

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

GREICIANA FERNANDA BERNUSSO DALVECHIO

**LUDICIDADE: UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DAS
CIÊNCIAS NATURAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2020

GREICIANA FERNANDA BERNUSSO DALVECHIO



**LUDICIDADE, UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DAS
CIÊNCIAS NATURAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo UAB do Município de Nova Londrina, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

Orientadora: Prof^ª. Dra. Ivone Teresinha Carletto de Lima

MEDIANEIRA

2020



TERMO DE APROVAÇÃO

Ludicidade: Uma Aprendizagem Significativa das Ciências Naturais na Educação Infantil

Por

Greiciano Fernanda Bernusso Dalvechio

Esta monografia foi apresentada às 10h e 50min do dia 19 de setembro de 2020 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – Polo de Nova Londrina, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

Prof^a. Dra. Ivone Teresinha Carletto de Lima
UTFPR – Câmpus Medianeira
(orientadora)

Prof Dr. Ricardo dos Santos
UTFPR – Câmpus Medianeira

Prof^a. Dra. Claudimara Cassoli Bortolato
UTFPR – Câmpus Medianeira

Dedico esta monografia primeiramente a Deus, minha família, orientador e principalmente ao meu esposo, que muito me apoiou e me incentivou a realizá-la.

AGRADECIMENTOS

A Deus pelo dom da vida, pela fé e pela perseverança para vencer os obstáculos;

Aos meus pais pela orientação, dedicação e incentivo nessa fase do curso de pós-graduação e durante toda minha vida;

À minha orientadora professora Dra. Ivone Teresinha Carletto de Lima pelas orientações ao longo do desenvolvimento da pesquisa;

Aos professores do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino da UTFPR, *campus* Medianeira;

Aos tutores presenciais e a distância que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação;

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

“Educação não transforma o mundo. Educação muda as pessoas. Pessoas transformam o mundo” (PAULO FREIRE)

RESUMO

DALVECHIO, Greiciana Fernanda Bernusso. Ludicidade: uma Aprendizagem Significativa das Ciências Naturais na Educação Infantil. 2020. 36. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2020.

A presente pesquisa assenta-se na importância do ensino de Ciências Naturais em utilizar atividades lúdicas, propiciando o desenvolvimento das crianças. Além disso, estabelece um processo de socialização com a possibilidade de realização de atividades coletivas na Educação Infantil de forma prazerosa. Dessa forma, o objetivo foi de investigar e demonstrar a importância de atividades lúdicas no ensino da Educação Infantil. Assim sendo, demonstrar ainda que essas estratégias utilizando a ludicidade podem contribuir para o desenvolvimento da criança, tendo como base o ensino de ciências naturais. Em conformidade com o estudo pretendido, como objetivos específicos buscou-se abordar e estabelecer relações entre as brincadeiras e o desenvolvimento das crianças, destacando, assim, a importância da ludicidade neste processo. Enfim, pretendeu-se oferecer um leque de reflexões sobre essa ferramenta importante para despertar o interesse dos alunos e, igualmente, obter maiores resultados no processo ensino aprendizagem. Por meio de uma pesquisa bibliográfica, o estudo desenvolveu-se dentro das expectativas e hipóteses em relação à ludicidade nas Ciências Naturais na Educação Infantil.

Palavras-chave: Brincadeira. Ciência. Desenvolvimento. Ludicidade.

ABSTRACT

DALVECHIO, Greiciana Fernanda Bernusso. Playlness: a Signifcant Learning of Natural Sciences in Early Childhood Education. 2020. 36. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2020.

This research is based on the importance of teaching Natural Sciences in relating to playful activities, promoting the development of children, in addition to a socialization process carrying out collective activities and in a pleasant way in Early Childhood Education, with the objective of investigating in which play activities can contribute to the development of children's learning in early childhood education, in the contents of Natural Sciences. Also in line with the specific objectives, we sought to relate play to the development of children, highlighting the importance of playfulness in this process and to present the meaning of the topic addressed in Natural Sciences in Early Childhood Education, through bibliographic research

Keywords: Play. Science. Development. Playful.

LISTA DE SIGLAS

LDB	Lei de Diretrizes de Bases da Educação Nacional
PPP	Projeto Político Pedagógico
RCNEI	Referencial Curricular Nacional as Educação Infantil
SCIELO	Scientific Electronic Librany Online

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA	13
3 DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA BIBLIOGRÁFICA	15
3.1 LUDICIDADE	15
3.2 FORMAS DE LUDICIDADE	16
3.2.1 Brincar é fundamental na Educação Infantil	21
3.3 BRINCANDO E INTERAGINDO COM CIÊNCIAS NATUAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL	24
3.4 ENSINO DE CIÊNCIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	27
3.4.1 Brincando e Aprendendo: Ciências e ludicidade na Educação Infantil.....	28
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
REFERÊNCIAS	34

1 INTRODUÇÃO

Lúdico é brincadeira; lúdico é divertido; com o lúdico se aprende brincando. Brincando, a criança interatua com o ambiente e socializa com outras crianças, se desenvolve física e mentalmente e se torna ativa e curiosa. Sendo assim, compete aos professores de Educação Infantil criar um ambiente propício à aprendizagem, tanto físico, social e afetivo quanto cognitivo e que facilite a consecução de objetivos em suas atividades. Neste sentido, as atividades lúdicas são imperativas para a ampliação da aprendizagem da criança, pois estimulam a sua imaginação e a fantasia em um processo dinâmico de interação nos espaços escolares.

Neste contexto, muitos educadores não possuem o conhecimento necessário de quais atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento cognitivo da criança na Educação Infantil, principalmente ao abordar os conteúdos do ensino de Ciências Naturais. Desta maneira, esse problema se reflete, significativamente, no processo de desenvolvimento intelectual do aluno, pois por meio das brincadeiras as crianças aprendem e se desenvolvem ao mesmo tempo. Tal enfoque se dá pela intervenção pedagógica diante da presença de atividades lúdicas na Educação Infantil, fazendo com que as crianças aprendam brincando.

Dessa forma, o objetivo posto neste estudo foi o de investigar e demonstrar a importância de atividades lúdicas na Educação Infantil e demonstrar ainda que essas estratégias utilizando a ludicidade podem contribuir para o desenvolvimento da criança, tendo como base o ensino de ciências naturais. Em consonância com os objetivos específicos, também se buscou relacionar as brincadeiras ao desenvolvimento das crianças, destacando a importância da ludicidade neste processo.

Inicialmente, esta investigação ocorreu por meio de pesquisa bibliográfica ao apresentar o significado do tema abordado “Ciências Naturais na Educação Infantil” e, assim, esse trabalho explorou algumas definições importantes acerca dos métodos de ludicidade, da diferenciação entre brincadeira e lúdico, mostrando sua importância, averiguando em que período os exercícios de ludicidade contribuem para o incremento da aprendizagem da criança. Ainda, ponderou sobre a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem mediante o ensino de ciência nos anos iniciais da Educação Básica.

A realização do presente trabalho se justifica por fazer uma relação entre os jogos, brinquedos e brincadeiras com o desenvolvimento das crianças diante da importância da ludicidade. Quanto à relevância do tema, destaca-se que o estudo de metodologias diferenciadas e recursos que estimulam a aprendizagem são sempre muito importantes no processo de ensino-aprendizagem.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Esta pesquisa foi desenvolvida para atender aos requisitos do trabalho de conclusão do curso de especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, *campus* Medianeira. Sendo assim, o presente estudo caracteriza-se como bibliográfico e qualitativo.

Segundo Neves (1996, p. 01), essa forma de pesquisar “não consiste somente em medir ou classificar os acontecimentos, mas ter por função a obtenção de dados descritivos que possam expressar os sentidos dos fenômenos”. Neste sentido, juntamente com a pesquisa qualitativa, possui a preocupação com significados, atitudes e os valores diante as relações de ciências naturais.

A presente pesquisa bibliográfica preocupa-se e “procura esclarecer um problema, partindo de referenciais teóricos, em livros ou em documentos”. Sendo que, pode ser descritiva ou simplesmente de análise comparatória entre ideias e conceitos (CERVO; BERVIAN, s/d, s/p), a pesquisa assume também um cunho qualitativo na análise de trabalhos científicos publicados.

Trata-se de uma proposta de pesquisa qualitativa que se preocupa em completar falhas no conhecimento, dando vez às questões teóricas que são comumente caracterizadas como descritivas ou exploratórias. Esses vazios ou lacunas, em regra, referem-se à compreensão dos contextos que incidem em determinada instituição de ensino ou determinado grupo social (ALVES-MAZZOTTI; GEWANDSZNAJDER, S/D).

A manifestação da análise qualitativa da presente pesquisa se dá por intermédio do estudo bibliográfico. Segundo Carvalho et al. (2019), este tipo de pesquisa faz uso de referências diversas de cunho bibliográfico com materiais elaborados, como publicações diversas, livros, periódicos com artigos científicos e, ainda, textos de cunho científico pesquisados na internet.

O estudo buscou igualmente empregar documentos eletrônicos para efetivar a pesquisa de dados na Scientific Electronic Library Online (SCIELO). As palavras chaves utilizadas foram: educação infantil, ensino de ciências, lúdico. Diante do exposto, pode-se afirmar que a investigação se caracteriza, ao mesmo tempo, como descritiva. Segundo Lakatos (2003), uma pesquisa de carácter descritiva, parte do ato de descrever o estudo realizado.

Além disso, trata-se igualmente de uma pesquisa descritiva, pois procura selecionar informações por meio da coleta de dados acerca do objeto apresentado e oferecer respostas ou hipóteses que podem ser expostas em uma pesquisa. (CERVO; BERVIAN). Neste caso, explícitas em forma de reflexões e análises, as quais se apresentam descritas no presente trabalho.

3 DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

3.1 LUDICIDADE

A ascendência do termo Lúdico vem do latim “ludus” que significa jogo, brinquedos, divertimentos e recreação. Trata-se de algo essencialmente importante para as atividades e ações humanas. Por meio da atividade lúdica a criança faz relações, formando ideias e conceitos, além de promover a socialização entre elas.

Por meio da ludicidade pode-se favorecer a autoestima da criança e a socialização com os colegas, favorecendo circunstâncias de aprendizagem e desenvolvimento das potencialidades cognitivas. Ao brincar a criança sente-se livre para desenvolver a criatividade de forma espontânea, pois é de lado a lado com a capacidade de criação que o ser humano encontra sua identidade (PORTAL CEIM. 2020).

Em um aspecto geral, a brincadeira acontece com o envolvimento de duas características importantes e inalienáveis: a espontaneidade e a imaginação. Dessa forma, promover atividades na sala de aula como prática pedagógica lúdica propicia às crianças um espaço que contribui para a aprendizagem e a assimilação de novos conhecimentos de forma prazerosa e com alegria.

Sneyders (1996, p. 36) comenta que “Educar é ir em direção à alegria”. Sendo assim, oportunizar esses momentos na Educação Infantil é uma das maneiras encontradas por muitos educadores para despertar nas crianças a sensação de bem-estar e felicidade no aprender.

Segundo Almeida (1995), a ludicidade no ensino torna-se essencial para a ação da criança. A aprendizagem, por sua vez, ocorre por meio de trocas interpessoais e, assim, se fundam sobre relações de transações indo em direção ao conhecimento. Esse aprendizado resulta de uma constante elaboração entre o pensamento individual e o pensamento coletivo.

Assim, com o uso da ludicidade por meio de jogos e brincadeiras, o trabalho pedagógico torna-se mais atrativo e relevante para a criança e, conseqüentemente, o professor terá maiores resultados no processo de ensino.

As atividades lúdicas, mesmo que naturais e espontâneas, devem ser valorizadas, pois além de serem necessárias para as crianças, representam um direito

legalmente estabelecido em âmbito mundial. Sem dúvida, brincar é essencial para a criança (SANTOS, 2011).

O ambiente escolar tem relevância na ludicidade, considerando-se que a ação lúdica pertence ao contexto da criança e a sua própria natureza. Sendo assim, o lúdico proporciona aulas interessantes e chamativas, pois permitem à criança ser espontânea e criativa.

A ludicidade está essencialmente ligada ao processo de ensino infantil. Lacerda (2002) opina quanto à importância e função da ludicidade, além dos seus benefícios para a educação. O autor argumenta que o lúdico auxilia no desenvolvimento das crianças com relação aos seus aspectos afetivo, cognitivo, cultural e social. Afirma ainda que as brincadeiras oportunizam o conhecimento no processo de descobrir capacidades, aguçar habilidades e destreza no convívio grupal. Assim, saber lidar com as diferenças e com a competitividade torna-se imperativo para a convivência em sociedade e para o crescimento cognitivo, além de fundamentalmente necessário para a vida em sociedade.

Em um ambiente educativo que utilize a ludicidade como um instrumento de ensino, pode-se dizer que a aprendizagem acabou ganhando mais uma ferramenta de apoio. A criança precisa saber explorar pensamentos, informações, aprender a observar e investigar o mundo, pois só assim será capaz de fazer correlação entre ideias, sugestões, opiniões, informações e tirar suas conclusões e a ludicidade por auxiliar nessa construção.

Por meio da exploração do conhecimento, a criança tem condições de processar seu aprendizado, sabendo lidar com as informações que permeiam o seu dia a dia e, nesse processo, se preenche de experiências e dados que cooperam na formação de seu caráter e na sua cognição (MALAQUIAS; RIBEIRO, 2013).

Ao ser instigado a observar e a pesquisar, o aluno irá explorar os elementos e a realidade ao seu redor, relacionar os fatos ocorridos em sua vida com suas ideias e, assim, construir a sua compreensão pelo desenvolvimento de seu cognitivo.

3.2 FORMAS DE LUDICIDADE

A ludicidade está presente na Educação Infantil. Para entender o mundo lúdico é fundamental compreender o que é brincar. As brincadeiras e os jogos infantis, além

de estimularem a fantasia e a imaginação, também permitem perceber e compreender as diversas realidades ao seu redor, principalmente, as relativas dos adultos.

O ato de brincar é nomeado por meio de três conceitos. Como estabelece o dicionário, esses termos são definidos como se segue no Aurélio (2010, p. 447), "(...) o jogo, a atividade física ou mental fundada em sistemas de regras que definem a perda ou o ganho". Destaca-se, também: "o brinquedo: objeto para as crianças brincarem; e a brincadeira: ato ou efeito de brincar, em que são formados ao longo de nossa vivência dentro de um espaço". (2010, p. 106).

Bertoldo (2000), relata diferenças específicas entre o jogo, a brincadeira e o brinquedo. Tendo assim, uma definição própria cada um deles. Sendo o jogo uma ação de jogar, um divertimento, um folguedo. A brincadeira é a ação de brincar, um divertimento, sendo gracejo. Já O brinquedo é um objeto destinado a divertir a criança.

Para Queiroz e Martins (2002), o ato de brincar implica uma ação criativa e recreativa de índole físico e mental, sendo conduzida de maneira espontânea. Já o ato de jogar, é formado por regras e conduz a um comportamento organizado, levando assim ao um resultado que pode ser de vitória ou empate, e de derrota.

A facilidade na aprendizagem se obtém com uma relação próxima do objeto, no caso, com o brinquedo que estimula o próprio pensamento. Tomando como base o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil, percebe-se que educar é muito mais do que ministrar conteúdos, mas proporcionar situações de cuidado, com brincadeiras acompanhadas, integradas e bem preparadas pelos professores. As relações interpessoais deverão ser contempladas para que a criança possa, ao interagir com outras, desenvolver o senso de respeito, de confiança e, por meio da troca cultural e social, perceber o contexto em que está inserida (BRASIL, 1998).

Como atividade de desenvolvimento fundamental para a criança, o brincar favorece o conhecimento de sua própria identidade. Desde muito cedo, a criança aprende a se comunicar. Primeiramente, com gestos, sons e depois a própria brincadeira faz com que desenvolva a imaginação. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI):

Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (BRASIL, 1998, p. 22).

Cotidianamente, a brincadeira faz parte da vida da criança. A assimilação do mundo, sua interpretação, os objetivos, a cultura, as relações e os efeitos das pessoas além de colaborar para uma boa saúde mental, permite um amplo processo de apropriação de conceitos importantes para o crescimento cognitivo.

Segundo Tomás e Fernandes (2014), por meio das relações divertidas com colegas, as crianças desenvolvem e interpretam o mundo que as cercam, de forma criativa. Assim, gestos, expressões, palavras, devem provocar ações de curiosidade e de entusiasmo pelo aprender. Em uma brincadeira se utiliza brinquedos que poderão provocar na criança uma reação de entusiasmo pela liberdade criativa, em um espaço social ao brincar livremente. Para entender-se qual a real função do brinquedo é necessário observar a seguinte afirmativa:

Segundo Vygotsky (1989), o brinquedo exerce grande influência no desenvolvimento da criança. Com ele, ela aprende a atuar numa dimensão cognitiva e não apenas visual, o que depende das motivações promovidas internamente e não dos incentivos estabelecidos externamente.

A relação ou inter-relação existente entre a aprendizagem e o desenvolvimento do sujeito, aponta o que Rego (1999) confirma, por meio da teoria de Vygotsky, três níveis de desenvolvimento:

O nível de desenvolvimento real pode ser entendido como referente àquelas conquistas que já estão consolidadas na criança, aquelas funções ou capacidades que ela já aprendeu e domina, pois já consegue utilizar sozinha, sem assistência de alguém mais experiente da cultura. [...] O nível de desenvolvimento potencial também se refere àquilo que a criança é capaz de fazer, só que mediante a ajuda de outra pessoa. [...] O conceito de zona de desenvolvimento proximal é de extrema importância para pesquisas do desenvolvimento infantil e para o plano educacional, justamente porque permite a compreensão da dinâmica interna do desenvolvimento individual (REGO. 1999, p. 72-74).

É na instituição de ensino que acontece o desenvolvimento do processo da aprendizagem e é onde ocorre a interação entre os sujeitos. Sendo assim, a zona de desenvolvimento proximal é o processo em que ocorre a aprendizagem, a zona de desenvolvimento real ocorre quando o sujeito resolve problemas individualmente e a zona de desenvolvimento potencial se dá quando ocorre a capacidade de depender do auxílio de um mediador.

Para que ocorra um ótimo desenvolvimento potencial, é necessário adequar o brinquedo à idade e as necessidades da criança. Para a criança, essas atividades de brincar e jogar são muito mais do que uma forma de passar o tempo ou de se divertir, mas um momento sério, pois o indivíduo está aprendendo e descobrindo o mundo juntamente com pessoas que o cercam e vivenciando experiências em um meio social, ou seja, um ambiente que irá proporcionar a aprendizagem. O brinquedo tem um valor significativo para a formação social, física, psicológica e cognitiva e propicia o desenvolvimento da aprendizagem da criança.

O brinquedo proporciona mudanças no processo de desenvolvimento da criança, sendo que proporciona a criação, a imaginação, tudo isso tendo como instrumento um brinquedo que para ela representa a realidade. Segundo Tomás e Fernandes (2014, p. 79), “O brinquedo traduz o real para a realidade infantil da matéria lúdica”. A abrangência do brinquedo e do jogo é uma fonte de desenvolvimento na existência da criança, pois ela aprende e age em uma esfera cognitiva.

Kishimoto (1999 apud Bueno 2010, p. 26) ressalta que “o brinquedo é outro termo indispensável para compreender este campo”. Diferente do jogo, o brinquedo precisa de uma afinidade com a criança e uma curiosidade instigante, não havendo normas para seu uso.

É jogando que o indivíduo aprende a respeitar regras, a ter limites, a esperar a sua vez e a aceitar resultados. O ato de jogar proporciona o desenvolvimento de habilidades, especialmente se for realizado em um ambiente educativo e lúdico.

As diversas formas de brincar dentro do domínio da ludicidade, com utilização do brinquedo, proporcionam ao comportamento humano o desenvolvimento recreativo e saudável nos âmbitos físico e mental e ainda desenvolve no educando a liderança, a força, o equilíbrio, o controle da ansiedade, a memória, a imaginação, a reflexão, a confiança, o trabalho em equipe, o domínio das emoções, a coordenação motora, a capacidade de tomar decisões e o pensamento lógico.

Deste modo, Santos (2011, p. 12), define que “a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão”. Então, o brincar funciona como laboratório de aprendizagem em que o indivíduo partirá de uma zona de desenvolvimento real, sobrevivendo pelo proximal acontecendo a intervenção e chegando ao local em que incide a ampliação possível que chega à aprendizagem. Por meio dessa realidade, Santos (2011, p. 19) determina que “as atividades lúdicas são a essência da infância”.

Todo professor de Educação Infantil tem consciência da importância da brincadeira para seus alunos. Assim, cabe a ele incentivar e possibilitar gradativamente os diversos tipos de enigmas e jogos no dia-a-dia escolar, dando um maior valor educativo à ludicidade.

Ao se pensar em um trabalho pedagógico prazeroso, o educador tem a possibilidade de utilizar uma gama de jogos e brincadeiras, inclusive com o uso do teatro e encenações que incentivem e provoquem a criatividade e a inteligência dos alunos. Deste modo, por meio desta metodologia de trabalho pedagógico, as crianças se desenvolvem constantemente e têm seu conhecimento determinado pelas atividades relacionadas ao meio em que vivem. Ou seja, dentro de sua própria realidade (LACERDA, s/d).

O profissional de Educação Infantil deve elaborar suas aulas baseadas em jogos e brincadeiras que estimulem a aprendizagem e o desenvolvimento em geral dos alunos. Deste modo, Oliveira e Gonçalves (2015) asseveram que o professor deve estar sempre preparado para inovar nos jogos e brincadeiras, promovendo atividades que valorizem a fala, os gestos, o corpo e a expressão de cada aluno.

Por meio das interações e do convívio com outras crianças é que se desenvolve o respeito e o conhecimento social. Daí a relevância das brincadeiras para essa interação, pois provoca a estruturação de sua inteligência com a ampliação do conhecimento social, físico e cognitivo (OLIVEIRA; GONÇALVES, 2015).

Segundo Oliveira e Gonçalves (2015), para a criança, o brincar faz parte da construção histórica em sua vida, ela experimenta sensações que antes eram desconhecidas, reproduz relações sociais e de trabalho, se apropria do mundo em seu redor ao entrar no mundo do adulto e assim ocorre o processo de construção da criança como sujeito histórico-social de forma lúdica.

A própria construção histórica da criança está condicionada ao ato de brincar, tamanha é a importância da ludicidade. Como sujeito histórico-social, esse brincar se relaciona ao mundo de descobertas, da imaginação e das relações com outras crianças e quando embasado em um trabalho lúdico, aumenta mais a proporção do desenvolvimento do aluno.

3.2.1 Brincar é Fundamental na Educação Infantil

A ludicidade é fundamental para um ambiente escolar que se propõe a desenvolver uma educação formativa em que o conhecimento é construído pelo indivíduo diariamente por meio de uma educação significativa e de qualidade. Com educadores mediadores do processo de ensino aprendizagem comprometidos em solucionar os problemas cotidianos do ambiente escolar será possível despertar a criticidade nos educandos.

Assim, o sucesso não é apenas de cunho pedagógico, mas também visa à formação do cidadão diante as dimensões de aprendizagem social, cognitiva, relacional e pessoal. Deste modo, não há como negar a contribuição das brincadeiras no processo de desenvolvimento da criança, pois a ludicidade, como já abordado anteriormente, traz consigo uma forma sensível de interação com a realidade e prática social, além de se desenvolver enquanto brinca, a criança expressa seus desejos e vontades.

A instituição escolar de Educação Infantil é tida como um espaço de desenvolvimento do indivíduo no processo de interação entre os sujeitos e é esse ambiente social de aprendizagem que possibilita a cooperação e a interação grupal. As características que acompanham cada ser humano são resultado da interação lógica com o ambiente em que vive. Assim, desde o seu nascimento o indivíduo vai incorporando e desenvolvendo sua personalidade e características próprias, exatamente como vai interferindo, influenciando e transformando esse meio, conforme suas necessidades e capacidades (REGO, 1995).

Ao brincar, as crianças recriam e repensam sobre alguns atos de seu cotidiano e desenvolvem capacidades cognitivas. Entre elas, destacam-se a memória, a atenção, a imaginação e a imitação. O brincar exerce o papel na formação e no desenvolvimento do indivíduo. Segundo Tomás e Fernandes (2014, p. 77), "(...) o brincar, entre outros benefícios que faz à criança está o desenvolvimento de suas capacidades cognitivas. Dentre eles destaco a atenção, a memória, a imitação, a imaginação".

Na Educação Infantil, a maneira com que cada criança brinca possibilita entrar em contato com várias dimensões, como é o caso do faz-de-conta, uma brincadeira que desperta a imaginação e a transportando a outros lugares, já que elas criam personagens, diálogos e fazem imitações do que observam em seu dia-a-dia.

Ao brincar a criança reflete o que está no seu entorno, sua cultura e sua realidade. Assim, passa a exteriorizar o que sente com essa realidade, demonstrando seus questionamentos e, dessa forma, aprende a conviver e a respeitar as regras sociais (TOMÁS; FERNANDES, 2014).

Com o ato de brincar, a criança também passa a ser animada e a ter autonomia dentro de uma organização social, moral e intelectual. A autonomia constitui a ação de ser conduzido por si mesmo. De acordo com Tomás e Fernandes (2014), o aprimoramento da linguagem e do pensamento desencadeia uma autonomia e uma autoconfiança, gerando atenção e concentração. Alguns jogos e brincadeiras exigem isso e acabam desenvolvendo essas características nos alunos, estimulando a independência intelectual e a agudeza moral e social. Para que isso ocorra, é necessário que o educador possibilite situações dentro do cotidiano da criança que a faça construir o seu conhecimento a partir de momentos e atividades que despertem o senso crítico da criança por meio de ações descontraídas e que exijam concentração.

Neste contexto, a atividade lúdica é um instrumento facilitador da aprendizagem, pois além de desenvolver a autonomia também promove o mundo das descobertas e conquistas das crianças. Além de ser uma atividade atraente, é um expediente dinâmico e propiciador da aprendizagem que fortalece também as relações entre professor e aluno. Cabe ao educador atentar-se para as distintas inteligências, estimular os tímidos, direcionar os mais espertos, os líderes e os mais criativos. Com isso, haverá um conjunto de dados para aprimorar as dinâmicas de conhecimento sobre seus alunos (SILVA JUNIOR, 2005).

Além disso, segundo Santos (2011), a ludicidade vai servir ao educador na construção de seu planejamento a fim de preparar-se para provocar o melhor nos seus alunos e colaborar com mais profundidade e veracidade na formação do seu aluno.

Conforme destaca Lacerda (2002), é de vital importância que os alunos se sintam à vontade para criar, melhorar, construir, tendo contato com a natureza e com os instrumentos necessários que façam desenvolver sua intuição e a cognição.

Para que possa realmente obter resultados positivos, o educador tem a função de inteirar-se da realidade de seus alunos para que seu processo de mediação resulte em uma boa relação professor-aluno.

Pensando na ludicidade como uma ferramenta pedagógica, Santos (2011) supõe que os planejamentos tanto da escola quanto do professor e sua disciplina

possam ser refletidos, refeitos, se necessário, para proporcionar às crianças novas formas de se desenvolver. Esse processo de reflexão inclui novas estratégias como jogos, brincadeiras e afins para despertar o interesse e, conseqüentemente, a aprendizagem. Esses recursos metodológicos precisam estar definidos, primeiramente, na constituição do Projeto Político Pedagógico (PPP) que direcionará a ludicidade como um instrumento pedagógico orientado na proposta pedagógica curricular da instituição.

Para Santos (2011), o desenvolvimento da ludicidade é um passo para a facilitação da aprendizagem, tanto pessoal, quanto social e cultural. Dessa forma, haverá cooperação para que a criança tenha uma ótima saúde mental e possa ter facilitado seu desempenho social, sua comunicação e expressão, assim como a construção do conhecimento.

Ao proporcionar experiências lúdicas, o educador perceberá que são valiosas estratégias para o desenvolvimento da criança nos variados aspectos. Perceberá, também, que é desenvolvendo essas atividades que a criança expressa a sua visão de mundo por meio de suas experiências vividas do mundo a sua volta. Ao poder interagir e brincar com o conhecimento, ocorre um novo caminho para a aprendizagem, de modo a torná-la mais prazerosa ao empregar a ludicidade como um instrumento pedagógico.

Ainda nesta perspectiva, Lacerda (2002) afirma que a escola deve suprir as necessidades das crianças da Educação Infantil, afirmando que é interagindo com o adulto, se envolvendo em atividades de cuidar e brincar, que se desenvolve. Essas características são imprescindíveis para que haja a aprendizagem, pois as relações sociais e o comprometimento do professor irão fazê-la se sentir protegida e, assim, facilmente se adaptará ao ambiente (LACERDA, 2002).

A função pedagógica da Educação Infantil envolve três principais objetivos. São eles: cuidar, brincar e educar. Desta forma, ao entender que a criança aprende os conhecimentos de maneira natural, tanto por meio de experiências vividas como por observações, diante de um ambiente de socialização, Ferreira (2012) argumenta:

É preciso entender a Educação Infantil como um espaço que prioriza o desenvolvimento físico, cognitivo e emocional por meio das relações afetivas, capazes de proporcionar às crianças, pais e professores aprendizagem importantes para a vida. Para tanto, isso dependerá do acompanhamento estreito às relações estabelecidas, em que adultos

e crianças possam interagir e aprender juntos a se escutarem e a se conhecerem melhor (FERREIRA, 2012, p. 116).

A Educação Infantil é um espaço de ensino que prioriza o pleno desenvolvimento de seus alunos, interlaçando um vínculo entre professor e alunos.

A sala de aula lúdica consiste em um ludoeducativo, alcançando a aprendizagem em um espaço criativo com carácter social e cultural e, sobretudo, um espaço de construção de conhecimento significativo com alegria e prazer.

3.3 BRINCANDO E INTERAGINDO COM CIÊNCIAS NATURAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Entre as práticas escolares, a ludicidade se destaca como agente da aprendizagem, constituindo possibilidades de aproximação dos educandos ao conhecimento científico permitindo ao educador desenvolver competências e habilidades em seus educandos e, assim, favorecendo a aproximação de conceitos e atingindo o conhecimento significativo, ou seja, a zona de desenvolvimento potencial.

Ministrar aulas de Ciências não se reduz a transmitir conteúdos, mas é levar o educando a ter noção de si mesmo, dos outros e da sociedade. Assim, este modelo de ensino tem o propósito de formar cidadãos com capacidade de entender e transformar a sociedade em que vivem. É neste cenário que para valorização do processo de obtenção do conhecimento tem-se a relevância de estratégias lúdicas, realizadas pelo aluno com o acompanhamento e avaliação do educador (AMARAL; FRACALANZA; GOUVEIA, 1986).

O termo Ciências também se encontra no currículo de Educação Infantil, de acordo com o eixo Natureza e Sociedade apresentado no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI). Este referencial curricular foi criado a partir do momento em que a Educação Infantil foi declarada a primeira etapa da educação básica, por meio da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9.394/96.

Deve-se aprender Ciências por fazer parte do cotidiano. O educador, por meio de procedimentos metodológicos como a observação, a experimentação, a solução de problemas, de discussões, leituras e da ludicidade, irá agenciar uma relação agradável entre o conhecimento e o saber. Esse processo deverá ser eficaz para provocar a construção do conhecimento em que se incentiva a reflexão, por parte da

criança, antes, durante e depois, proporcionando o aproveitamento da vivência, com objetivo de formar “novas estruturas mentais e progredir em sua capacidade de explorar o ambiente” (AMARAL; FRACALANZA; GOUVEIA, 1986, p. 111).

Neste sentido, com a utilização de estratégias lúdicas, o professor passa a ser o agente intercessor do conhecimento, levando seus educandos a serem construtores de seus saberes a partir no meio em que está inserido e por meio de atividades lúdicas coerentes aos objetivos que o educador propõe que o educando alcance, propondo uma aula inovadora e criativa, portanto, uma aula lúdica que sempre chame a atenção e desperte a curiosidade de seus educandos.

Em inúmeras instituições escolares, o ensino de Ciências Naturais fica limitado aos conteúdos relativos aos seres vivos e ao corpo humano, deixando a desejar quanto à infinidade de recursos e complementos que podem ser utilizados no ensino. “Desconsiderando o conhecimento e as ideias que as crianças já possuem, valorizam a utilização de terminologia técnica, o que pode constituir uma formalização de conteúdos não significativa para as crianças” (BRASIL, 1998, p. 166).

O ensino de Ciências Naturais tem um histórico relevante dentro da escolarização, pois auxilia no desenvolvimento das habilidades e valores nos alunos, além da cidadania. Os profissionais da Educação Infantil têm o desafio de proporcionar um ensino que estimule os alunos a obterem constantemente informações e lhes instigando a curiosidade, a aspiração pelo envolvimento constante das atividades propostas e a vontade de atingir a aprendizagem significativa.

Segundo Saviani (2008), as práticas pedagógicas devem fazer parte da didática da pedagogia histórico-crítica, desenvolvida por Gasparin (2005), que apresentou a teoria dialética do conhecimento que fundamenta a concepção metodológica e o projeto do ensino-aprendizagem como prática na relação professor-aluno. Nesta teoria, o conhecimento é edificado a partir de uma base material, e as expressões sociais do homem que deduzem na construção do conhecimento como ocorrência histórico-social, ou seja, é fruto da interação do sujeito com o meio e construído coletivamente e mediado pela cultura. Desde pequenas, as crianças se desenvolvem e constroem aprendizagens ao interagirem com as pessoas que a cercam.

Uma melhor compreensão desta teoria sob o ponto de vista de Vygotsky (GASPARIN, 2005, p. 11), “[...] não significa que a aprendizagem escolar seja uma continuação direta da linha de desenvolvimento pré-escolar da criança”. A base do

processo de ensino aprendizagem é o conhecimento científico, importante e substancial para que ocorra realmente a aprendizagem.

A escola, sendo um ambiente de aprendizagem, tem que levar o aluno a atuar com autonomia em uma aprendizagem espontânea, independente do estágio de desenvolvimento em que ela esteja. A sua função é de aprimorar o conhecimento do indivíduo de modo gradual, levando-o à reflexão e a trocas de experiências.

Segundo Saviani (apud Gasparin, 2005, p. 11), a ludicidade “evidencia que a prática social é comum a professor e alunos”. Percebe-se que a prática inicial é o momento de relacionar o velho e o novo, ou seja, o que o indivíduo já sabe para facilitar a aquisição de conhecimentos de maneira lúdica e interacionista, que se manifesta inicialmente por meio de um diálogo e interlaçando a relação professor-aluno.

Portanto, a prática social inicial é sempre a contextualização do conhecimento e o papel do educador ao ensinar Ciências é promover atividades investigativas que suscitem o interesse dos alunos e que estimulem a criatividade, sua capacidade de observar, testar, comparar e questionar, levando-o a observar e refletir sobre sua prática social.

Segundo Zabala (1998, p. 15), para que haja resultados na aprendizagem, sempre ocorrem complexas interligações. Sabe-se que cada caso é diferente, pois cada aluno é diferente e apreende os conteúdos de forma diferente. São inúmeras as conexões que interferem, como o tipo de estratégia utilizada, as ferramentas utilizadas, a característica da aula do professor, as relações sociais em sala de aula e fora, os conteúdos, dentre outros.

Os alunos possuem um conhecimento prévio mesmo antes de estar em um espaço educativo, o professor passa a ser o responsável por conduzir os conhecimentos prévios da criança para o conhecimento científico, tendo o objetivo de contribuir para a formação e elaboração de conceitos que serão reutilizados futuramente ao decorrer de sua escolarização. Lembrando que os espaços institucionais devem propiciar a alfabetização científica e o acesso ao saber científico.

Em suma, a Educação Infantil é um ambiente que envolve o brincar e o aprender ao mesmo tempo, ou seja, um espaço de aprendizagem significativa e que possibilita a autonomia, mesmo sendo sujeita a uma rotina flexível, de forma que o educador pode tomar decisões referentes ao tempo de duração das atividades e maximizar a exploração dos espaços da sala de aula, em ser dinâmico, rico para

novas descobertas, apropriado para trocas de experiências e de relações entre o educador e educando e entre educando e educando. Lacerda (2002) destaca que o professor que utiliza o lúdico é o educador que sabe explorar a sensibilidade para obter resultados na aprendizagem e percebe sua missão como uma ligação entre a Ciência e sua inter-relação com teoria e prática.

3.4 ENSINO DE CIÊNCIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A relação da área de Ciências Naturais na Educação Infantil ocorre no eixo Natureza e Sociedade, apresentado no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) que afirma que as crianças fazem parte de um mundo constituído de acontecimentos diversos, sociais e naturais e estes despertam a curiosidade e as tornam investigativas.

A partir dessa realidade, aborda-se o ensino de Ciências na Educação Infantil diante de três pontos de vista relacionados entre si.

Segundo Craidy e Kaercher:

O ensino de ciências na educação infantil acontece preferencialmente integrado às demais áreas de conhecimento, proporcionando, através dos conhecimentos acumulados das teorias, das metodologias e dos instrumentos da área, uma riqueza de possibilidades de exploração do mundo realizada pelas crianças (CRAIDY; KAERCHER, 2001, p. 153).

Segundo Haile (2018, p. 30), “O ensino de Ciências na Educação Infantil surge da curiosidade das crianças a partir de suas observações no mundo e também pelo direcionamento, por meio da intencionalidade educativa do professor, a criança terá acesso à produção científica”.

Já para Arce, Silva e Varotto (2011), a experimentação é inerente à criança por sua própria curiosidade, então a investigação científica será importante para o estudo dos fenômenos naturais, assim como outros conteúdos.

Por outro lado, a simples experimentação não basta, o professor deve ter a clareza do que quer ensinar aos alunos com esta atividade. O professor sempre terá como objetivo o ensinar conceitos científicos em níveis cada vez mais complexos (ARCE; SILVA; VAROTTO, 2011, p. 81-82).

Ao trabalhar com o ensino de Ciências na Educação Infantil, o professor propicia a interação com diferentes disciplinas, o que é importante, pois promove a interdisciplinaridade, explorando o ambiente diante do cotidiano dos alunos. Por meio da observação dos alunos sobre o mundo, surgem as suas curiosidades.

Perante as curiosidades que surgem, o professor poderá permitir de propósito por meio de atividades lúdicas mediante ao ensino de Ciências, a exploração e investigação de suas curiosidades e, assim, a criança vai trabalhar sua imaginação e se tornar crítico.

Conforme Craidy e Kaercher (2001), para reestruturar o pensamento de forma permanente, a criança deve questionar, fazer leitura do mundo, refletir, ter hipóteses, lançar opiniões, experimentar, enfim, averiguar e ter como base o raciocínio.

Deste modo, para que a criança possa construir seus conhecimentos de maneira crítica, fazem-se necessárias a exploração e a observação do seu cotidiano.

Uma aprendizagem significativa necessita de atividades que, segundo Craidy e Kaercher (2001), necessitam de muito planejamento e objetivo direcionado a atender as carências das crianças que estarão em distintas fases de desenvolvimento para, dessa forma, contribuir para a construção de sua autonomia.

3.4.1 Brincando e Aprendendo: Ciências e Ludicidade na Educação Infantil

As diversas propostas de atividades lúdicas são uma fantástica forma de recurso no processo de ensino aprendizagem de crianças pequenas. A ludoeducação, por sua vez, promove ao aluno os processos de socialização, comunicação, expressão e a construção do conhecimento. Assim, qualquer atividade lúdica precisa ser promotora de aprendizagem, levando o aluno em direção ao conhecimento científico.

Nesse sentido, trabalhar com ludicidade se constitui um importante recurso para que o professor desenvolva a habilidade de resolução de problemas, favorecendo o aprimoramento de conceitos e atendimento das dúvidas daqueles que ainda estão em processo de desenvolvimento (CAMPOS, 2008 apud CRISOSTIMO; KIEL, 2017, p. 27).

Quando estiver esquematizando uma aula lúdica com o ensino de ciências naturais na Educação Infantil, o professor estará estimulando as crianças pequenas

a investigaram sobre a vida e sobre os seres vivos de forma divertida. O estudo dos animais, especialmente, desperta curiosidade e afetividade nas crianças, o que é uma oportunidade para explorar as falas e as expressões por meio de brincadeiras pedagógicas (DOMINGUEZ, 2001).

Dentro dos conteúdos de ciências naturais diante a Educação Infantil, o professor irá trabalhar de acordo com a faixa etária de seus alunos, preparando conteúdos didáticos que trabalhe por exemplo sobre os seres vivos, os alimentos, as partes do corpo, os cinco sentidos, as plantas, o tempo, entre outros.

Conforme Dominguez (2001), frequentemente se misturam ideias ficcionais nas crianças em função da literatura infantil permeada por conto de fadas, desenhos animados e outras formas de histórias. Essas histórias e as mídias de cunho de divulgação, livros e divulgação científica procuram explicar o mundo, os homens e os fenômenos. Quando criança, o aluno absorve tudo isso e ainda não tem capacidade de refletir sobre as diferenças de contextos em que as histórias estão inseridas (DOMINGUEZ, 2001).

É na Educação Infantil que se tem a base e o início da educação. Por este motivo é que os docentes são incumbidos de realizar um planejamento capaz de, por meio da ludicidade, provocar a construção do processo de ensino aprendizagem do aluno, de maneira mediadora, qualificada, ampla e significativa.

Segundo Barcelos e Mendes (2003), um grande influenciador direto da formação do ser humano é os procedimentos de aprendizagem e desenvolvimento, assim, supondo-se que o desenvolvimento da pessoa está relacionado à aprendizagem que obtiver.

Como já destacado por Barcelos e Mendes (2003, p. 6), “Quando a criança brinca, ela cria situações imaginárias e, portanto, ela reproduz práticas culturais e incorpora papéis sociais”.

Um planejamento lúdico motiva o interesse da criança em saber mais, sem que a mesma perceba, sendo uma prática pedagógica prazerosa e de descoberta diante da relação professor-aluno. Deste modo, percebe-se que:

Se a característica do brincar é uma fonte motivadora e inesgotável de prazer, criação, descoberta e alegria, todo processo vivido pela criança nos diferentes tempos e espaços de escolas de educação infantil deveria constituir-se sempre numa atmosfera lúdica (BARCELOS; MENDES, 2003, p. 7).

Nas aulas de Ciências Naturais, as atividades propostas devem estimular os alunos na busca pela sua autonomia, buscando respostas acerca de suas curiosidades, gerando maior alfabetização científica (VYGOTSKY, 1984).

Segundo Silva et al. (s/d), a utilização do lúdico na escola se caracteriza como uma forma esperançosa e eficaz de desenvolver o processo de aprendizagem, especialmente em Ciências Naturais. Esses conteúdos demandam estratégias inteligentes e práticas que proporcionem a assimilação dos conteúdos e a compreensão dos mesmos.

Ainda conforme Silva (s/d), a elaboração de jogos pedagógicos requer dos professores um extenso planejamento com estabelecimento de metas e objetivos metodológicos para que haja resultado promissor. Esse planejamento depende não só dos professores, mas de toda a equipe pedagógica, unida em alcançar as metas e proporcionar um caminho agradável e atraente de aprendizado para os alunos.

O processo de aprendizagem por meio da ludicidade faz uso de ferramentas pedagógicas por meio de jogos e brinquedos. Essa aprendizagem se concretiza por meio de planejamentos honestos com objetivos que se deseja alcançar com os alunos.

Para isso, segundo Filho e Zanotello (2018), as atividades estimulantes oferecem uma gama de experiências ao aluno que solicitem participação, descontração, comunicação, desenvolvendo os sentidos diversos da criança. Assim, as brincadeiras e os jogos transformam esses momentos didáticos em um ato simbólico de criação, de desenvolvimento da imaginação, provocando sentidos de forma inconsciente, mas que geram resultados na cognição e no aprendizado de mundo.

Dependendo da influência e trabalho do professor, a construção do conhecimento pela criança passa a fazer maior sentido com as estratégias ludoeducadoras que darão essas condições. É o professor que organiza essas atividades de tal modo que o aluno tenha a oportunidade de desenvolver os sentidos para a construção de seu conhecimento (FILHO; ZANOTELLO, 2018).

No cotidiano de sala de aula, entre uma aula e outra, o educador estará avaliando os seus alunos por meio da observação entre as atividades propostas e também nas ações e brincadeiras livres. Discorrem as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (2010, p. 29) que "(...) a observação crítica e

criativa das atividades, das brincadeiras e interações das crianças no cotidiano” dá suporte à avaliação pedagógica e possibilita perceber elementos do desenvolvimento das crianças neste nível de ensino.

As atividades lúdicas são estratégias de ensino que incrementam e auxiliam o processo de aprendizagem e consistem em uma educação significativa e de qualidade que vai ao encontro dos interesses da criança. Segundo Rosa (s/d, p. 15), “Cabe aos professores de Educação Infantil transformar o brincar em trabalho pedagógico para que as crianças encontrem um sentido na aprendizagem: Aprender com desejo e prazer”. Confirma-se, assim, que a ludicidade tem um importante e definidor papel no desenvolvimento da criança no âmbito educacional e social.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Educação Infantil requer a união e colaboração de toda equipe escolar que responde pelo processo ensino aprendizagem. Um ambiente com ludicidade, certamente trará maiores resultados. Uma forma prazerosa e dinâmica de ensino propicia o desenvolvimento de competências e habilidades, além de uma maior socialização e interatividade.

Ao ensinar Ciências Naturais ou qualquer outra matéria, é importante o professor envolver a ludicidade de modo global, para obter uma melhor compreensão e reflexão dos alunos de maneira significativa e autônoma. Assim, é preciso ter essas ações educativas diante o cotidiano escolar, pois a Educação Infantil é o primeiro espaço de desenvolvimento integral dos alunos, tendo caráter crítico e significativo.

A Educação Infantil demanda um educador estimulador que envolva os alunos e contribua para o processo de aprendizagem de forma espontânea e prazerosa, proporcionando um ensino descontraído e autônomo.

Ensinar Ciências Naturais na Educação Infantil por meio de atividade lúdicas é possibilitar que as crianças explorem o meio em que vivem a partir do seu cotidiano.

Ao proporcionar à criança um ambiente prazeroso e com atividades que chamem a atenção pela ludicidade em que os alunos partem de sua curiosidade para aprender é que se pode falar em aprendizagem significativa

É primordial entender a ludicidade como algo que chama a atenção do aluno, prazeroso, divertido, autônomo, reflexivo e interativo. Nessa realidade é que a aprendizagem é construída junto dos alunos e não algo decorado por eles. Essa realidade faz toda a diferença na formação dos alunos ao passo que pode contribuir para torná-los cidadãos críticos, reflexivos, autônomos, participativos e independentes. Para isso, o educador deve se propor a realizar aulas dinâmicas que saem da rotina.

A ludicidade é um aspecto fundamental para o desenvolvimento integral da criança, especialmente por estar associada às estratégias didáticas necessárias para promover o conhecimento crítico do educando.

Diante do que foi apresentado, este trabalho realça sua importância para toda a comunidade escolar envolvida com o processo ensino aprendizagem. Professores e pedagogos podem vivenciar ou experimentar a prática da ludicidade. Essa

estratégia não se caracteriza por dar um brinquedo para a criança e deixá-la brincar simplesmente, oposto disso, é ter uma intenção ao propor uma brincadeira para ela. Esta intenção vem de um objetivo pedagógico para propiciar um melhor desenvolvimento físico e cognitivo do aluno. Desta maneira, a Educação Infantil juntamente com um espaço educativo fundamentado no bem-estar e no desenvolvimento integral de seus alunos irá gerar bons resultados.

Esta pesquisa procurou contribuir com reflexões para o trabalho na educação básica no contexto da ludicidade, diante do ensino de ciências naturais, ao se referir de uma aprendizagem prazerosa e dinâmica para a criança. Para a Educação Infantil em geral, este trabalho reforçou como é importante um ensino lúdico e profissionais ludoeducadores para o processo de ensino aprendizagem.

Ressalta-se, ainda, a contribuição para a própria ciência da Educação, quando busca aprimorar as práticas com o intuito de obter resultados com o ensino e com o interesse do aluno. Além disso, abre um leque de pesquisas que poderão aprofundar esse estudo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

ALVES-MAZZOTTI, Alda Judith; GEWANDSZNAJDER, **Fernando**. **O Método nas Ciências Naturais e Sociais: Pesquisa Quantitativa e Qualitativa**. s/t.

AMARAL, Ivan Amorosino do; FRACALANZA, Hilário; e GOUVEIA, Mariley Simões Flória. **O ensino de Ciências no primeiro grau**. Projeto Magistério, São Paulo, 1986.

ARCE, Alessandra; SILVA, Debora A. S. M. da; VAROTTO, Michele. **Ensinando ciências na educação infantil**. Campinas: Alínea, 2011.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. 1.reimp. 1.ed. Pinheiro – São Paulo: Edições 70, 2011.

BARCELOS, Joziane Cristina; MENDES, João Batista. **A importância da ludicidade para o desenvolvimento da criança inserida na educação infantil**. s/t.

BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho**. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

BERTOLDO, Janice Vidal. **Jogar e brincar**. *Revista do professor*, Porto Alegre, v.6, p. 10-13, jan/mar, 2000.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Volume 1: Introdução. Brasília, 1998.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Volume 2: Introdução. Brasília, 1998.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Volume 3: conhecimento de mundo. Brasília, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil / Secretaria de Educação Básica. Brasília: MEC, SEB, 2010.

BUENO, Elizangela. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica**. Londrina – PR, 2010.

CARVALHO, Luis Osete Ribeiro; et al. **Metodologia científica: teoria e aplicação na educação a distância**. Petrolina-PE, 2019.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. **Metodologia Científica**. São Paulo, s/t.

CESPO, Xavier; CURELL, Nuria; CURELL, Jordi. **Atlas de Anatomia e saúde**. Ed. Copyrigh, 2002.

CRISOSTIMO, Ana Lúcia; KIEL, Cristiane Aparecida. **O Lúdico e o ensino de ciências: saberes do cotidiano**. Guarapuava: Ed. Da Unicentro, 2017.

CRAIDY, Carmem; KAERCHER, Gládis E. **Educação Infantil pra que te quero?**. São Paulo- SP, 2001.

DOMINGUEZ, Celi Rodrigues Chaves. **Rodas de Ciências na Educação Infantil: um aprendizado lúdico e prazeroso**. São Paulo, 2001.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Hoolanda. **Míni Aurélio: o dicionário da língua portuguesa**. 8 ed. Curitiba: Positivo, 2010.

FERREIRA, Valéria Silva. **Pesquisas sobre práticas pedagógicas na creche**. 1 ed. Maringá PR: Editora Eduem, 2012.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio: o dicionário da língua portuguesa**. 8 ed. Curitiba: Positivo, 2010.

FILHO, Orcenil Ribeiro; ZANOTELLO, Marcelo. **A ludicidade na construção do conhecimento em aulas de ciências nas séries iniciais da educação básica**. Experiências em Ensino de Ciências V.13, No.2, 2018.

GASPARIN, João Luiz. **Uma Didática para a Pedagogia Histórico-Crítica**. Ed. 4. Campinas SP: Editora Autores Associados, 2005.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de Pesquisa**. ed. 1, Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

HAILE, Ana Caroline. **O Ensino de Ciências na Educação Infantil**. Ponta Grossa, 2018.

LACERDA, JOSÉ HEISON VALDEVINO DE. **LUDICIDADE: jogos e brincadeiras na educação infantil**. s/d.

LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. Ed. 5. São Paulo: Atlas, 2003.

MALAQUIAS, Maiane Santos; RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**. 2013.

NEVES, J.L. **Pesquisa qualitativa** – características, usos e possibilidades. Cadernos de pesquisa em Administração. 1, n. 3, 1996.

OLIVEIRA, Neide Aparecida Arruda de; GONÇALVES, Meire Cristina Vaccari. **A importância do brincar na Educação Infantil**. ECCOM, v. 6, n. 11, jan./jun. 2015.

PORTAL CEIM. **Aprendendo a Letrinha B**, Disponível em <<http://portalceim.com.br/exibe.asp?id=1150>>. Acesso em 28 de abr 2020, às 17h.

QUEIROZ, Tânia Dias; MARTINS, João Luiz. **Pedagogia Lúdica: Jogos e Brincadeiras de A a Z**. São Paulo: Reideel, 2002.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky uma perspectiva histórico-cultural da educação**. ed. 12. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1999.

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

ROSA, Jhon Wesley da Rocha, et al. **A Ludicidade e sua influência no processo ensino aprendizagem na Educação Infantil**. s/d.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1999.

SANTOS, Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 9. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

SAVIANI, Dermeval. **Pedagogia Histórico-Crítica: Primeiras aproximações**. Ed. 10. Campinas, SP: Autores associados, 2008.

SILVA JÚNIOR, Afonso Gomes da. **Aprendizagem por meio da ludicidade**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

SILVA, Ana Carolina Rosa da; et al. **Importância da aplicação de atividades lúdicas no ensino de ciências para crianças**. s/d.

SNEYDERS, Georges. **Alunos felizes**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

TOMÁS, Catarina; FERNANDES, Natália. **Brincar, brinquedos e brincadeiras: modos de ser criança nos países de língua oficial portuguesa**. 1 ed. Maringá PR: Editora Eduem, 2014.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ZABALA, Antoni. **A Prática Educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.