



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ALTAMIRA
PARFOR – PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
CURSO DE PEDAGOGIA**

ROSIANE ROCHA ALVES

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA BREVE PESQUISA DE CAMPO
REALIZADO NA E.M.E.I. IRMÃ DULCE NO MUNICÍPIO DE NOVO
REPARTIMENTO-PA**

**ALTAMIRA-PA
2018**

ROSIANE ROCHA ALVES

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA BREVE PESQUISA DE CAMPO
REALIZADA NA E.M.E.I. IRMÃ DULCE NO MUNICÍPIO DE NOVO
REPARTIMENTO-PA**

Trabalho Apresentado a Universidade Federal do
Pará-UFPA, para obtenção de Grau de
Licenciatura em Pedagogia orientado pela Prof^a
Esp. Thereza de Fátima Bussioli.

ALTAMIRA-PA
2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

A474l Alves, Rosiane Rocha
O Lúdico na Educação Infantil: Uma Breve Pesquisa de Campo Realizada na E.M.E.I. Irmã Dulce no Município de Novo Repartimento-Pa. / Rosiane Rocha Alves. — 2018
45 f. : il. color

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Faculdade de Educação, Campus Universitário de Altamira, Universidade Federal do Pará, Altamira, 2018.

Orientação: Prof. Thereza de Fátima Bussioli

1. Brincadeiras Lúdicas. 2. Crianças. 3. Educação. 4. Ludicidade 5. Significado. I. Bussioli, Thereza de Fátima, *orient.* II. Título

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA BREVE PESQUISA DE CAMPO
REALIZADA NA E.M.E.I. IRMÃ DULCE NO MUNICÍPIO DE NOVO
REPARTIMENTO-PA**

Elaborado por

ROSIANE ROCHA ALVES

Como requisito parcial para obtenção do grau

Licenciada em Pedagogia

Aprovado em

Profª Esp. Thereza de Fátima Bussioli (Orientadora)

Profª Dra. Irlanda do Socorro de Oliveira Mileo

Profº Me. Raimundo Sousa

Em primeiro lugar dedico esse trabalho à Deus, por sempre está ao meu lado me guiando e iluminando meus passos, a minha mãe Rosália Rocha, ao meu pai Pedro Alves e o meu companheiro Jonas Felix, por acreditarem em mim; a todos educadores da educação infantil que ajudam a construir um mundo melhor, ao meu filho Diego Vitor para se inspirar no meu trabalho e prosseguir nos estudos, a todas as crianças da educação e aqueles que acreditaram em minha vitória.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Deus primeiramente, por me conceder mais uma benção em minha vida e ter me dado forças para que pudesse vencer os obstáculos e concluir essa etapa dos meus estudo.

À minha família por me incentivar nos meus sonhos, e pela paciência e carinho que tiveram comigo ao longo dessa trajetória.

Aos professores do curso de pedagogia, pela sua contribuição de conhecimentos e incentivo profissional.

A Universidade Federal do Pará – UFPA e toda a coordenação do PARFOR por conceder à possibilidade de cursar a tão sonhada graduação, obtendo assim o nível superior.

Aos colegas de turma, juntamente com nossa coordenadora local Cleide Betânia Telles, pela compreensão, carinho e o esforço de ajudarem um aos outros pelo mesmo propósito e objetivo de concluir esta formação.

A todos os amigos e familiares, pelo carinho, compreensão nos momentos em que dedicava aos estudos, a todos que me ajudaram direto ou indiretamente para que eu concluísse mais uma etapa e um sonho da minha vida.

À minha orientadora Thereza Fatima Bussioli que me auxiliou muito bem no processo da construção deste trabalho. Obrigada meu Deus, e todos que contribuíram na construção do meu sonho e objetivo de concluir essa formação.

“Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo de 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 (2008)

RESUMO

Objetiva-se descrever sobre a ludicidade na Educação Infantil enfatizando por meio de um estudo de campo realizado na E.M.E.I. Irmã Dulce verificando como os educadores, percebem de modo geral, sentindo dificuldade para transmitir conteúdos, que poderiam ser mais facilmente transmitidos, se o professor utilizasse brincadeiras lúdicas para este fim, pois aprender de forma lúdica pode proporcionar muitos benefícios para as crianças, e as brincadeiras direcionadas ofertam às crianças um ambiente agradável e interessante; possibilitando assim, o aprendizado de várias habilidades úteis a sua vida social e afetiva. Desse modo a educação é um ato de busca, de troca, de interação e apropriação, sendo assim, é uma ação conjunta entre as pessoas que cooperam e interagem em busca do conhecimento, onde a infância é a fase que as crianças mais brincam. O lúdico na educação infantil deve dar ao professor a oportunidade de compreender os significados e a importância das brincadeiras para a educação. Providenciando um ambiente adequado para o jogo infantil, a criação de espaços e tempo para os jogos é uma das tarefas mais importantes para o professor. Para aquisição da coleta de dados dessa pesquisa usaram-se os questionários que são distribuídos para cinco professores da educação infantil da referida escola, assim temos como sujeito desta pesquisa os professores da escola que se dispuseram participar, onde foram feitos alguns questionamentos e cada um expôs o seu ponto de vista em relação ao trabalho do lúdico, percebendo assim que todos são bem focados e empenhados no processo ensino aprendizagem e de modo geral a aprendizagem acontece com dinamismo e significado.

Palavras-Chave: Brincadeiras lúdicas. Crianças. Educação. Ludicidade. Significado.

ABSTRACT

It aims to describe the playfulness in Early Childhood Education emphasizing through a field study carried out in the E.M.E.I. Sister Dulce checking how educators generally perceive difficulty in transmitting content that could be more easily transmitted if the teacher used playful games for this purpose, because learning in a playful way can provide many benefits for children, and the directed jokes offer children a pleasant and interesting environment; thus enabling the learning of various skills useful to their social and affective life. In this way, education is an act of searching, exchanging, interacting and appropriating, so it is a joint action among people who cooperate and interact in search of knowledge, where childhood is the stage that children play most. The ludic in early childhood education should give the teacher an opportunity to understand the meanings and importance of playfulness for education. Providing a suitable environment for children's play, creating space and time for games is one of the most important tasks for the teacher. In order to acquire data from this research, the questionnaires are used, which are distributed to five kindergarten teachers, so we have as subject of this research the teachers of the school who were willing to participate, where some questions were asked and each one exposed his point of view in relation to the work of the playful, thus perceiving that all are well focused and engaged in the process of teaching learning and in general learning happens with dynamism and meaning.

Keywords: Playful games. Children. Education. Ludicidade. Meaning.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Gráfico 01 – Grau de escolaridade.....	33
Gráfico 02 – Tempo trabalha na Educação Infantil.....	35
Gráfico 03 – O lúdico favorece o desenvolvimento da criança.....	36
Gráfico 04 - Dificuldade para trabalhar o lúdico.....	37
Gráfico 05 – Brincadeiras favorecem a inclusão das crianças com necessidades da educação especial?.....	38
Quadro 01 – A importância do lúdico na educação infantil.....	39

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO.....	12
	CAPITULO I.....	14
1.	CONCEITUANDO LUDICIDADE.....	14
1.1	A História do Lúdico no Brasil.....	18
1.2	O Lúdico no Desenvolvimento da Aprendizagem: Jogo, Brincadeira e Brinquedo.....	21
	CAPÍTULO II.....	25
2.	O BRINCAR NA ESCOLA.....	25
2.1	O Lúdico e a Formação Docente.....	25
2.2	Jogos.....	25
2.3	Brincadeiras.....	27
2.4	O Lúdico no Projeto Político Pedagógico.....	27
2.5	Alternativas Lúdicas Para a Faixa Etária de 4 a 5 anos de Idade no Eixo Temático da Linguagem Oral e Escrita.....	28
2.6	Pesquisa de Campo, o Espaço da Pesquisa.....	31
2.7	Os Sujeitos da Pesquisa.....	32
2.8	Instrumentos da Coleta de Dados.....	32
2.8.1	Análise de Discussão de Dados.....	33
	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	41
	REFERENCIAS.....	43
	APÊNDICE A.....	45

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa intitulada – “O lúdico na Educação Infantil: Uma Breve Pesquisa de Campo realizado na E.M.E.I. Irmã Dulce no Município de Novo Repartimento-pá.” representa a conclusão do curso de graduação de Pedagogia ofertado pela Universidade Federal do Pará (UFPA), mas não finda o processo de investigação do mesmo, já que o estudo de uma pesquisa nunca é estático. Fruto de observações e coletas de dados realizados no ano de 2017, esse trabalho destaca as atividades lúdicas como ferramentas pedagógicas na aprendizagem, buscando compreender a sua importância nesse processo.

Uma das inquietações na Educação Infantil está relacionada em verificar como as atividades lúdicas influenciam no desenvolvimento e na aprendizagem das crianças. As brincadeiras e os jogos são essência da influência e seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção de conhecimento de forma contextualizada no mundo infantil.

Assim, acredita-se que o lúdico seja a maneira estimuladora de desenvolver os esquemas cognitivos da criança, além de favorecer situações como laços afetivos, compreensão de regras e desenvolvimento motor. Isso tudo deve ocorrer na infância, pois, através do lúdico, a criança está se divertindo, criando, imaginando e, ao mesmo tempo, aprendendo. Para Almeida;

Educar ludicamente tem um significado muito profundo e está presente em todos os segmentos da vida. Por exemplo, uma criança que joga bolinha de gude ou brinca de boneca com seus companheiros não está simplesmente brincando e se divertindo; está desenvolvendo e operando inúmeras funções cognitivas e sociais (ALMEIDA, 2003, p. 14).

As atividades lúdicas são excelentes meios de resolução de déficit de aprendizagem dos estudantes já que ele desperta a atenção do aluno e a vontade de aprender. Além disso, as utilizações do lúdico em sala de aula proporcionam ao aluno uma autonomia, tanto intelectual quanto moral, já que são trabalhadas a convivência e as regras.

Diante disso a escolha do tema justifica pelo fato de que será de fundamental importância para os educadores conhecerem o valor das brincadeiras na educação e ajudar o educando, para que o mesmo não sinta no ato de ensinar uma rotina em que não se tem prazer em aprender, pois a forma como lhe é ensinado é fundamental. As brincadeiras são recursos pedagógicos que facilitara no

desempenho e no desenvolvimento da criatividade, do raciocínio lógico, da imaginação e em especial a capacidade motora. É importante o resultado, mas o que se faz a ação, a maneira como lhe é colocada, especialmente quando se trata do processo de ensino e aprendizagem.

Para o desenvolvimento da investigação no primeiro momento fez-se necessário realizar uma pesquisa bibliográfica. A realização desse tipo de pesquisa justifica-se pela necessidade de mobilização de uma base teórica e dados empíricos, cujas inferências e categorizações possibilitaram resultados aproximativos das questões investigativas do presente trabalho.

Foi desenvolvida uma pesquisa bibliográfica para fundamentar teoricamente o desenvolvimento do trabalho, com base nos autores: Kishimoto (1999; 2008), Gomes (2004), Campos (2011), Santos (2007), Vygotsky (1984) dentre outros que nos auxilia a compreender a problemática em questão. Segundo Marconi e Lakatos (2001) no qual afirmam a utilização que deve sempre utilizar materiais já elaborados e publicados relacionados ao tema de estudo como livros, revistas, jornais, monografias, teses, etc.

Para maior contextualização e compreensão da abordagem sobre o tema, foi realizada uma pesquisa de campo com professores da EMEI Irmã Dulce, do município de Novo Repartimento do Estado do Pará. Para a coleta de dados foi aplicado questionários semi estruturado para os professores expressarem suas opiniões quanto à ludicidade como ferramenta pedagógica.

Este estudo está organizado em três capítulos, sendo que a primeira apresenta uma pesquisa bibliográfica discorre sobre o conceito e o desenvolvimento da ludicidade no Brasil. O segundo capítulo aborda o referencial teórico sobre o tema, discorrendo sobre as concepções teóricas sobre o lúdico, passando pelo planejamento escolar e a ludicidade, bem como a articulação da ludicidade com as práticas metodológicas de ensino. E o terceiro capítulo versa sobre os resultados e discussão, além das considerações finais e referências bibliográficas.

CAPITULO I

1. CONCEITUANDO LUDICIDADE

O lúdico é de origem latina que quer dizer “ludos”, e significa “jogos”, mas se o termo lúdico estivesse confinado ao seu significado apenas seria tão importante. Porém, passou a ser conhecido como um instrumento essencial no comportamento da humanidade. Sendo assim o lúdico passou a ter novos significados para a classe educadora, passando a ser um método, uma ferramenta, não somente na educação infantil, mas em todo campo educacional.

Sobre esse assunto Nóvoa (1991), no qual afirma que não é possível contribuir ou construir um conhecimento pedagógico, que ignore as dimensões pessoais e profissionais do trabalho docente, isso não quer dizer que o educador seja o único responsável pelo sucesso da ação. Dessa forma o lúdico para Kishimoto (2008) remete a ideia de que a brincadeira é o lúdico em ação, deixa de serem coisas de crianças e passa a ser coisa séria a ser digna de fazer parte dos recursos didáticos dentro ou fora da escola.

Segundo o dicionário de Queiroz (2014, p. 329) lúdico, “que é próprio de jogo, brinquedo ou divertimento”. Ludicidade é a forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, através do lúdico que são os jogos, música e dança. É o ensinar, de forma divertida e interagindo com os outros (aprender se divertindo).

A ludicidade é uma forma de que não seja apenas o brincar em ação, mas que passa a ser uma diretriz para transformar o ato de brincar. As atividades lúdicas ajudam na motricidade das crianças de forma integral, o lúdico se baseia na atualidade, ocupa-se do aqui e do agora, não prepara para o futuro inexistente. Para Alves (1987, p. 22) “O lúdico se baseia na atualidade, ocupa-se do aqui e do agora, não prepara para o futuro inexistente. Sendo o hoje a semente de qual germinará o amanhã, podemos dizer que o lúdico favorece a utopia, a construção do futuro a partir do presente”.

A ludicidade é forma de desenvolver a criatividade, o conhecimento através de jogos, brincadeiras, músicas, danças, brinquedos, e outros com o intuito de educar e ensinar se divertindo e interagindo com os outros de forma dinâmica e prazerosa. Portanto o lúdico é qualquer atividade que executamos e que pode dar

prazer, que tenhamos espontaneidade em executá-la são de extrema importância para as crianças.

Nesse sentido, na visão de Bertoldo (2011), quando fazemos algo porque queremos, pôr interesse pessoal. Isto se refere tanto à criança quanto para o adulto, é aí que começamos a perceber a possibilidade, a facilidade de se aprender, quando estamos brincando, pois na atividade lúdica, como na vida, há um grande número de fins definidos e parciais, que são importantes e sérios, para consegui-los é necessário aprender de forma bem dinâmica e espontânea nos dando prazer e interesse ao praticar essas atividades lúdicas, na qual nos trará muito prazer, sendo conseqüentemente, essencial para a satisfação que o ser humano procura, em aprender com mais facilidade sem ser de forma rigorosa.

Nesse sentido, o lúdico vem ganhando atenção no meio acadêmico pela crescente quantidade de contribuições para a sua conceituação e reflexão, mas poucos têm constatado sua aplicação e sistematização enquanto ferramenta pedagógica, visto que, através das atividades lúdicas, as crianças adquirem marcos de referenciais significativos que lhes permitem conhecer a si mesmas, descobrir o mundo, experimentando também, situações de aventura, ação e exploração, como características impostergáveis da infância.

Assim, Wajskop (1995) destaca que com o jogo, as crianças fixam convicções de justiça, solidariedade e liberdade. São resolvidas situações problemáticas, adaptando-se de forma ativa na sociedade em que vivem, podendo assim resolver situações do seu dia a dia, tendo a capacidade de se expressar e conviver melhor em sociedade, transmitindo seus conhecimentos e aprendendo com o outro, tendo em vista que os jogos são componente cultural historicamente situado que pode transcender aos momentos de lazer, como seu uso na educação, portanto devemos inserir os componentes lúdicos da cultura, no espaço escolar.

As instituições de Educação Infantil têm restringido as atividades das crianças aos exercícios repetitivos, motora e, ao mesmo tempo em que bloqueiam a organização independente das crianças para as brincadeiras, essas práticas não estimulam a criatividade dos alunos, como se suas ações simbólicas servissem apenas para explorar e facilitar ao educador a transmissão de determinada visão do mundo, definida, a princípio, pela instituição infantil.

Nessa perspectiva, Wajskop (1995) aponta que se as instituições fossem organizadas em torno do brincar infantil, elas poderiam cumprir suas funções

pedagógicas, privilegiando a educação da criança em uma perspectiva criadora, voluntária e consciente, de forma tradicional decorar só naquele momento e não aprender para a vida, pois a educação é necessária dentro e fora do ambiente escolar, construindo valores humanos essenciais, para o ser humano, pois, a escola deve ensinar para além da Matemática, Língua Portuguesa, Educação Física, enfim, deve ensinar a pessoa a ser feliz e fazer as outras pessoas felizes, respeitando os limites e utilizando sempre atividades prazerosas no ambiente escolar.

Dessa forma, resgatar a ludicidade dentro de um processo educativo é ir à busca da construção de bases para: através de práticas e vivências, possibilitar que este indivíduo modifique seu foco de atenção e consiga enxergar além da realidade das sombras, como afirmava Platão e possa vislumbrar a possibilidade de desenvolver plenamente suas potencialidades com confiança no que for realizar na prática educativa.

A ludicidade no aspecto da aprendizagem do conhecimento é de suma importância, pois sempre que os educadores trabalham uma linguagem de fácil entendimento possibilita as crianças uma aprendizagem facilitadora, tornando-se capaz de dar significado à sua existência e transformando o mundo de maneira comunicativa.

Segundo Gomes;

Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade (GOMES, 2004, p. 146).

Para Santos (2007) a ludicidade é uma necessidade do homem em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão, e 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 a comunicação, expressão e construção do conhecimento, desse modo, a prática lúdica entendida como ato de brincar das crianças permite um mergulho na sua trajetória ao longo dos tempos, acumulando informações.

A partir dos os jogos educativos entende-se que o brincar das crianças quando direcionado, auxilia no desenvolvimento da aprendizagem e da cultura, e com isso, a Educação pela vida na ludicidade propõe-se a uma nova postura existencial cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando, inspirando numa concepção de educação para além da instrução. Para que isso aconteça é preciso que os profissionais da educação reconheçam o real significado do lúdico para aplicá-lo adequadamente, estabelecendo a relação entre o brincar e o aprender.

Na visão de Campos (2011) o jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade grossa e fina, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos às regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, sabendo lidar com as frustrações de perdas e as ansiedades, no momento de vitórias.

De acordo com Leal;

No processo educativo, em especial, na Educação Infantil, o desenvolvimento de atividades lúdicas deve ser considerado como prioridades no delineamento de atividades pedagógicas contidas no planejamento escolar realizado pelos professores e coordenadores. Essa inclusão visa, portanto a flexibilização e dinamização das atividades realizadas ao longo de toda a prática docente, oportunizando a eficácia e significação da aprendizagem (LEAL, 2011, p. 14).

É imprescindível ter um olhar diferenciado ao verdadeiro universo mágico e encantador do lúdico em sala de aula e, conseqüentemente, entendendo-se aí toda a prática cotidiana do aluno, visto que, é na educação infantil que as crianças são capazes de construir a aprendizagem através do brincar, criando e imaginando situações de representações simbólicas entre o mundo real e o mundo a ser construído com base nas suas expectativas e anseios.

Nessa perspectiva, é através da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ele se integrando, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social.

Portanto, os professores, na posição não de meros transmissores de informações e conhecimentos sistemáticos, mas como mediadores desse conhecimento, devem oportunizar condições para que por meio do desenvolvimento dessas atividades, a criança possa construir de forma autônoma o seu próprio conhecimento.

1.1 A História do Lúdico no Brasil

O Brasil é um país originário da miscigenação de povos, predominante dos portugueses, negros e índios. Herdamos muito da cultura produzida por esta mistura, portanto podemos falar também dessa influência nas brincadeiras infantis. Kishimoto (1999) relata que é;

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

Muitas brincadeiras que até hoje vemos das crianças brasileiras, trazem a influências de outras etnias, em especial dos índios. As brincadeiras indígenas, na sua grande parte, sempre estiveram inseridas no fazer cotidiano, no aprender fazendo, a partir das atividades diárias realizadas pelos pais. Seja nas correrias perseguindo animais com seus arcos e flechas, nos seus banhos nos rios e lagos ou nas atividades que acontecem nas roças e nos rituais.

A natureza é o espaço do brincar cotidiano e o lúdico acontece com o aprendizado das regras sociais, que fluem naturalmente. No Brasil da Idade Média os jesuítas ensinavam utilizando brincadeiras para a aprendizagem. Desde os primórdios, a metodologia lúdica foi valorizada pelos povos, em suas devidas épocas.

Os jogos são criados e recriados pelo homem, como afirma Kishimoto (1999, p. 28), “a criança é um ser em pleno processo de apropriação da cultura, precisando participar dos jogos de uma forma espontânea e criativa”. Dessa maneira é possível afirmar que os jogos desenvolvem a curiosidade, a criticidade, a confiança e desenvolverá capacidades para solucionar problemas relacionados ao conhecimento, necessário para a apropriação do mundo da cultura.

Cruz (2002) diz que enquanto mediador e/ou facilitador do processo ensino aprendizagem, o docente é o único que possui condições para filtrar e selecionar estímulos, atuando no desenvolvimento da criança retirando dela todas as suas potencialidades de modo a tomar o ato de compreender de forma prazerosa, com isso, construir e reconstruir o conhecimento.

Neste sentido, no que concerne ao processo ensino e aprendizagem, a utilização de meios e métodos facilitadores para o aprendizado do aluno é visto como importante instrumento no processo de ensino, bem como um construtor no desenvolvimento psicossocial do alunado.

As atividades lúdicas como instrumento mediador no processo de ensino e aprendizagem tem sido objeto de estudo de muitas pesquisas que viram nas atividades uma forma de dinamizar o ensino, dando meios para uma aula dinâmica e criativa, trabalhando de forma animada a sua prática pedagógica. Com isso, o processo de ensino nesses vários anos passa por uma transformação significativa, no que se referem à métodos e metodologia a serem utilizada pelos professores, que buscam de todas as maneiras melhorarem suas práticas pedagógicas, e para isso passaram a utilizar atividades lúdicas como proposta metodológica em sala de aula, sendo que no brinquedo está a essência de uma criança e ela vê na brincadeira e nos brinquedos um suporte de vida. Para as crianças é mais que uma diversão. É algo que se mistura com o sonho, de despertar nela o desejo da descoberta e a importância de atender as necessidades que aprimora. Segundo Craidy e Kaercher;

Durante muito tempo a educação da criança foi considerada uma responsabilidade das famílias ou grupo social ao qual ela pertencia. Era junto aos adultos e outras crianças com os quais convivia que a criança aprendia a se tornar membro deste grupo, a participar das tradições que eram importantes para a sua sobrevivência material e para enfrentar as exigências da vida adulta (CRAIDY E KAERCHER, 2001, p.13).

As atividades lúdicas demonstram valores para todas as fases da vida, nelas percebe-se que com a evolução da tecnologia, com computadores, vídeo games, celulares, tablets dentre outros objetos modernos, as crianças deixaram de brincar como antes, brincadeiras tradicionais como: amarelinha, bandeirinha, pega-pega, pique-esconde e outras atividades. As formas de brincar eram divertidas e não causavam danos à saúde, pois ocorria a socialização entre elas durante as brincadeiras, diferente de hoje em que eles apegam as formas banais de se divertir,

que pode contrair doenças, problemas psicomotores, visuais e outros. No entanto os pais nem a sociedade se mobilizam para mudar esta realidade visual.

Portanto verifica-se a necessidade de uma pesquisa voltada para as brincadeiras nas salas de aula, principalmente na educação infantil, pois é a fase de descobrimento. Com levantamentos diversos, envolvendo o brincar como um instrumento pedagógico a ser utilizado pelos educadores no processo de ensino aprendizagem, em que foi indagado o seguinte questionamento: de que maneira as atividades lúdicas contribui para ensino aprendizagem na educação infantil.

O tema desta pesquisa é de suma importância na formação do indivíduo, especialmente quando se trata do processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido é visto que o lúdico contribui significativamente para o desenvolvimento do ser humano, na aprendizagem e na evolução da criatividade, formando um ser crítico capaz de realizar suas próprias ações.

É importante que as escolas e instituições que trabalham com crianças, coloquem em pratica o uso das atividades lúdicas, não apenas como uma forma de passa tempo, mas como um modelo educacional. Pois, mais que o brincar, o lúdico é uma forma de metodologia usada em sala de aula. Portanto as brincadeiras educacionais contribuirão para esclarecer que através do brincar e das brincadeiras é possível construir conhecimento que desenvolva os aspectos cognitivos, motor, psíquico e social da criança e adolescente.

É a respeito da eficácia deste recurso educacional que vem proporcionando ao educador uma descoberta da verdadeira importância que tem o lúdico de geração de conhecimentos para as crianças no processo de aprendizagem.

Com o passar dos anos essa visão foi mudando, “nasce um sentimento de infância, a preocupação com o pudor e o cuidado em não corromper a inocência infantil”, como salienta Aranha (1996 p. 60). É nessa mudança que os jogos e as brincadeiras, passam a fazer parte do cotidiano infantil. E no que se refere às atividades lúdicas no enfoque educacional ainda não faz a rela finalidade. A partir da antiguidade os educadores começaram a trabalhar com as atividades lúdicas, apenas na recreação, pois não viam no brinquedo um objeto educativo.

Kishimoto (1999) afirma que, a formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades desbloquearem resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida das crianças, do jovem e do adulto.

É válido ressaltar que não podemos confundir jogos, brinquedos e brincadeiras, pois os mesmos possuem funções semelhantes, mas deve ser classificados de forma correta, sendo que dentro do ambiente escolar deve sempre ser propiciado o ensino aprendizagem embora que seja de forma lúdica.

Segundo o dicionário de Queiroz (2014, p. 132; 312) Jogo é “ação ou resultado de jogar é a atividade praticada por diversão, atividades com regras específicas, disputa por várias pessoas”. Brinquedo “objeto feito para brincar” já a Brincadeira é “atividade lúdica e prazerosa”. É visto que jogos, brinquedos e brincadeiras estão relacionados entre si, mas é preciso diferencia-los e inserir eles em sala de aula de forma coesa, prevalecendo o ensino aprendizado de forma lúdica e prazerosa.

1.2 O Lúdico no Desenvolvimento da Aprendizagem: Jogo, Brincadeira e Brinquedo.

Tratando-se do lúdico sabe se que o jogo, a brincadeira e o brinquedo são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os tempos remotos. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor, pois esses elementos são indispensáveis no desenvolvimento da pratica pedagógica do docente. Os jogos são atividades que pode ser praticada com bastante divertimento, proporcionado o educando, estímulo e desenvolvimento em suas capacidades psicomotoras, além de que alguns jogos ajudam a manter um bom condicionamento físico.

Apesar de o jogo ser uma atividade espontânea nas crianças, isso não significa que o professor não necessite ter uma atitude ativa sobre ela. Para isso, é preciso sintetizar algumas funções do educador frente ao lúdico. Providenciando um ambiente adequado para o jogo infantil, a criação de espaços e tempo para os jogos é uma das tarefas mais importantes para o professor. Cabe-lhe organizar espaços de modo a permitir as diferentes formas de jogo, por exemplo, as crianças que estejam realizando um jogo mais sedentário não sejam atrapalhadas por aqueles que realizam uma atividade que exige mais mobilidade e expansão de movimentos.

Portanto, em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um jogo comum, é que o jogo pedagógico com a intenção de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, já o jogo comum serve apenas como entretenimento. Para Antunes (2005, p. 11) “A palavra jogo provém de *jocu*, substantivo masculino de origem latina que significa gracejo”. Em seu sentido etimológico, portanto, expressa um divertimento, uma brincadeira, um passatempo, sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga.

Significa também balanço, oscilação, astúcia, artil, manobra. Não parece ser difícil concluir que todo jogo verdadeiro é uma metáfora da vida, onde na visão do autor, a responsabilidade do aprendizado não está somente a cargo do professor que ensina, mas sim dividida entre a ação facilitadora do professor e a busca do conhecimento do aluno que em conjunto irão construir o aprendizado, e a partir daí, o jogo passa a ser uma ferramenta ideal para a aprendizagem.

Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo. Assim, Campos (2011) destacam que os professores precisam estar cientes de que a brincadeira é necessária e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar, devemos sempre valorizar os jogos realizados pelas crianças, pois é uma função do educador, observar atentamente a participação dos alunos ao realizarem os jogos na sala de aula, seria interessante inserir e desenvolver o lúdico nas atividades, introduzindo novos personagens ou novas situações que torne o jogo mais rico e interessante para as crianças, animando-as pelo esforço.

As brincadeiras na infância são de fundamental importância, para a imaginação e criatividade. Nesse sentido, a Revista Nova Escola (2011) apresenta algumas brincadeiras que podem ser utilizadas em turmas de Educação Infantil, entre elas: a toca do coelho; de onde vem o cheiro? Dentro e fora; arremesso; Pneus, entre outras. Sabemos que ao inserir os jogos na educação infantil devemos observar as faixa etária de cada criança e propor objetivos significativos, acrescentando o jogo como uma atividade dinâmica, no sentido de satisfazer uma necessidade.

Assim, ao se observar o comportamento de uma criança jogando/brincando, pode-se perceber o quanto ela desenvolve sua capacidade de resolver os mais

variados problemas, sem tirar o seu sentido lúdico. É importante mencionar também que o brinquedo, enquanto uma técnica lúdica a ser utilizada na prática pedagógica da Educação Infantil, supõe uma relação íntima com a criança e a indeterminação de regras para sua utilização.

Os brinquedos são objetos que as crianças podem utilizar em suas brincadeiras de faz de conta, na qual desperta sua imaginação; então o brinquedo utilizado como recurso pedagógico, desenvolve bastante as crianças na educação infantil, estimulando a curiosidade, a confiança, autonomia, além de desenvolver a linguagem e o raciocínio do pensamento, despertando atenção e concentração das crianças.

Nesse sentido, Vygostki (1998) ressalta que no brinquedo, a criança cria uma situação imaginária, isto é, é por meio do brinquedo que essa criança aprende a agir uma esfera cognitiva, e promove o seu próprio desenvolvimento no decorrer de todo processo educativo, onde, o brinquedo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, dentre outras.

Segundo Piaget (1998, p.62), “o brinquedo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. Através dele se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

Nessa perspectiva, o brinquedo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra.

Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive. Através do brinquedo a criança pode brincar naturalmente, testar hipóteses,

explorar toda a sua espontaneidade criativa, portanto, o brinquedo é um dos fatores mais importantes das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo, e a importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só para lazer, mas também como elementos bastante enriquecedores para promover a aprendizagem.

A esse respeito, Vygotski, (1998, p. 38) “o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade”. Por meio dos brinquedos, as crianças vivenciam determinadas situações do cotidiano, construindo um conhecimento embasado em certas habilidades definidas pela estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras. Alguns exemplos de brinquedos mais utilizados são: a boneca, monta-monta, quebra-cabeça, entre outros.

Desse modo pode se dizer que o ato de brincar vai evoluindo com o passar do tempo, altera-se de acordo com os interesses próprios da faixa etária, conforme a necessidade de cada criança e também com os valores da sociedade na qual está inserida. Nessa perspectiva, Wajskop (1995, p.25) afirma que “o brincar é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos adultos”. Segundo Chateau (1997) e Winnicott (1985) o ato de brincar é um ato característico da infância e afirmam que a infância não existe sem o brincar, o brincar é inato.

Diante dessa realidade se vê que a criança tem como objetivo a própria ação do brincar (fazer), não importando o resultado que este fazer proporciona. O brincar é algo livre e, em função deste aspecto não há modos prontos de agir ou operar durante a brincadeira.

Além disso, Vygotsky (1998) afirma que o brincar é um espaço de aprendizagem onde a criança age além do seu comportamento humano. No brincar, ela age como se fosse maior do que é na realidade, realizando simbolicamente, o que mais tarde realizará na vida real, e embora aparentemente expresse apenas o que mais gosta, a criança quando brinca, aprende a se subordinar às regras das situações que reconstrói.

CAPÍTULO II

2. O BRINCAR NA ESCOLA

Há uma preocupação em estudar as contribuições da brincadeira para o desenvolvimento infantil, uma vez que por meio dela a criança relaciona-se com as pessoas e descobre o mundo que a cerca, organiza suas emoções e torna-se seres humanos mais felizes e realizados em todas as suas ações vitais.

2.1 O lúdico e a formação docente

Neste sentido, no que se concerne ao processo ensino-aprendizagem, a utilização de meios e métodos facilitadores para o aprendizado do aluno é visto como importante instrumento no processo de ensino, bem como um construtor no desenvolvimento psicossocial do alunado.

A formação docente do professor da Educação Infantil deve estar voltada sempre para atividades lúdicas, trabalhando sempre o concreto, com isso só a graduação na maioria das vezes não pode oferecer esse suporte, e necessário que tenha além do ensino superior uma formação continuada, o PNAIC – Pacto Nacional Pela Alfabetização na Idade Certa, que consiste em alfabetizar toda criança até o 3º ano do Ensino Fundamental.

No ano de 2017 é visto que com as experiências adquiridas, o PNAIC passa a fazer parte da Educação Infantil, no qual possui estratégia de valorização de experiências entre os profissionais da educação, é visto que o programa tem surtido efeito no ensino fundamental e não será diferente na educação infantil, pois seu objetivo é atuar na formação de professores de forma pedagógica, proporcionando a formação continuada que é tão necessária quanto um ensino superior.

2.2 – Jogos

Os jogos educativos são aqueles que estimulam e favorecem o aprendizado das crianças através de um processo de socialização, que atribui para a formação de sua personalidade. Eles visam estimular o impulso natural do educando para

aprender. Para isso os jogos educacionais mobilizam o esquema mental, o pensamento, a ordenação, a regra e o tempo em que ocorre e abrange as dimensões da personalidade como a afetiva, a social, a motora a cognitiva, favorecendo a aquisição de condutas cognitivas desenvolvendo habilidades com destreza, rapidez e concentração.

Os jogos educacionais são classificados de duas funções: A primeira a lúdica que favorece prazer e diversão e a segunda é a educativa nesse caso o jogo pode auxiliar na aquisição de saberes. Esses jogos também são elaborados especialmente para ensinar as crianças sobre determinado assunto, expandir conceitos, reforçar o desenvolvimento, e o entendimento mental sobre um evento histórico ou cultural, ou ainda auxiliar sua aprendizagem, de alguma habilidade enquanto se joga os jogos podem apresentar várias configurações desde que alcance o aprendizado necessário.

Os jogos educacionais aqueles que têm fundamentos éticos ou valores de vida. Pode se apresentar de forma variada, e dependendo de seu contexto principal podem ser utilizados por professores nas escolas.

A maior parte dos jogos é voltada para o público infantil, como por exemplo, o xadrez, o jogo de faz de conta imaginativo, simbólico ou sócio dramático. Os jogos de regras visam promover o desenvolvimento cognitivo e efetivo social do jogador, embora o jogo ainda encante os adultos.

Nesse tipo de jogos as crianças se imaginam como no papel de um adulto, representando a realidade de que vivem, ou que gostaria de vivenciar: jogo de regra é muito proveitoso, temos o xadrez, o dominó o alfabeto móvel e cartões silábicos para formação de frases. As atividades são coletivas distribuídas em duplas, triplo e assim por diante.

Segundo Piaget, apud Wadsworth (1984), o jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social: possuem sistemas de regras e se constituem de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto permite ao educando a identificar um sistema de regras, uma estrutura e sequência que especifica sua realidade. Dessa forma o lúdico com regras, a educação infantil em bases pedagógicas e envolve os seguintes aspectos, com a função de trabalhar a lateralidade e outros trechos com combinações de ideias.

A ludicidade oferece condições para a criança desenvolver as atividades físicas e mentais favorecendo e estimulando as reações morais e culturais. O jogo simbólico é considerado por Vygotsky (1988) como uma atividade típica da infância e essencial ao desenvolvimento infantil.

Segundo Vygotsky (1984) relata que na interação com os outros e nas atividades que a criança se envolve simbolicamente com os brinquedos, ela aprende agir em uma esfera cognitiva, na visão do autor a criança comporta-se de forma avançada do que nas atividades da vida real tanto pela convivência de uma situação imaginária quanto pela capacidade de subordinação e regras. Diante ao exposto é que vamos conhecer alguns tipos de brinquedos e/ou brincadeiras que favoreçam o desenvolvimento infantil.

2.3 Brincadeiras

Uma brincadeira sadia ajuda a criança no desenvolvimento em sua forma de aprender. A atividade lúdica além de ser um modelo específica da criança, é também uma maneira de melhorar a prática pedagógica, ajudam no auxílio educacional e não apenas como atividades recreativas, pois possibilitam melhorias no desenvolvimento das habilidades físicas e facilita o processo de ensino aprendizagem.

Verifica-se que utilizando a brincadeira como metodologia adequada para a sala de aula a escola perceberá no decorrer dos anos a diferença que a ludicidade fará na educação, pois as brincadeiras são interdisciplinares, ou seja, pode ser usado em todas as matérias.

Diante a essa perspectiva é que se faz necessário o estudo da importância do lúdico na aprendizagem de crianças da educação infantil, principal objeto de nosso estudo.

2.4 O Lúdico no Projeto Político Pedagógico – P.P.P.

Aqui será descrito significativamente sobre a importância do lúdico está inserido diretamente no P.P.P. das escolas, haja vista que a partir daí que a equipe técnica pedagógica da escola deve atuar com maior cobrança na parte pedagógica, por estar diretamente proposto no que deve ser trabalhado no decorrer do ano letivo e de acordo com o que dispõe a matriz curricular deste segmento de ensino.

Verifica-se que o lúdico muitas vezes não é trabalhado de forma correta com a inserção no P.P.P. da escola, os professores serão cobrados pela equipe pedagógica, sendo que faz necessário para o aprendizado da criança.

2.5 Alternativas Lúdicas Para a Faixa Etária de 4 a 5 Anos de Idade no Eixo Temático da Linguagem Oral e Escrita.

Nesta seção opta-se pela descrição dos componentes que conectam o plano de aula das professoras, o PPP e as atividades pedagógicas envolvendo a ludicidade.

O planejamento é elaborado pelas professoras embasado na realidade de vida das crianças e da comunidade, este planejamento é elaborado a partir de uma avaliação diagnóstica realizada na turma e a partir daí elabora-se o planejamento junto com os professores e equipe pedagógica a fim de atender as necessidades dos alunos.

O planejamento das aulas na educação infantil é desenvolvido semanalmente, por meio de eixos classificados de 1 a 7, descritos a seguir: segunda-feira: são abordados os eixos 1 e 2; terça-feira: os eixos 2 e 3; quarta-feira: os eixos 4 e 5; quinta-feira: os eixos 5 e 3; sexta-feira: os eixos 6 e 7.

Segundo Hoffmann (2000) o planejamento é indispensável, é a peça chave para alcançar os objetivos e não apenas exigências burocráticas, ele permite aos educadores organizar e concretizar ideias, sonhos e ações para exercerem suas práticas pedagógicas. Também é um instrumento flexível, pode sofrer alterações úteis, para atender as necessidades do aluno.

O professor necessita se planejar, até mesmo para que suas aulas possam ter sentido e significado, haja vista que quando não há um planejamento as aulas passam a ser aleatórias, fazendo com que as crianças fiquem ociosas.

Eixo 01: Identidade e Autonomia

Objetivos específicos:

Experimentar e utilizar os recursos disponíveis para a satisfação das necessidades essenciais, expressando seus desejos, sentimentos, vontades e desagrados, e agindo com progressiva autonomia.

Familiarizar-se com a imagem do próprio corpo, conhecendo progressivamente seus limites, sua unidade e as sensações que ele produz.

Metodologia:

Respeitar e valorizar a cultura de suas origens.

Conversar com as crianças sobre os hábitos de higiene, alimentação, conceito, segurança, proteção do corpo e cuidados com a aparência.

Participar de brincadeiras dirigidas.

Eixo 02: Linguagem Oral e Escrita

Objetivos específicos:

Ampliar gradativamente suas possibilidades de comunicação e expressão, interessando-se por conhecer vários gêneros orais e escritos e participando de diversas situações de intercâmbio social nas quais possa contar suas vivências, ouvir as de outras pessoas, elaborar e responder a perguntas.

Familiarizar-se com a escrita por meio de manuseios de livros, revistas e outros portadores de texto e da vivência de diversas situações na quais o uso se faça necessário.

Metodologia:

Mostrar a linguagem como possibilidade de comunicação, de sentimentos, desejos, ideias e necessidades.

A professora inicia as atividades fazendo a leitura de uma adivinhação para que as crianças descubram qual a resposta. As dicas são letras, por exemplo: tem no quarto com a letra U.

Eixo 03: Corporeidade e Movimento

Objetivos específicos:

Ampliar as possibilidades expressivas do próprio movimento, utilizando gestos e diversas; tais como mímicas, danças, gestos e outros e ritmo corporal nas suas brincadeiras, danças, jogos e demais situações de interação.

Explorar diferentes qualidades e dinâmicas do movimento, como força, velocidade, resistência e flexibilidade, conhecendo gradativamente os limites e as potencialidades de seu corpo.

Metodologia:

Brincadeiras e jogos que envolvam correr, subir, descer, escorregar, movimentar-se, dançar, etc. para ampliar gradualmente o conhecimento e controle sobre o próprio corpo e o movimento.

Brincadeiras livres em pequenos e grandes grupos, com observação do professor, que poderá fazer algumas interferências quando necessário.

Eixo 04: Natureza e Sociedade

Objetivos específicos:

Interessar-se e demonstrar curiosidade pelo mundo social e natural, formulando perguntas, imaginando soluções para compreendê-lo, manifestando opiniões próprias sobre os acontecimentos, buscando informações.

Estabelecer algumas relações entre o modo de vida característico de seu grupo e demais grupos sociais.

Metodologia:

Roda de conversa sobre a importância da família na escola.

Conversas sobre a importância da escola (eu cuido, você cuida, nós cuidamos).

Eixo 05: Conhecimento Lógico-Matemático

Objetivos específicos:

Estabelecer aproximações às noções matemáticas presentes no cotidiano.

Ter confiança em suas próprias estratégias e na sua capacidade para lidar com situações matemáticas novas, utilizando seus conhecimentos prévios.

Metodologia:

Contar com as crianças o número de alunos presentes na sala.

Criar situações onde as crianças utilizam a contagem em pequenas compras na sala.

Eixo 06: Música

Objetivos específicos:

Ouvir, perceber e discriminar sons diversos, fontes sonoras e produções musicais.

Brincar com a música, imitar, inventar e reproduzir criações musicais.

Metodologia:

Dançar aos ritmos das músicas, sozinhos, em dupla, trios, ou em grupos.

Ouvir música variada, brincar com diferentes ritmos.

Eixo 07: Linguagens Artísticas e Cultura Popular

Objetivos específicos:

Interessar-se pelas próprias produções, pelas de outras crianças e pelas diversas obras artísticas com as quais entrem em contato, ampliando seu conhecimento cultural.

Produzir trabalhos de artes, utilizando a linguagem do desenho, da pintura, da modelagem, da colagem, da construção, desenvolvendo o gosto, o cuidado e o respeito pelo processo de produção e criação.

Metodologia:

Recorte e colagem, através de vários instrumentos como: palitos de picolé, raspas de lápis, palitos e canudos, barbantes, areia colorida, folhagem, figuras de livros, revistas e papel picados etc.

Modelagens: (massa de modelagem)

A ludicidade está inserida nas brincadeiras no decorrer das aulas e as professoras só apresentaram um jogo lúdico em sala de aula, outros instrumentos lúdicos usados foram, a massa de modelar, as atividades de pinturas, as músicas, (Pintinho Amarelinho, Borboletinha, de Abobora faz Melão e Noite Feliz). O Jogo Lúdico foi o boliche com Uso das garrafas PET de material reciclado e água colorida; quando as gravuras foram às atividades como Bota do Papai Noel, atividade sobre a consciência negra, atividades das vogais, a dinâmica das sandálias como materiais de instrumento concreto, visando à percepção e curiosidade das crianças.

2.6 Pesquisa de Campo o Espaço da Pesquisa.

A pesquisa de campo foi realizada na E.M.E.I. Irmã Dulce, situada na Rua Equador s/n, Bairro Vale do Sol II, tendo como Unidade Mantenedora a Prefeitura Municipal de Educação, foi criada no ano de 2011, hoje atende com doze turmas, sendo creche, pré I e pré II, a escola atua com Creche e Educação Infantil, de acordo com a realidade local a Escola é considerada uma escola de médio porte, tendo como gestora a Sra. Vanusa Ferreira de Barros.

Levando em consideração a realidade do bairro Vale do Sol II do Município de Novo Repartimento a escola é avaliada como sendo de boa qualidade possui estrutura e disponibilidade para atender sua clientela, em todas as dependências desde a cozinha e se estende até as salas de aula área de lazer para todos, atende a educação com infantil com um parquinho na área de lazer, onde tudo se desenvolve na educação infantil de acordo com a realidade local.

A escola conta também com uma brinquedoteca que atende as necessidades das crianças de creche nos momentos de lazer, e todos participam ativamente de todas as ações da escola significativamente.

Apesar de tudo sabe-se que a escola deve ser sempre mediadora do conhecimento significativo, pois a educação é parte importante na formação cidadã a partir de propostas que visam à formação integral do educando tornando-o ativo na sociedade, fazendo com que a escola, a família e a comunidade atuem juntas no processo de ensinar e aprender.

2.7 Os Sujeitos da Pesquisa

A pesquisa de campo foi realizada com cinco professores da escola em estudo onde, com base na coleta de dados, procederam-se o tratamento e análise desses dados, seguindo os critérios abaixo: A entrevista possibilita a identificação e descrição da atuação dos professores visando um bom conhecimento na inserção do lúdico nas aulas que são desenvolvidas em sala de aula na Educação Infantil na escola da rede municipal do Município de Novo Repartimento.

É interessante ressaltar que os pais não são muito presentes na escola ocasionando certa dificuldade no processo de ensinar e aprender principalmente nesta base inicial que é a educação infantil a pesquisa foi realizada com apenas cinco professoras todas atuantes na educação infantil.

Para aquisição da coleta de dados foi distribuído cinco questionários para cinco professores da educação infantil da escola em estudo, assim sendo foi sujeito da pesquisa apenas cinco professores da escola, onde foi feito alguns questionamentos e cada um expôs o seu ponto de vista em relação ao trabalho do lúdico, percebendo assim que todos são bem focados e empenhados no processo ensino aprendizagem e de modo geral a aprendizagem acontece com dinamismo e significado.

2.8 Instrumentos da Coleta de Dados

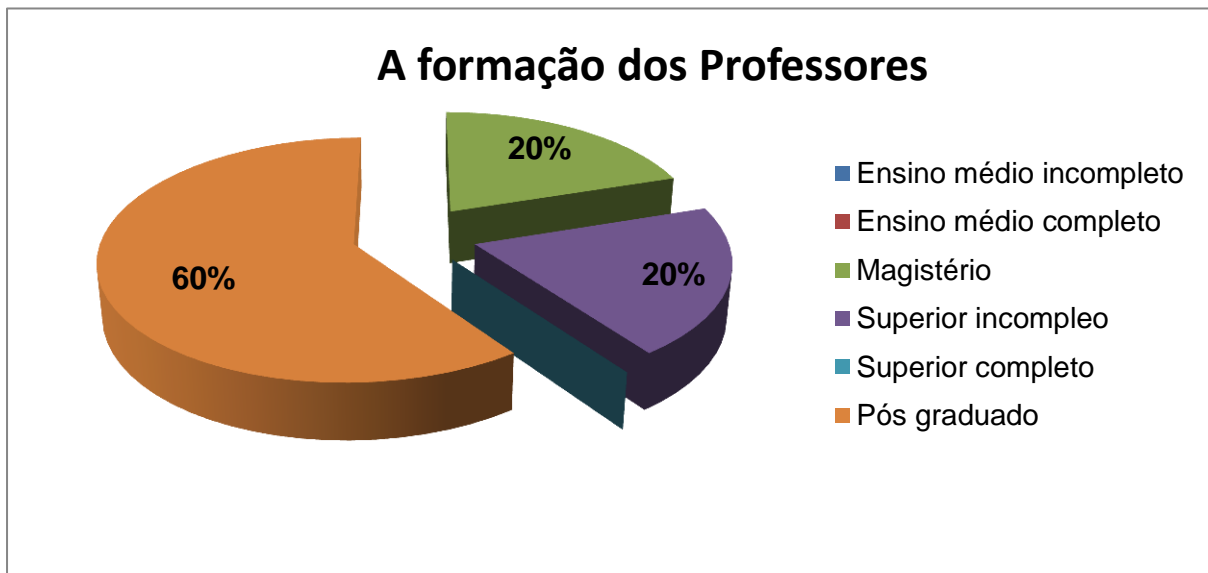
Os dados desta pesquisa foram coletados a partir da aplicação de questionários a cinco professores da escola em estudo e a partir daí foi feita tabelas e gráficos a fim de apontar os resultados dos dados coletados na pesquisa objetivando fundamentar a partir do senso comum a importância do lúdico e da atuação dos professores no processo ensino aprendizagem.

2.8.1 Análise de Discussão de Dados

Feitas as considerações anteriores, este tópico tem o intuito de apresentar e discutir os dados coletados para a pesquisa, ou seja, aqui serão introduzidos os gráficos e a partir de cada um a discussão do que se deu na pesquisa de campo de acordo com as entrevistas realizadas.

Os dados coletados nos fornecem subsídios para confirmar que a utilização do lúdico como ferramenta pedagógica, contribui para aperfeiçoamento das habilidades educacionais nos alunos. A atenção, o raciocínio- lógico, a percepção, o sentimento são características marcantes nesse processo, enriquecendo ainda mais o trabalho.

Gráfico 01: Grau de escolaridade.



Fonte: Pesquisa realizada na EMEI irmã Dulce do município de Novo Repartimento-PA. 2017

O gráfico 01, aponta que 60% dos professores da escola em estudo são pós-graduados especialistas, porém destaque para os vinte por cento que se encontram cursando curso superior em licenciaturas e principalmente os outros vinte por cento que formação em ensino médio na modalidade magistério.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9.394/96) assim dispõe sobre a formação de profissionais de educação em seu artigo 62:

A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior; em curso de licenciatura, de graduação plena, em universidades e institutos superiores de educação, admitida, como formação mínima para o

exercício do magistério na educação infantil e nas quatro primeiras séries do ensino fundamental, a oferecida em nível médio, na modalidade Normal (BRASIL, 1996, p. 84).

Desta forma, percebe-se que essas mudanças foram significativas, pois a Lei de Diretrizes e Bases anterior, vigente de 1971 a 1996, apenas dizia que os sistemas de ensino deveriam “zelar” pelas crianças menores de 07 anos, idade em que se iniciava o período de escolaridade obrigatória.

Assim, um dos maiores avanços que podemos perceber é que a educação infantil aparece como primeira etapa da educação básica. Neste sentido apontam-se as ideias de Oliveira, Formosinho e Kishimoto (2002, p. 13) que destacam as exigências de formação incorporadas à LDB são coerentes com essa opção, ao definir como meta a formação de nível superior e, como exigência mínima, a formação em nível médio, na modalidade normal.

Além disso, devemos pensar na formação, por isso, a mesma afirmou que é imprescindível que o professor tenha, no mínimo, o curso superior completo na área de educação. A pós-graduação em educação infantil e psicopedagogia também contribuem bastante. Somente aprofundando-se nos estudos para compreensão do desenvolvimento humano o professor poderá desenvolver seu trabalho com a qualidade que a educação infantil necessita.

Contudo, conjugada com esses dispositivos legais, deve estar uma nova mentalidade sobre a criança e a infância, assim como o reconhecimento de que a educação para ser eficiente deve começar nos primeiros anos de vida, como afirmam Souza e Borges (2002).

O próximo gráfico demonstra os resultados obtidos sobre a experiência dos professores da educação infantil que atuam na escola pesquisada.

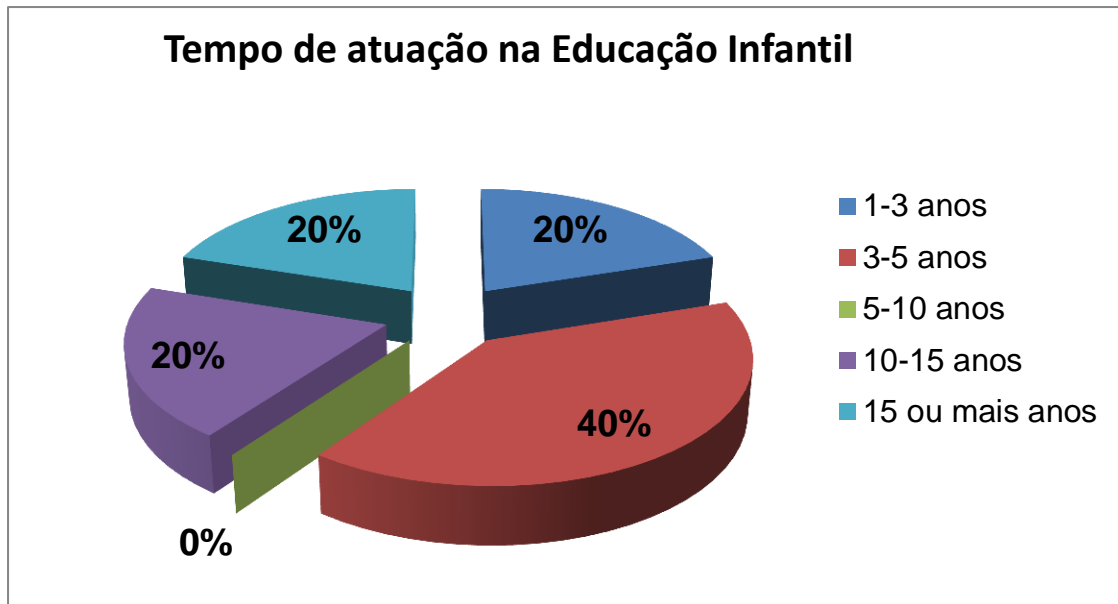
O gráfico 02 aponta com clareza que a maioria dos professores da escola em questão, sessenta por cento, possuem de um a cinco anos de experiência de atuação na Educação infantil.

É na fase dos 06 anos, chamada de primeira infância, que as crianças passam a perceber o mundo e despertam uma curiosidade nata e investigativa, sempre questionando e querendo saber o porquê das coisas.

Na fase de alfabetização, a criança, detentora de seu próprio conhecimento e bagagem, precisa de alguém capacitado para estimular e mediar esse processo. Nessa etapa, o estudante deve receber estímulos constantemente para aprender a

questionar e a levantar hipóteses. Cabe ao professor fazer o aluno exercitar o raciocínio lógico, a criatividade e a imaginação. É por meio da experiência que ele alcança os resultados.

Gráfico 02 – Tempo de atuação na Educação Infantil

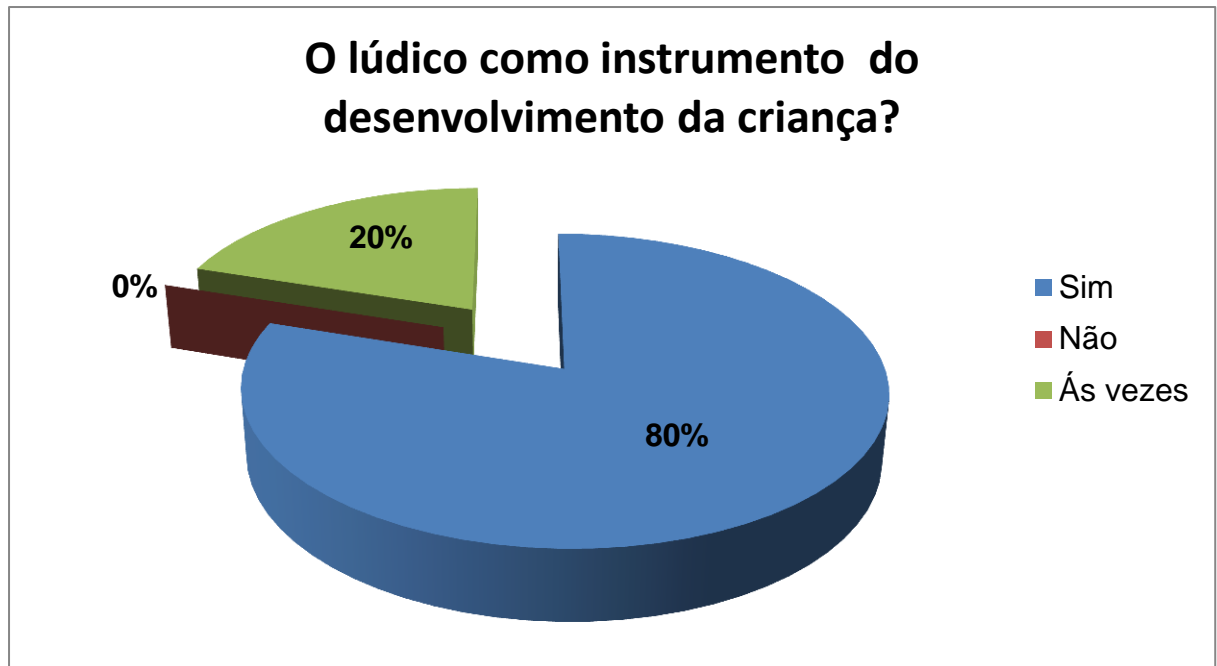


Fonte: Pesquisa realizada na EMEI irmã Dulce do município de Novo Repartimento-PA, 2017.

Por isso, na primeira infância, é primordial que o professor ofereça todas as ferramentas necessárias para a construção dessa identidade. Assim, entende-se que o tempo de atuação é um fator de muitíssima importância nessa modalidade de ensino.

O gráfico 03, nos apresenta que 80% dos entrevistados acreditam na aprendizagem a partir do lúdico na Educação Infantil. Do ponto de vista de Oliveira (2000) o brincar não significa apenas recrear, mas sim desenvolver-se integralmente.

Caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma, e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Todavia, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

Gráfico 03: O lúdico como instrumento do desenvolvimento da criança?

Fonte: Pesquisa realizada na E.M.E.I. irmã Dulce do município de Novo Repartimento-PA. 2017.

De acordo com Vygotsky (1998), Percebe-se que o brincar é uma importante fonte de desenvolvimento e aprendizagem, o mesmo faz com que a criança desenvolva sua imaginação, fazendo com que a fantasia e a realidade interage na produção de formas diferenciada de construção do conhecimento, com isso a brincadeira sai da visão de restrita e é vista como atividade facilitadora de assimilação de códigos e papéis sociais e culturais, cuja sua principal função é a integração na sociedade.

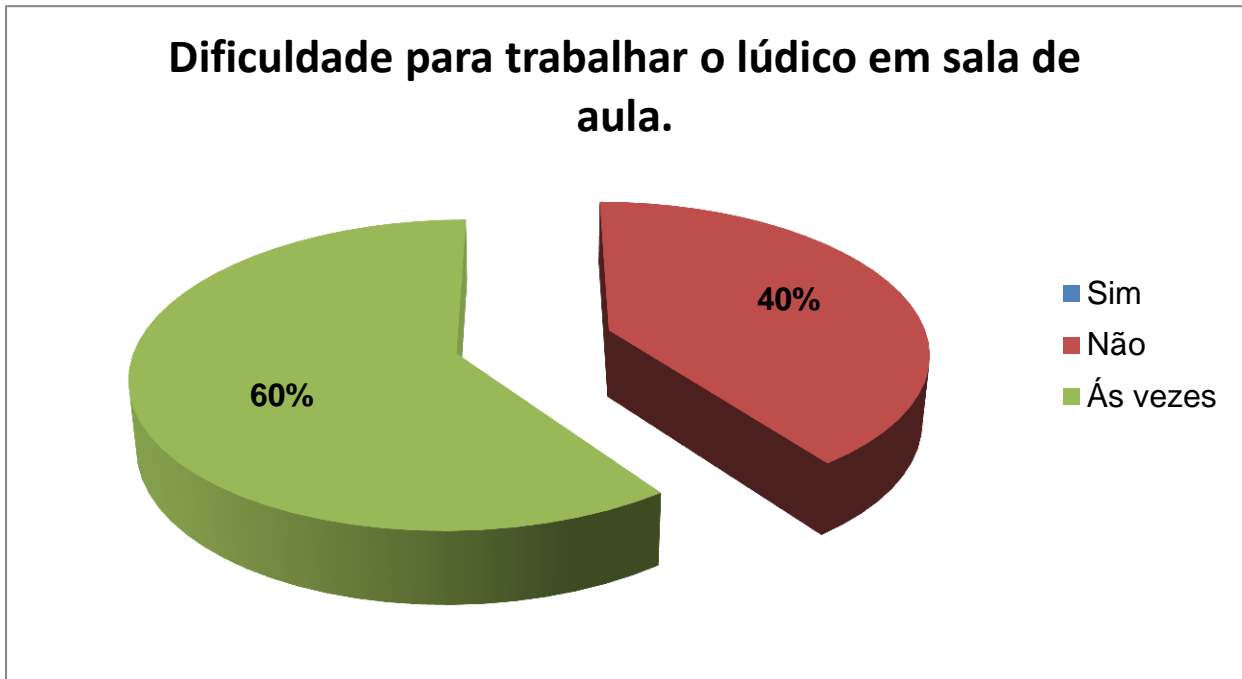
O gráfico 04 aponta que sessenta por cento dos professores a têm dificuldade de trabalhar de forma lúdica. A maior dificuldade observada nas falas dos professores entrevistados é a falta de espaço físico nos ambientes escolar e a falta de tempo para o professor preparar, adequar e organizar seu material de trabalho.

O professor, como principal responsável pela organização das situações de aprendizagem, cabe a ele oferecer um espaço que mescle brincadeira com as aulas cotidianas, um ambiente favorável à aprendizagem escolar e que proporcione alegria, prazer, movimento e solidariedade no ato de brincar.

O professor não precisa ensinar a criança a brincar, pois este é um ato que acontece espontaneamente, mas sim planejar e organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada, propiciando às crianças a possibilidade de escolher os temas, papéis, objetos e companheiros com quem

brincar. Dessa maneira, poderão elaborar de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais (BRASIL, 1998, p. 29).

Gráfico 04: Dificuldade para trabalhar o lúdico em sala de aula.



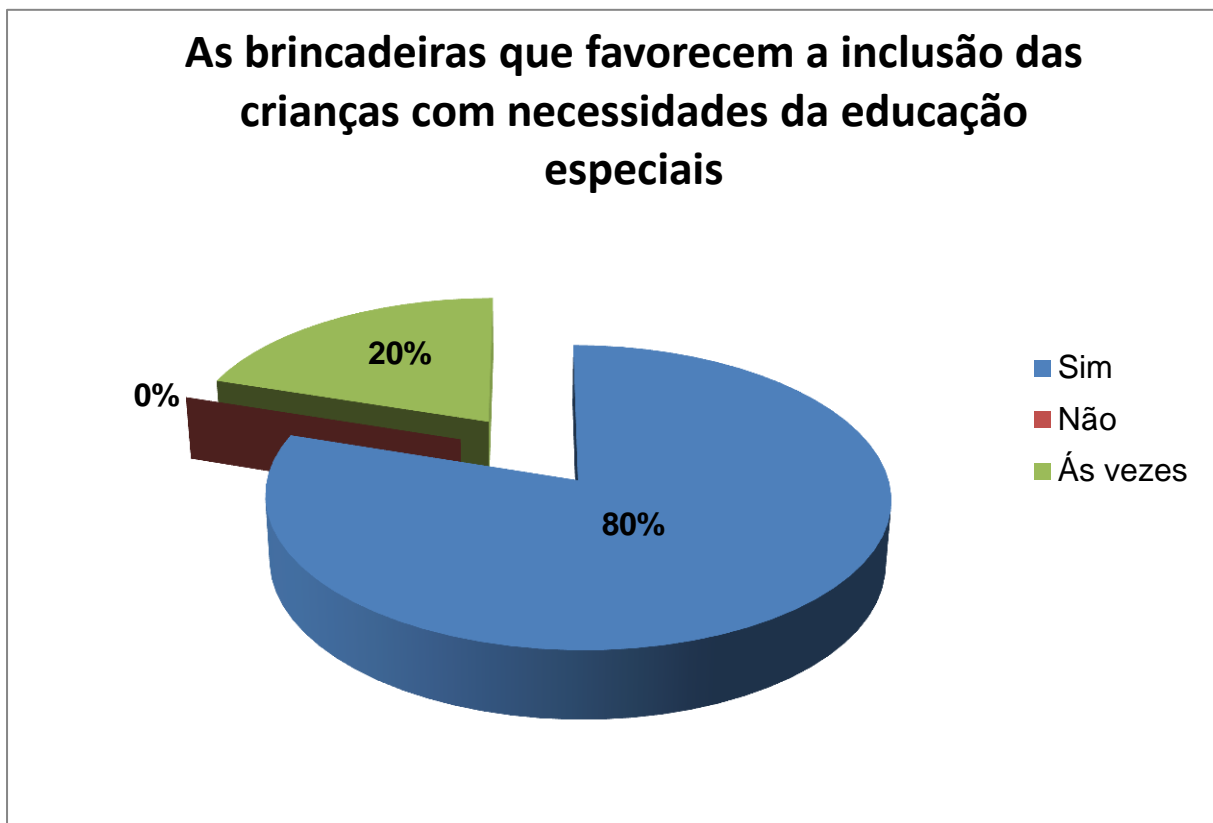
Fonte: Pesquisa realizada na EMEI irmã Dulce do município de Novo Repartimento-PA, 2017.

O professor como mediador da aprendizagem, deve fazer uso de novas metodologias, pois seu objetivo é formar educandos atuantes, reflexivos, participativos, autônomos, críticos, dinâmicos e capazes de enfrentar desafios, nesse ponto a brincadeira torna-se uma grande aliada de sua prática.

Observa-se nos apontamentos do gráfico 05 que oitenta por cento dos professores vêem o lúdico como facilitador para a inclusão dos alunos portadores de necessidades educacionais especiais.

Qualquer tipo de atividade lúdica seja ela brincadeiras, jogos, brinquedos cantados, favorecem o processo de inclusão, pois durante a brincadeira há o processo de integração entre as crianças, elas estão aprendendo a compartilhar, a serem cooperativas umas com as outras, a respeitar os limites impostos por elas mesmas que participam da brincadeira ou jogo, “a ludicidade constitui um traço fundamental das culturas infantis. Brincar não é exclusivo das crianças, é próprio do homem e uma das suas atividades sociais mais significativas” (SARMENTO apud NHARY, 2006, p. 57).

Gráfico 05: As brincadeiras que favorecem a inclusão das crianças com necessidades da educação especiais



Fonte: Pesquisa realizada na EMEI irmã Dulce do município de Novo Repartimento-PA, 2017.

Os educandos devem gostar de brincar, pois este é um ato espontâneo da criança, e ao brincar com o outro estão passando pelo processo de aquisição das relações interpessoais que são fundamentais para desenvolvimento social do sujeito.

Temos a clareza que o ato da ludicidade privilegia a interação do alunado no ambiente escolar, fazendo com que ele se sinta como parte integrante daquele ambiente, aceito e respeitado por todos. Já que quando ocorre a brincadeira a intenção é que todos participem, se divirtam, com isso o educando especial também participa das brincadeiras, e jogos.

E através dessa participação o educando portador de necessidades especiais tem mais autoestima por participar ativamente com os educando ditos “normais” das atividades lúdicas, então, essa convivência com o outro, a interação faz com que o alunado especial sinta-se como parte importante desse meio educacional que está inserido, com isso ele não só está como se sente incluído ao ambiente escolar.

Quadro 01: A importância do Lúdico na Educação Infantil.

1	É de suma importância as atividades lúdicas em sala, haja vista que a ludicidade é a principal ferramenta de ensino e aprendizagem das crianças, as mesmas proporciona aulas mais atrativas.
2	É muito importante para o desenvolvimento infantil nos aspectos cultural, físico, social, cognitivo e afetivo da criança. Brincando a criança interagem com os demais colegas e aprende também.
3	É importante porque facilita a absorção do conteúdo trabalhado.
4	O lúdico na educação infantil facilita a aprendizagem como o todo, pois não tem o peso dos conteúdos como obrigação e sim como diversão.
5	Importante, porque facilita o aprendizado do aluno.

Fonte: Pesquisa realizada na E.M.E.I. Irmã Dulce do município de Novo Repartimento-PA, 2017.

De acordo com o questionário aplicado pode se perceber a importância que o professor vê em trabalhar na Educação Infantil com a inserção do Lúdico.

Na fala do professor P1 *“É de suma importância às atividades lúdicas em sala, haja vista que a ludicidade é a principal ferramenta de ensino e aprendizagem das crianças, as mesmas proporciona aulas mais atrativas”*.

É importante destacar na fala do P1, no ponto da afirmação “principal ferramenta de ensino e aprendizagem” aqui fica clara a compreensão por parte de P1 que as atividades lúdicas ajudam na construção do conhecimento. São as brincadeiras que tende de melhorar convívio entre as crianças, fazendo com que vivam situações de colaboração, trabalho em equipes e respeito. O professor P2 concorda com o P1semp focando o desenvolvimento da criança, veja;

Verifica-se que o entrevistado P2, demonstra entendimento que as atividades lúdicas podem proporcionar condições adequadas ao desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo e social. São lúdicas as atividades que propiciam as experiências completa do momento, associando o ato, pensamento e o sentimento. A criança se expressa assimila conhecimentos e constrói sua realidade quando está praticando alguma atividade lúdica. Segundo SCHWARTZ (2002), a criança é automotiva para qualquer prática, principalmente a lúdica, sendo que tendem notar a importância de atividades lúdicas para seu desenvolvimento, assim

sendo, favorece a procurar pelo retorno e pela manutenção de determinadas atividades.

Reforçando a fala do P2, e ouvindo o P4 destaca *“O lúdico na educação infantil facilita a aprendizagem como o todo, pois não tem o peso dos conteúdos como obrigação e sim como diversão.”* A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potência determinada através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz. Vygotsky (1984) atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. É brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos.

Com isso verifica-se que todos os entrevistados admite a importância de trabalhar com atividades lúdicas, pois facilita o aprendizado e na socialização, contribuindo assim de forma significativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da pesquisa realizada para a construção deste trabalho, pode-se compreender melhor o papel do lúdico na educação infantil e que brincar na vida escolar da criança é coisa muito séria, e de acordo com os relatos obtidos através da pesquisa de campo, pode se concluir que o lúdico para a educação infantil representa: interesse, alegria, criatividade, motivação, interação, socialização e que a união de todos esses elementos pode ser utilizada diariamente em sala de aula, facilitando o processo de aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo, afetivo e psicomotor da criança.

Visto que a pesquisa realizada mostrou que criança é sempre criança, independente de condição social e/ou vida social, e ficou confirmado ainda que as escolas tem valorizado o lúdico e que o mesmo é visto como um aliado para a aprendizagem de crianças na educação infantil, onde o brincar é importante, não porque é coisa de criança, mas porque é a melhor forma de aproximar o mundo da fantasia do mundo real, que mesmo com toda sua complexidade, se torna simples pelo olhar de uma criança.

Contudo, se vê que é fato que brincando, jogando ou cantando a criança aprende valores e aprende também a lidar com seus próprios sentimentos e frustrações, e a música pode auxiliar em todo o processo de aprendizagem, como fonte de saber repassada através da memorização, assimilação, ritmo, cultura, entre outros. Assim sendo o lúdico faz parte da vida escolar de cada criança e também das crianças da Escola em estudo, pois enquanto brinca a criança é ela mesma, sem medo de errar, sem limites para sonhar.

Desta forma, poderá aprender de uma maneira mais profunda e significativa, e a imaginação é transformadora, um pedacinho de pau, poderá ser um cavalo veloz, e é esse o ponto alto da brincadeira, essa liberdade, a criatividade e o simples fato de ser criança na sua verdadeira essência, sendo que enquanto brinca a criança se oportuniza a aprender e a aprendizagem se torna interessante para ela.

Assim sendo os professores da E.M.E.I. Irmã Dulce se dispuserem a trabalhar com educação infantil, conscientizando se sobre o verdadeiro sentido da brincadeira e o bem que ela pode proporcionar, e que o brincar vai além de ocupar o tempo das crianças na hora do intervalo, e deverão entender ainda que precisam ter

muito envolvimento, afetividade, doação e sensibilidade para utilizar o lúdico como aliado do processo de aprendizagem.

Contudo, a escola de uma vez por todas deve perceber que a criança, o brinquedo, os jogos, a música e as brincadeiras se completam e tudo isso não pode ser desvinculado de propostas pedagógicas para a Educação Infantil.

REFERÊNCIAS

ABRAMOWICZ, A.; WAJSKOP, G. Educação Infantil: creches: **atividades para crianças de 0 a 6 anos**. 2.ed. São Paulo: Moderna, 1999.

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica: Técnicas em jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2003.

ALVES, R. **A gestão do futuro**. Campinas: Papyrus, 1987.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais**. Campinas: Papyrus, 2005.

ARANHA, M. L. **Filosofia da educação**. 2. ed. São Paulo: Moderna, 1996.

BERTOLDO, J. V.; RUSCHEL, M. A. de M. Jogo, brinquedo e brincadeira: **uma Revisão Conceitual**. 2011. Disponível em: <www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm> Acesso no dia 21 de Set. de 2017.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: 1997.

_____. MEC. SEF. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI)**. Brasília: MEC, 1998.

CAMPOS, M. C. R. M. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. 2011. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID>>. Acesso no dia 20 de out. de 2017.

CRUZ, C. H. B. **A Universidade, a empresa e a pesquisa que o país precisa**. Parcerias BRASIL. MEC. SEF. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI). Brasília: MEC, 1998. 3 v. Estratégicas, v.8, p. 05-30, mai. 2000.

CRAIDY, C. M. e KAERCHER, G. E. P. da S. (Orgs.). **Educação Infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. 2. ed. São Paulo: Summus, 1997.

FALCÃO, A. P. B.; RAMOS, R. O. **A importância do brinquedo e do ato de Brincar para o desenvolvimento psicológico de crianças de 5 a 6 anos**. Belém, 2002.

FORMOSINHO-OLIVEIRA, J; KISHIMOTO, T. M. **Formação em contexto: uma estratégia de integração**. São Paulo: Pioneira, 2002.

FRIEDMANN, A. **A Importância de Brincar**. Santo André, SP: Diário do Grande ABC, 2003.

- GOMES, C. L. (org.). **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- HOFFMANN, J. **Avaliação: Mito e Desafio. Uma perspectiva construtivista**. Porto Alegre: Mediação 2000.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. SP: Cortez, 1999.
- _____. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengagelearning, 2008.
- LEAL, F. L. **A Importância do Lúdico na Educação Infantil**. Monografia apresentada ao curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, da Universidade Federal do Piauí –UFPI, 2011.
- NÓVOA, A. Concepções e práticas da formação contínua de professores: In: Nóvoa A. (org.). **Formação contínua de professores: realidade e perspectivas**. Portugal: Universidade de Aveiro, 1991.
- NUNES, A.R.S. **O lúdico na aquisição da segunda língua**. Disponível em: <http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm>. Acesso no dia 16 de Out. de 2017.
- NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto alegre: Propil, 1994.
- OLIVEIRA, V. B. **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro. Bertrand Brasil, 1998.
- QUEIROZ, M. O. **Dicionário Sucesso da Língua Portuguesa**. Recife: Distribuidora de Edições Pedagógicas, 2014.
- SANTOS, M. S. **O lúdico na formação de educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.
- SARMENTO, M. J. & PINTO, M. As crianças e a infância: definindo conceitos delimitando o campo. In: PINTO, M. & SARMENTO, M. J. (orgs.) **As Crianças - Contextos e Identidades**. Braga, Portugal: Centro de Estudos da Criança, 1997.
- SNEYDERS, G. **Alunos felizes**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- VYGOTSKY, L. S. **Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1998.
- _____. **Formação Social da Mente**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- WADSWORTH, B. **Jean Piaget para o professor da pré-escola e 1º grau**. São Paulo, Pioneira, 1984.
- WAJSKOP, G. **Brincar na Pré-Escola**. São Paulo: Cortez, 1995.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ POLO-NOVO REPARTIMENTO CURSO: LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

Pesquisadora: _____

Local de trabalho: _____

Data: ___/___/___ Turma: _____

1- Qual o seu grau de escolaridade?

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

2- Há quanto tempo trabalha na educação infantil?

- 1-3 anos 3-5 anos 5-10 anos 10-15anos 15 ou mais anos

3- Em sua opinião o lúdico favorece o desenvolvimento da criança?

- sim não às vezes

4- Você tem dificuldade para trabalhar o lúdico?

- sim não às vezes

5- As brincadeiras favorece a inclusão das crianças com necessidade da educacional especial?

- sim não às vezes

6- Você escolhe a brincadeira (brinquedos) que vai utilizar no seu trabalho pensando nos conteúdos de linguagem oral, música, arte e outras que irá desenvolver e nos objetos que quer alcançar com seus alunos?

- sim não às vezes

7- Em sua opinião as brincadeiras tradicionais (antigas) devem ser valorizadas?

- sim não às vezes

8- O que você acha do lúdico na educação infantil? Justifique sua resposta.