



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS III - OSMAR DE AQUINO
CENTRO DE HUMANIDADES
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

MÔNICA SOARES DA CRUZ

**LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
Jogos e brincadeiras como ferramentas de ensino e aprendizagem**

Guarabira - PB

2020

MÔNICA SOARES DA CRUZ

**Ludicidade na Educação Infantil:
Jogos e brincadeiras como ferramentas de ensino e aprendizagem**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação de Pedagogia do Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba como parte dos requisitos necessários para obtenção do grau em Licenciatura Plena em Pedagogia.

Área de concentração: Fundamentos da Educação e Formação Docente.

Orientador: Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira

Guarabira - PB

2020

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

C345I Cruz, Mônica Soares da.
Ludicidade na educação infantil [manuscrito] : Jogos e brincadeiras como ferramentas de ensino e aprendizagem / Mônica Soares da Cruz. - 2020.
40 p.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2020.
"Orientação : Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira ,
Coordenação do Curso de Pedagogia - CH."
1. Lúdico. 2. Educação Infantil. 3. Ensino. 4.
Aprendizagem. I. Título

21. ed. CDD 372.24

MÔNICA SOARES DA CRUZ

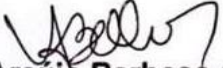
LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: JOGOS E BRINCADEIRAS COMO
FERRAMENTAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

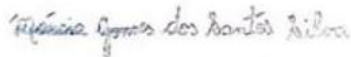
Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado a/ao Coordenação
/Departamento do Curso de Pedagogia da
Universidade Estadual da Paraíba, como
requisito para a obtenção do título de
Graduação em Licenciatura Plena em
Pedagogia.

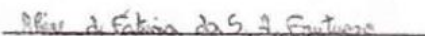
Área de concentração: Fundamentos da
Educação e Formação Docente.

Aprovada em: 06/11/2020.

BANCA EXAMINADORA


Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira. (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Ms. Márcia Gomes dos Santos Silva
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


ALINE DE FATIMA DA SILVA ARAUJO

Prof.ª Esp.ª. Aline de Fatima da Silva Araújo Frutuoso
Instituto Federal da Paraíba (IFPB) - Campus Patos

A meu Deus por não me permitir desanimar e por me dar forças sempre que é necessário. A minha filha, Lara Sophia Soares, por ser o meu pedacinho do céu na terra e a toda minha querida e amada família, dedico.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus por permitir a realização de mais um sonho, por me amar e ajudar a chegar até o fim deste curso mesmo com tantos desafios pelo caminho.

Aos meus pais, Severina Josefa da Cruz e João Soares da Cruz (in memoriam), por toda a educação, o carinho e o amor dedicados a mim. Ambos paraibanos, agricultores, meu pai sem escolaridade, minha mãe completou o fundamental I, mesmo sem terem tido um ensino de qualidade jamais permitiram que meus irmãos e eu ficássemos sem ir à escola.

Aos meus irmãos, Marli soares, Marlene Soares, Marilene Soares, Márcia Soares, Márcio Soares, Marizete Soares e Marinalva Soares, que sempre estiveram ao meu lado, ajudando e incentivando. Agradeço de forma especial a Marlene, Márcia e Marinalva por cuidarem da minha filha enquanto estava na universidade ou nos estágios.

As minhas sobrinhas Lucilene e Micaele que me ajudaram muito cuidando da minha filha sempre que precisei.

À meu esposo, Jeandson da Cruz que me ajudou nessa longa caminhada que é a graduação.

Aos meus colegas da turma de pedagogia 2015.1, pelos anos em que estivemos juntos, um ajudando o outro, conhecendo e entendendo a dificuldade de cada um.

As minhas queridas amigas Ana Cláudia, Flávia Sonally, Merolínea Manuely e Wilma Vieira que me ajudaram nessa jornada acadêmica.

Ao meu professor orientador, Vital Araújo, pelas leituras sugeridas ao longo dessa orientação, pela dedicação e por toda paciência em tirar minhas dúvidas.

As professoras que compõe a banca examinadora, Aline de Fátima da Silva Araújo Frutuoso e Márcia Gomes dos Santos Silva, pela participação e pelas contribuições a minha formação.

A todos os ilustres professores que passaram pelo curso que de alguma forma contribuíram para a minha formação.

“O objetivo da Educação Infantil deve ser ativar o desejo natural da criança de aprender.”

Dra. Maria Montessori

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo mostrar a importância do brincar na educação infantil, enfatizando o lúdico no processo educativo e seus benefícios para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças. As atividades realizadas por meio do brincar ajudam na construção do conhecimento, proporcionando também, maneiras da criança comunicar-se, estabelecer relações sociais, criando possibilidades para que elas vivenciem momentos de colaboração, respeito, trabalhos individuais e em equipes. Para fazer o embasamento deste trabalho foi utilizada a pesquisa documental bibliográfica e para a coleta de dados foi feita uma pesquisa quantitativa, tendo como instrumento um questionário com questões objetivas aplicado aos professores da Educação Infantil sobre o uso do lúdico nessa fase da educação, tendo em vista analisar suas contribuições no processo de ensino e aprendizagem. Como resultado, percebe-se que, os professores consideram a ludicidade importante e que fazem a utilização do lúdico em sala aula como uma ferramenta a mais na construção do conhecimento e no desenvolvimento das crianças. Desta maneira, podemos perceber que são inúmeras as contribuições do lúdico para Educação Infantil, pois, as atividades que envolvem brincadeiras, permitem a criança enquanto brincar desenvolver-se e construir dentre tantas outras habilidades, o seu pensamento crítico.

Palavras-chave: Lúdico. Educação Infantil. Ensino. Aprendizagem.

ABSTRACT

This paper aims to show the importance of playing in early childhood education, emphasizing playfulness in the educational process and its benefits for the development and learning of children. The activities carried out through playing help in the construction of knowledge, also providing ways for the child to communicate, establish social relationships, creating possibilities for them to experience moments of collaboration, respect, individual and team work. To base this work, bibliographic documentary research was used and for data collection a quantitative research was carried out, using as an instrument a questionnaire with objective questions applied to early childhood teachers about the use of playfulness in this phase of education, taking into account to analyze their contributions to the teaching and learning process. As a result, it is clear that teachers consider playfulness important and that they use playfulness in the classroom as an additional tool in the construction of knowledge and in the development of children. In this way, we can perceive that there are countless contributions of playful to Early Childhood Education, because the activities that involve play, allow the child to develop and build, among many other skills, his critical thinking.

Keywords: Ludic. Child education. Teaching. Learning.

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1: Quantidade de professores que responderam ao questionário de escolas públicas e privadas.....	25
GRÁFICO 2: Grau de escolaridade dos professores.....	26
GRÁFICO 3: Tempo de atuação na Educação Infantil.....	26
GRÁFICO 4: Idade das crianças com que os professores estão trabalhando.....	27
GRÁFICO 5: Você utiliza o lúdico na sala de aula?.....	27
GRÁFICO 6: A escola na qual você trabalha disponibiliza de materiais lúdicos (brinquedos, jogos) para serem trabalhados?.....	28
GRÁFICO 7: Em sua opinião o brincar é importante para o processo ensino-aprendizagem e no desenvolvimento da criança?.....	28
GRÁFICO 8: Você considera a brincadeira como uma ferramenta de inclusão?..	29
GRÁFICO 9: Você escolhe os brinquedos ou a brincadeira que vai utilizar pensando na aula e nos conteúdos que serão trabalhados?.....	29
GRÁFICO 10: Você escolhe os brinquedos ou a brincadeira que vai utilizar pensando na aula e nos conteúdos que serão trabalhados?.....	30
GRÁFICO 11: Em sua opinião os jogos eletrônicos educativos podem ser considerados um recurso para ajudar na aprendizagem da criança?.....	30

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	REFERENCIAL TEÓRICO	12
2.1	O lúdico e sua definição	12
2.2	A história do brincar	13
2.3	Ensinar e aprender por meio do brincar na educação infantil	15
2.4	O brincar na escola	16
2.5	O lúdico alinhado à BNCC	17
2.6	Classificação dos jogos	19
3	ASPECTOS METODOLÓGICOS	23
3.1	Tipo de pesquisa	23
3.2	Público alvo	23
3.3	Instrumento de pesquisa	23
3.4	Análise dos dados	24
4	RESULTADOS E DISCUSSÕES	25
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
6	REFERÊNCIAS	34
	APENDICE A – QUESTIONÁRIO	38

1 INTRODUÇÃO

O mundo vive em constante mudança, e no mundo da educação não é diferente. A cada momento surgem novos desafios a serem vencidos, novos métodos e metodologias a serem abordadas. Como é o caso do brincar na educação infantil, onde a brincadeira não é utilizada apenas como mero entretenimento, mas como uma ferramenta que auxilia a ensinar e a aprender, combinando diversão com aprendizagem.

Segundo o site Dicionário informal, o verbo brincar é definido como:

Ação que se desenvolve no ato de jogar. Aprendizado cultural que se expressa de diversas formas. A brincadeira é um estado existencial das pessoas em diversas situações das suas vidas. Manifesta-se nos jogos, brinquedos em forma de objetos, cultura popular, reuniões de amigos, montagem ou confecção de brinquedos entre outros. (DICIONÁRIO INFORMAL - SP, 2011).

A escolha do tema se deu pelos estudos feitos a respeito da ludicidade, que analisaram as maneiras pelas quais a brincadeira contribui na aprendizagem das crianças e como as escolas fazem o uso do brincar em sua pedagogia. Também se deu pela tamanha importância que o lúdico tem na vida da criança. Brincando, a criança cria, se desenvolve, imagina e aprende de uma maneira muito prazerosa.

O Brincar faz parte do desenvolvimento da criança, ativa seu raciocínio, desenvolve sua coordenação motora, potencializa suas habilidades e criatividade. Na educação infantil a importância do brincar vai além de oferecer brinquedos ou desenvolver brincadeiras para descontração, na verdade, é oferecer maneiras da criança criar, analisar, respeitar, comunicar-se, desenvolver conceitos, recebendo assim, estímulos e contribuições para uma aprendizagem significativa.

O lúdico nos faz perceber que não se aprende apenas através do estudo de conteúdo, mas também, por meio do contato, do brincar, da diversão. O mundo lúdico permite uma série de aprendizagens de forma clara, leve e que chama a atenção da criança, despertando o interesse em aprender.

O presente trabalho tem como pergunta norteadora a seguinte questão: De que maneira o lúdico contribui para a aprendizagem na Educação Infantil? O objetivo

geral é mostrar a importância da ludicidade para o desenvolvimento da criança na Educação Infantil. Os objetivos específicos são: conceituar o lúdico; analisar a forma como a ludicidade interfere na aprendizagem; identificar a importância do lúdico como uma ferramenta pedagógica.

A metodologia utilizada foi embasada em estudos teóricos, apresentando discussões e a visão de autores como Kishimomoto (1993), Santos (2002), Vygotsky (1991) e outros que comprovam que desenvolver brincadeiras na educação infantil ajudam no desenvolvimento e na aprendizagem das crianças, bem como, em seu modo de se comunicar e de interagir com as outras crianças e com o mundo em sua volta. Assim como, também foi feita uma pesquisa quantitativa por meio de um questionário com professores da Educação Infantil.

O trabalho está dividido em quatro tópicos principais: o primeiro trata-se do Referencial Teórico, onde traz a definição do lúdico e a sua história, apresenta também, o lúdico como uma ferramenta que auxilia no ensino e na aprendizagem, a relação da ludicidade com a escola, seguido pela sua utilização em sala de aula alinhada a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e pela classificação dos jogos. O segundo tópico refere-se aos Aspectos Metodológicos onde traz as informações sobre a pesquisa. O terceiro tópico é o de Resultados e Discussões com os dados coletados pela pesquisa. O quarto e último tópico são as Considerações Finais a respeito do lúdico e da pesquisa.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O lúdico e sua definição

Não é de hoje que o lúdico tem se tornado objeto de estudo para inúmeras áreas de pesquisas, entre elas a pedagogia. A palavra lúdico é um adjetivo masculino que tem origem no latim *ludos* que faz referência a jogo, brinquedo, brincadeira. O brincar esteve presente em todas as épocas da espécie humana e se perdurou até os dias atuais. O lúdico é uma ferramenta essencial para o desenvolvimento de inúmeras habilidades da criança. Além, de permitir a abordagem do conhecimento de novas maneiras, com atividades descontraídas e livre de avaliações.

Segundo Dohme, ludicidade refere-se "aos jogos pedagógicos; brincadeiras; dinâmicas de grupo; recorte e colagem; dramatizações; exercícios físicos; cantigas de roda; atividades rítmicas e atividades nos computadores". (Dohme, 2003, p. 32).

É no lúdico que a criança encontra facilidade de aprender, trabalhando com o concreto, tocando, mexendo. Facilita também, a socialização, a construção do conhecimento, o desenvolvimento pessoal, cultural e social e a elevação do potencial das crianças. Dohme diz que:

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

Na magia do brincar a criança mistura o imaginário com a realidade. Transitando entre esses dois mundos a criança por meio da brincadeira, do jogo, do lazer aprendem de maneira divertida, prazerosa. O lúdico é um recurso de grande riqueza em sala de aula, pois desperta a criatividade e contribui para a construção da identidade, do conhecimento e do desenvolvimento intelectual.

Segundo Vygotsky (1991),

“O lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração”. (VYGOTSKY, 1991, p. 119).

O lúdico é um recurso determinante para o desenvolvimento e para o processo de ensino e da aprendizagem da criança. Quando se utiliza o lúdico, cria-se um espaço possível de atrair a criança, servindo de estímulo para criar um caminho de sucesso para uma aprendizagem significativa.

2.2 A história do brincar

Para Cunha (1994), o brincar é uma característica primordial na vida das crianças, porque é bom, é gostoso e dá felicidade. A brincadeira é direito da criança, conforme a Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, denominada Estatuto da Criança e do Adolescente, acrescenta no Capítulo II, Art. 16º, Inciso IV, que toda criança tem o direito de brincar, praticar esportes e divertir-se.

Conforme Carlos Drummond de Andrade (*apud* FORTUNA, 2000, p. 1): “brincar com as crianças não é perder tempo, é ganhá-lo. Se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem”.

A brincadeira é de fundamental importância para a criança, além de desenvolver toda a sua parte motora e intelectual, tem um papel também social, pois é trabalhado a inclusão e a criança vivencia por meio do brincar situações emocionais e de conflitos. Preparando assim, a criança para a sociedade, ou seja, para a realidade da vida.

A brincadeira de acordo com (SANTIM, 2001, p.523):

É de fundamental importância para a aprendizagem da criança por que é através dela que a criança aprende, gradualmente desenvolve conceitos de relacionamento casuais ou sociais, o poder de discriminar, de fazer julgamentos, de analisar e sintetizar, de imaginar e formular e inventar ou recriar suas próprias brincadeiras.

Brincando e aprendendo, é assim o processo pelo o qual as crianças passam até mesmo antes de chegarem a escola, ao chegar, esse processo se intensifica, ao passo que os professores utilizaram a brincadeira como forma de mediar conteúdo e aprendizagem sem sair do mundo lúdico da criança.

Ao pensar na criança e conseqüentemente na infância, fazemos quase que de imediato a ligação com o brincar. A brincadeira é algo subjetivo da criança, e está em seu contexto desde a antiguidade. Segundo Wajskop (2007), a brincadeira, desde a antiguidade, era utilizada como um instrumento para o ensino.

Conforme SOUZA (2005):

As marcas arqueológicas e as pinturas rupestres deixam claro que, na antiguidade, já existiam alguns jogos que os gregos e romanos jogavam, como por exemplo, o pião contemporâneo. As primeiras bonecas foram encontradas no século IX a.C em túmulos de crianças. Nas ruínas Incas do Peru, arqueólogos encontraram vários brinquedos infantis.

Kishimoto afirma, que os jogos foram transmitidos de pais para filhos:

A tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincavam de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração por meio de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. (KISHIMOTO, 1999, p. 15)

As crianças tendem a herdar informações, costumes e cultura de seus pais ou do grupo do qual estão inseridos, isso ocorre desde muito tempo, e se perpetua até os dias atuais. Os pais, a família e as pessoas com quem a criança tem contato são como espelhos e as crianças os reflexos, é o que ocorre com as brincadeiras herdadas pelos antepassados, nas quais podemos ver crianças brincando praticamente da mesma maneira atualmente, em pleno século XXI.

Segundo NALLIN (2005),

Com o aparecimento da Companhia de Jesus, (uma organização religiosa inspirada em moldes militares, decididos a lutar em prol do catolicismo e que utilizaram o processo educacional como sua arma) o jogo educativo passou a ser empregado como um material auxiliador do ensino, se expandindo desde então.

Constatando desta forma, que o lúdico já fazia parte da educação das crianças desde muito tempo, não da mesma maneira que ocorre hoje.

2.3 Ensinar e aprender por meio do brincar na Educação Infantil

O brincar é tão natural para o ser humano, que até os bebês brincam na barriga de suas mães com seu próprio corpo ou com o cordão umbilical. A brincadeira intensifica-se na infância, ao brincar a criança enriquece seu desenvolvimento intelectual, assim, ao ser utilizada na educação infantil, proporcionará uma alfabetização significativa e uma construção do falar, sentir e pensar de maneira crítica.

Assim segundo Goés, (2008, p 37) “(...) a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira, precisam ser melhorado, compreendidos e encontrar maior espaço para ser entendido como educação.” A partir do momento em que os professores entenderem e compreenderem a essência de se usar o lúdico, poderão mediar de forma correta a relação brincar e aprender. A brincadeira e o uso de brinquedos educativos na educação infantil desenvolverá na criança uma preparação para vida, misturando ficção, imaginação e realidade. Construindo assim, valores sociais por meio do brincar.

Cabe ao professor saber direcionar as brincadeiras para obtenção da aprendizagem por parte da criança, porém sem transformar a brincadeira em uma verdadeira prova cheia de regras, deve sim ter orientação, mas sem perder a leveza da brincadeira. É preciso oferecer a criança a oportunidade para ela imaginar, criar e utilizar a sua criatividade no uso de jogos e brincadeiras.

Santos (2002, p. 12) trata da ludicidade como sendo:

(...) 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 de conhecimento.

O ato de brincar propicia a criança um mundo de descobertas. Ela aprende a se movimentar, a pensar, inventar novos brinquedos e brincadeiras. O brincar proporciona o desenvolvimento da interação social, não só na escola, como também em casa com a família. A criança que vive sua infância em toda sua plenitude, tem grande possibilidade de tornar-se um indivíduo adulto com equilíbrio corporal e emocional e saberá lidar melhor com as dificuldades da vida adulta.

2.4 O brincar na escola

Antigamente, os pais e seus filhos tinham tempo para brincarem juntos, eram momentos de descontração, carinho e aprendizagem. Com o desenvolver da sociedade, tal como a temos hoje, uma sociedade moderna, na qual os pais trabalham praticamente o dia inteiro, tendo uma vida corrida, agitada e cheia de afazeres, o tempo para a brincadeira acaba não existindo mais.

Coube a escola, ter um lugar e tempo destinado ao brincar. Tendo professores capacitados ao verem no lúdico uma forma da criança aprender. Seja no respeitar as regras, na integração e na colaboração com o próximo no despertar da criatividade e do raciocínio lógico que as brincadeiras e jogos desenvolvem, além de ser uma forma de socialização.

Em conformidade com Almeida (2005, p. 5):

A brincadeira se caracteriza por alguma estruturação e pela utilização de regras. A brincadeira é uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira a existência das regras não limita a ação lúdica, a criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, modificar as próprias regras, enfim existe maior liberdade de ação para as crianças.

A brincadeira na escola constitui-se uma prática que possui a capacidade de desenvolver na criança suas habilidades físicas, motoras e cognitiva, assim como um método utilizado pelo professor para fazer a criança aprender de maneira tranquila, clara e divertida.

Porém, nem sempre essa atividade lúdica é dada na educação infantil de maneira livre e leve, muitas das escolas utilizam a brincadeira de forma muito dirigida por parte dos professores, perdendo todo o valor de ser um método que permita a criança a ser protagonista em seu processo de aprendizagem. Muitas das vezes este fato acontece por cobrança dos pais, para que seus filhos recebam conteúdos propriamente ditos, acreditando que apenas deste modo a criança aprenderá verdadeiramente. Chegando a afirmar que só aprenderam quando deixarem a brincadeira de lado.

Segundo Toledo (2008, p.12):

Ao considerar as brincadeiras das crianças como algo que atrapalha a aprendizagem, a escola começa a separar os momentos que são para “aprender” dos que são para “brincar”. Porque esses momentos precisam ser separados? Porque as crianças precisam deixar de brincar para serem transformados no adulto? Porque o adulto não pode brincar?

Inserir atividades lúdicas, brincadeiras, jogos e brinquedos no Ensino Infantil favorece sim, a aprendizagem da criança dentro da escola. Assim, como facilita o processo de ensinar por parte dos educadores. Conforme Kiskimoto (2000, p.32) “Para Piaget ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos”.

2.5 O lúdico alinhado à BNCC

A Base Nacional Comum curricular (BNCC) apresenta seis direitos de aprendizagens para a Educação Infantil. São eles: conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se. O brincar está incluído nesses direitos e é função da escola direcionar as brincadeiras intencionalmente para que as crianças aprendam por meio do brincar.

A) conviver - O que diz a BNCC:

Conviver com outras crianças e adultos, em pequenos e grandes grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro, o respeito em relação à cultura e às diferenças entre as pessoas.

B) brincar - O que diz a BNCC:

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

C) participar - O que diz a BNCC:

Participar ativamente, com adultos e outras crianças, tanto do planejamento da gestão da escola e das atividades propostas pelo educador quanto da realização

das atividades da vida cotidiana, tais como a escolha das brincadeiras, dos materiais e dos ambientes, desenvolvendo diferentes linguagens e elaborando conhecimentos, decidindo e se posicionando.

D) explorar - O que diz a BNCC:

Explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia.

E) expressar - O que diz a BNCC:

Expressar, como sujeito dialógico, criativo e sensível, suas necessidades, emoções, sentimentos, dúvidas, hipóteses, descobertas, opiniões, questionamentos, por meio de diferentes linguagens.

F) conhecer-se - O que diz a BNCC:

Conhecer-se e construir sua identidade pessoal, social e cultural, constituindo uma imagem positiva de si e de seus grupos de pertencimento, nas diversas experiências de cuidados, interações, brincadeiras e linguagens vivenciadas na instituição escolar e em seu contexto familiar e comunitário. Conforme a Base Nacional Comum Curricular:

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

Com o direito de brincar garantido a criança acaba por adquirir todos os outros, pois, por meio da brincadeira a criança consegue conhecer, conviver, expressar. O lúdico abre um leque de oportunidades para a criança se desenvolver, interagir com os demais e trazer várias situações do cotidiano para as brincadeiras. Estimulando sua imaginação, ampliando seu vocabulário, estimula a fala, conversando com os brinquedos e com as outras crianças. Kishimoto atenta que:

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

O professor deve direcionar os jogos e as brincadeiras de modo que tenham objetivos claros, fazer a escolha e o planejamento do brincar pensado no ponto que quer desenvolver na criança, seja equilíbrio, coordenação motora, a oralidade, a organização. Os professores tem o papel de proporcionar e ofertar diversas brincadeiras possibilitando à criança ter experiências que contribuam para seu desenvolvimento.

2.6 Classificação dos Jogos

Segundo Piaget (apud RIBEIRO, 2005, p.36) “[...]a palavra jogo é empregada para se referir a uma série de condutas que surgem no processo evolutivo da criança e atendem a diferentes necessidades das etapas do seu desenvolvimento”. Os jogos são de grande importância para o desenvolvimento da criança. Com os jogos elas aprendem regras, a compartilhar e a interagir com outras crianças.

Para Grassi (2008, p. 98) “jogar se caracteriza pelo prazer e pelo esforço espontâneo. O jogo prende a atenção do jogador, cria uma atmosfera de tensão, desafio, entusiasmo, alegria e prazer”, desta maneira, o jogo torna-se uma atividade que estimula, que requer da criança atenção e concentração, ocasionado assim, um aprendizado diferente e estimulante para a criança.

Chombart de Lauwe (1987) apud, (Bonamigo e Kude, 1991, p. 36) relata várias contribuições que o jogo exerce no processo de socialização, assim como, no desenvolvimento da personalidade da criança:

- a) O jogo é utilizado pela pedagogia, psicologia, psicoterapia e psicanálise para compreender a criança, facilitar sua aprendizagem e aliviar seus conflitos.
- b) O jogo é, para a criança, um meio de expressão privilegiado, uma ocasião de adquirir domínio sobre os objetos e para aprender a dominar a si mesma, seguindo seu ritmo próprio e desenvolvendo suas capacidades de modo progressivo;
- c) O jogo é uma forma de interação especialmente fecunda: através dele não apenas a criança integra a si a realidade exterior, como esforça - se

- para modificá-la à sua conveniência, apropriando-se dela e afirmando-se como sujeito ativo;
- d) O jogo tem uma função essencial na socialização da criança, pois permite - lhe obter os papéis de adultos que lhe são interditados na vida real.

Piaget (1978), classifica e caracteriza os jogos em 3 (três) tipos: jogos de exercícios (0 a 2 anos), jogo simbólico (2 a 6 anos) e jogo de regras (6 anos em diante). Porém, vale ressaltar que para Friedmann (1996, p. 27) analisa ainda os jogos de construção, que se situa num período de transição entre os três tipos de jogos.

a) Jogos de exercício sensório-motor: 0 a 2 anos.

É o primeiro a se apresentar na vida das crianças, aparece desde os primeiros meses. Consiste na repetição de sequencias de ações já estabelecidas pela criança. Caracteriza-se pelo fato da criança brincar pelo prazer de segurar e conhecer o objeto com o qual está brincando e pelo seu desenvolvimento motor. Segundo Araújo (2000, p.62), “não tem por objetivo a aprendizagem em si, mas a formação de esquemas de ação, de condutas, de automatismo”.

Segundo Friedmann (1995, p.174):

Desde os primeiros meses, as crianças repetem todo o tipo de movimento e de gestos. Elas têm prazer com a repetição, com o resultado imediato dos efeitos produzidos. Estes jogos fazem a sua aparição com os primeiros exercícios sensoriais e motores simples ou combinações de ação com ou sem finalidade aparente, como puxa um fio, abanar um objeto sonoro, bater num objeto mole, fazer rodas um pião, dar pancadas, etc. Os jogos de exercícios prolongam-se por vezes até a idade adulta, mas implicam em poucas aquisições novas assim geralmente tentem a diminuir de intensidade e de importância com a idade.

b) Jogos simbólicos: 2 a 6 anos.

Este tipo de jogo está diretamente ligado ao faz-de-conta e a imaginação. Trabalhar o faz-de-conta tem grande significância, a criança ao adentrar no mundo da imaginação pode transformar-se no que quiser, ou seja, ela pode ser professora, médica, fada, entre outras possibilidades.

Segundo Friedmann (1995, p.174):

A representação de um objeto por outro e a simulação caracterizam estes jogos. A criança começa a fazer imitações, a brincar de faz-de-conta, representa o pai e a mãe, simula acontecimentos imaginários, brinca com as diversas situações do mundo social dos adultos. Os jogos e brinquedos deste grupo são os pequenos personagens articulados, como a boneca, os acessórios das bonecas, as marionetes, os vestidos, etc.

De acordo com Araújo (2000, p.63), as características do jogo simbólico são “liberdade total de regras; desenvolvimento da imaginação e da fantasia; ausência de objetivo; ausência de uma lógica”.

c) Jogos de construção: jogo de transição.

Os jogos de construção compõem a etapa de transição entre os jogos simbólicos e os jogos de regras. Kishimoto (2005, p.40) diz que “os jogos de construção são considerados importantes, porque enriquecem a experiência sensorial, estimula a criatividade e o desenvolvimento das habilidades da criança”.

Piaget diz que os jogos de construção não se classificam como uma classe, ele considera este jogo como apenas um jogo que faz transição entre os jogos e as fases de adaptação.

Segundo Ribeiro (2005, p.38): “[...] os jogos de construção são aqueles que a criança reproduz objetos ou situações que representam, em grande medida, objetos reais ou situações sociais. [...]” Os jogos de construção permite que a criança não apenas imagine o brinquedo, mas que ela venha a transformar um objeto qualquer, no brinquedo que ela imaginou.

d) Jogos de regras: 6 anos em diante.

De acordo com Araújo (2000, p.64), “[...] ao jogar de regras, as crianças assimilam a necessidade de cumprimento das leis da sociedade e das leis da vida”. O que caracteriza esse tipo de jogo é o conjunto sistemático de regras que o regula, futebol, amarelinha e xadrez são exemplos deste jogo de regras.

Os jogos de regras são combinações sensório-motoras (corridas, jogos com bolas) ou intelectuais (cartas, xadrez) em que há competição dos indivíduos (sem o que a regra seria inútil) e regulamentadas quer por um código transmitido de geração em geração, quer por acordos momentâneos. (PIAGET apud RAU, 2007, p. 75).

Os jogos além de ter um papel importante na aprendizagem, tem também importância no desenvolvimento psicomotor, ao jogar é possível exercitar a mente da criança. O jogo possibilita ainda o ensinamento de noções tempo, de sequência, de quantidade, de espaço, cores, números, letras e entre outros.

Conforme Ribeiro (2005, p. 37):

[...] este tipo de jogo introduz a regra como elemento novo, que resulta da organização coletiva das atividades lúdicas. [...] tem seu apogeu a partir dos sete, quando a criança já venceu uma importante etapa em direção ao pensamento socializado, e, diferentemente dos de exercício e dos jogos simbólicos, não declina com a idade. Pode assumir a forma de combinações sensório-motoras (como nas corridas ou nos jogos com bolas) ou intelectuais (por exemplo, os jogos de cartas ou de tabuleiro), envolve a competição entre indivíduos e é regulamentado por um código transmitido de geração a geração, ou mesmo por acordos momentâneos feitos entre os jogadores, mas que são mantidos enquanto dura o jogo.

Segundo Grassi (2008, p. 103):

A utilização dos jogos e brincadeira na educação, no trabalho pedagógico e psicopedagógico, com sujeitos que apresentem ou não dificuldades de aprendizagem apresenta-se como uma alternativa interessante, pois pode despertar o interesse e o desejo de aprender e, ao mesmo tempo, pode possibilitar o desenvolvimento de estrutura de pensamento mais elaboradas, a apropriação e a construção de conhecimento, enfim a aprendizagem.

Ainda em conformidade com Grassi (2008, p.110) “brincar, pois, é de suma importância para o desenvolvimento do sujeito e possibilita que este se processe de maneira saudável e harmoniosa”. Portanto, os jogos e as brincadeiras são indiscutivelmente um recurso essencial para o desenvolvimento e para a aprendizagem infantil.

3 ASPECTOS METODOLÓGICOS

A metodologia utilizada foi embasada em estudos teóricos sobre a importância de utilizar o lúdico como uma ferramenta de ensino e aprendizagem na Educação Infantil. O trabalho consiste numa pesquisa quantitativa feita por meio de um questionário com os professores da Educação Infantil para analisar a utilização e a importância da ludicidade na Educação Infantil.

3.1 Tipo de pesquisa

Trata-se de uma pesquisa de caráter quantitativa, que busca apresentar os dados sobre a utilização do lúdico na Educação Infantil e a sua importância para a aprendizagem.

3.2 Público alvo

Os participantes da pesquisa foram 20 professores da Educação Infantil de escolas públicas e privadas. As escolas foram das cidade de Nova Cruz – RN, Serrinha – RN, Santo Antônio – RN, Lagoa d`Anta – RN e Borborema – PB.

3.3 Instrumento de pesquisa

Os dados da pesquisa foram coletados por meio da aplicação de um questionário (Apêndice A) contendo 10 questões objetivas sobre o uso do lúdico na Educação Infantil. “O questionário é uma técnica de investigação composta por um conjunto de questões que são submetidas a pessoas com o propósito de obter informações.” (GIL, 2011, p. 121)

3.4 Análise dos dados

Após a aplicação do questionário com 10 perguntas objetivas aos professores da Educação Infantil. Os resultados obtidos foram bastante positivos, os professores mostraram que fazem o uso do lúdico como ferramenta que auxilia no processo de ensino, assim como, no desenvolvimento da criança e na sua aprendizagem.

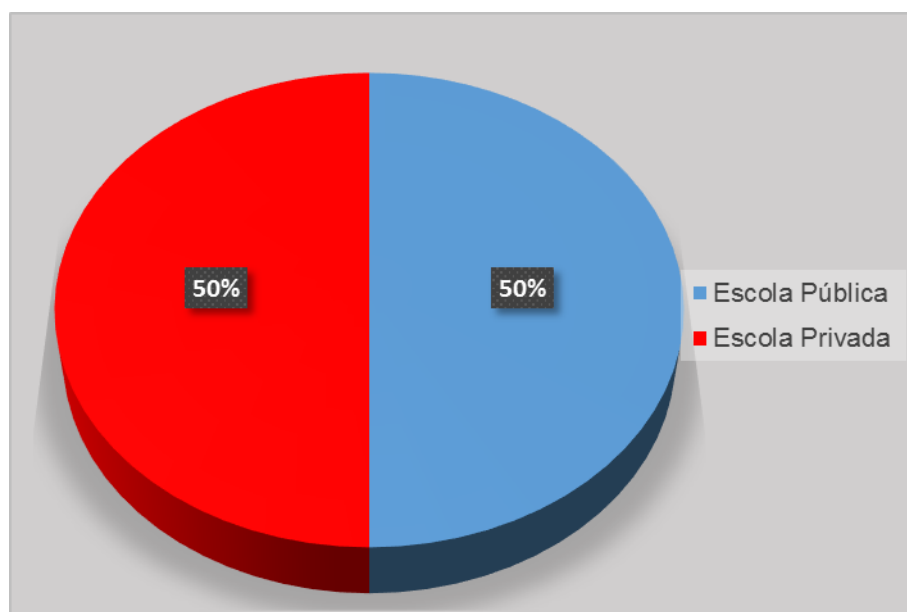
Percebe-se também, uma resistência em se utilizar jogos eletrônicos nas salas de aula. Muitos professores ainda ficam receosos a presença da tecnologia, seja, por não saber utiliza-la ou por não ter equipamentos disponíveis para serem trabalhados com as crianças.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao analisarmos os resultados da pesquisa, obtidos através de um questionário aplicado a 20 professores da Educação Infantil que lecionam em cidades do Estado do Rio Grande do Norte e da Paraíba, podemos observar que o lúdico como uma ferramenta auxiliadora no processo de ensino e aprendizagem é muito bem aceita e utilizada pelos educadores desta modalidade de ensino (Educação Infantil).

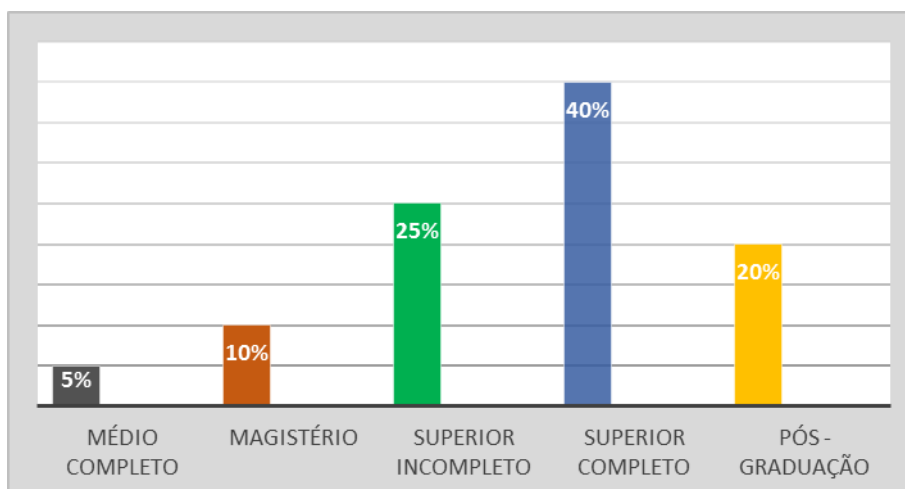
Os gráficos a seguir irão mostrar os resultados da pesquisa mediante as respostas dos professores às 10 (dez) perguntas objetivas contidas no questionário aplicado.

Gráfico 1: Quantidade de professores que responderam ao questionário de escolas públicas e privadas.



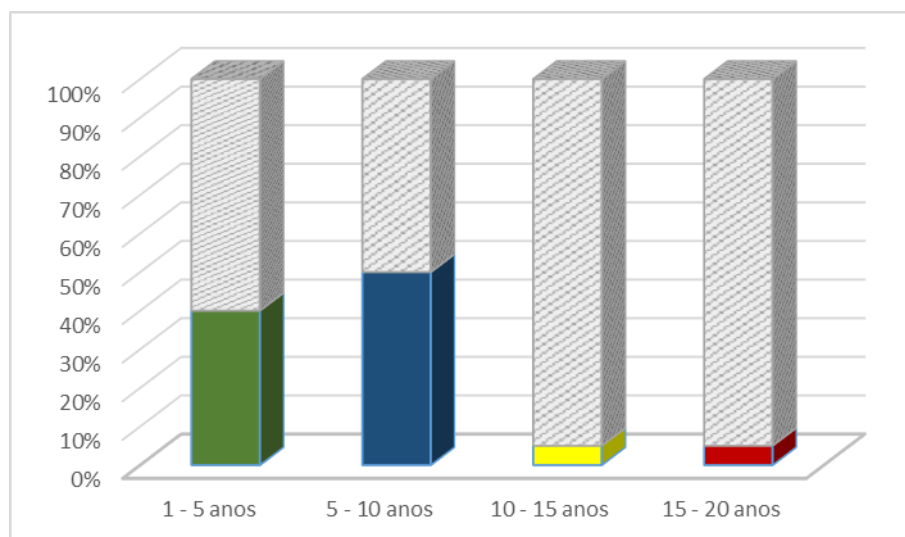
Fonte: Pesquisadora, 2020.

O Gráfico 1 mostra a porcentagem dos professores que lecionam em escolas públicas e privadas e que responderam ao questionário. O resultado foi que 50% (cinquenta por cento) dos professores lecionam em escolas públicas e 50% (cinquenta por cento) lecionam em escolas privadas. Deste modo, 10 (dez) professores são de escolas públicas e 10 (dez) são de escolas privadas.

Gráfico 2: Grau de escolaridade dos professores.

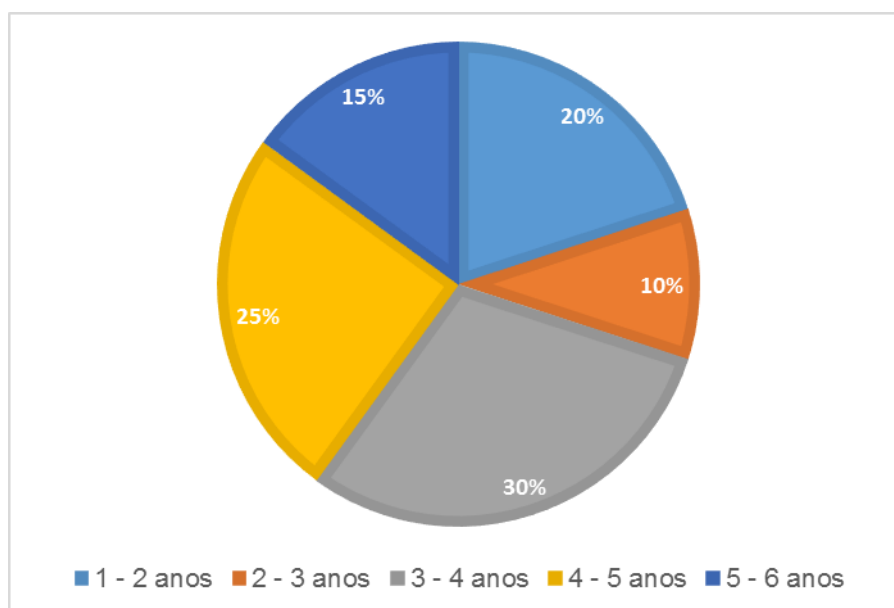
Fonte: Pesquisadora, 2020.

No Gráfico 2 podemos observar o grau de escolaridade dos professores da Educação Infantil. Vemos que 40% (quarenta por cento) tem o Ensino Superior completo, 25% (vinte e cinco por cento) tem o Ensino Superior incompleto, 20% (vinte por cento) tem a Pós – Graduação, 10% (dez por cento) tem o Magistério e 5% (cinco por cento) tem o Ensino Médio completo.

Gráfico 3: Tempo de atuação na Educação Infantil.

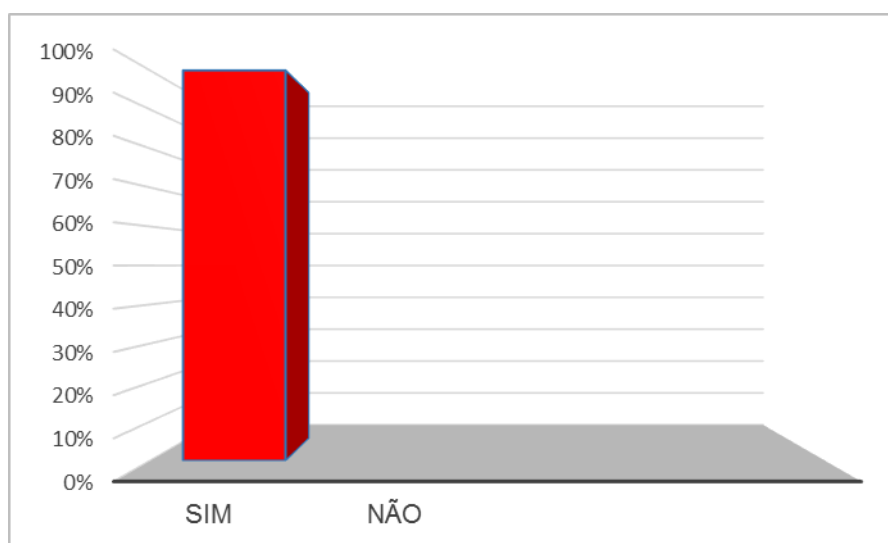
Fonte: Pesquisadora, 2020.

O Gráfico 3 mostra o tempo de trabalho dos professores na Educação Infantil. Observamos que 50% (cinquenta por cento) lecionam entre 5 e 10 anos, 40% (quarenta por cento) entre 1 e 5 anos, 5% (cinco por cento) entre 10 e 15 anos e 5% (cinco por cento) entre 15 e 20 anos.

Gráfico 4: Idade das crianças com que os professores estão trabalhando.

Fonte: Pesquisadora, 2020.

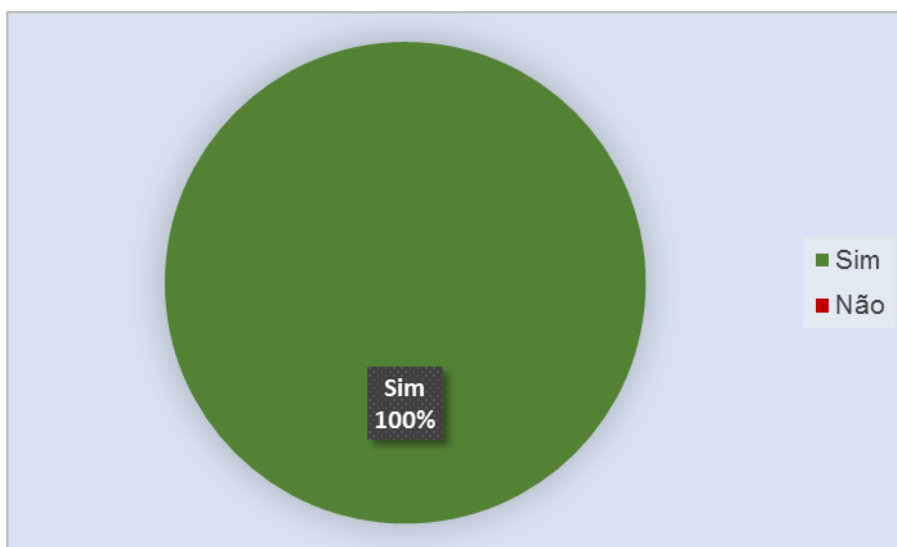
No Gráfico 4 observamos a idade das crianças com as quais os professores trabalham. Podemos ver que 30% (trinta por cento) dos professores atuam com crianças entre 3 e 4 anos de idade, 25% (vinte e cinco por cento) trabalham com crianças entre 4 e 5 anos, 20% (vinte por cento) atuam com crianças entre 1 e 2 anos, 15% (quinze por cento) trabalham com crianças entre 5 e 6 anos e 10% (dez por cento) atuam com crianças entre 2 e 3 anos.

Gráfico 5: Você utiliza o lúdico na sala de aula?

Fonte: Pesquisadora, 2020.

Podemos perceber a partir do Gráfico 5, que 100% (cem por cento) dos professores que responderam ao questionário utilizam o lúdico em suas aulas. Ou seja, todos os professores trabalham a ludicidade em sala de aula nas escolas.

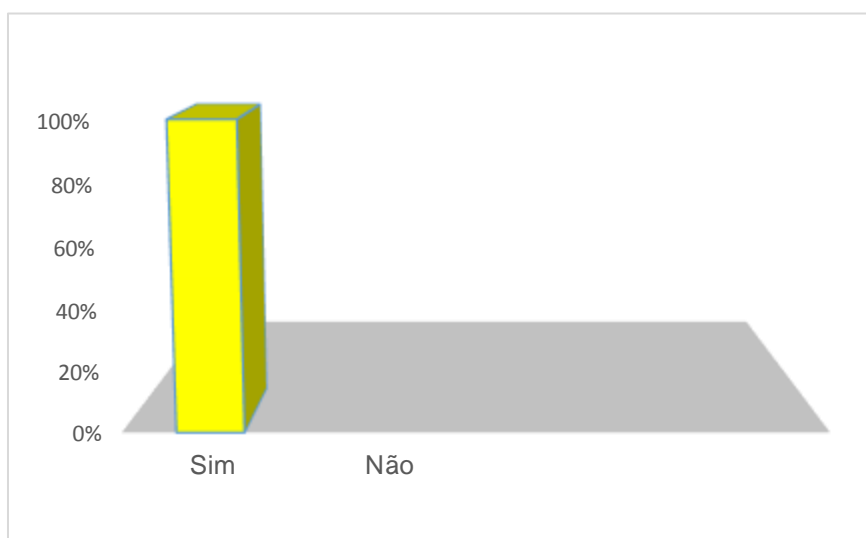
Gráfico 6: A escola na qual você trabalha disponibiliza de materiais lúdicos (brinquedos, jogos) para serem trabalhados?



Fonte: Pesquisadora, 2020.

O Gráfico 6 mostra que 100% (cem por cento) das escolas disponibilizam de materiais lúdicos (brinquedos, jogos) para os professores utilizarem em suas aulas.

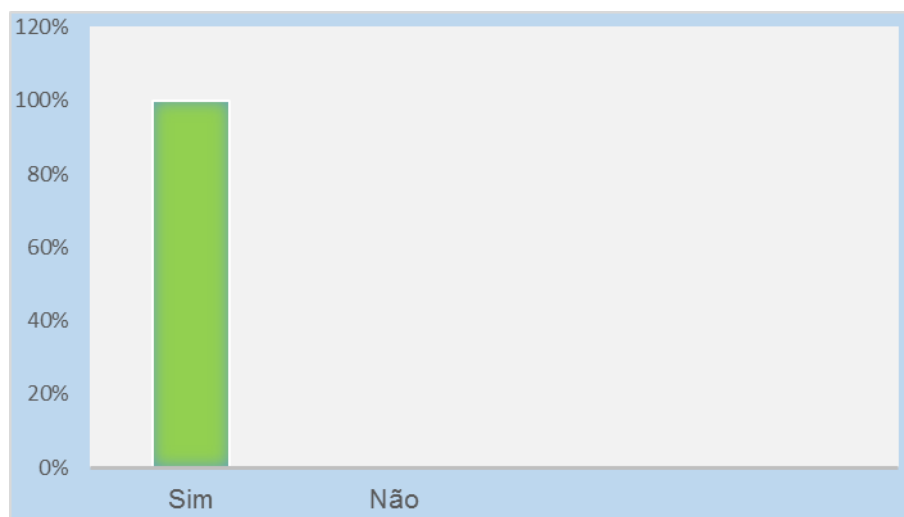
Gráfico 7: Em sua opinião o brincar é importante para o processo ensino-aprendizagem e no desenvolvimento da criança?



Fonte: Pesquisadora, 2020.

Observamos o Gráfico 7 e observamos a unanimidade dos professores ao responder sobre a importância da ludicidade no processo ensino-aprendizagem. 100% (cem por cento) dos professores afirmaram que o utilizar o lúdico em sala de aula, é sim importante para o ensino e para aprendizagem das crianças.

Gráfico 8: Você considera a brincadeira como uma ferramenta de inclusão?



Fonte: Pesquisadora, 2020.

Conforme o Gráfico 8 podemos observar que 100% (cem por cento) dos professores consideram a brincadeira, o lúdico como forma de inclusão para as crianças com algum tipo de deficiência.

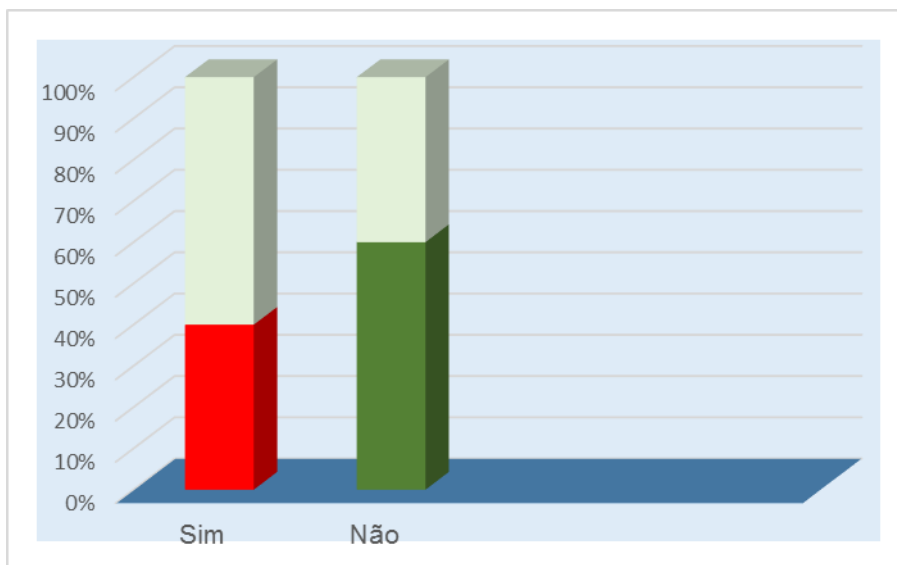
Gráfico 9: Você escolhe os brinquedos ou a brincadeira que vai utilizar pensando na aula e nos conteúdos que serão trabalhados?



Fonte: Pesquisadora, 2020.

No Gráfico 9 observamos o planejamento dos professores para utilizar o lúdico em sala de aula. Podemos perceber que 100% dos professores planejam os jogos e as brincadeiras que serão usados em conformidade com o conteúdo que será trabalhado.

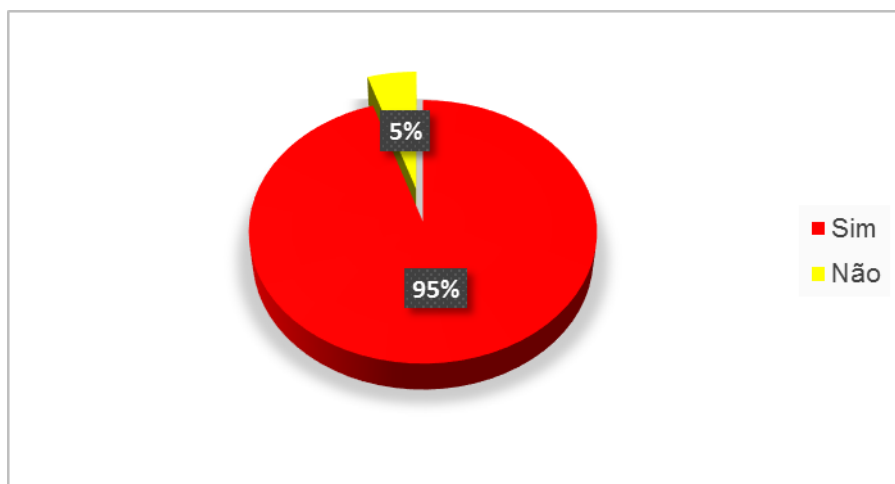
Gráfico 10: Você já utilizou algum jogo eletrônico educativo em sala de aula?



Fonte: Pesquisadora, 2020.

Observamos a partir do Gráfico 10, que 60% (sessenta por cento) dos professores não utilizam jogos eletrônicos educativos em suas aulas. E 40% (quarenta por cento) fazem uso deste tipo de jogos.

Gráfico 11: Em sua opinião os jogos eletrônicos educativos podem ser considerados um recurso para ajudar na aprendizagem da criança?



Fonte: Pesquisadora, 2020.

Observamos no Gráfico 11, que 95% (noventa e cinco por cento) acham que os jogos eletrônicos educativos podem ser considerados um recurso que auxilia o professor na aprendizagem das crianças. E 5% (cinco por cento) não consideram esse tipo de jogos como uma ferramenta que ajuda na aprendizagem das crianças.

Munguba (2003), diz que:

Os jogos eletrônicos detêm uma tecnologia que contempla os aspectos como processamento, tomadas de decisões e de estabelecimento de estratégias de solução de problemas, além de utilizarem linguagem visual e sonora estimulantes para a criança, o que aparentemente contribui para a aprendizagem perceptiva, da atenção e da motivação. Esses aspectos são associados a um fator determinante, que é a familiaridade da criança com a linguagem utilizada nesses jogos e o tipo de raciocínio que é necessário desenvolver, para obter sucesso nessa forma de atividade lúdica (MUNGUBA et al, 2003, p. 42).

Kishimoto (1998) afirma ainda, que o jogo possui duas funções na educação: a função lúdica, uma vez que propicia diversão, e a função educativa, já que leva o aluno a ampliar seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante deste estudo, percebe-se que a importância de desenvolver o lúdico na educação infantil é inegável. São inúmeros os benefícios que essa prática proporciona as crianças. É brincando que elas aprendem a se comunicar, interagir, socializar, criar, pensar, e assim, desenvolver relações com as outras crianças e com o mundo em sua volta, preparando-as para a vida em sociedade.

É de grande relevância para a formação pedagógica trabalhar e explorar a ludicidade como uma ferramenta que permite desenvolver atividades educativas, divertidas e ainda ensinar valores éticos e morais. As brincadeiras, os brinquedos e os jogos são fundamentais para o desenvolvimento da criança como um todo, desde sua parte física e motora, até suas estruturas psicológicas. Sem mencionar no desenvolvimento da memória, da fala, da atenção e da concentração. E todas essas contribuições são construídas e desenvolvidas na criança com leveza, sem tira-las do seu mundo infantil.

Desta maneira, é fundamental que as escolas possuam espaços adequados, planejados para que as crianças possam ser estimuladas a aprender por meio do brincar, com brinquedos, jogos e brincadeiras que proporcionem esse resultado e principalmente que ajude aos educadores a trabalhar nas crianças suas habilidades.

A educação infantil e o lúdico são indissociáveis, o brincar torna-se uma ferramenta aliada do professor. É extremamente perceptível a importância de introduzir as brincadeiras e jogos na vida escolar das crianças, principalmente no Ensino Infantil e anos iniciais, proporcionando para elas aprender de uma forma que elas já conhecem, através do brincar. Desta maneira, causa uma maior facilidade da criança desenvolver seu cognitivo e aprender sem ser de forma mecânica. Além do desenvolvimento de outros aspectos importantes, que são trabalhados em um processo dinâmico, facilitando o ensino e a aprendizagem nas crianças.

Ausubel afirma que:

As tarefas de aprendizagem por memorização, como é óbvio, não se levam a cabo num vácuo cognitivo. Pode relacionar-se com a estrutura cognitiva, mas apenas de uma forma arbitrária e literal que não resulta na aquisição de novos significados. (AUSUBEL, 2000, p. 4).

Tratando dos jogos eletrônicos, percebemos, ainda nos dias atuais, as dificuldades que os educadores encontram para utilizar este recurso. A tecnologia é uma potente ferramenta de ensino e de aprendizagem que abre um leque infinito de possibilidades para ser utilizada de diversas maneiras. Contudo, um grande número de professores ainda não conseguem usufruir deste recurso, por falta de capacitação, escassez ou até mesmo nenhum equipamento tecnológico nas escolas, dentre tantos outros fatores.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) n.º 9.394 de 1996 estabelece a Educação Infantil como primeira etapa da Educação Básica. A Educação Infantil tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança em seus aspectos físico, intelectual, psicológico e social, complementando a ação da família e da comunidade.

Deste modo, a criança deve ter seu desenvolvimento integral valorizado e deve ter experiências em espaços diversificados de aprendizagem. Os jogos eletrônicos, assim como os jogos tradicionais, oferecem desafios a criança e estimulam sua criatividade, participação, concentração, autonomia e ajudam na construção do seu pleno desenvolvimento.

Diante de tudo, este estudo verificou, que as brincadeiras, os brinquedos e os jogos (tecnológicos ou não) e os brinquedos são indiscutivelmente importantíssimos para a Educação Infantil. A ludicidade é fundamental no processo de ensino-aprendizagem. Todas as atividades lúdicas são recursos pedagógicos que promovem inúmeras contribuições para as crianças. Elas aprendem e se desenvolvem de maneira dinâmica, leve, divertida e incrivelmente prazerosa.

6 REFERÊNCIAS

- AUSUBEL, D. P. **A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel**. São Paulo: Moraes, 1982.
- ALMEIDA, M. T. P. O Brincar na Educação Infantil. Revista Virtual EFArtigos. Natal/RN- volume 03- número 01- maio, 2005.
- ARAÚJO, I.R.O. A utilização de Lúdicos para Auxiliar a Aprendizagem e Desmistificar o Ensino da Matemática, 2000. 137 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia da Produção). Programa de Pós Graduação em Engenharia da Produção da Universidade Federal de Santa Catarina.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Ministério da Educação. Brasília. Distrito Federal, 1996.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular – BNCC Versão Final. Brasília, DF, 2017.
- BURGER, Edneia. O brincar na Educação Infantil alinhado à Base Nacional Comum Curricular. Elos Educacional. Disponível em <<https://www.eloseducacional.com/educacao/o-brincar-na-educacao-infantil-alinhado-a-base-nacional-comum-curricular/>>. Acesso em 13 de set. 2020.
- CUNHA, Nyelse Helena Silva. Brinquedoteca: um mergulho no brincar. São Paulo: Maltese, 1994.
- CHOMBART, de Lauwe in: BONAMIGO, Euza Maria de Rezende. KUDE, Maria Moreira. Brincar: Brincadeira ou Coisa Séria. PortoAlegre: Educação e Realidade Edições: 1991.
- Dicionário inFormal. Disponível em <<https://www.dicionarioinformal.com.br/brincar/>>. Acesso em: 21 de jul. 2020.
- DOHME, Vânia. Atividades Lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelo. Petrópoles, Rio de Janeiro: Vozes, 2003.
- FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M.; DALLAZEN, M. I. H. (org.). Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000 (Caderno de Educação Básica, 6) p. 146-164.

FRIEDMANN, Adriana (org.) O direito de Brincar: a brinquedoteca. S.P: Scritta, 1995.

GIL, Antônio Carlos. Métodos e Técnicas de Pesquisa Social. 6 ed. São Paulo: Atlas 2010.

GÓES, M. C. A formação do indivíduo nas relações sociais: Contribuições teóricas de Lev Vigotski e Pierre Janet. Educação e Sociedade. Campinas, Unicamp, 2008.

GRASSI, Tania Mara. Oficinas Psicopedagógicas. 2º ed. Curitiba: Ibpx, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, e a Educação**. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2000.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. Anais do I Seminário Nacional: Currículo Em Movimento – Perspectivas Atuais Belo Horizonte, novembro de 2010.

KISHIMOTO 1993, apud CARVALHO, Levindo Diniz. UFMG -GT-07: Educação de crianças de 0 a 6 anos. Agência financiadora: CNPq.

LEITE, Lhays; PASSOS, Luciene. Não é brincadeira. O brincar é um direito garantido pela BNCC. A TRIBUNA MATO GROSSO. Disponível em: <<https://www.tribunamt.com.br/2019/10/05/nao-e-brincadeira-o-brincar-e-um-direito-garantido-pela-bncc/>>. Acesso em 13 de set. 2020.

MENEZES, Ebenezer Takuno de; SANTOS, Thais Helena dos. Verbete lúdico. *Dicionário Interativo da Educação Brasileira - Educabrazil*. São Paulo: Midiamix, 2001. Disponível em: <<https://www.educabrazil.com.br/ludico/>>. Acesso em: 08 de abr. 2020.

MIRANDA, Alex Barbosa Sobreira de. **O Lúdico na Educação Infantil**. *Psicologado*, [S.l.]. (2013). Disponível em <https://psicologado.com.br/atuacao/psicologia-escolar/o-ludico-na-educacao-infantil>. Acesso em 30 Set 2020.

MUNGUBA MC et al. Jogos Eletrônicos: Apreensão de Estratégias de Aprendizagem, 2003. Disponível em: http://www.unifor.br/hp/revista_saude/v16/artigo7.pdf. Acesso em 28 de set. 2020.

NALLIN, Claudia Góes Franco. Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Campinas, SP: [s.n.], 2005.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho imagem e representação. 3ªed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

RAU, M. C. T. D. A Ludicidade na Educação: Uma Atitude Pedagógica. Curitiba: IBPEX, 2007.

RIBEIRO, Marilda P.O. Jogando e aprendendo a jogar: funcionamento cognitivo de crianças com história de insucesso escolar. São Paulo: EDUC; Fapesp, 2005.

SANTIN, Silvino, Educação Física: Da alegria do lúdico à opressão de rendimento. Porto Alegre: 2001.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. O lúdico na formação do educador. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

SOUZA, V. L. T. Escola e construção de valores: desafios à formação do aluno e do professor. São Paulo, Loyola, 2005.

TOLEDO, Cristina. O brincar e a constituição de identidades e diferenças na escola. In: Garcia, Regina Leite (Coord.). Anais. II Congresso Internacional – Cotidiano: diálogos sobre diálogos. GRUPOALFA – Grupo de Pesquisa e Alfabetização das alunas e alunos das classes populares. Rio de Janeiro, Niterói, 2008.

VYGOTSKY, Lev. Semenovich. A formação social da mente. 4.ed. São Paulo. Martins Fontes, 1991.

WAJSKOP, Gisela. Brincar na pré-escola. 7. ed- São Paulo: Cortez, 2007.

APÊNDICES

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB

CENTRO DE HUMANIDADE – CH

CAMPUS III – OSMAR DE AQUINO

CURSO DE PEDAGOGIA

ORIENTADOR: Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira

ORIENTANDA: Mônica Soares da Cruz

Este questionário faz parte de uma pesquisa de campo com professores da Educação Infantil de escolas públicas e privadas para elaboração do trabalho de conclusão do curso de graduação em Pedagogia pela Universidade Estadual da Paraíba, cujo título é: **LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM.**

1. Qual seu grau de escolaridade?

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Fundamental incompleto | <input type="checkbox"/> Superior completo |
| <input type="checkbox"/> Fundamental completo | <input type="checkbox"/> Magistério |
| <input type="checkbox"/> Médio incompleto | <input type="checkbox"/> Pós graduado |
| <input type="checkbox"/> Médio completo | <input type="checkbox"/> Mestrado |
| <input type="checkbox"/> Superior incompleto | <input type="checkbox"/> Doutorado |

2. Há quanto tempo trabalha com crianças de 0-6 anos:

- 1-5 anos
- 5-10 anos
- 10-15 anos
- 15-20 anos
- mais de 20 anos

3. Atualmente você trabalha com crianças de:

- 0-1 ano
- 1-2 anos
- 2-3 anos
- 3-4 anos
- 4-5 anos
- 5-6 anos

4. Você utiliza o lúdico na sala de aula?

- sim
- não

5. A escola na qual você trabalha disponibiliza de materiais lúdicos (brinquedos, jogos) para serem trabalhados?

- sim
- não

6. Em sua opinião o brincar é importante para o processo ensino-aprendizagem e no desenvolvimento da criança?

- sim
- não

7. Você considera a brincadeira como uma ferramenta de inclusão para crianças com deficiência?

- sim
- não

8. Você escolhe os brinquedos ou a brincadeira que vai utilizar pensando na aula e nos conteúdos, como a matemática ou português, por exemplo?

- sim
- não

9. Você já utilizou algum jogo eletrônico educativo em sala de aula?

() sim

() não

10. Em sua opinião os jogos eletrônicos educativos podem ser considerados um recurso para ajudar na aprendizagem da criança?

() sim

() não

Obrigada!