

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

REGIANE DOS SANTOS TOZATTO

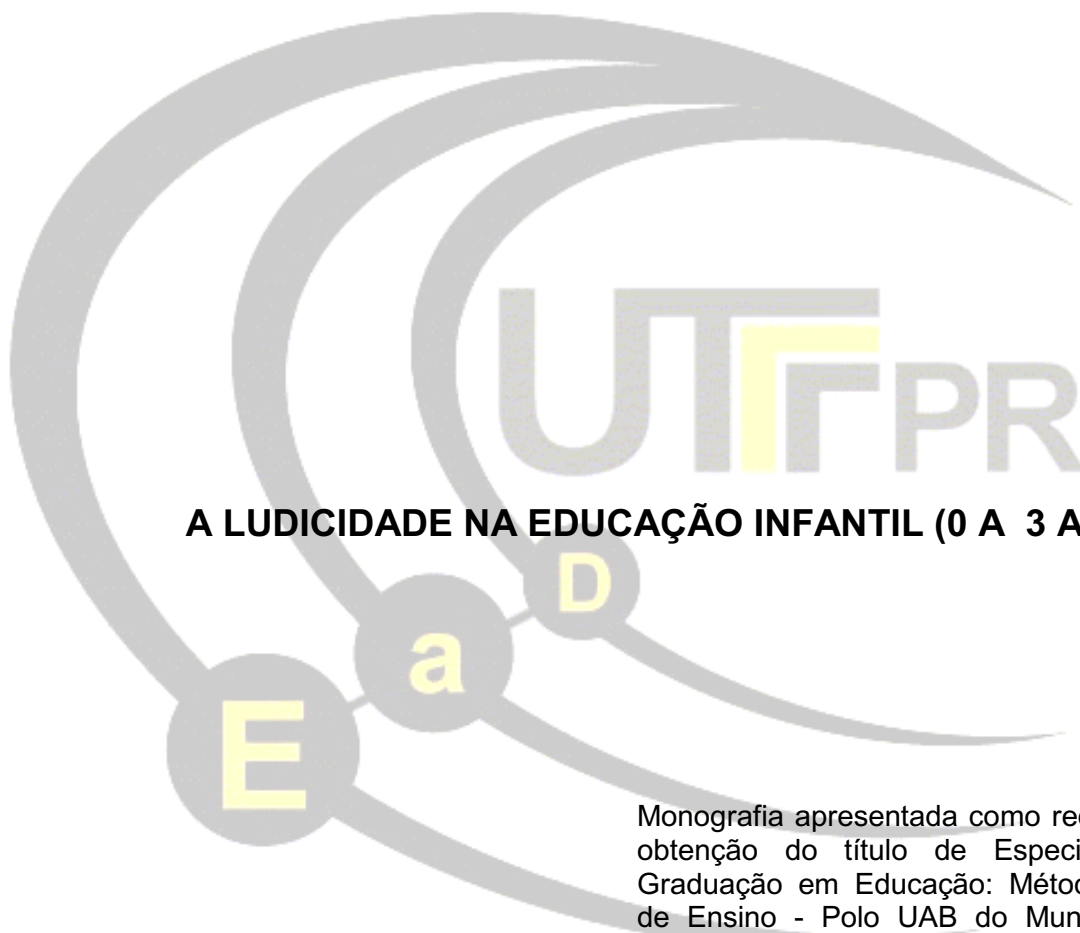
A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL (0 A 3 ANOS)

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2020

REGIANE DOS SANTOS TOZATTO



A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL (0 A 3 ANOS)



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-PR, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

Orientadora: Ma. Flóida M.R.C. Batista.

MEDIANEIRA

2020



TERMO DE APROVAÇÃO

A ludicidade na educação infantil (0 a 3 anos)

Por

Regiane dos Santos Tozatto

Esta monografia foi apresentada às 14 h 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.

Profa. Ma. Flóida Moura Rocha Carlesso Batista
UTFPR – Câmpus Medianeira
Orientadora

Professora Doutora Maria Fatima Menegazzo Nicodem
UTFPR – Câmpus Medianeira

Prof^a. Ma. Ivone Teresinha Carletto de Lima
UTFPR – Câmpus Medianeira

- O Termo de Aprovação assinado encontra-se na Coordenação do Curso-.

AGRADECIMENTOS

Á Deus pelo dom da vida, pela fé e 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.

A minha orientadora professora Ma. Flóida Moura Rocha Carlesso Batista pelas orientações, ajuda e incentivo ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

Agradeço aos professores do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, professores da UTFPR, Câmpus Medianeira.

Agradeço 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.

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção. Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender.”

(Paulo Freire)

RESUMO

TOZATTO, Regiane Dos Santos. A ludicidade na educação infantil (0 a 3 anos). 2020. 32 folhas. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2020.

A ludicidade é uma ferramenta pedagógica que define ações e uma forma particular de comunicação, de prazer e recreação com a possibilidade de contribuir para o desenvolvimento da criança da Educação Infantil. Assim, a pesquisa remete-se a entender o papel da ludicidade no processo de desenvolvimento da criança, instigando a problemática sobre quais resultados são possíveis atingir, diante do trabalho da ludicidade com crianças da Educação Infantil. Foi realizada uma pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa por meio de um estudo amplo em busca do conhecimento sobre o tema, realizando leituras e pesquisas por meio de fontes como, livros, revistas, artigos e dissertações publicados em congressos e, em fontes de pesquisas utilizando sites e artigos disponíveis na internet como Google Acadêmico e Scielo, e, para um trabalho teórico eficiente, foram realizadas leituras, utilizando-se autores como Vigotsky (1991) Wajskop (2009) Kishimoto (1999), Piaget (1988), que contribuíram para o desenvolvimento do trabalho. Como resultado da pesquisa, pode-se concluir que, a ludicidade é um recurso a ser utilizado na primeira infância, considerando o desenvolvimento das crianças, em especial, nos três primeiros anos de vida, assim, considera-se que seja fundamental que o professor vivencie experiências lúdicas de forma prazerosa e interessante que sejam capaz de fazer com que se percebam como pessoas atuantes para o desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Palavras-chave: Ludicidade. Aprendizagem. Criança. Desenvolvimento. Brincar.

ABSTRACT

TOZATTO, Regiane Dos Santos. Playfulness in early childhood education (0 to 3 years).. 2020. 32 folhas. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2020.

Ludicity is a pedagogical tool that defines actions and a particular form of communication, pleasure and recreation with the possibility of contributing to the development of children in Early Childhood Education. Thus, the research refers to understanding the role of ludicity in the child's development process, instigating the problem about what results are possible to achieve, given the work of playfulness with children of Early Childhood Education. A qualitative bibliographic research was carried out through a broad study in search of knowledge on the subject, conducting readings and research through sources such as books, magazines, articles and dissertations published in congresses and in research sources using websites and articles available on the Internet such as Google Scholar and Scielo, and for an efficient theoretical work, readings were performed using authors such as Vigotsky (1991) Wajskop (2009) Kishimoto (1999), Piaget (1988), who contributed to the development of the work. As a result of the research, it can be concluded that playfulness is a resource to be used in early childhood, considering the development of children, especially in the first three years of life, so it is considered essential that the teacher experiences playful experiences in a pleasurable and interesting way that are able to make them perceive themselves as people active for the development and learning of the child.

Keywords: Playfulness. Learning. Child. Development. Play.

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO..... | 11 |
| 2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA..... | 12 |
| 3 DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA BIBLIOGRÁFICA..... | 13 |
| 3.1 O PAPEL DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DE 0 A 3 ANOS..... | 13 |
| 3.1.1 As Fases De Desenvolvimento Da Criança De 0 A 3 Anos..... | 14 |
| 3.1.2 Caracterização De Jogos, Brinquedos E Brincadeiras..... | 18 |
| 3.1.3 A Importância Da Atividade Lúdica No Processo De Ensino E Aprendizagem..... | 23 |
| 3.4 O PAPEL DAS EDUCADORAS DIANTE DO TRABALHO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL | 27 |
| 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 31 |
| REFERÊNCIAS | 33 |

1 INTRODUÇÃO

O brinquedo, o jogo e a brincadeira estão intimamente relacionadas ao processo de socialização do indivíduo, desenvolvendo a capacidade das crianças para terem confiança em si próprias, colaborando com o fato de se sentirem aceitas e ouvidas, num espaço com formação segura no processo social ao qual pertencem e estão inseridas.

É importante destacar a relevância do brincar para o desenvolvimento completo do ser humano, nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo, e, os espaços de educação infantil que atende crianças de 0 a 3 anos de idade tem a responsabilidade de desenvolver as atividades jogos e brincadeiras para que seu desenvolvimento seja atingido.

Diante disso, a ludicidade deve ser trabalhada de forma significativa para que o aluno construa sua identidade, compreenda sua realidade, desperte sua curiosidade e motive-se para uma atitude de construção no mundo em que vive, portanto, a ludicidade é uma das formas de favorecer a aprendizagem da criança estimulando a construção do conhecimento, o desenvolvimento das interações, permitindo à criança que se aproprie das regras sociais.

A escola favorece a socialização na medida em que permite diferentes formas de comunicação entre as crianças e, nela há a necessidade de criar condições para que a aprendizagem aconteça, nessa visão, os educadores precisam voltar sua atenção para a preparação das situações, que de forma motivadora, irão facilitar interações através das quais as crianças possam aprender.

Nesse contexto, a pesquisa remete-se a entender o papel da ludicidade no processo de desenvolvimento da criança, dessa forma, o problema levantado para a pesquisa é: Quais resultados são possíveis atingir, diante do trabalho da ludicidade com crianças de 0 a 3 anos?

Para responder a essa problemática, foi realizada uma pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa por meio de um estudo amplo em busca do conhecimento sobre o tema, realizando leituras e estudos por meio de fontes de pesquisa como, livros, revistas, artigos e dissertações publicados em congressos e, em fontes de pesquisas de diversos autores que realizaram estudos sobre o tema, utilizando sites e artigos disponíveis na internet como Google Acadêmico e Scielo.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Esta pesquisa se caracterizou como bibliográfica de natureza qualitativa, sendo necessário um estudo amplo em busca do conhecimento sobre o tema estabelecido. Diante disso, foram realizadas leituras e estudos por meio de fontes como, livros, revistas, artigos e dissertações publicados em congressos, sites e artigos disponíveis na internet, respaldando-se em autores como, Piaget, Vygotsky, Huizinga, Kishimoto, Rojas, entre outros.

De acordo com Fonseca (2002, p. 32) “a pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos”.

Gil (2010) define pesquisa bibliográfica como:

A pesquisa bibliográfica é elaborada com base em material já publicado. Tradicionalmente, esta modalidade de pesquisa inclui material impresso, como livros, revistas, jornais, teses, dissertações e anais de eventos científicos. Todavia, em virtude da disseminação de novos formatos de informação, estas pesquisas passaram a incluir outros tipos de fontes, como discos, fitas magnéticas, CDs, bem como o material disponibilizado pela Internet (GIL, 2010, p. 29).

A pesquisa qualitativa supõe o contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo investigada, que, conforme apresentado por Richardson (2015, p. 5) “[...] a pesquisa qualitativa é uma forma de se entender um fenômeno social sem apresentar dados estatísticos”.

Quanto à pesquisa qualitativa, Minayo (2001) diz que:

A pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis (MINAYO, 2001, p. 57).

Para um trabalho teórico eficiente, foram realizadas leituras, utilizando-se autores que discutiram essa temática, como Vigotsky (1991), Wajskop (2009), Kishimoto (1999), Piaget (1988), que contribuíram para o desenvolvimento do trabalho, pois, discutiu-se sobre o desenvolvimento da criança por meio dos jogos e da brincadeira, sua função lúdica e pedagógica, respeitando cada fase da criança.

3 DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

3.1 PAPEL DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DE 0 A 3 ANOS

A criança, durante sua primeira infância passa por mudanças que devem ser consideradas importantes pelos adultos no processo de desenvolvimento, contribuindo para a formação de sua personalidade e de sua autonomia.

Assim, Santos e Cruz (2010, p. 10) explicam que:

O desenvolvimento da criança do nascimento aos três anos de idade é de fundamental importância para sua vida futura. Por isso, pais, professores ou qualquer outra pessoa que atue junto a criança precisam estar atentos quanto ao atendimento de suas necessidades básicas.

De acordo com Piaget (1988), quando a criança brinca, a aprendizagem e o desenvolvimento acontecem com bons momentos de prazer e satisfação.

Para Piaget (1988):

O lúdico como recurso pedagógico direcionado às áreas de desenvolvimento e aprendizagem pode ser muito significativo no sentido de encorajar as crianças a tomar consciência dos conhecimentos sociais que são desenvolvidos durante o jogo os quais podem ser usados para ajudá-las no desenvolvimento de compreensão positiva da sociedade e na aquisição de habilidades (PIAGET, 1988, p. 110).

Almeida (2005, p. 57) diz que “ao brincar, além da criança se divertir, torna-se capaz de recriar e interpretar o mundo em que vive, e, através do ato de brincar se relacionar com o mundo em que vive”.

Brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca a vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso (VELASCO, 1996, p. 78).

Para Macedo (2008), o brincar é um processo na construção de conhecimentos e no desenvolvimento integral da criança, independente do local em que vive do grupo e, da cultura da qual faz parte, proporcionando a mediação entre o real e o imaginário. O brincar estimula a inteligência porque faz com que a criança

solte sua imaginação e desenvolva a criatividade, possibilitando o exercício da concentração e de atenção, levando a criança a absorver-se na atividade.

Macedo (2008) defende ainda que:

Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente porque coloca a criança em um contexto de interação em que as atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta, organiza as energias da criança dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, neste contexto, ela pode aprender sobre características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados (MACEDO, 2008, p. 13).

Portanto, a brincadeira tem que garantir à criança transformações em sua vida, contribuindo para que os alunos sejam ativos, criativos e aprendam a fazer descobertas e construam o conhecimento.

É fundamental que se assegure a criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural e, sobretudo, para o exercício do prazer de viver, e viver, como diz a canção... como se fora brincadeira de roda (MARCELINO, 2008, p. 38).

Ou seja, a ludicidade faz parte do processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança, mas, ela não pode perder o caráter motivador, de prazer e alegria.

Piaget classifica as fases de desenvolvimento em quatro estágios de evolução mental e, toda criança passa por esses estágios na mesma ordem. Cada estágio se caracteriza pelo desenvolvimento gradual do conhecimento e do raciocínio e, compreender essas fases de desenvolvimento das crianças ajuda no entendimento da importância da atividade lúdica e suas consequências na infância.

3.1.1 As Fases De Desenvolvimento Da Criança De 0 A 3 Anos

Piaget (1988) classifica os períodos de desenvolvimento da criança em:

Período sensório-motor (0 a 2 anos): Durante esse período, a criança se relaciona com o local por meio de ações abertas ou sensoriais como, ver e ouvir ou, ainda, por ações físicas como agarrar, tocar, alcançar, sugar, chorar etc.

Período Pré-Operacional (2 a 7 anos): A característica desse período é que o desenvolvimento acontece a partir da representação sensório-motora indo para o pensamento pré-lógico;

Período Operacional Concreto (7 a 11 anos): O desenvolvimento vai do pensamento pré-lógico para as soluções lógicas de problemas concretos;

Período de Operações Formais (11 a 15 anos): Sua característica essencial é a distinção entre o real e o possível. É o período em que os adolescentes compreendem a necessidade das regras para a colaboração entre si e, para a participação no jogo de forma efetiva.

De acordo com Piaget (1975), os esquemas cognitivos do adulto acontecem a partir dos esquemas sensório-motores da criança e, essas mudanças nas estruturas cognitivas, são os chamados, assimilação e acomodação, sendo que:

Assimilação: é o processo cognitivo classificar novos eventos em esquemas existentes, é a incorporação de elementos do meio externo (objeto, acontecimento) a um esquema ou estrutura do sujeito, que cognitivamente capta o ambiente e o organiza possibilitando, assim, a ampliação de seus esquemas, na assimilação o indivíduo usa as estruturas que já possui. Acomodação: é a modificação de um esquema ou de uma estrutura em função de particularidades do objeto a ser assimilado. Assim, a acomodação não é determinada pelo objeto, mas, pela atividade do sujeito sobre esse objeto, para tentar assimilá-lo, o balanço entre assimilação e acomodação é chamado de adaptação (PIAGET, 1975, p. 124).

De acordo com Piaget (1971), o jogo é a influência da assimilação sobre a acomodação. Esses mecanismos incidem diretamente na equilíbrio do sujeito. A criança aprende por meio do processo de equilíbrio, da maturação, do desenvolvimento físico e das interações sociais.

Esta concepção piagetiana se consuma quanto à ludicidade a partir do momento que as crianças, ao jogarem, assimilam novas informações e acomodam-nas às suas estruturas mentais. Assim, Piaget (1978) aponta três grandes tipos de estruturas mentais que se manifestam consecutivamente diante do brincar infantil: o exercício, o símbolo e a regra. O jogo de exercício se caracteriza o período sensório-motor do desenvolvimento cognitivo e aparece na faixa etária de zero a dois anos, acompanhando o indivíduo por toda sua vida. Representa a forma inicial do jogo que a criança realiza.

Cada criança se desenvolve desde a fecundação até a adolescência, nos aspectos, físico, psíquico e social, considerando que cada uma tem sua própria personalidade, e que não se trata de um processo estático, não acontecendo regressões ou paralisações.

Vygotski estabelece a relação entre a aprendizagem e o desenvolvimento, afirmando que são processos indissociáveis, dessa forma:

O desenvolvimento é visto como o domínio dos reflexos condicionados, não importando se o que se considera é o ler, o escrever ou a aritmética, isto é, o processo de aprendizado está completa e inseparavelmente misturado com o processo de desenvolvimento (VYGOTSKY, 2003, p. 105).

Dessa forma, para Vygotski (1984) o processo de desenvolvimento da criança passa pelas seguintes etapas:

a) Período pré-natal:

- embrionário - (1º trimestre);
- fetal precoce - (2º trimestre);
- fetal tardio - (3º trimestre);

b) período pós-natal:

- neonatal - (0 a 30 dias);
- infância;
- lactente - (1 mês a 2 anos);
- pré-escolar - (2 a 7 anos);
- escolar - (1 a 10 anos).

Os passos do desenvolvimento da criança, serão apresentados, De acordo com Vygotski (1984, p. 148) entretanto, é preciso destacar que existem diferenças nesse processo, considerando que inclui discrepâncias de tempo e diferenças individuais:

° 3 meses: o bebê sorri; pega objetos deliberadamente, como a chupeta; e reconhece com alegria as pessoas da família, principalmente a mãe;

° 6 meses: rola o corpo, emite sons e sílabas, sacode o chocalho e estranha pessoas desconhecidas;

° 9 meses: a criança senta sem apoio, olha quando é chamada pelo nome, procura e encontra objetos escondidos;

° 12 meses: anda sem apoio, emite algumas palavras com intencionalidade (áua = quero água, nenê = dá para o nenê etc.) pega e entrega objetos quando lhe pedem e começa a ajudar na hora de se vestir.

Vygotski (1984) complementa ainda que:

De 1 a 3 anos, o desenvolvimento global se expande. A criança começa a caminhar e a capacidade de exploração se amplia, indo além do próprio corpo, do corpo da mãe e dos objetos que são oferecidos. Ela já pode deslocar e ir ao encontro de outros objetos e brinquedos. Brincar se torna progressivamente uma atividade significativa para o bem-estar da criança, assim como os atos de comer e dormir. Quando brinca, aprende muitas coisas acerca do mundo exterior e da maneira de lidar com ele, ao mesmo tempo em que são estimulados outros aspectos do desenvolvimento. A imitação e a manipulação, o em jogos e brincadeiras, incentivam o domínio da coordenação viso-motora e da capacidade de antecipar e planejar ações com atividades com cilindros, brinquedos de construir e etc. A criança se diverte e aprende com tintas a dedo, giz de cera, canetas hidrográficas, lápis de cor etc. Dançar, cantar, marchar, saltar obstáculos e brincar na água são atividades prazerosas e altamente produtivas para o desenvolvimento e o domínio do corpo em movimento, ou seja, para a coordenação global e o equilíbrio (VYGOTSKI, 1984, p. 148).

Vygotsky (1989) desenvolveu os conceitos de “Nível de Desenvolvimento Potencial”, “Nível de Desenvolvimento Real”, “Zona de Desenvolvimento Proximal”.

Nível de Desenvolvimento Potencial: É determinado por toda atividade e/ou conhecimento que a criança ainda não domina, mas que se espera que ela seja capaz de saber realizar com auxílio de alguém mais experiente, independentemente de sua etnia ou cultura.

Nível de Desenvolvimento Real: É determinado por tudo aquilo que a criança é capaz de realizar sozinha porque já tem um conhecimento prévio consolidado sobre as atividades que realiza.

Zona de Desenvolvimento Proximal: É a distância entre o que a criança já pode realizar sozinha e aquilo que ela somente é capaz de desenvolver com o auxílio de alguém. Caracteriza as funções do desenvolvimento que está próximo, mas que ainda não foi atingido. Tais funções podem ser estimuladas pelos educadores, delineando o futuro imediato da criança e o estado dinâmico de seu desenvolvimento.

O brinquedo cria na criança uma zona de desenvolvimento proximal, que é por ele definida como a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução

independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (VYGOTSKY, 1998, p.112).

Por isso, para Vygotsky (1999) essa é a zona cooperativa do conhecimento, fundamentada na realização de atividades com auxílio de um mediador. Mediador é quem ajuda a criança a concretizar um desenvolvimento que está próximo, ou seja, ajuda a transformar o desenvolvimento potencial em desenvolvimento real.

3.1.2 Caracterização De Jogos, Brinquedos E Brincadeiras

Entre zero e três anos, a criança deve ser estimulada a observar coisas diferentes, a brincar com objetos diferentes, a ouvir sons diferentes, a pegar objetos que têm formas, cores, tamanhos, texturas diferentes. Ao estabelecer uma comunicação com alguém que lhe fala, a criança exercita e desenvolve sua percepção, pensamento, linguagem, atenção, memória, movimento, o gosto pelas coisas, a autoimagem, a imaginação (MELLO, 2012).

Assim, o ato de brincar desempenha papel importante na infância, pois, brincando, a criança tem a possibilidade de aprender, se desenvolver, experimentar e interagir, relacionando aquilo que vivencia e observa à sua volta, estabelecendo as relações necessárias para a aquisição do conhecimento.

A brincadeira e o jogo fazem parte do universo da criança e, é a oportunidade de aprendizagem na infância, que acontece de forma significativa considerando a vivência dessa criança nas situações pedagógicas por meio do movimento, quando experimenta, realiza, sente e percebe seu corpo, levando-a assim, ao desenvolvimento (MARINHO, 2007).

Desta forma, mediante a importância das brincadeiras que fazem parte desse universo infantil, e segundo Moyles (2006, p. 68), os primeiros sinais “por meio da troca de experiências entre a mãe e a criança, de natureza simbólica, de imitação de situações do dia-a-dia, imitando os gestos e cantos realizados pela mãe.” Portanto, é o ambiente perfeito para que a criança tenha suas primeiras experiências com o lúdico e aconteçam suas primeiras aprendizagens.

Corsino (2009, p. 73) diz que “assim, as ideias e ações que a criança adquire vêm desse mundo social, a família e o contexto em que vive”. Nesse sentido, os jogos, os brinquedos e brincadeiras, são componentes que cooperam para o

desenvolvimento da coordenação motora, do raciocínio lógico e do psicossocial. Esses três componentes levam o aluno a aprender a construir seu mundo.

A brincadeira é fundamental para a criança interagir e construir o conhecimento de si mesma, e, sobre a realidade que a cerca, sendo uma forma particular de comunicação, de prazer, de recreação e espaço onde as crianças podem agir por conta própria, tomar decisões, dar um novo sentido às coisas (MOYLES, 2006).

“O brincar é um dos suportes que constitui a infância e suas relações entre si e as formas como lidam e agem e interpretam o mundo” (BORBA, 2006, p. 39 apud RODRIGUES, 2009, p. 24). Brincar é primordial para que a criança aprenda e se desenvolva, constituindo-se, assim, numa maneira da criança se comunicar com o mundo, com o outro e consigo mesma, na construção criativa e espontânea de experimento de aprendizagem.

Vygotski (1999) reforça ainda, dizendo que brincar é uma atividade que leva a aprendizagem e ao desenvolvimento, pois, leva a criança a se comportar de forma a mobilizar novos conhecimentos, ressaltando ainda, que, a brincadeira cria as zonas de desenvolvimento proximal e que estas proporcionam saltos qualitativos no desenvolvimento e na aprendizagem infantil.

Todos conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam dos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança (VIGOTSKY, 1991, p.12).

Os jogos, a música e as brincadeiras estão inseridos na vida do aluno desde o seu nascimento, são difundidos pela cultura na qual o aluno está inserido e cabe à escola utilizar deste recurso para uma melhor compreensão dos conteúdos.

O Referencial Curricular Nacional (BRASIL, 1998, p. 22) aponta que o brincar é uma atividade essencial para que a criança construa sua identidade e autonomia, além de desenvolver capacidades como “a atenção, a imitação, memória e a imaginação, amadurecendo a socialização por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.”

Já, as Diretrizes Curriculares Nacional da Educação Infantil (2009) quanto a prática do brincar específica que:

O brincar apresenta-se por meio de várias categorias de experiências que são diferenciadas pelo uso do material ou dos recursos predominantemente implicados. Essas categorias incluem: o movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças; a relação com os objetos e suas propriedades físicas assim como a combinação e associação entre eles; a linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar; os conteúdos sociais, como papéis, situações, valores e atitudes que se referem à forma como o universo social se constrói; e, finalmente, os limites definidos pelas regras, constituindo-se em um recurso fundamental para brincar (BRASIL, 2009, p. 115).

O brinquedo tem relação com a aprendizagem educativa e, com relação a isso, Oliveira (2011, p. 44) afirma que, “o brinquedo é um agente deliberado de transmissão do conhecimento e oferece conteúdo pedagógico ao entretenimento da criança.”

Seja qual for o tipo de brinquedo, sua intenção é educativa, e, assim, Kishimoto (2002, p. 61) diz que “o brinquedo que comporta uma situação imaginária também comporta uma regra. Não uma regra explícita, mas uma regra que a própria criança cria”.

Kishimoto (2000) aborda que é preciso considerar a relevância do brinquedo no desenvolvimento da criança, e, leva à ação da criança, despertando sua curiosidade, exercitando sua inteligência, sua capacidade de invenção e imaginação, ou seja, o brinquedo contribui muito para o desenvolvimento da criança assim, de acordo com Kishimoto (2000):

O brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. Ele estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade (KISHIMOTO, 2000, p. 21).

Cunha (1998) concorda com Kishimoto (2000) na afirmação de que “o brinquedo estimula a inteligência, fazendo com que a criança solte sua imaginação e desenvolva a criatividade.”

Vygotsky emprega o conceito chamado de “zona de desenvolvimento proximal”, onde é possível antecipar os acontecimentos com a criança que está em

desenvolvimento nos seus próximos anos de vida, dessa forma, na visão de Vygotsky (1999, p. 112):

A visão de brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal, ou seja, é a capacidade que a criança possui, pois, na brincadeira a criança comporta-se num nível que ultrapassa o que está habituada a fazer, funcionando como se fosse maior do que é.

Não basta apenas trabalhar com jogos e brincadeiras, é preciso, motivar as crianças, surpreendê-las, oportunizar diversas possibilidades pedagógicas aos alunos para fortalecer o conhecimento que não será apenas memorizado, mas que se tornará simplesmente inesquecível a criança e, a utilização do brinquedo pode ser um recurso bastante positivo

Assim, Kishimoto (2000) explica que:

O brinquedo supõe uma relação com a criança e uma abertura, e indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. Ele está em relação direta com uma imagem que se evoca de um aspecto da realidade e que o jogador pode manipular. Ao contrário, jogos, como xadrez, construção, implicam de modo explícito ou implícito, o desempenho de certas habilidades definidas por uma estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras. O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto criador do objeto lúdico (KISHIMOTO, 2000, p. 108).

O brinquedo é uma ferramenta eficiente no desenvolvimento humano porque é uma atividade que completa as necessidades da criança, motivando-a para a ação na busca da satisfação de seus desejos.

Kishimoto (2000, p. 99) afirma que “o brinquedo coloca a criança na condição de representação porque tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas, são por elas representadas.”

No universo das brincadeiras temos o jogo que é apontado como um recurso pedagógico, leva ao desenvolvimento e aprendizagens próprias em algumas áreas. Kishimoto, (1999) ao estudar sobre a ludicidade, explica que:

Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora (KISHIMOTO, 1999, p. 99).

A criança, ao jogar, é capaz de realizar várias ações, dentre elas, tomar decisões, produzir conflitos com seus colegas, e reavaliar seus conceitos, por isso, o jogo é uma proposta positiva para o trabalho pedagógico em sala de aula, por favorecer a relação entre os integrantes do grupo de alunos. Isso significa que é uma oportunidade da criança descobrir novas possibilidades de invenção.

Segundo Barros (1996, p. 89) “jogos são todas as atividades da criança, desde as mais simples atividades motoras até as atividades mentais.”

Para Piaget (1976, p. 160) "os jogos não são apenas uma forma de desabafo ou entretenimento, para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual". Isso significa que, o jogo auxilia para que a criança desenvolva capacidades como o raciocínio lógico, portanto, não é somente uma forma de diversão.

São funções do jogo, dentre outras: “permitir assimilação do universo circundante pelo eu infantil”; “favorecer a expressão da personalidade infantil” e “promover a criatividade” (Lopes, 1993, p.10).

O jogo ao ocorrer em situações sem pressão, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão ou perigo proporciona condições para aprendizagem das normas sociais em situações de menor risco. A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamento que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição (KISHIMOTO, 1999, p. 40).

Os jogos passam a ter significados positivos e de grande utilidade quando o é realizado um trabalho coletivo, de cooperação, de comunicação e socialização. Os jogos trazem situações de problemas em que cada indivíduo deve encontrar um caminho para chegar ao final, com isso, a criança aprende a desenvolver diferentes estratégias a partir de cada desafio criado nos jogos (CARVALHO, 2012).

A utilização do jogo e das brincadeiras potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que jogos ou brincadeiras (KISHIMOTO, 1999, p. 38).

O jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança, e poderá contribuir no processo de ensino e aprendizagem, entretanto, essa contribuição dependerá da concepção que se tem do jogo (NOVAES, 2010).

É importante que durante os jogos as crianças tenham oportunidade de construir suas próprias regras e, segundo Lima (2000), as condições para se ter um bom jogo no processo educacional, leva-se em conta:

Apresentar algo desafiador e interessante para as crianças resolverem; permitir que todos os jogadores participem ativamente do jogo do começo ao fim e que no final as crianças possam se auto-avaliar no desempenho do jogo (LIMA, 2000, p. 05).

Friedmann (2004) considera que:

O jogo não é somente um divertimento ou uma recreação e não pode ser visto e nem confundido apenas como competição e nem considerado apenas imaginação. Trata-se de uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras e são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual, proporcionando a relação entre parceiros e grupos (FRIEDMANN, 2004, p. 105).

Os jogos proporcionam aos educadores, uma ferramenta de interação e participação das em todo processo de construção do jogo. O jogo pode ser trabalhado individualmente, em duplas ou grupos, mas deve ser algo em que crie um espaço de confiança e criatividade para se desenvolvido de maneira agradável e espontânea. “Os jogos trazem situações de problemas onde cada indivíduo deve encontrar um caminho correto para chegar ao final, com isso, a criança aprende a desenvolver diferentes estratégias a partir de cada desafio criado nos jogos” (Carvalho, 2012, p. 64).

Pode-se considerar, diante disso, que a criança desenvolve-se interagindo com colegas e os jogos proporcionam isso, levando a trocas de experiências culturais diferentes e, através do jogo, do brinquedo e da brincadeira, a criança compreende sua sociedade e sua cultura, pois eles são portadores de seus valores e permitem, ao mesmo tempo, a construção de significados e interpretações que se adaptam a diversas realidades.

3.1.3 A Importância Da Atividade Lúdica No Processo De Ensino E Aprendizagem

Importante para o desenvolvimento, físico, intelectual e social, o brincar, atividades lúdicas, vem ampliando sua importância deixando de ser um simples divertimento e tornando-se ponte entre a infância e a vida adulta. Oferecendo a

criança a oportunidade de utilizar a criatividade, o domínio de si e de sua personalidade.

De acordo com Vigotsky (1988, p. 122) “[...] se não entendemos o caráter especial dessas necessidades, não podemos entender a singularidade do brinquedo como uma forma de atividade” (VIGOTSKY, 1998, p. 122).

Vigotsky (1988) reitera ainda que o jogo é importante no processo de desenvolvimento do pensamento da criança, onde a criança consegue dar significado às coisas, buscando de maneira significativa o pensamento conceitual, pautado no significado e não no objeto.

No ponto de vista de Piaget (1973) a ludicidade é um recurso primário de atividades intelectuais e que colaboram para o processo de aprendizagem das crianças, portanto, dever ser consideradas imprescindíveis na prática educativa.

A utilização do lúdico no contexto educacional é um recurso valioso para a aprendizagem das crianças, pois, a criança tem oportunidade de crescer e se adaptar ao mundo que rodeia, ou seja, é um instrumento facilitador da aprendizagem da criança em sala de aula.

A ludicidade é fundamental para a criança interagir e construir conhecimento sobre si mesmo e, sobre a realidade que a cerca, sendo uma forma particular de comunicação, de prazer, de recreação e espaço onde as crianças podem agir por conta própria, tomar decisões, dar um novo sentido às coisas.

Considerando que o lúdico é um importante recurso pedagógico, a utilização de jogos e brincadeiras em diferentes situações educacionais é uma forma eficiente para estimular as aprendizagens específicas dos alunos e, em relação a isso, Almeida (1995, p. 41) afirma que:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o fato compromisso de transformação e modificação do meio.

Para Kishimoto (1999), as práticas lúdicas proporcionam subsídios para a compreensão da brincadeira como ação livre da criança e o uso dos dons, objetos. São valiosos suportes da ação docente, que enriquecem o trabalho pedagógico, permitindo na aquisição de habilidades e conhecimentos, explicando, assim, a utilização dos jogos educativos.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. Utilizar o jogo na Educação Infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora (KISHIMOTO, 1999, p. 36-37).

Brincar é sinônimo de aprender, pois brincar gera espaço para pensar, desenvolver o pensamento e o raciocínio, desenvolver habilidades, conhecimentos e criatividade, além de satisfazer desejos, estabelecer contatos sociais e compreender o meio em que vive. O brincar oportuniza uma interação que favorece a superação do egocentrismo, desenvolvendo a solidariedade e a empatia (NEGRINI, 1994, p. 19).

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são indispensáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança (NEGRINI, 1994. p. 19).

Considerada uma ferramenta estimuladora e positiva para o aprendizado e para o desenvolvimento da criança, Santos (2000) salienta ainda, que:

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão, construção do conhecimento (SANTOS, 2000, p. 110).

O ensino absorvido de maneira lúdica passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que “ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo” (Carvalho, 1992, p.28).

A ludicidade é um recurso pedagógico de muito significado na prática educativa que ajuda no decorrer do processo educativo da criança, portanto, Almeida (1998) corrobora, explicando que:

A educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser

humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador da sociedade (ALMEIDA, 1998, p. 31-32).

A construção do saber a partir do lúdico, leva a criança, enquanto participa da brincadeira, a elaborar metas, a perceber e explorar diferentes estímulos, a antecipar resultados, a levantar diferentes hipóteses e a formular estratégias, sendo importante a formação do professor para que esses profissionais possam atuar com conhecimento na sala de aula, portanto, o processo de desenvolvimento de uma criança é um longo caminho que vai da dependência da criatividade do professor através do uso do lúdico no processo de ensino, desenvolvendo assim na criança autonomia, identidade individual e social.

3.4 O PAPEL DAS EDUCADORAS DIANTE DO TRABALHO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Para uma prática educativa eficiente, o professor precisa ter clareza da teoria em que está apoiado, entendendo que, o jogo, os brinquedos e as brincadeiras são instrumentos culturais que devem provocar a aprendizagem de seu aluno através de sua mediação.

O professor, ao trabalhar com a criança pequena, concede o espaço escolar em vivências e atitudes calorosas, abrigando com coerência, firmeza e criatividade, os medos, os conflitos, as fantasias e os desejos que a criança trás consigo. Rojas (2009, p. 69) diz que “o espaço da sala de aula é o lugar onde se compartilham emoções, afetos e onde se promovem e se constroem importantes contribuições para o desenvolvimento da criança.”

Assim, a identidade de educadoras de criança pequena que aprende de um jeito diferente dos adultos, tateando, explorando e experimentando com os objetos que disponibilizamos ao seu alcance nas salas, nos corredores, no pátio, no parque, no refeitório, no solário e até mesmo no banheiro; aprende imitando as ações dos adultos enquanto explora os objetos e quando brinca de faz-de-conta, é de professoras que não dá aulas, que não trabalham com alunos, mas com crianças (RUSSO, 2009, p. 70).

A ludicidade é um aspecto que deve ser discutido pelo professor que atua na educação infantil, trabalhando com as dimensões físicas, cognitivas, emocionais e motoras, oportunizando a avaliação dos alunos no processo de ensino e aprendizagem.

Ao brincar, a criança se distancia da vida habitual, dando vazão ao mundo imaginário, nesse sentido, Moyles (2009) explicita:

O brincar “aberto”, aquele que poderíamos chamar de a verdadeira situação de brincar, apresenta uma esfera de possibilidades para a criança, satisfazendo suas necessidades de aprendizagem r tornando mais clara a sua aprendizagem explícita. Parte da tarefa do professor é propiciar situações de brincar livre e dirigido que tentem atender Às necessidades de aprendizagem das crianças. Nesse papel, o professor poderia ser chamado de um iniciador e mediador de aprendizagem (MOYLES, 2009, p. 36-37).

Na instituição de ensino, a brincadeira deve acontecer desde a sua prática livre, até a realização de uma atividade dirigida, estabelecendo regras e normas a serem seguidas.

Brincar não busca simplesmente o desenvolvimento da criança, mas que ela aprenda a reelaborar suas vivências diante da realidade em que vive e na construção do seu ser, dessa forma, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) considera que o papel do professor é primordial nesse processo e explica:

Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou jogos de regras e construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais (BRASIL, 1998, p. 29).

Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem. (MOYLES, 2009).

A brincadeira permite aos professores compreenderem como acontece o processo de desenvolvimento das crianças, tanto em grupo, como individualmente, dessa forma, Moyles (2009, p. 78) que, a criança deve “registrar suas capacidades de uso das linguagens assim como, de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem.”

É fundamental que se repense a questão da formação lúdica dos professores que trabalham na educação infantil e, quanto a isso Santos (1997) defende que o conhecimento do professor, além de leva-lo a conhecer-se melhor enquanto educador, valoriza a criatividade, o cultivo da sensibilidade e a busca da afetividade no trabalho relacionado ao jogo e ao brinquedo.

A escola deve se configurar como um espaço de experiências e experimentações que possibilitem a socialização e interação com os demais alunos assim, Buarque (2000) explica que cabe à escola ampliar seu trabalho com a ludicidade, pois, quanto mais a criança ver, ouvir, experimentar de forma real, maior será seu desenvolvimento de sua imaginação.

Em relação à formação do educador, infantil é fundamental destacar, o aspecto lúdico nesta formação, e, ao estabelecer uma relação da infância com os jogos e brincadeiras, é possível compreender que a ideia sobre o tema foi se

transformando e modificando, tal qual a as transformações que aconteceram na sociedade ao longo dos anos.

Nesse sentido vale mencionar que nas sociedades passadas não era só a criança considerada um adulto em miniaturas, mas também os jogos e brincadeiras eram tidos como fúteis e banais, diante disso, Santos et al (1997, p. 14) afirma que:

A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador conhecer-se como pessoas, saber suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brincar para a vida da criança, do jogo e do adulto.

Nesse sentido, a brincadeira é potencializada quando a imaginação das crianças é alimentada de diferentes formas, aguçando a sua observação sobre a realidade natural e social, resgatando as brincadeiras tradicionais da nossa cultura, das famílias e da comunidade a que pertencem às crianças.

Compreender a importância do trabalho com a brincadeira para a formação e o desenvolvimento integral dos alunos significa entender que essas práticas pedagógicas levam à construção de conhecimentos e da experiência cultural.

Para que haja aprendizagem, o ser humano precisa de algo que lhe motive o afeto, a cognição, o corpo, e as inter-relações sociais e, este motivador é o lúdico, que o homem, assim como outros animais, sempre manifestou uma tendência lúdica, isto é, um impulso para o jogo, assim como, afirma que a ludicidade é fator intrínseco ao homem (HUIZINGA, 1980, p. 154).

Na situação de brincar, os professores devem propor situações em que as crianças sejam desafiadas a resolver problemas e a interagirem de acordo com a realidade em que vivem e, para isso, é primordial um ambiente rico em estímulos e desafiador para as crianças através de atividades que envolvam o brincar.

Nesse contexto, Ferrari, Savenhago e Trevisol (2014, p.16) consideram importante que:

O professor precisa estar consciente do papel do lúdico no processo de ensino-aprendizagem e que o brincar demanda planejamento e delimitação de objetivos. O professor pode usar a brincadeira como meio para se chegar ao fim desejado.

De acordo com Kishimoto (2002, p. 36) “é preciso que o educador tenha um olhar perceptivo para compreender que a educação é ato intencional”.

Kishimoto (2002) afirma ainda que:

Requer orientação por parte do professor, cujos caminhos podem ser viabilizados por instrumentos e material que podem ser utilizados para facilitar a construção do conhecimento por parte da criança. O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil (KISHIMOTO, 2002, p. 36).

Assim, o professor que estrutura o trabalho com as brincadeiras no cotidiano das crianças e por consequência, é ele que planeja, ofertando determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, determinando preparando os espaços e o tempo para brincar.

Realizar com cuidado as ações que serão desenvolvidas por meio da ludicidade é primordial, pois, garantem boas intervenções por parte dos professores, e, desenvolver atividades como, contar e ouvir histórias, a dramatização, jogos com regras, de imaginação e desenhos são atividades que contribuem para a aprendizagem da criança e, nesse sentido, Oliveira, Solé e Fortuna (2010) corroboram:

A brincadeira é tão importante para o desenvolvimento humano que até mesmo quando ocorrem brigas ela contribui para o crescimento e a aprendizagem. Negociar perspectivas, convencer o opositor, conquistar adesões para uma causa, descer, abrir mão, lutar por um ponto de vista, tudo isso ensina a viver (OLIVEIRA, SOLÉ E FORTUNA, 2010, p. 119).

Assim, a brincadeira é uma forma de ajudar as crianças na formação de atitudes, socialização, atitudes críticas, criação de estratégias e, até auxilia a criança pra aprender a ganhar e a perder, ou seja, a criança aprende a se respeitar e a respeitar o próximo, possibilitando crescer e aprender a tomar as atitudes mais acertadas em sua vida.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da pesquisa realizada ficou explícito que o brincar abre caminho para a integração, para a curiosidade intelectual, para a elevação da autoestima, ou seja, a partir do lúdico, são possibilitadas inúmeras oportunidades de linguagens nos seus aspectos cognitivos, afetivos, sociais, motores e psíquicos. A construção do saber a partir do lúdico, leva a criança, enquanto participa da brincadeira, a elaborar metas, a perceber e explorar diferentes estímulos, a antecipar resultados, a levantar diferentes hipóteses e a formular estratégias, sendo importante a formação do professor para que esses profissionais possam atuar com conhecimento na sala de aula.

O brincar assume papel didático que pode e deve ser explorado no processo educativo, assim, o trabalho deve ser contínuo, pois, desperta e possibilita o desenvolvimento de habilidades, a interação nos aspectos, afetivos e cognitivos, assim como a promoção de interação social. É uma das formas importantes no processo de aprendizagem, da criança de 0 a 3 anos, o qual se justifica sua presença no contexto da educação infantil, portanto, o planejamento do professor deve se configurar como um processo sério, considerando a idade das crianças, propondo diferentes atividades aos alunos, pois, na educação infantil a criança aprende a interpretar a realidade, permitindo que a criatividade, a imaginação, a participação e a emoção sejam explorados.

A utilização do lúdico em sala de aula favorece o desenvolvimento físico e intelectual dos alunos, além de contribuir para a aprendizagem e para a boa convivência, uma vez que os alunos interagem a cada dia, possibilitando um maior envolvimento com seus amigos e aprendem a trabalhar em grupo. Portanto o processo de desenvolvimento de uma criança é um longo caminho que vai da dependência da criatividade do professor por meio do uso do lúdico no processo de ensino, desenvolvendo assim na criança autonomia, identidade individual e social.

Neste contexto, é importante que o professor seja o mediador, sempre analisando cada jogo, e acima de tudo propor objetivos para cada jogo. É importante que o professor procure desenvolver as potencialidades e habilidades dos alunos.

Ao concluir a pesquisa, é possível afirmar que a ludicidade é um recurso a ser utilizado na primeira infância, considerando o desenvolvimento das crianças, em especial, nos três primeiros anos de vida, assim, considera-se que seja fundamental

que o professor vivencie experiências lúdicas de forma prazerosa e interessante que sejam capazes de fazer com que se percebam como pessoas atuantes para o desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Portanto, o desenvolvimento desse trabalho foi fundamental para a minha formação, pois, tratou da importância do trabalho com a ludicidade na etapa da Educação Infantil, e essa compreensão muito contribuirá para o desempenho enquanto educadora e como responsável pelo desenvolvimento e aprendizagem das crianças de forma integral, pois, é um trabalho que o professor precisa ter o conhecimento e, juntamente ao planejamento, se tornará eficaz.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. T. P. de. **Jogos divertidos e brinquedos criativos**. Petrópolis: Vozes, 1995

ALMEIDA, M. T. P. O brincar na educação Infantil. In: **Revista Virtual EF Artigos**. Natal/RN Vol. 03. Número 01. Maio, 2005. Disponível em: <http://efartigos.atSPACE.org/efescolar/artigo39.html>. Acesso em: 25 jul. de 2020.

BORBA, A. M. **Culturas da infância nos espaços-tempos do brincar: um estudo com crianças de 4-6 anos em instituição pública de educação infantil**. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, Niterói, 2006.

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

BUARQUE, C. João e Maria. In: CANÇADO, B. (Org.). **Aquarela Brasileira**. Brasília: Editora Corte, 2000.

CARVALHO, A. M. C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2012.

CORSINO. P. **Educação Infantil: cotidiano e políticas**. Campinas, Autores Associados, 2009.

FERRARI, K. P. G.; SAVENHAGO, S. D.; TREVISOL, M. T. C. A contribuição da ludicidade na aprendizagem e no desenvolvimento da criança na educação infantil. **Unoesc & Ciência – ACHS**, Joaçaba, v. 5, n. 1, p. 17-22, jan./jun. 2014.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

FRIEDMANN, A. **A arte de brincar: Brincadeiras e jogos tradicionais**, 3ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Trad. de João Paulo Monteiro. São Paulo, Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, T. M. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

_____. **Os jogos tradicionais infantil**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2002.

MACEDO, L. de. **Jogos, Psicologia e Educação: Teoria e Pesquisas**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2008.

MARCELINO, N. C. **Estudos do lazer: uma introdução**. Campinas. São Paulo: autores associados 1994.

MELLO, S. A. **Uma teoria para orientar o pensar e o agir docentes: o enfoque histórico-cultural na prática de educação infantil**. Maringá, Eduem, 2012.

MINAYO, M. C. de S. (org.). **Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade**. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MOYLES, J. R. **Só brincar? o papel do brincar na educação infantil**; trad. Maria Adriana Veronese. – Porto Alegre : Artmed Editora, 2009.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto alegre: Propil, 1994.

NOVAES, J. C. **Brincado de roda**. Rio de Janeiro: Agir, 2010.

OLIVEIRA, V. B.; SOLÉ, B.; M.; FORTUNA, T. R. **Brincar com o outro caminho de saúde e bem-estar**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

OLIVEIRA, V. B. de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

PIAGET, J. **Seis estudos de psicologia**. (Trad.) Maria Alice M. D'Amorim; Paulo S. L. Silva. 13. ed. Rio de Janeiro: Forense, 1971.

_____. **Aprendizagem e conhecimento**. Rio de Janeiro: Freitas Bastos 1975.

_____. **A formação do símbolo na criança**. 3ªed. Rio de Janeiro: ed. Zahar, 1978.

_____. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Editora LTC, 1988.

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. São Paulo: Atlas, 1999.

RODRIGUES, L. M. **A criança e o brincar**. Mesquita, 2009. Disponível em: <http://www.ufrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafios-cotidianos/arqui>. Acesso em: 19 de maio de 2020.

ROJAS, J. **Educação lúdica: a linguagem do brincar, do jogo e da brincadeira no aprender da criança**. Campo Grande, MS : Ed. UFMS, 2009.

SANTOS, S. M. P. dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 1997.

SANTOS, S. M.; CRUZ, D. R. M. **Brinquedo e infância**: um guia para pais e educadores em creche. Rio de Janeiro: Vozes, 2010.

VELASCO, C. G. **Brincar**: o despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

_____. **A formação social da mente**: o desenvolvimento de processos psicológicos superiores. SP: Martins Fontes, 1991.

_____. **A formação social da mente**. 6. ed., São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998.

_____. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

_____. **Pensamento e Linguagem**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1999.