da escolarização. .

Destarte, os estudos aqui expostos percorreram o que Frabboni (1998), fundamentado nos trabalhos de Ariès, (1981) identificou três momentos significativos na vida da criança. No primeiro momento, a infância negada ou a criança adulto; no segundo momento, com a revolução industrial, surge uma nova identidade da infância, a da criança filho-aluno(a) ou a infância institucionalizada: o direito de ser criança (de ter atenções-gratificações-espacos-jogos); e, no terceiro momento corresponde à contemporaneidade, a infância reencontrada: a criança com maior liberdade para viver plenamente a sua infância, em termos biológicos, psicológicos e lúdicos, mas com a condição de que tudo se desenvolva dentro da instituição familiar ou escolar.

A seguir apresentamos a contribuição do lúdico no processo de alfabetização de crianças da educação infantil.

2.3 A contribuição do lúdico no processo de alfabetização de crianças da educação infantil

Com o advento das tecnologias, face a Revolução Industrial, a mão de obra feminina se expandiu no mercado de trabalho, em torno de tal acontecimento, muitas mães que se preocupavam em apenas cuidar de seus filhos, tiveram que deixá-los para buscar melhores condições de vida, diante desse acontecimento global, alterou-se significativamente a organização familiar em muitos lares.

Com isso, houve a necessidade das mães que faziam parte do mercado de trabalho, deixarem seus filhos em salas de asilo ou salas de custódia, que tinham um caráter totalmente assistencialista, cujo objetivo é, segundo Kishimoto (1988, p. 44), “amparar a infância pobre e tinham como única preocupação a guarda pura e simples dessas crianças, o que era feito em instalações bastante inadequadas e com procedimentos que não envolviam qualquer preocupação educativa”.

No Brasil, o caráter assistencialista, perdurou até os fins do século XX, nesse sentido, a educação Brasileira teve um grande progresso quando passou por reformulações de melhorias ao atendimento as crianças e adolescentes, haja vista que, outrora esse público infantil, não possuía uma educação de qualidade.

Deste modo, através da aprovação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) em 1996, as crianças tiveram seus direitos legalizados. Além deste, outro marco foi possível quando a Constituição Federal (1998) estabeleceu mediante o Art. 25 que a educação é direito de todos e dever do Estado e da família.

O Estatuto da criança e do Adolescente/ ECA, também assegura o direito da criança no caminho educacional com qualidade por meio da Lei 13.257/2016, que foi um marco legal da Primeira Infância, que ratifica sobre o direito de brincar, de ser cuidado por profissionais qualificados nas áreas da educação, saúde e família.

Diante do exposto, percebemos que estes foram alguns avanços imprescindíveis para a educação caminhar com uma estrutura organizacional de qualidade, visando o desenvolvimento total do aluno. A educação infantil é tão importante quanto as demais modalidades de ensino, e esta, merece um cuidado primordial, considerando ser um pilar essencial, para o crescimento da criança.

Lucena (2015), alerta que a educação infantil tem como finalidade favorecer o processo evolutivo da criança pautada no binômio cuidar e educar, nessa perspectiva, cuidar do bem-estar das crianças é fundamental, por isso, o educador deve manter uma relação com

seus alunos permeada de carinho e afeto, para que elas se cresçam física e emocionalmente de maneira segura e saudável.

Nesse sentido, Moreira e Reis (2022), preconizam que as crianças ao serem inseridas na Educação Infantil, passam a interagir em um ambiente diferente é preciso que isso aconteça e é um dos seus direitos para que a criança tenha um convívio social além do que ela tem em um ambiente familiar. Ou seja, é um momento, conforme as autoras, de suma importância para que a pessoa aprenda a viver em sociedade e desenvolva habilidades fundamentais para à formação humana, além das capacidades cognitivas e motoras.

Silvestre (2022, p. 16), preconiza que a finalidade da Educação Infantil é “promover o desenvolvimento global da criança em todos os seus aspectos, físico, cognitivo, psicomotor, afetivo e social, complementando a educação ofertada pela família e pela comunidade em que a criança vive”.

Conforme Santos e Schilickann (2020), os jogos lúdicos proporcionam às crianças situações-problema, possibilitando a elas vivenciarem experiências de lógica e raciocínio, por meio de atividades físicas e mentais que favorecem a interação social, ampliando as situações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas.

Com isso, o lúdico é um mecanismo de excelência que auxilia no progresso do ensino-aprendizagem das crianças, pois, a entrada para o jardim de infância, apesar de ser uma grande novidade, por vezes é uma situação dolorosa, considerando que as crianças, estarão se separando do seu contexto familiar por um determinado momento, nesse sentido a brincadeira além do seu contexto educativo passa a ser um mediador emocional para os pequenos. Nessa perspectiva, Schlindwein, Laterman e Peters (2017), ressaltam que:

[...] a brincadeira pode desenvolver uma importante função de mediação evolutiva entre a criança e o contexto da creche, em três dimensões: emocional, cognitiva, socio-cultural. [...] Acreditamos que, na relação entre a criança e a creche, a emoção desenvolve um papel preliminar; ou seja, desenvolve, em qualquer medida, a possibilidade que tal relação evolua positivamente (SCHLINDWEIN; LATERMAN; PETERS, 2017, p. 26).

Almeida (2022), enfatiza que a função do brinquedo é primordial, pois chama a atenção e desperta o interesse da criança para desenvolver a atividade. Ademais, segundo a autora, as atividades lúdicas podem ser aliadas dos educadores, auxiliando no processo de ensino e de aprendizagem. Assim, sendo, o brinquedo, as brincadeiras e jogos colaboram no processo de ensino e de aprendizagem facilitando a compreensão das crianças com dificuldades de aprendizagem.

Partindo desses pressupostos, ratificamos que os professores da educação infantil

devem utilizar subsídios pedagógicos a partir da realidade da criança, para alcançar o objetivo principal, o aprendizado da criança, enfocando neste fazer educativo, brincadeiras e atividades de acordo com a necessidade e dificuldade das mesmas.

Ainda conforme os Indicadores da Qualidade na Educação Infantil, os docentes “devem planejar atividades variadas, disponibilizar os espaços e os materiais necessários, de forma a sugerir diferentes possibilidades de expressão, de brincadeiras, de aprendizagens, de exploração, de conhecimentos e interações” (BRASIL, 2009, p. 38).

Destarte necessário se faz, que o professor perceba a importância do jogo no processo de aprendizagem e conforme afirma Loro (2015) o ato de brincar, portanto, é uma importante forma de comunicação, de interação e de aprendizagem da criança. Dessa forma:

É no brincar que a criança apreende e incorpora muitos aspectos do seu mundo. Devido a isso precisamos pensar na criança como criança, com seu modo de pensar, agir e brincar. Conhecer e compreender melhor o universo infantil nos aproxima mais do que é próprio das crianças, da cultura que lhes é peculiar. A compreensão contemporânea de infância como produtora de culturas, portanto, instiga novos olhares para o campo da educação no sentido de passarmos a entender a brincadeira não como atividade imposta ou interventiva, e sim como legítima linguagem infantil (SCHLINDWEIN; LATERMAN; PETERS, 2017 p. 44).

Nesse sentido, o lúdico é o caminho para que a criança encontre um equilíbrio entre o real e imaginário, além de sentir prazer em seguir conquistando o seu desenvolvimento através da aprendizagem, visto que, por meio das brincadeiras e jogos, elas vivenciam situações que coadjuvam na resolução de problemas futuros, além de contribuir no desenvolvimento cognitivo, afetivo e social das mesmas.

Contudo, trabalhar a alfabetização utilizando a ludicidade como aliada do processo de aprendizagem é um excelente caminho para o professor que quer ter êxito com qualidade, uma vez que, por meio da imaginação a criança pode modificar o significado de qualquer objeto, transformando-o num brinquedo. Pode-se afirmar, inclusive, que brincando, a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesma e ao outro (LORO, 2015).

De acordo com Silva (2016), a ludicidade coopera no processo de aprendizagem e desenvolvimento social, cultural e pessoal, facilitando assim as diferentes maneiras do aluno se expressar com tudo que esta a sua volta, dado que tais recursos lúdicos, favorecem a comunicação, sociabilização e exteriorização.

Além disso, por meio da brincadeira que a criança constrói suas aprendizagens e conhecimentos. Mais do que isto, a brincadeira é um universo simbólico, onde a criança, além

de reconstruir e representar sua realidade e tem liberdade para agir e aprende a dividir regras (LORO, 2015).

Sobre os momentos de praticidade lúdica no espaço escolar, Silva (2016, p. 09), evidencia o seguinte que a “ludicidade e a aprendizagem não podem ser consideradas como ações com objetivos distintos”. Para a autora, o jogo e a brincadeira são por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e imaginação favorecem á criança comportamento além dos habituais

Santos e Schilickann (2020) abordam que o lúdico traz muitos proveitos para os educandos, os diversos autores que abordam essa concepção ressaltam que o lúdico deve ser considerado como parte integrante da vida do ser humano no âmbito da realidade.

Com base nesse pensamento, Kishimoto (2010), ainda ressalta que, uma das coisas que a criança mais gosta de fazer, é brincar, além de ser um direito delas, é um momento em que acontece de forma livre, sem preceitos ou tempo limitado. É iniciado e conduzido, pela própria criança no seu tempo, e por meio do brincar elas entram em um universo imaginário, no qual, se permitem relaxar, envolver, além de desenvolverem habilidades e linguagens.

Para Silvestre (2022), as brincadeiras permitem à criança realizar ações concretas, reais, relacionadas com sentimentos que, de outro modo, ficariam guardados. Enquanto brinca, a criança lida com a sua sexualidade e com os impulsos agressivos que estão presentes em seu mundo interno. Contudo, de acordo com a autora, ninguém nasce sabendo brincar. A brincadeira surge a partir da vida em sociedade. Só se aprende a brincar a partir das interações com outras crianças e com adultos, pela observação, pela reprodução e recriação de brincadeiras e, principalmente pelas oportunidades ofertadas para isso.

Segundo, Schlindwein, Laterman e Peters (2017), o brincar é umas das interações habituais, a criança no decorrer de suas vivencias dinâmicas, transforma o espaço no qual está inserida, pois para ela, o lugar perfeito para interagir com as demais pessoas a sua volta, precisa estar contemplando momentos lúdicos únicos, com alegria, emoção, euforia e prazer, essa é a ideia principal que sempre dominou o simbolismo de cada criança. Assim, “no brincar a criança cria uma situação imaginária que [...] está presente no consciente, e como todas as funções da consciência, ela surge originalmente da ação com o outro” (VIGOTSKY, 2002, p. 122–123).

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia. Segundo Silva (2016), o brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. De acordo com a autora, um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los. Ademais, os

brinquedos podem incorporar, também, um imaginário pré-existente criado pelos desenhos animados, seriados televisivos, mundo da ficção científica com motores e robôs, mundo encantado dos contos de fada, histórias de piratas, índios e bandidos.

Então, nesse sentido, é possível visualizar a dimensão da utilidade do lúdico no espaço escolar, contudo cabe ao professor saber usar com compromisso essas ludicidades na sala de aula, pois como já foi visto, com as realizações dinâmicas, a criança propende a ter um desenvolvimento completo referente a suas habilidades, psicomotoras, linguagens, cognição, interação.

A seguir abordamos minuciosamente o papel do docente frente ao uso do lúdico na primeira etapa da educação básica.

2.4 A figura do educador de Educação Infantil na interação com o lúdico no espaço escolar

O educador ocupa um papel fundamental como facilitador das interações sociais da criança. Santos e Batista (2017), o elemento primordial nesse debate sobre a importância do lúdico na educação infantil, tendo em vista que ele norteia o processo de ensino aprendizagem.

Assim sendo, o educador é uma peça essencial, mesmo que não seja o único agente de formação e informação é um membro intermediário direto nas interações das crianças e destas com os saberes e conhecimentos (NEVES; PAREJA, 2022).

Por essa razão, considera-se essencial a formação acadêmica de qualidade desse profissional e a própria LDB garante isso em seu Título VI, Dos profissionais da educação, conforme pode ser visto no trecho a seguir:

Art. 61º. A formação de profissionais da educação, de modo a atender aos objetivos dos diferentes níveis e modalidades de ensino e às características de cada fase do desenvolvimento do educando, terá como fundamentos: I - a associação entre teorias e práticas, inclusive mediante a capacitação em serviço; II - aproveitamento da formação e experiências anteriores em instituições de ensino e outras atividades (BRASIL, 1996, p. 20).

Temos, neste excerto, uma afirmação no inciso I, e está bem claro ao dizer que é preciso a associação entre teoria e prática, portanto, de acordo com Santos e Batista (2017), deve-se questionar se as graduações e formações continuadas estão cumprindo com esse papel de formar profissionais capazes de relacionar aquilo que ele vivencia no âmbito acadêmico

com a realidade em sala de aula, respeitando seus alunos e o momento de aprendizagem em que eles se encontram.

Além disso, cabe refletir também se na formação acadêmica há disciplinas voltadas para o ensino da ludicidade, proporcionando ao futuro educador um real encontro com aquilo que possa vir a ser seu instrumento de trabalho na sala de aula, visto que ele só poderá encontrar sentido naquilo que ele tenha experimentado de fato. atividades lúdicas, necessita-se que os educadores tenha uma formação específica.

Santos e Schlickann (2020), enfatizam que o educador não deve apenas colocar uma atividade de caráter lúdico em seus planejamentos, essas atividades devem ser pensadas e analisadas acerca da realidade social em que a criança se encontra, a fim de que a partir delas as crianças passem a interagir com o meio e com diferentes objetos culturais

Da mesma forma Neves e Pareja (2022), são categóricos ao afirmar que a importância da construção diária do conhecimento do professor de educação infantil, uma vez que ele não irá somente apresentar conteúdos didáticos apresentados nos livros, mas construir saberes a partir da vivência de experiência das crianças.

Corroborando Loro (2015, p. 22), afirma que se os professores tiverem a formação na ludicidade, “suas aulas serão um rico contexto de interações formado por rodas de histórias, de conversa e de imitações estimula a criança”. Ademais, segundo a autora, os professores podem propor atividades de orientação corporal com relação às noções de frente, atrás, em cima, embaixo, dentro e fora. Também, devem permitir que as crianças brinquem sobre objetos e materiais, que criem misturas com tintas, que observem as diferenças e semelhanças entre objetos, que aprendam a conviver com regras e a comparar características físicas de pessoas, animais e lugares.

A formação lúdica proporciona a futuros professores, de acordo com Santos (1997, p.13), “vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora”. Entretanto, a formação continuada deve ser o principal ponto de partida para um bom trabalho pedagógico. Nesta mesma linha de raciocínio, Souza (2021, p. 30) cita que se deve “reconhecer a formação da professora de educação infantil como uma grande oficina onde permanentemente estaremos construindo e reconstruindo o pensamento, as práticas e a afetividade”. Ainda segundo a autora, os aspectos da relação entre professor e criança são extremamente relevantes na instituição do trabalho pedagógico na educação infantil. Assim sendo:

É necessária, uma grande dose de afeto, de empatia e de segurança. Caso contrário, as pessoas não falam não se libertam, não conseguem transpor barreira nenhuma de

timidez, que pode não estar presente em todos os alunos, mas em muitos deles (FREIRE, 1999, p. 90).

Percebemos pelo excerto, que toda brincadeira tem o seu lado de aprendizagem, e através da ludicidade é possível um ensinamento prazeroso pela interação, integração e prazer englobando conceitos que vão além das brincadeiras, possibilitando. 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, 1998, p. 28).

Para Lucena (2016), as atividades lúdicas proporcionam situações favoráveis para o desenvolvimento cognitivo, social e humano, contribuindo para a construção e formação da personalidade da criança. A autora aborda a contribuição do Piaget (1971), no qual afirma que o lúdico é inerente à vida da criança ocasionando, o desenvolvimento dela, por isso, ela precisa brincar para crescer e precisa do jogo como forma de se equilibrar com o mundo.

Dessa forma, é crucial que o professor tenha total responsabilidade na condução do lúdico em sala de aula, pois, cabe a ele desenvolver práticas educativas que permitam as crianças um melhor aprendizado. Assim, é interessante que o professor organize jogos interativos entre adultos e crianças, estimulando a comunicação entre diferentes parceiros, assim como a apropriação de regras de convívio social e de autocuidado. Em paralelo, o professor deve sempre ajudar as crianças a solucionar problemas, dúvidas e conflitos, com muita tranquilidade e diálogo.

Essa intencionalidade acerca do conhecimento e do domínio que o professor precisa ter da ludicidade, como já vimos, faz com que o docente, além de organizar sua prática educativa tendo como preocupação o respeito às manifestações lúdicas infantis, pode programar, ele mesmo, atividades que acolham as brincadeiras e jogos da criança, como suporte do desenvolvimento e da aprendizagem.

Para 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 interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Partindo desses pressupostos, mencionamos que quanto mais os professores vivenciarem a ludicidade na prática, maior será a chance de trabalhar com a criança de forma prazerosa. Outrossim, a formação lúdica deve possibilitar ao docente conhecer-se como

peessoa, saber suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo para a vida dos seus alunos.

Analisamos a seguir o papel do lúdico desde os Referenciais Curriculares Nacionais à Base Nacional Comum Curricular na educação infantil.

2.5 O lúdico: uma retrospectiva desde os Referenciais Curriculares Nacionais à Base Nacional Comum Curricular na educação infantil

Os lúdicos proporcionam às crianças situações-problema, possibilitando-as vivenciarem experiências de lógica e raciocínio, por meio de atividades físicas e mentais que favorecem a interação social, ampliando as situações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas.

Para fazer uma análise das definições estabelecidas contidas nas legislações e resoluções desde os Referenciais Curriculares Nacionais/RCNEI à Base Nacional Comum Curricular/BNCC na educação infantil, recorreremos a Kramer (2006) e Friedmann (2012) que alertam: estamos em um momento extremamente importante, ao assumirmos novos paradigmas e patamares a respeito das políticas públicas voltadas para a educação infantil, pois, essa luta é constante e vêm ocupando os debates educacionais e a ação de movimentos sociais no Brasil nos últimos 20 anos.

Corroborando, Neves e Pareja (2022), enfatizam que houve uma trajetória até se chegar a BNCC, antecessores, como o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil e as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil garantiram que as crianças tivessem direito a educação. Assim, o RCNEI:

Constitui-se em um conjunto de referências e orientações pedagógicas que visam a contribuir com a implantação ou implementação de práticas educativas de qualidade que possam promover e ampliar as condições necessárias para o exercício da cidadania das crianças brasileiras (BRASIL, 1998, p.13).

Notamos que o RCNEI é um documento que possui um conjunto de recomendações que buscam auxiliar as rotinas educacionais com práticas de qualidade, garantindo que as crianças possam exercer sua cidadania. Neste caso, concordamos com Santos e Schlickmann (2020), que preconiza que devemos respeitar e entender a criança como um ser de direitos. Vale ressaltarmos que neste estudo estamos abordando o direito das crianças frequentarem a instituição educativa/a escola, e este ambiente deve proporcionar o desenvolvimento dela

através da ludicidade.

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009) em seu Artigo 4º a criança é definida como:

Sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2010, p. 12).

Diante disso, é importante que estes espaços do brincar estejam de acordo com as necessidades das crianças, de modo que elas possam ampliar seus conhecimentos, não deixando de vivenciar experiências necessárias durante sua infância. Desta forma, Neves e Pareja (2022), enfatizam o quão é importante o DCNEI, pois foi a partir de então que a criança foi reconhecida, assim como o valor de suas vivências, protegendo a infância e o aprendizado, bem como o posicionamento da criança no mundo. Além disso, o documento mencionado traz o foco na estrutura do currículo para as interações e as brincadeiras.

Já a BNCC, que foi aprovada em 2017, reforça a criança como centro do ensino e aprendizagem e traz para o currículo; assim, está posto do seguinte modo: “Nesse período da vida, as crianças estão vivendo mudanças importantes em seu processo de desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo” (BRASIL, 2017, p. 56).

Desse modo, conforme Neves e Pareja (2022), esses direitos buscam garantir que as crianças assimilem conhecimentos em circunstâncias que sejam capazes de executar uma função atuante em espaços que proporcionem a experiência de vivência de estímulos, assim como a busca pela resposta, desenvolvendo conceito sobre si próprio e a área em sua volta.

Partindo disso, a BNCC organizou-se, para a educação infantil:

[...] seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento asseguram, na Educação Infantil, as condições para que as crianças aprendam em situações nas quais possam desempenhar um papel ativo em ambientes que as convidem a vivenciar desafios e a sentirem-se provocadas a resolvê-los, nas quais possam construir significados sobre si, os outros e o mundo social e natural (BRASIL, 2017. p.37).

Mediante os direitos de aprendizagem garantidos na BNCC, percebemos que a nova organização do currículo, traz a criança para o centro do processo de ensino e aprendizagem, mostrando quais as experiências de base para que elas apresentem o desenvolvimento esperado.

Ainda de acordo com a BNCC, então, a criança é um ser que “[...] observa, questiona, levanta hipóteses, conclui, faz julgamentos e assimila valores e que constrói conhecimentos e

apropriada do conhecimento sistematizado por meio da ação e nas interações com o mundo físico e social” (BRASIL, 2017, p. 36). Ou seja, com essa concepção, “a criança deve ser levada em conta durante o planejamento das atividades que serão propostas pelo educador em seus projetos pedagógicos, uma vez que ela é o sujeito ativo da ação pedagógica” (SANTOS; SCHLICKMANN, 2020. p. 09).

Ademais, a BNCC aborda que 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, além disso, o ambiente deve ter espaços para brincar e interagir com o outro, de modo que as crianças tenham acesso aos diferentes tipos de brincadeiras, e isto é fundamental para que elas possam experimentar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação (BRASIL, 2017).

Como podemos perceber, os momentos de ludicidade, jogos e brincadeiras são fundamentais no desenvolvimento infantil, constituindo-se, como já abordamos anteriormente, enquanto uma necessidade para o processo de humanização e desenvolvimento afetivo, social e cognitivo das crianças.

2.6 A dimensão do lúdico/jogo na perspectiva do teórico Johan Huizinga

Constantemente, os jogos e as brincadeiras são relacionados ao lúdico, assim como, são associados a momentos de lazer, prazer e total satisfação. Segundo Barcelar (2009), o jogo tem como objetivo estimular a aquisição dos conhecimentos e das habilidades necessárias para o desenvolvimento da criança, por esse motivo, questões relacionadas a ludicidade tem sido discutidas com frequência entre diferentes autores, tendo em vista que, “o jogo é fato mais antigo que a cultura” (Huizinga, 2007, p. 3).

De acordo com Huizinga (2000), o termo lúdico é algo primário, extremamente necessário à natureza humana, seu surgimento antecede o desenvolvimento da civilização e é por esse motivo que temos o lúdico como algo natural e essencial ao homem, pois estar presente nas diversas situações da vida, servindo não apenas como um momento prazeroso, mas como uma base fundamental para o desenvolvimento intelectual de cada sujeito.

Outro termo abordado por Huizinga, é o jogo, que conforme Santos, Silva, Fonseca e Texeira (2012), é a representação do lúdico no meio social. Huizinga (2000) afirma ainda que, o jogo é uma função da vida, no entanto, não é passível de nenhuma definição lógica, deste

modo, podemos falar sobre as características e as diferentes formas possíveis dos jogos, mas não conseguiremos exprimir um conceito geral e único para o jogo.

Vinculado a esse contexto do jogo, Dutra (2018), fundamentado nos estudos do teórico Huizinga, afirma que:

Uma de suas premissas conceituais é que o jogo possui um ambiente autônomo e suas qualidades e características são distintas da vida comum. Analisa-o tanto em sua função social, pela significação dada pelos seus participantes, quanto como fator cultural da vida. Lembra que, durante muito tempo, não eram sequer notadas a ligação e a separação entre jogo e cultura, possuindo estreita ligação com a mitologia, a arte, o direito, etc (DUTRA, 2018, p. 212).

Isso nos mostra que os jogos não são apenas um produto de divertimento, desse modo, tais mecanismos fazem parte da maneira como o sujeito raciocina. Pois a cultura carrega o caráter do jogo em sua vivência, pensamento e comportamento e isso Huizinga, evidencia em seus estudos através de exemplos históricos dos jogos enraizados na cultura social através dos tempos, deixando explícito o quanto o pensamento lúdico é fundamental para a humanidade. Diante disso, Huizinga (2000), ressalta que:

Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos. Em toda a parte encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida "comum" [...] De qualquer modo, o que importa é justamente aquela qualidade que é característica da forma de vida a que chamamos "jogo" (HUIZINGA, 2000, p.6).

As atividades da antiga sociedade baseavam-se inteiramente por intermédio do jogo, segundo o autor Huizinga (2007), um dos exemplos, é o caso da linguagem, primeiro instrumento que o homem criou com a finalidade de comunicar, ensinar e comandar. É mediante a fala, que conseguimos definir, constatar e designar situações, desse modo a linguagem surge sendo um jogo de palavras, pois o sujeito consegue brincar e aprender através de tais expressões.

Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza (HUIZINGA, 2007, p. 6).

Além disso, Huizinga (2007), salienta que o jogo é uma atividade completamente voluntária, pois se for em sua totalidade submisso a ordens deixa de ser jogo. Desse modo, é ostensivo que para a criança ou o animal, a liberdade não exista, tendo em vista que, ambos participam de jogos brincantes de forma autônoma, seguindo seu próprio instinto habituado pela necessidade de desenvolverem suas faculdades físicas e seletivas.

Posto isso, é possível perceber que a criança em seu instinto mais puro, já manifesta em suas expressões o jogo, como base fundamental para seu desenvolvimento, e isso, é extremamente importante, pois é através das experiências lúdicas que o indivíduo integraliza a sua criatividade e conhecimento. Sobre isso, Barcelar (2009), ratifica que o lúdico:

É o estado interno que se processa enquanto o indivíduo realiza uma atividade lúdica. A atividade lúdica, como expressão externa, só será lúdica internamente se propiciar ao sujeito a sensação de plenitude, prazer, alegria. A ludicidade, como experiência interna, integra as dimensões semocional, física e mental. Nesta perspectiva, ela envolve uma conexão entre o externo (objetivo) e o interno (subjetivo) e, portanto, é de relevância significativa para a vida em todas as suas fases e, especialmente, na Educação Infantil (BARCELAR, 2009, p.30).

Com efeito, o lúdico corresponde a algo completo, em que a criança dispõe de um sentimento prazeroso enquanto faz contato com a brincadeira. Segundo Huizinga (2007), as distrações lúdicas fazem parte da vida de cada criança, pois para elas, a realidade e fantasia não se diferem. Sobre isso, Tomaz e Tomaz (2015), ressaltam que:

Independentemente da época, cultura ou classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem (TOMAZ; TOMAZ, 2015, p. 64).

Ainda nesse contexto, Huizinga e Brougère, coincide com a mesma ideia, quando ressaltam que, o jogo está na gênese do pensamento, pois é através de tal subjetividade lúdica que o indivíduo cria as suas diversas possibilidades de imaginar, criar e transformar.

Segundo Barcelar (2009), a vivência lúdica sobrepõe, na fase do desenvolvimento infantil, contribuições de novos modos de como agir no mundo, bem como, através das repetições dos momentos de brincadeiras, a criança “pode estar processando informações necessárias para sua compreensão do mundo que a rodeia e de sentimentos que acompanham esses acontecimentos” (BARCELAR, 2009, p. 36).

Desse modo, com relação ao estudo da disseminação do jogo, é possível através de tais práticas dinâmicas, perceber a construção de saberes em âmbito escolar quando tais objetos lúdicos se fazem presente. Nesse sentido, Huizinga (2000), resalta que, o jogo se desenvolve para a preparação do jovem para as tarefas da vida adulta, outras teorias dizem que, trata-se de uma atividade essencial de autocontrole para o sujeito, ou ainda, que o princípio do jogo é um impulso para executar uma certa faculdade, ou como o desejo de dominar ou competir. Em vista de tal pensamento, Santos et al. (2012), apontam o seguinte:

A escola, vista como um meio de produzir conhecimentos necessários à formação de um cidadão em diversos aspectos (intelectuais, sociais, políticos), a constituição de um indivíduo que saberá atuar mediante o âmbito social em seus momentos competitivos ou atividades em grupo, ambos importantes para a manutenção da sociedade, aderindo o espírito lúdico como suporte, colabora para a construção de

um ser crítico e atuante. A própria dinâmica lúdica caracteriza a formação de um pensamento não apenas reprodutor de conhecimento, mas construtor deste e, portanto, passível de modifica-lo quando necessário, rompendo com um pensamento conservador e uma educação já ultrapassada se analisar-se sua pouca contribuição em formar pessoas realmente analíticas e participativas diante das problemáticas que afligem a sociedade vigente (SANTOS et al., 2012, p. 06).

Diante do exposto, percebe-se que, o lúdico estar completamente envolvido na estrutura que envolve o progresso cognitivo da criança, pois através de tais instrumentos, as ações do brincar, a construção do conhecimento e as aprendizagens infantis, avançam. Desse modo, é imprescindível que o ato do brincar seja valorizado, por se valer como modo viável de aquisição de novos conhecimentos, pois, além de ser um simples ato de lazer, contribui na área cognitiva do sujeito no processo de ensino-aprendizagem.

3 METODOLOGIA

3.1 Tipo de estudo

O lúdico na aprendizagem possui um papel significativo na formação das crianças no EI (educação Infantil), pois através de tais práticas, o progresso de cada indivíduo torna-se visível, no que diz respeito ao seu desenvolvimento intelectual. Entendendo a relevância de tal assunto, tornou-se fundamental, um estudo aprofundado em tais questões. Deste modo, a presente pesquisa trata-se de uma abordagem qualitativa, pois segundo, Creswell:

A pesquisa qualitativa ocorre em um cenário natural. O pesquisador qualitativo sempre vai ao local (casa, escritório) onde está o participante para conduzir a pesquisa. Isso permite ao pesquisador desenvolver um nível de detalhes sobre a pessoa ou sobre o local e estar altamente envolvido nas experiências reais dos participantes (CRESWELL, 2007, p. 186).

Em consequente, o estudo se desenvolveu por meio de pesquisa bibliográfica, seguida com a pesquisa de campo, com o objetivo de pormenorizar tal trabalho de punho educativo. Deste modo, Lakatos e Marconi (2003), evidenciam que a pesquisa bibliográfica, é aquela que, abrange diferentes trabalhos publicados a respeito do tema de estudo, em diversos meios, como livros, revistas, jornais, monografias, boletins e outros, com o intuito de situar o investigador com tudo o que já foi abordado sobre a temática de estudo através de bases que outrora foram escritas, filmadas ou faladas.

Ao que diz respeito a pesquisa de campo, Gil (2002, p.53), enfatiza que é importante o pesquisador ter tido ele mesmo uma experiência direta com a situação de estudo. Além disso, utilizou-se durante o percurso no âmbito educacional, a coleta de dados, por meio da

entrevista semiestruturada, é “organizada em torno de um conjunto de questões abertas pré-determinadas, com outras questões emergindo a partir do diálogo entre entrevistador e entrevistado” (DICICCO-BLOOM; CRABTREE, 2006, p. 315).

3.2 Hipóteses, Lócus e Sujeitos da pesquisa

O estudo norteou-se pelas seguintes hipóteses: os professores sentem dificuldades com os poucos recursos disponíveis; a escola não disponibiliza materiais para o fazer pedagógico com qualidade; os docentes não passam por formações continuadas para o conhecimento sobre a prática lúdica em sala. Nessa direção, buscou-se durante a pesquisa de campo verificar tais suposições.

A pesquisa de campo foi realizada na escola, Jardim de Infância Pequeno Príncipe, localizada no município de Pinheiro, na rua, Diogo dos Reis no Bairro da Matriz, a mesma, contém em sua infraestrutura, seis (6) salas de aulas, uma (1) sala de diretoria, cozinha, sala de leitura, banheiro adequado à educação infantil, banheiro para professores, refeitório e pátio descoberto.

Deste modo, para embasamento de dados considerando o presente estudo, aplicamos um questionário semiestruturado com 11 perguntas para 4 docentes, sendo eles divididos em duas turmas do Pré-II.

3.2.1 Critérios de inclusão dos participantes

A) Docentes

- ✓ Estarem lecionando no Jardim de infância, especificamente no Pré-II;
- ✓ Fazerem parte do corpo educacional do lócus da pesquisa;
- ✓ Serem do gênero masculino ou feminino;
- ✓ Aceitarem participar da pesquisa, assinando o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE.

3.2.2 Critérios de exclusão dos participantes

A) Docentes

- ✓ Não estarem lecionando no Jardim de Infância, especificamente no Pré-II;
- ✓ Não fazerem parte do corpo educacional do lócus da pesquisa;

- ✓ Recusarem participar da pesquisa, mesmo depois de assinar o TCLE.

3.3 Aspectos éticos da pesquisa

Este estudo, quanto aos seus procedentes resultados analisados por meio da pesquisa de campo, foi efetuada mediante assinatura do TCLE, que de acordo com Guerriero e Minayo (2019), a Resolução nº 510/2016 “trata do consentimento e do assentimento livre e esclarecido no art. 15, que também estabelece diferentes modalidades de registro, respeitando-se a maior diversidade possível e legítima de formas de interação com os participantes das pesquisas” (GUERREIRO; MINAYO, 2019, p. 306).

Deste modo, o objetivo durante o desenvolvimento do trabalho é esclarecer e proteger a identidade de cada indivíduo que aceitou participar da pesquisa no âmbito escolar.

3.4 Instrumentos de coleta de dados

Para obtenção de resultados, este estudo se desenvolveu com a utilização do questionário semiestruturado, pois de acordo com Boni e Quarema (2005), as entrevistas semi-estruturadas, estabelecem perguntas abertas ou fechadas, onde o entrevistado consegue dialogar com mais consideração sobre o tema apresentado.

Tencionando que tal meio de entrevista se compõe por perguntas previamente elaboradas, é necessário que seja efetivado um roteiro com questões objetivas para aplicação do questionário semiestruturado. Segundo Guazi (2021), “o roteiro consiste em um conjunto de questões que deverão ser realizadas durante a coleta de dados e serão feitas a todos os participantes” (GUAZI, 2021, p.3).

Desse modo, para a aplicação dos questionários, utilizamos um único roteiro impresso, com o total de 11 perguntas, abertas e fechadas, tal questionário elaborado visava, investigar e compreender sobre a contribuição do lúdico como método de aprendizagem na perspectiva dos professores da escola pesquisada.

Vale ressaltar que, o espaço educacional contava no turno matutino com apenas duas turmas do Pre-II, sendo que em cada espaço haviam 2 professoras, totalizando 4 questionários respondidos. Diante do exposto, para apresentação e análise dos dados de modo ético para preservação de identidade, os participantes da pesquisa encontram-se identificados como: P1, P2, P3 e P4.

3.5 Procedimentos de análise e coleta de dados

Em face dos procedimentos desenvolvidos, a pesquisa constituiu-se em dois módulos de extrema relevância para melhor fundamentação da temática. Nesse sentido, o primeiro passo, envolveu uma pesquisa de cunho bibliográfico, onde na revisão de literatura foi executado um recorte temporal para a utilização de artigos entre os anos de 2015 a 2022 com intenção de manter a sistematização do presente estudo.

Isso é necessário pois, segundo Sousa, Oliveira e Alves (2021), a pesquisa vale-se como um levantamento para análise crítica dos materiais, servindo como base essencial para aprimoramento do estudo, com o objetivo de atualizar e desenvolver conhecimentos para a escrita do trabalho.

Em seguimento, o estudo respalda-se em torno da pesquisa de campo, com a aplicação de um questionário semiestruturado aos docentes da instituição pesquisada com a técnica de observações como importante meio de coleta de dados. Pois segundo o Gonçalves (2001), esse método de pesquisa, tem como finalidade principal, buscar informações/respostas diretamente com a sociedade pesquisada, deste modo, exigindo assim, um compromisso direto do pesquisador em estar no ambiente de investigação para coligir dados a serem documentados.

Com efeito, observa-se que para estudo dos dados será utilizada a análise do discurso, visando buscar sentidos para as falas dos pesquisados por intermédio de outros autores utilizados na revisão de literatura deste trabalho.

O discurso tem uma função produtiva naquilo que diz. Esse pressuposto, apreendido dos trabalhos de Foucault, que entende que os discursos “são práticas que formam sistematicamente os objetos que fala” (FOUCAULT, 1995, p. 56). Consideramos que a “realidade” se constrói dentro de tramas discursivas que nossa pesquisa precisa mostrar. Buscamos, então, estratégias de descrição e análise que nos possibilitem trabalhar o próprio discurso para mostrar os enunciados e as relações que o discurso coloca em funcionamento. Perseguimos e mostramos suas tramas e suas relações históricas. Analisamos as relações de poder que impulsionaram a produção do discurso que estamos investigando, e mostramos com quais outros discursos ele se articula e com quais ele polemiza ou entra em conflito (PARAÍSO, 2012, p. 26-33).

Na ótica dos autores supracitados, o trabalho buscou correlacionar as respostas obtidas por meio do questionário com a ideia dos autores utilizados na revisão de literatura, com o objetivo de sustentar as reflexões acerca das observações e justificativas encontradas no campo de pesquisa, bem como, as inconsistências e relações da mesma.

4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISES DOS RESULTADOS

A pesquisa realizada contou com 04 (quatro) docentes da primeira etapa da educação básica, no Jardim de Infância Pequeno Príncipe, localizada na cidade de Pinheiro, Município da Baixada Maranhense. Sobre a composição de dados para o estudo, utilizamos o questionário semiestruturado com o total de onze perguntas, fechadas e abertas, as mesmas, contaram com perguntas primeiramente sobre suas características, dessa maneira, os dados iniciais para melhor compreensão, estão localizados logo abaixo, no Quadro 1.

Quadro 1 Características dos participantes.

Sujeitos da Pesquisa	Gênero	Idade	Tempo de Docência	Formação Continuada
P1	Feminino	Acima de 40 anos	23 anos	Pós-graduação
P2	Feminino	Acima de 40 anos	35 anos	Pós-graduação
P3	Feminino	Acima de 40 anos	16 anos	Pós-graduação
P4	Feminino	Acima de 40 anos	25 anos	Pós-graduação

Fonte: Elaborado pela Autora (2022).

A partir da observação do quadro 1, notou-se que os professores em sua totalidade pesquisada, possuem idade acima dos 40 anos, o que nos faz acreditar que já possuem experiências didáticas e pessoais que favorecem o ensino prático infantil, isso porque, através da ótica de Barcelar (2009), as experiências cooperam de forma significativa:

A associação entre saber e viver pode trazer um diferencial nos resultados da sua prática, fator que justifica um investimento nessa busca. É um desafio que está posto não apenas para o processo de formação dos educadores, mas também para que ele esteja apto a propor para seus educandos atividades e conhecimentos onde saber e viver estejam juntos (BARCELAR, 2009, p.72).

Nessa visão, o fator idade, na maioria das vezes interfere de maneira significativa no saber fazer. Ainda sobre o quadro 1, é válido frisar o tempo de experiência docente dos participantes, com isso, é perceptível que o nível de aquisição referentes aos saberes e experiências pedagógicas equivale a um longo período, pois todas apresentam como opção de resposta um tempo entre 16 a 35 anos de vivência pedagógica.

Tais números, nos permitem afirmar que, a experiência no âmbito escolar é de grande valia, pois, “no sentido mais frequente, o profissional experiente é tido como alguém [...] que

a partir de uma determinada formação, conhece a efetiva realização do trabalho a ser desenvolvido” (ALVES, p. 01, 2010).

Contudo, o professor deve sempre ter o bom-senso e ser sensível em sua autoavaliação, para que possa criar estratégias que fomentem a práxis educativa, pois o conhecimento adquirido em sua formação acadêmica deve estar atrelado à rotina escolar e social de seus alunos (SCHLINDWEIN; LATERMAN; PETERS, 2017, p. 47).

Nessa perspectiva, no quadro 1, as participantes do questionário, possuem formação continuada com a Pós-graduação, a respeito da formação profissional, Loro (2015), ressalta que, a formação continuada é fundamental para que o Pedagogo consiga obter durante o exercício de sua prática profissional, a interação positiva com os seus alunos e isso é importante principalmente na etapa da educação infantil, pois:

Essa formação o torna polivalente, capacitando-o a trabalhar com conteúdos de naturezas diversas, que abrangem desde cuidados básicos essenciais até conhecimentos específicos provenientes das diversas áreas do conhecimento (LORO, 2015, p.26).

Segundo Alkmim (2018), a formação é extremamente importante para que aconteça um aprimoramento nas práticas de ensino com a total qualidade necessária, além disso, através da formação continuada, o docente torna-se um pesquisador em busca de inovação, dinamismo, conhecimento, organização, sensibilidade e ética profissional.

Em relação a sexta pergunta do questionário, sobre o *brincar na primeira etapa da educação básica*, obtivemos as seguintes respostas marcadas, em evidencia no quadro 2:

Quadro 2. O brincar na educação infantil.

Sua opinião sobre a questão do brincar para a criança na educação infantil. Você é a favor do lúdico nessa primeira etapa da educação básica?	
Pesquisados	Respostas/resultados
P1	(x) Sim, pois o lúdico é imprescindíveis para o processo de ensino aprendizagem das crianças.
P2	(x) Sim, pois o lúdico é imprescindíveis para o processo de ensino aprendizagem das crianças. (x) Sim, sou a favor do lúdico, entretanto, tem seus momentos de brincar. A criança não pode passar todas as aulas utilizando a ludicidade.

P3	(x) Sim, pois o lúdico é imprescindíveis para o processo de ensino aprendizagem das crianças.
P4	(x) Sim, pois o lúdico é imprescindíveis para o processo de ensino aprendizagem das crianças.

Fonte: Elaborado da Autora (2022).

Diante do exposto, podemos observar que todas as participantes marcaram a primeira alternativa como resposta, no entanto, P2, preferiu marcar as duas opções de respostas, pois para ela o lúdico é importante, mas com a objeção de que não podem passar todas as aulas utilizando os recursos lúdicos.

De acordo com Souza (2021), a brincadeira auxilia na formação da criança, pois:

Através do brincar ela desenvolve habilidades psicomotoras, sociais, afetivas, emocionais, físicas e cognitivas. Brincando ela reinventa e se movimenta, se fantasia, revive angústias, alegrias, conflitos e refaz a realidade. Com isso, ela deixa de lado as ordens e exigências dos adultos e se insere na sociedade, onde assimila crenças, valores, regras, leis, costumes, hábitos, linguagens e princípios (SOUZA, 2021, p.27).

Com relação a resposta da participante, P2, é possível observar que a mesma ainda não consegue mesclar o lúdico em todas as aulas, o que gera uma certa preocupação, pois conforme Santos e Schlickmann (2020), o docente precisa estar atento de que na educação infantil a criança aprende brincando.

Nessa ótica, é de extrema importância que o professor esteja utilizando os diferentes meios lúdicos em sala de aula. Corroborando com esse pensamento, Almeida (2022, p.16), afirma que, “as atividades lúdicas ampliam as habilidades, os conhecimentos e a capacidade de imaginação das crianças e contribuem na construção da identidade”.

Nessa perspectiva, a sétima questão foi inserida de forma fechada, concedendo como resposta o sim ou não, por conseguinte, a pergunta analisada foi a seguinte: *Você utiliza o lúdico em suas aulas, isto é, para alfabetizar as crianças?*

O gráfico abaixo mostra o percentual extraído para essa pergunta:

Gráfico 1 Utilização do lúdico em sala de aula



Fonte: Elaboração da autora (2022).

Com base nos dados, obtivemos um resultado com a porcentagem de 100% com a respectiva resposta, sim. Por meio de tal análise é possível constatar que o lúdico é utilizado como ferramenta interativa para facilitar o desenvolvimento alfabético das crianças. Essa resposta converge precisamente com a anterior, na qual todas responderam que são a favor do lúdico na primeira etapa da educação básica, exposto isso, a utilização de tais recursos, estão presentes no ambiente escolar.

Sobre a utilização de tais recursos lúdicos para a alfabetização, destacamos que:

Ao considerar essas concepções de alfabetização e letramento, assim como de que o lúdico/a ludicidade constitui a infância, é imprescindível pensar também no processo de transição entre as etapas da educação infantil e do ciclo alfabetizador, já que é necessário organizar o espaço alfabetizador de modo que se respeite a criança em suas dimensões. Para tanto, há que se considerar na abordagem pedagógica desse ciclo a ludicidade em sua ampla dimensão, uma vez, que a partir desse entendimento, as propostas pedagógicas, assim como o planejamento docente necessitam ter presentes o lúdico, o brincar e a brincadeira como eixos condutores do processo de elaboração dos conhecimentos durante a infância, o que contribui para ampliar os graus de letramento e níveis de alfabetização (SANTOS; SCHLICKMANN, 2020, p.8).

Nesse sentido, compreendemos sobre a importância do lúdico, bem como, saber de qual modo podemos adicioná-lo na rotina escolar como base para o progresso da alfabetização, considerando também, a fase e o momento da criança com a vivência lúdica de forma calorosa.

Corroborando com a sétima questão, a oitava pergunta é para justificar a resposta anterior. Nessa sequência a pergunta foi a seguinte: Se sim! Porque as utilizam e como as utilizam? Nessa acepção, a amostragem das respostas das encontram-se no quadro a seguir:

Quadro 3 Utilização do lúdico no processo de alfabetização.

Pesquisados	Respostas/resultados
P1	O aprendizado se torna mais prazeroso. Sempre associado ao conteúdo trabalhado.
P2	Para facilitar no raciocínio e aprendizagem das crianças. Utilizamos através de jogos, dinâmicas...
P3	Sim, utilizo para melhor assimilação do conteúdo, de forma individual e coletiva.

P4	Utilizo para melhor assimilação do conteúdo, de forma individual e coletiva.
----	--

Fonte: Elaboração da autora (2022).

Quanto a essa pergunta, todas as 4 (quatro) participantes deram respostas de forma positiva no que se refere a utilização do lúdico no ensino-aprendizagem. Através da observação do quadro, é possível notar que todas as docentes justificaram fazendo a devida menção sobre a importância de se trabalhar com lúdico e de quais maneiras elas utilizam tais recursos. Com base nas opiniões das pesquisadas, ressaltamos que:

[...] a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras direcionados pedagogicamente em sala de aula, estimula os alunos à construção do pensamento lógico de forma significativa e dinâmica. Os jogos pedagógicos, por exemplo, podem ser utilizados como estratégia didática antes da apresentação de um novo conteúdo de qualquer componente curricular com a finalidade de despertar o interesse do aluno, ou no final, para uma aprendizagem significativa [...] uso de jogos no ensino tem o objetivo de fazer com que os alunos gostem de aprender, mudando a rotina da classe e despertando o interesse do aluno. A aprendizagem por meio de jogos, como dominó, jogo da memória e outros permite que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e até divertido (ALKMIM, 2018, p.30-31).

Partindo desse ponto de vista, é possível entender que os jogos, brinquedos e as brincadeiras quando conduzidos pedagogicamente respeitando o entendimento e as necessidades dos alunos, a formação integral da criança acontece. Toda via, é importante que não apenas os professores estejam preocupados com o fazer pedagógico de forma lúdica, é importante que todo o corpo educacional esteja envolvido, pois é assim, que conseguiremos solucionar as lacunas existentes.

A nona questão foi inserida de forma fechada para responder com, sim ou não, a pergunta consiste sobre: *A escola disponibiliza recursos para aulas dinâmicas?* O gráfico abaixo mostra o resultado para o questionamento.

Gráfico 2 Recursos lúdicos disponibilizados pela escola.



Fonte: Elaboração da autora (2022).

A partir do gráfico 2, foi possível notar que 100% dos pesquisados disseram que a escola não oferta recursos lúdicos para o auxílio do professor em aulas dinâmicas. Assim, podemos afirmar que todo o material didático, desde jogos, brinquedos, cartazes e demais recursos observados em sala de aula na escola pesquisada, é elaborado e comprado pelas próprias professoras.

Tal resultado, é preocupante, pois pode dificultar a qualidade da aula para as crianças caso o docente não tenha condições de preparar recursos que intensifiquem a aprendizagem de maneira dinâmica. Nesse raciocínio, Barcelar (2009), retrata sobre essa dificuldade com carências no espaço escolar, principalmente na educação infantil.

Diante das dificuldades do professor - falta de materiais, falta de condições adequadas, falta de apoio emocional etc. - resta-lhe uma saída: conviver driblando a falta, se quiser continuar sobrevivendo na sua profissão. Parece um pouco de exagero, mas é o que acontece, com algumas poucas variações (BARCELAR, 2009, p.71).

Com base na afirmação da autora supracitada, vale ressaltar que para fazer sempre o melhor é preciso preencher as lacunas existentes no espaço escolar, com isso, se existem dificuldades, rapidamente elas podem refletir na didática do professor e na aprendizagem do aluno e para que isso não ocorra, é importante que “as escolas de Educação Infantil tenham espaços e recursos que promovam a hora da brincadeira livre e dirigida” (LORO, 2015, p. 23).

Na décima pergunta, foi pedido que além da alternativa os participantes pesquisados, justificassem as mesmas, caso percebessem diferenças no desenvolvimento da criança quando utilizam em suas metodologias a ludicidade, isso posto, a questão foi a seguinte: Quando é usada a ludicidade na aula, você percebe diferenças no comportamento, na socialização da criança?

As respostas obtidas por todas foi: Sim, percebo. Além disso, as justificativas apresentadas para esta mesma pergunta, encontra-se no quadro a seguir:

Quadro 4 Justificativas sobre a percepção de diferenças na aprendizagem das crianças por meio do lúdico.

Pesquisados	Respostas/resultados
P1	As crianças tem a oportunidade de interagir umas com as outras.
P2	Aumenta o raciocínio lógico e leva a criança desenvolver o processo de aprendizagem com maior facilidade.

P3	Curiosidade, interesse e participação nos conteúdos assimilados.
P4	A curiosidade e o interesse nas aulas.

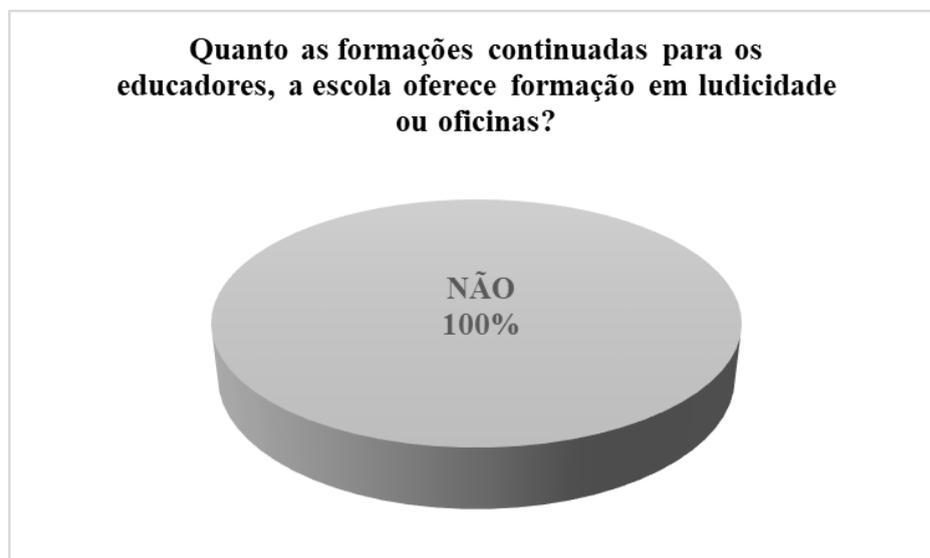
Fonte: Elaboração da autora (2022).

Com base nas respostas extraídas, é notório que por meio da utilização de tais recursos, a criança consegue ter um desenvolvimento em sua aprendizagem de forma excepcional. Segundo Alkminn (2018), os instrumentos lúdicos proporcionam um certo aprimoramento na linguagem e no imaginário da criança, vinculado a esses momentos onde a expressão acontece de forma espontânea, o educador acha então a oportunidade adequada até mesmo para observar através de tais expressões do indivíduo, sua natureza psicológica e suas inclinações. Nesse panorama, as opiniões dos pesquisados, convergem com a idéia de Silvestra (2022) que aborda o lúdico como um recurso importante:

Trata-se de um importante recurso para desenvolver competências, já que, ao brincar, a criança vai treinando suas habilidades, seja ganhando ou perdendo, criando regras e sabendo respeitá-las, construindo e aprendendo a conviver com a perda que ocorre ao desmontar os brinquedos [...] de fato é possível observar que, de um modo geral, os jogos e brincadeiras são atividades agradáveis principalmente para as crianças. É possível observar que, quando brincam, as crianças mostram-se motivadas a participar e a aprendizagem flui melhor (SILVESTRA, 2022, pp. 21-22).

Foi de interesse do presente estudo averiguar por meio da décima primeira pergunta da pesquisa, a seguinte questão: Quanto as formações continuadas para os educadores, a escola oferece formação em ludicidade ou oficinas? As respostas para tal interrogação, contribuíram para este resultado por meio do sim ou não, conforme mostra o resultado abaixo:

Gráfico 3 Formação continuada ofertada pela escola.



Fonte: Elaboração da autora, (2022).

Com base nos dados, a resposta das participantes, P1, P2, P3 e P4, foi que a escola não efetua nenhum trabalho de formação continuada para melhor desenvolvimento em sala de aula. Percebeu-se com base na pesquisa, que as professoras possuem um olhar sensível à educação por meio do lúdico, embora nem todos que constituem o corpo escolar possuem essa preocupação.

A formação continuada é definida por meio da qualificação do profissional, com isso, tal qualificação é visível quando a escola de modo geral, disponibiliza palestras, oficinas e workshops com o interesse maior que é efetivar a identidade profissional de molde sólido para os professores da educação infantil.

A formação para professores do jardim, tende a proporcionar vivências lúdicas, que irão abrilhantar a qualidade do trabalho pedagógico, nesse sentido, é importante que o ambiente escolar se organize pensando em tais meios de conhecimentos para melhor construção e reconstrução da aprendizagem dos professores, visando êxito no desenvolvimento de habilidades e cognição das crianças. Portanto, é válido pensar que a formação dos docentes de educação infantil é “como uma grande oficina onde permanentemente estaremos construindo e reconstruindo o pensamento, as práticas e a afetividade” (FREIRE, 1999, p. 88).

Como suporte para essa análise, Vettore (2003), ressalta que:

Assim, capacitar o educador infantil, através de programas de desenvolvimento profissional, para que compreenda, por meio da prática reflexiva, a riqueza dos recursos lúdicos é uma das propostas que devem ser empreendidas. Por outro lado, não se trata de propor apenas *mais um treinamento*, a que os professores são freqüentemente submetidos. Trata-se de utilizar o brinquedo como um efetivo recurso na formação do educador-mediador, capaz de fomentar o desenvolvimento das crianças, capaz de formar vínculos significativos com elas, enfim, capaz de torná-las mais inteligentes e, quiçá, felizes (VECTORE, 2003, p. 126).

Em seguida, na décima segunda questão, foi solicitado aos participantes da presente pesquisa que justificassem suas respostas através das suas vivências pedagógicas no âmbito escolar, à face do exposto, a pergunta foi a seguinte: A respeito do planejamento, fale um pouco como é organizada a sequência didática, a rotina dos alunos, os diários de bordos, e ou outros?

Quadro 5 Organizações e rotinas metodológicas

Pesquisados	Respostas/resultados
P1	A sequência é feita diariamente abrangendo os direitos de aprendizagens de acordo com o desenvolvimento da criança.
P2	A sequência é organizada através do projeto.
P3	Em alguns momentos são nos dado temáticas para serem realizadas, e em geral maioria as professoras escolhem os conteúdos.
P4	Em alguns momentos são nos dado temáticas para serem realizadas, e em geral maioria as professoras escolhem os conteúdos.

Fonte: Elaboração da autora (2022).

O resultado apresentado nos mostra respostas condizentes a realidade prática, durante o momento no campo pesquisado, era possível identificar durante a didática que todas seguiam uma sequência, como base organizacional do tempo e das atividades a serem executas.

Isso demonstra que as professoras possuem o cuidado de sempre ir para a sala de aula com o seu material preparado, refletindo primeiramente em um planejamento que engloba as áreas de desenvolvimento infantil, bem como, os aspectos físico-motor, afetivo, social e cognitivo de cada aluno. Diante disso, seus objetivos devem estar ligados em considerar atividades que estimulem o progresso de cada crianças nas respectivas áreas do ser humano.

Em conformidade com Azambuja, Conte e Habowski (2017), o planejamento e a rotina da educação infantil é um método de certificar que na sala de aula será possível acontecer um avanço no potencial de cada aluno, por meio das brincadeiras, jogos, brinquedos, cartazes e músicas. Diante do exposto, Libâneo (2013) nos faz refletir acerca do planejamento quando ele afirma que:

O planejamento escolar é uma tarefa docente que inclui tanto a previsão das atividades didáticas em termos de sua organização e coordenação em face dos objetivos propostos, quanto a sua revisão e adequação no decorrer do processo de ensino. O planejamento é um meio para se programar as ações docentes, mas é também um momento de pesquisa e reflexão intimamente ligado à avaliação. (LIBÂNEO, 2013, p. 245).

Por fim, mediante toda a trajetória desta pesquisa, acredita-se que de fato o lúdico e a vivência da ludicidade no espaço escolar só acrescenta em grandes benefícios no desenvolvimento de competências e habilidades no ensino-aprendizagem das crianças. Toda via, é necessário que as escolas de forma conjunta venham estar apoiando os pedagogos que estão diariamente em sala de aula, é importante que as escolas, ou as secretárias de educação

estejam mais presentes, ofertando até mesmo às escolas, recursos lúdicos e treinamentos que auxiliem a prática com total qualidade dos docentes da educação infantil.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A infância foi marcada durante séculos por negligências e dificuldades no que concerne a educação, lazer, cuidado e saúde. Nesse sentido, a infância ganhou notoriedade como uma fase vulnerável que necessita de cuidado, amor, educação e momentos de lazer, através de vários dispositivos legais determinados pela Constituição Federal de 1988.

Considerando a infância uma fase da vida crucial para um melhor desenvolvimento humano social, foi assegurado para este período a regulamentação do artigo 227, onde cita que é dever do Estado e das famílias, priorizar para cada criança, saúde, vida, alimentação, moradia, lazer e principalmente uma educação de qualidade. Nessa vertente, para as crianças, o direito de aprender brincando é essencial, pois deve-se respeitar e seguir o ritmo da fase de cada uma em sala de aula.

Desse modo, o presente estudo visou abordar a contribuição do lúdico para a alfabetização na Educação Infantil (EI), assim como, evidenciar a importância que tal prática lúdica apresenta no desenvolvimento do ser humano nas diferentes áreas e analisar por meio dos docentes pesquisados a funcionalidade lúdica em âmbito educacional.

Nesse contexto, sua elaboração possibilitou compreender que a criança aprende brincando, ou seja, com os jogos, brinquedos e brincadeiras o indivíduo por meio do faz de conta, consegue desenvolver sua habilidade, criatividade, percepção, atenção, memória e linguagem para ter êxito em sua aprendizagem.

Com base nas inquietações iniciais para saber em qual medida o lúdico contribui na aprendizagem e se a escola disponibilizava recursos para a aprendizagem lúdica, constatamos por meio da pesquisa de campo na escola Jardim de Infância Pequeno Príncipe, que através das observações e questionários as reflexões foram respondidas neste estudo.

Para se atingir uma melhor compreensão, nosso objetivo foi atendido, visto que a pesquisa promoveu analisar a importância do lúdico na alfabetização da criança na Educação Infantil. Nesse sentido, o trabalho procedeu primeiramente com um estudo de cunho bibliográfico e posteriormente com a pesquisa de campo, onde foi possível observar a prática docente e aplicar um questionário para quatro (4) professoras do Pré-II na referida escola da primeira etapa da educação básica.

Desse modo, em face à experiência no campo de pesquisa, foi possível verificar através das observações e justificativas apresentadas pelas docentes que as hipóteses se confirmaram, pois os resultados apresentados na análise, evidenciam que as professoras

passam por algumas dificuldades, principalmente por não terem o auxílio da secretaria escolar para dispor recursos lúdicos e nem formações continuadas no eixo da ludicidade para constituir um ensino-aprendizagem com mais qualidade.

Por conseguinte, a pesquisa de campo proporcionou visualizar o cuidado das educadoras em abordar em suas aulas recursos lúdicos elaborados por elas mesmas, o que foi possível identificar que as crianças sentiram-se mais alegres, curiosas e com total disposição em querer aprender.

Posto isso, identificou-se a importância de priorizar nos espaços educacionais, as atividades lúdicas, bem como, o corpo pedagógico apoiar os professores em busca de melhores condições na oferta do ensino para desenvolvimento infantil. Pois é através de tais abordagens que conseguiremos sanar as lacunas que ainda estão presentes nas diversas escolas da primeira etapa da educação.

REFERÊNCIAS

- ALKMIM, J. V. **O Lúdico na Educação Infantil**. 2018. 56 f. Monografia (Licenciatura em Pedagogia)- Universidade de Brasília- UNB. Brasília-DF, 2018. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/24869/1/2018_JosefinaVargasAlkmim_tcc.pdf. Acesso em: 28/11/22
- ALMEIDA, L. P. **Atividades lúdicas na educação infantil nos documentos normativos contemporâneos**. 2022. 36 f. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) - Fundação Universidade Federal de Rondônia, 2022. Disponível em: <https://www.ri.unir.br/jspui/handle/123456789/3852>. Acesso em: 28/11/22
- ARIÈS, P. **História Social da Criança e da Família**. 2.ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5525040/mod_resource/content/2/ARI%C3%88S.%20Hist%C3%B3ria%20social%20da%20crian%C3%A7a%20e%20da%20fam%C3%ADlia_text.pdf>. Acesso em: 03/08/2022.
- ALVES, W.F. **Experiência profissional docente**. In: OLIVEIRA, D.A.; DUARTE, A.M.C.; VIEIRA, L.M.F. Dicionário: trabalho, profissão e condição docente. Belo Horizonte: UFMG/Faculdade de Educação, 2010. Disponível em: <https://socialeducation.files.wordpress.com/2018/09/magistc3a9rio-formac3a7c3a3o-avaliac3a7c3a3o-e-identidade-docente-web.pdf>. Acesso em: 28/11/2022
- AZAMBUJA, P. L. CONTE, E.; HABOWSKI, A. C. **O PLANEJAMENTO DOCENTE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: metamorfoses e sentidos ao aprender**. Pesquisa em Foco, São Luís, vol. 22, 2017.
- BACELAR, V. L. da E. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília, DF, 2017.
- BRASIL. Presidência da República. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm. Acesso em: 30 de setembro 2022.
- BRASIL. **Declaração Universal dos Direitos das Crianças**: as crianças têm direitos direito à igualdade, sem distinção de raça religião ou nacionalidade. UNICEF 20 de novembro de 1959. Disponível em: <https://bvsmms.saude.gov.br/>. Acesso em: 20 outubro de 2022.
- _____. **Declaração Universal dos Direitos Humanos**. Rio de Janeiro: UNIC, 2009 [1948]. Disponível em: <<http://www.dudh.org.br/wp-content/uploads/2014/12/dudh.pdf>> Acesso em: 07 set 2022.
- _____. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010. Disponível em: <<http://DiretrizesCurriculares.indd>>

(mec.gov.br)> Acesso em 27/08/2022.

_____. **Lei 13.257/2016, de 08 de março de 2016.** Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências.

_____. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB.** 9394/1996.

_____. **Projeto de lei n. 5.609-a/2013.** Altera a Lei nº 12.801, de 24 de abril de 2013, para dispor sobre a reestruturação do Ensino Fundamental de 9 anos, para garantir à criança, a partir dos 6 (seis) anos de idade, a aquisição da alfabetização/letramento na perspectiva da ludicidade e do seu desenvolvimento global; tendo parecer da Comissão de Educação, pela rejeição. Câmara dos deputados. Disponível em:

<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1247869>.

Acesso em: 06 de novembro de 2022.

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

BONI, V.; QUARESMA, S. J. **APRENDENDO A ENTREVISTAR:** como fazer entrevistas em Ciências Sociais. Revista Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC, v.2, 2005.

BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CINTRA, R. C. G. G; PROENÇA, M. A. M; JESUINO, M. dos S. **A historicidade do lúdico na abordagem histórico-cultural de Vigotski.** Revista Rascunhos Culturais, Coxim/MS, v.1, 2010. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3694625.pdf> Acesso em: 28/11/2022

CRESWELL, J. W. **PROJETO DE PESQUISA:** métodos qualitativos, quantitativo e misto. 2ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.

DICICCO-BLOOM, B.; CRABTREE, B. F. **The qualitative research interview.** Medical Education, v. 40, n. 4, p. 314-321, 2006. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1365-2929.2006.02418.x> Acesso em: 28/11/2022

DUTRA, C. R. **Jogo e ludicidade na história e na cultura.** Brasília, v. 31, 2018. Disponível em: https://www.academia.edu/37558769/Jogo_e_Ludicidade_na_Hist%C3%B3ria_e_na_Cultura. Acesso em: 28/11/2022

FRABBONI, F. A escola infantil entre a cultura da infância e a ciência pedagógica e didática. In ZABALZA, M.A. **Qualidade em educação infantil.** Trad. Beatriz A. Neves. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

FREIRE, A. Formação de educadores em serviço: construindo sujeitos, produzindo singularidades. In: KRAMER, S; LEITE, M. L. **Infância e Educação Infantil.** Campinas: Papyrus, 1999.

FRIEDMANN, A. **O brincar na Educação Infantil: observação, adequação e inclusão**. 1. ed. – São Paulo: Moderna, 2012.

FURLANETTO, B. H. **Da Infância Sem Valor à Infância De Direitos: diferentes construções conceituais de infância ao longo do tempo histórico**, 2006. Disponível em: < <https://btux.com.br/wp-content/uploads/sites/10/2018/07/Da-inf%C3%A2ncia-sem-valor-ao-direito-%C3%A0-inf%C3%A2ncia.pdf>>. Acesso em: 04 outubro de 2022.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. - São Paulo:Atlas, 2002.

GONSALVES, E. P. **Iniciação à pesquisa científica**. Campinas, SP: Alinea, 2001.

GUAZI, T. S. **Diretrizes para o uso de entrevistas semiestruturadas em investigações científicas**. Revista Educação, Pesquisa e Inclusão, v. 2, 2021.

GUERRA, E. L. de A. **Manual pesquisa qualitativa**. Belo Horizonte: Grupo Ânima Educação, 2014.

GUERRIERO, L. C. Z; MINAYO, M. C. **A aprovação da Resolução CNS nº 510/2016 é um avanço para a ciência brasileira**. Saúde Soc. São Paulo, v.28, n.4, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/sausoc/a/NktsFDpGm7mDPpc8q8J6YcD/?lang=pt> Acesso em: 28/11/2022

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4.ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A, 2000.

_____. **Homo Ludens. O jogo como elemento da Cultura**. SP: Perspectiva, 2007.

JÁCOME, P. da S. **CRIANÇA E INFÂNCIA: uma construção histórica**. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. TCC. 2018. 46 f. (Graduação em Psicologia) Centro de Educação. Curso de Graduação em Pedagogia- Licenciatura Plena. Natal/RN, 2018.

Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/42567/3/crian%C3%A7aInfanciaContruc_Monografia_2018.pdf Acesso em: 28/11/2022

KISHIMOTO, T. M. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Perspectivas Atuais. Belo Horizonte, 2010. Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file> Acesso em: 28/11/2022

_____. **À pré-escola em São Paulo (1877 a 1940)**. São Paulo: Loyola, 1988.

_____. **O Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 8.ed. São Paulo: Cortez, 2017.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994.

KRAMER, S. **A infância e sua singularidade**. In: BRASIL. Ministério da Educação. Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis de anos de idade. Brasília: FNDE, 2006.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

LINHARES, J. M. **História social da infância**. 1.ed. Sobral: INTA, 2016.

LORO, Aline Rafaela. **A importância do brincar na educação infantil**. Monografia. 42 f. UNIJUI – Universidade Regional Do Noroeste Do Estado Do Rio Grande Do Sul. Licenciatura em Educação Física. Santa Rosa-RS, 2015. Disponível em:
<https://bibliodigital.unijui.edu.br:8443/xmlui/bitstream/handle/123456789/3391/Aline%20Loro%20TCC%20p%3%b3s%20banca.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 28/11/2022

LUCENA, M. D. de. **Importância do lúdico na Educação Infantil**. 2016. 23f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia a Distância), Centro de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2016. Disponível em:
<https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/41930> Acesso em: 28/11/2022

MAIA, J. N. **Concepções de criança, infância e educação dos professores de educação infantil**. Dissertação. 2012. 135 f. (Mestrado em Educação) - UCDB Universidade Católica Dom Bosco, Programa de Pós-Graduação - Mestrado em Educação. Campo Grande-MS, 2012. Disponível em:
<https://site.ucdb.br/public/md-dissertacoes/11459-janaina-nogueira-maia.pdf> Acesso em: 28/11/2022

MORAIS, E. F. G. **A Importância do Lúdico na Educação**. 2018. Disponível em:
<https://dspace.doctum.edu.br/bitstream/123456789/1566/1/Artigo%20p%3%b3s%20gradua%3%a7%3%a3%20Emelyn%20-%20A%20import%3%a2nci%20do%20Ludico.pdf>. Acesso em: 14/11/2022.

MOREIRA, O. M. da S.; REIS, V. de C. P. **Ludicidade no processo de alfabetização na educação infantil na escola Terezinha de Lima Queiroga de Souza**. Laranjal do Jari, 2022. Disponível em:
<http://repositorio.ifap.edu.br/jspui/browse?type=subject&order=ASC&rpp=20&value=Alfabetiza%C3%A7%C3%A3o%2C+Educa%C3%A7%C3%A3o%2C+L%C3%BAdico>. Acesso em: 28/11/2022

NEVES, D. C. R. PAREJA, E. T. C. Campo de Experiência: Corpo, Gestos e Movimentos. **Uma Análise da BNCC Para Educação Infantil**. Trabalho de Conclusão de Curso. Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica. Instituto Federal Goiano, 2022. Disponível em:
<https://repositorio.ifgoiano.edu.br/bitstream/prefix/2791/1/Artigo%20Cientifico%20%20Danielly%20Christine%20Ribeiro%20Neves.pdf> Acesso em: 28/11/2022

PARAÍSO, M. A. **Metodologias de pesquisa pós-críticas em educação e currículo: trajetórias, pressupostos, procedimentos e estratégias analíticas**. In: MEYER, D.; PARAÍSO, M. (Org.). Metodologias de pesquisa pós-críticas em educação. Belo Horizonte: Mazza Edições, 2012. p. 23-45.

PESSOA, Marília de Abreu. **O Lúdico enquanto Ferramenta no Processo Ensino – Aprendizagem**. Monografia. 52 f. Especialização em Educação Física Escolar. Universidade Federal Do Ceará – UFC. FORTALEZA, 2012. Disponível em:
<https://docplayer.com.br/5145379-O-ludico-enquanto-ferramenta-no-processo-ensino-aprendizagem.html> Acesso em: 28/11/2022

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo**. São Paulo: Zanhar, 1971.

SANT' ANNA, A. NASCIMENTO, P. R. **A história do lúdico na educação**. REVMAT, eISSN, Florianópolis-SC. v. 06, n. 2, 2011. Disponível em:
<https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/view/1981-1322.2011v6n2p19> Acesso em: 28/11/2022

SANTOS, A. C. J.; SCHLICKMANN, M. S. P. **A Concepção de Ludicidade do Ciclo Alfabetizador: o que diz a Base Nacional Comum Curricular e o Currículo Base do Território Catarinense**. 2020. Disponível em:
 <<https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/10017>.> Acesso em: 20 set 2022.

SANTOS, A. A. PEREIRA, O. J. **A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil**. Rev. Eletrônica Pesquiseduca. Santos, v. 11, 2019. Disponível em:
<https://periodicos.unisantos.br/pesquiseduca/article/download/899/pdf/2362> Acesso em: 28/11/2022

SANTOS, L. N. Dos; BATISTA, Fl. M. R. C. **Importância do lúdico na educação infantil**. Paraná, 2017. Disponível em: <https://revistas.utfpr.edu.br/recit/article/view/e-4785>. Acesso em: 20/09/2022.

SANTOS, L. S. N; SILVA, M. K.; FONSECA, S. L. C. *et al.* **A importância do lúdico sob a representação do jogo como forma de dinamizar o processo de ensino-aprendizagem em história**. ANPUH – MG. Mariana – MG, 2012. Disponível em:
<http://www.encontro2012.mg.anpuh.org/site/anaiscomplementares> Acesso em: 28/11/2022

SCHLINDWEIN, Luciane Maria. LATERMAN, Ilana. PETERS, Leila. **A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola**. Florianópolis: NUP, 2017. Disponível em:
<https://gecriarp.ufsc.br/2017/10/02/ebook-a-crianca-e-o-brincar-nos-tempos-e-espacos-da-escola/> Acesso em: 28/11/2022

SILVA, L. F. **JOGOS E BRINCADEIRAS: o lúdico na educação infantil**. Monografia. 25 f. a Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Licenciatura em Pedagogia. Currais Novos-RN, 2016. Disponível em:
<https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/41779/6/JogosEBrincadeirasOL%C3%BAdioEduca%C3%A7%C3%A3oInfantil%20Artigo%202016.pdf> Acesso em: 28/11/2022

SANTOS, M. P. dos S. dos; CRUZ, D. R. M da. O lúdico na formação do educador. In: SANTOS, S. M. P. dos (Org.). **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, Vozes, 1997.

SILVESTRE, P. B. **A Importância do Lúdico para o Desenvolvimento Integral das Crianças na Educação Infantil**. Gama-DF, 2022.

SOMMERHALDER, A.; ALVES, F. D. **Jogo e a educação da infância: muito prazer em**

aprender. Curitiba, 2011.

SOUSA, A. S.; OLIVEIRA, G. S.; ALVES, L. H. **A pesquisa bibliográfica: princípios e fundamentos.** Cadernos da Fucamp, v.20, n.43, 2021. Disponível em: <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2336> Acesso em: 28/11/2022

SOUZA, D. T. **A importância do brincar na Educação Infantil: concepções e práticas de professores de uma escola municipal de Pinheiro.** Pinheiro-MA. 2021.

SOUZA, T. N. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil em contexto de uso de Sistemas Privados de Ensino: a análise de concepções de professoras de pré-escolas.** Araraquara– SP, 2017.

TARDIF, M.. Os professores diante do saber: esboço de uma problemática do saber docente. In: _____. **Saberes docentes e formação profissional.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2002. p. 31-55.

TOMAZ, L. C. de L. TOMAZ, R. A. F. **Brincar e Jogar: a Importância da Aprendizagem Lúdica.** SCIAS – 6. ed. Arte/Educação: Disponível em: <https://revista.uemg.br/index.php/scias/article/view/684>. Acesso em: 17/09/2022.

VECTORE, C. **O brincar e a intervenção mediacional na formação continuada de professores de educação infantil.** Psicol. USP 14 (3) Uberlândia – MG. 2003. <https://doi.org/10.1590/S0103-65642003000300010>

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

ZANATA, N. L. R. **A importância da abordagem lúdica na prática pedagógica da educação infantil para o desenvolvimento e aprendizagem: visão das educadoras do CEI municipal pingo de gente.** Santa Catarina-SC, 2016. Disponível em: https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/10081/1/%5B45433-47498%5DNARA%20ZANATA%20AD7_artigo.pdf Acesso em: 28/11/2022.

APÊNDICE

QUESTIONÁRIO SEMIESTRUTURADO PARA PROFESSORES

CARACTERÍSTICAS PESSOAIS DO(A)S DOCENTES

(Obs: todos os dados das características do (a) entrevistado (a) serão sigilosos).

1º Nome completo

2º Gênero () Masculino () Feminino

3º Qual sua idade?

- () Entre 18 e 25 anos
- () Entre 26 e 30 anos
- () Entre 31 e 35 anos
- () Entre 36 e 40 anos
- () Acima de 40 ano

4º Tempo de docência: _____

5º Formação:

- () Magistério
- () Superior
- () Pós-graduação
- Outros

6º Sua opinião sobre a questão do brincar para a criança na educação infantil.

Você é a favor do lúdico nessa primeira etapa da educação básica?

() Sim, pois o lúdico é imprescindíveis para o processo e ensino aprendizagem das crianças.

() Sim, sou a favor do lúdico, entretanto, tem seus momentos de brincar. A criança não pode passar todas as aulas utilizando a ludicidade;

()

Outros _____

7º Você utiliza o lúdico em suas aulas, isto é, para alfabetizar as crianças?

() Não

() Sim

8º Se Sim! Porque as utilizam e como as utilizam?

9º A escola disponibiliza recursos para aulas dinâmicas?

() Não

() Sim

Quais?

9º Quando é usado a ludicidade na aula, você percebe diferenças no comportamento, na socialização da criança?

() Não percebo

() Sim percebo.

O que você

percebe?

10º Quanto às formações continuadas para os educadores, a escola oferece formação em ludicidade ou oficinas?

() Não

() Sim

11º A respeito do planejamento, fale um pouco como é organizada a sequência didática, a rotina do aluno, os diários de bordos, e ou outros?
