

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
CAMPUS LITORAL NORTE  
DEPARTAMENTO MULTIDISCIPLINAR  
CURSO DE PEDAGOGIA – LICENCIATURA**

**EUCLÉCIA DE FÁTIMA CALZA TOMASETTO**

**EDUCAÇÃO INFANTIL: UM PARAÍSO LÚDICO**

**TRAMANDAÍ  
OUTUBRO/2022**

**EUCLÉCIA DE FÁTIMA CALZA TOMASETTO**

## **EDUCAÇÃO INFANTIL: UM PARAÍSO LÚDICO**

TCC apresentado como requisito para a obtenção do título de Licenciatura? em Pedagogia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Campus Litoral Norte, realizado sob orientação da Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Mariangela Kraemer Lenz Ziede e da CoorientadoraTiane Fernando de Alencar

**TRAMANDAÍ  
OUTUBRO/2022**

## CIP – Catalogação na Publicação

Tomasetto, Euclécia de Fátima Educação Infantil um Paraíso Lúdico /  
Euclécia de Fátima Tomasetto. -- 2022.

40 f.

Orientadora: Profª Drª Mariangela Kraemer Lenz Ziede.

Coorientador: Tiane Fernanda de Alencar.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Campus Litoral Norte, Licenciatura em Pedagogia, Tramandaí, BR-RS, 2022.

1. Resumo. Palavras chave?

2. Introdução.

3. Desenvolvimento.

4. Análise da Pesquisa.

5. Conclusão.

I. Ziede, Profª Drª Mariangela Kraemer Lenz, orient. II. Alencar, Tiane Fernanda de, coorient. III. Título.

## EUCLÉCIA DE FÁTIMA CALZA TOMASETTO

TCC apresentado como requisito para a obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Campus Litoral Norte, realizado sob orientação da Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Mariangela Kraemer Lenz Ziede e co-orientadora Prof<sup>a</sup> Ms. Tiane Fernanda de Aguiar.

Data de aprovação: (09/11/2022)

Banca examinadora

---

Prof. André Boccasius Siqueira

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho aos meus pais e à minha irmã, falecidos, a quem agradeço as bases que me deram para me tornar a pessoa que sou hoje, e ao sonho deles em me ver formada na faculdade.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus, pois sabemos que está presente em nossas vidas em todos os momentos.

Agradeço às minhas colegas professoras da Escola Pinguinho de Gente, aos familiares pelo apoio, compreensão e por acreditarem que a conquista deste sonho seria possível.

Agradeço aos professores pela dedicação e pelo incentivo para que continuasse até o fim.

À Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Mariangela Kraemer Lenz Ziede e à co-orientadora Prof<sup>a</sup> Tiane Fernanda de Aguiar, pela paciência e dedicação durante o desenvolvimento deste trabalho, meu sincero agradecimento.

“De nada adianta o homem ganhar o mundo inteiro, se ele perder a sua alma.”  
Matheus Cap. 16 V. 26

## RESUMO

A pesquisa tem como objetivo principal a apresentação da importância da educação infantil para o pleno desenvolvimento cognitivo, social, emocional e cultural da criança. A pesquisa se dá de maneira exploratória e bibliográfica, seguindo análises e opiniões de diversos autores e estudiosos na área, entre os quais Luckesi (2000), Piaget (1974), Vigostsky (1989), e conta com embasamento da BNCC e LDB. Buscou-se compreender de que maneira o uso de práticas lúdicas pode auxiliar no processo do desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança dentro do contexto escolar. Foi respondido através de 5 tópicos como o uso de práticas lúdicas como metodologia de aprendizagem pode auxiliar no processo de desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança.

**Palavras-chave:** Educação Infantil; Ludicidade; Desenvolvimento Lúdico.

## **ABSTRACT**

The main objective of the research is to present the importance of early childhood education for the full cognitive, social, emotional and cultural development of the child. The research takes place in an exploratory and bibliographic way, following analyzes and opinions of several authors and scholars in the area, among them Luckesi (2000), Piaget (1974), Vigotsky (1989) and has a foundation before the BNCC and LDB. In the use of these, he committed to solving the objective in question, which is to understand how the use of recreational practices can help in the process of the child's cognitive, social and affective development within the school context. For this, the research has five topics, and before these topics, we obtained the answer to the researched question. How can the use of playful practices, as a learning methodology, help in the child's cognitive, social and affective development process?

**Keywords:** Early Childhood Education; playfulness; Playful Development.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 - Criança fazendo o uso de brinquedos (objetos) .....	20
Imagem 2 - Crianças estimulando a ludicidade sem o uso de brinquedos (jogos e brincadeiras) .....	21
Imagem 3 - Crianças brincando com Jogos de Regra.....	26
Imagem 4 - Crianças brincando com Jogos de Exercício ou Sensório-motor.....	26
Imagem 5 - Crianças brincando com Jogos Simbólicos.....	27

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

## **LISTA DE QUADROS**

Quadro 1 – Relação de autores que estabelecem diálogo direto com o tema

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	14
2 JUSTIFICATIVA.....	16
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	17
3.1 LUDICIDADE.....	18
3.2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO.....	22
3.3 JOGOS E BRINCADEIRAS.....	24
3.4 O PAPEL DA ESCOLA NA LUDICIDADE.....	27
3.5 O PAPEL DO CORPO DOCENTE NA LUDICIDADE.....	29
4 METODOLOGIA.....	32
5 RESULTADOS.....	34
5.1 ANÁLISE DA PESQUISA.....	34
6 CONCLUSÃO.....	44
7 REFERÊNCIAS.....	45
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DA PESQUISA.....	48

## 1. INTRODUÇÃO

A pesquisa tem por finalidade abordar a importância da educação infantil no desenvolvimento do processo de aprendizagem das crianças, considerando que este é o primeiro contato delas com as vivências escolares. Diante disso, é imprescindível entender o valor desta etapa escolar no crescimento da criança e de que forma a escola pode contribuir com a evolução de sua capacidade cognitiva.

No primeiro momento será identificada a importância do lúdico em sala de aula, pois dentro desta perspectiva, de acordo com a BNCC, o trabalho pedagógico deve estar direcionado para jogos e brincadeiras a fim de trabalhar a motricidade fina e ampla, as percepções e a concentração no momento do ato de brincar, além de propiciar e ampliar as interações sociais, as competências linguísticas, os princípios morais, sua autonomia e sua autoestima.

O lúdico é uma forma que contribui de modo assertivo na obtenção de aprendizagens nas diversas áreas e habilidades do sujeito, promovendo o desenvolvimento cognitivo da criança de maneira atrativa e oferecendo um recurso pedagógico proativo. Como estratégia de ensino, pode ser um grande aliado no processo de aprendizagem dos alunos, principalmente se tratando da educação infantil, que é uma fase na qual as crianças movimentam-se intensamente, buscando desvendar o mundo que as cerca.

Sendo assim, o lúdico é de grande importância para as crianças, e não somente para elas, é importante também para o professor que busca desempenhar com maestria sua função e garantir o melhor resultado em suas atividades e propostas trabalhadas.

No segundo momento, serão abordados jogos e brincadeiras, sendo estas as principais ferramentas para se trabalhar o lúdico na educação infantil, citando alguns exemplos que podem ser utilizados na busca pela aprendizagem com a utilização do lúdico. Ressaltamos alguns modelos diante das especificações, os tipos de jogos existentes, que são os jogos de exercícios, os jogos simbólicos e os jogos de regras.

Em seguida, será ressaltado o papel da escola diante da utilização da ludicidade, firmando que ela tem um papel fundamental no processo de ensino aprendizagem da criança. Os envolvidos neste espaço precisam compreendê-lo como espaço de desenvolvimento coletivo em diferentes épocas e espaços e que o brincar

é parte deste processo, proporcionando o desenvolvimento pessoal, físico, intelectual e social, aprimorando as habilidades cognitivas e motoras, promovendo a construção de um sujeito crítico e conhecedor dos seus direitos e deveres. Construir um ambiente saudável para o crescimento da criança nesta etapa da vida, e não apenas um espaço onde a criança fica durante o dia enquanto o pai e a mãe trabalham.

Por fim, destacando a importância do corpo docente nesse processo, que deve estar habilitado para trabalhar com essa etapa da criança, promovendo atividades lúdicas variadas para uma aprendizagem rica e prazerosa e apresentando qual é o papel do professor em uma sala de educação infantil sendo um profissional conhecedor da etapa que a criança está vivendo e que deve conhecer e compreender a natureza da criança, que é o brincar.

A pesquisa destaca o lúdico como prática necessária para o desenvolvimento da criança, contribuindo na sua percepção, conhecimento e construção do mundo. Desde bebê, a criança brinca com seu próprio corpo, demonstrando que a brincadeira faz parte do seu mundo e da sua essência. Observando esta atitude, resta compreender o valor do ato de brincar na vida da criança e no seu desenvolvimento integral.

Como o uso de práticas lúdicas como metodologia de aprendizagem pode auxiliar no processo do desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança? Temos como objetivo compreender de que maneira o uso de práticas lúdicas pode auxiliar no processo do desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança dentro do contexto escolar, identificando a importância da ludicidade no cotidiano da sala de aula, conhecendo a concepção que os professores que trabalham com educação infantil têm a respeito do lúdico, além de explorar a concepção de alguns teóricos sobre o lúdico dentro do contexto escolar.

## 2. JUSTIFICATIVA

O presente estudo tem como objetivo principal apresentar a importância da educação infantil para o pleno desenvolvimento cognitivo, social, emocional e cultural da criança. Observando que o papel da educação infantil é de suma importância para o decorrer de todo o processo educativo da criança, para o bom desenvolvimento de sua capacidade cognitiva, para a construção um cidadão social, crítico, autônomo, criativo e participante.

Neste trabalho procura-se responder questões significativas, tais como: qual a importância da educação infantil para o desenvolvimento pleno da criança; com qual método didático o docente deve trabalhar para que o desenvolvimento aconteça e por que é no lúdico que o desenvolvimento cognitivo do aluno se faz de forma prazerosa.

Através da experiência da prática do meu estágio, juntamente com teorias já estudadas em minha caminhada acadêmica e em conjunto com a pesquisa realizada com professores já experientes apresentarei uma resposta às questões propostas, apresentando alguns aspectos que contribuem para que esse desenvolvimento integral aconteça nesta etapa.

Compreender o desenvolvimento infantil como um processo gradativo e observar a criança como um ser único que apresenta suas individualidades, e que estas devem ser respeitadas no processo de aprendizagem, são apenas alguns dos aspectos que devem ser observados e respeitados pelos docentes, que desempenham o papel de facilitadores das aprendizagens e que devem utilizar diferentes recursos para construí-las juntamente com os alunos.

### 3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

As brincadeiras estão presentes na essência de todas as crianças, realidade que deve ser levada em conta pelo professor para proporcionar aos seus alunos vivências de aprendizagem, reconhecendo e compreendendo as necessidades que eles apresentam. LUCKESI (2000, p. 21) constata que “brincar, jogar, agir ludicamente exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente ao mesmo tempo”, deixando que a espontaneidade e a criatividade da criança fluam para melhorar o seu processo de aprendizagem.

Desta forma, a pesquisa será conduzida através do estudo do lúdico em sala de aula e também da importância do papel do pedagogo no planejamento de tais atividades, cuja metodologia oportunizará aos seus alunos a construção da aprendizagem e o desenvolvimento das habilidades motoras.

Ao entender a importância da ludicidade na Educação Infantil o docente fará a utilização desta ferramenta para que seus alunos construam aprendizagens significativas, possibilitando que a criança participe e expresse espontaneamente as suas expectativas e dificuldades.

Diante disso, para darmos continuidade, se faz necessário conceituarmos a ludicidade para fim de melhor compreensão e aprofundamento da problemática existente.

**Quadro 1 – Relação de autores que estabelecem diálogo direto com o tema**

Autor	Ano	Título	Local
ALMEIDA, Paulo Nunes de.	2007	Língua Portuguesa e ludicidade: ensinar brincando não é brincar de ensinar.	(PUC), São Paulo
CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte, VIEIRA, Mauro Luís	2007	A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento.	UERJ, RJ
FIGUEIREDO, Adriane Pereira; LIMA. Marilda de Souza;	2022	A importância de trabalhar o lúdico na alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental.	Sem local

BAMBERG. Suzana Marx.			
FREIRE, Paulo	2005	Pedagogia do Oprimido	RJ
LUCKESI, Carlos Cipriano.	2000	Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese.	FACED/UFBA
NEGRINE, Airton.	1994	Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil	Porto Alegre
MALUF, Ângela Cristina Munhoz.	2008	Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas.	RJ
PEREIRA, Lucia Helena Pena	2005	Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores.	RJ

### 3.1 LUDICIDADE

A ludicidade contribui para o desenvolvimento do processo de aprendizagem dos alunos de forma significativa e humanizadora, além de se tornar uma prática prazerosa e de descontração em busca da aprendizagem.

Lúdico tem sua origem na palavra latina *ludus* que quer dizer “jogo”. Porém o seu significado etimológico converge com o campo semântico de palavras como “jogo”, “brinquedo” e “brincadeiras”. Deste modo, a ludicidade está permeada na História como sinônimo de jogo, cuja definição não é fácil, uma vez que cada sociedade constrói uma imagem de jogo a partir dos valores embutidos no seu interior (KISHIMOTO, 2000). No entanto:

Estudos recentes têm demonstrado que o termo lúdico não se identifica literalmente com o termo jogo. O jogo contém o lúdico, mas nem sempre o lúdico contém o jogo e a brincadeira, porque o sentido destas pode extrapolar as acepções e conceituações emprestadas ao jogo. Conforme a evolução semântica, os significados de um e de outro parecem encontrar-se, mas mantêm um movimento, uma tendência à identificação e à manutenção da autonomia de cada um dos termos (ALMEIDA, 2007, p. 19, grifo do autor).

Por isso, é importante utilizar de todas as possibilidades em que o lúdico se encontra, não apenas limitar em jogos e brincadeiras. A partir desta reflexão, Huizinga

(2008) comenta que “o uso da palavra *ludus* compreende todas as definições de jogo. Nesse âmbito, tal conceito abrange todos e quaisquer jogos infantis, sejam esses de competições, recreação, teatro, jogos, entre outros. Além disso, o significado da palavra ultrapassa o que se refere apenas as ações da criança, sendo que *ludus* inclui também as ações dos adultos, bem como os efeitos que são provocados por essas ações”. Citação longa, ver página e destacar com recuo.

Podemos perceber que a palavra “jogo” está inteiramente ligada à ludicidade e sua prática. Assim, pensando numa definição do termo lúdico, podemos dizer que:

[...] se o termo tivesse ligado à sua origem, o lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser conhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo, da mente, no comportamento humano. As implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo do jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão (GUMIERI; TREVISIO, apud SILVA, 2011, p.12).

Sendo assim é importante destacar que as atividades lúdicas não se limitam apenas ao jogo e às brincadeiras, mas incluem atividades que possibilitam momentos de prazer, entrega e influência mútua dos envolvidos. Conforme a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2015, p. 214):

A unidade temática Brincadeiras e jogos explora aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si.

Diante disso, proporcionar às crianças momentos de jogos, brincadeiras, determinando regras e um objetivo a ser alcançado nos permite trabalhar o lúdico dentro de inúmeras possibilidades, sempre buscando o aprendizado e o desenvolvimento da criança.

Complementando essa temática, Vale (2008), conceitua a ludicidade além dos jogos e brincadeiras, dizendo que “a ludicidade se remete ao envolvimento em uma atividade, fazendo uso de objetos, geralmente de brinquedos, que possam promover prazer à criança, [...] os objetos que incitam o interesse lúdico tendem a mudar

dependendo da etapa na qual o indivíduo se encontra. (ver onde termina a citação para colocar aspas e página ou fazer paráfrase)

Figueiredo; Lima; Bamberg; apud Luckesi (2005) definem ludicidade como uma “atividade lúdica como aquela que propicia a plenitude da experiência, ressaltando com esta afirmação que a vivência lúdica exige do sujeito uma entrega total física e mental”. Afirma ainda que “ludicidade é um fazer afetivo mais extenso, que se inclui não apenas a presença das brincadeiras ou jogos, mas também a uma emoção, na maneira do sujeito entrelaçar na ação, no envolvimento puro com a atividade”. (LUCKESI, 2005, s/p).

Dentro do brincar a criança constrói o seu universo. Utilizando jogos, brinquedos, sucatas e outros objetos, ela faz com que esses materiais, além de instrumentos didáticos, se tornem um instrumento extremamente importante para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social da criança.

IMAGEM 1: Criança fazendo o uso de brinquedos (objetos).



Fonte: Barcelona Superfícies de borracha s/a

Nesse contexto as brincadeiras auxiliam na aprendizagem e no desenvolvimento cognitivo, porque o brincar é comunicação, expressão, agir, entreter-se, criar, fantasiar, inventar, explorar, ser e viver, associando pensamento e ação, auxiliando no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social. Pode-se constatar, portanto, que o brincar tem função socializadora e integradora.

IMAGEM 2: Crianças estimulando a ludicidade sem o uso de brinquedos (jogos e brincadeiras).



Fonte: Gráfica Moura Ramos, 2019.

Para Freire (1997, p. 112), “a criança é uma especialista em brinquedo, mais até que a própria professora. Não uma especialista em teorizar sobre o brinquedo, mas em brincar.” É nítido como brincar é uma ação essencial para o crescimento infantil. Uma criança que não brinca passa a ser elemento de inquietação, para a família, o professor e a escola. Proporcionar tempo e espaço para atividades lúdicas, logo, constitui cooperar para um desenvolvimento profícuo.

Segundo Santos apud Vygotsky (1987, p.35), “O brincar é uma atividade humana, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos”.

Sendo assim, podemos perceber que a ludicidade não se limita apenas ao jogo e às brincadeiras, mas abrange diversas atividades que estimulam a imaginação e a recreação. Tais atividades propiciam experiências diversificadas envolvendo os sujeitos por inteiro na vivência da criatividade, explorando seu mundo, respeitando, construindo e reconstruindo saberes necessários ao processo de aprendizagem.

### 3.2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO

O desenvolvimento da criança inicia desde o seu primeiro dia de vida, mostrando a importância de todas as fases que ela passa, constituindo a base para toda a sua existência. Segundo Ribeiro (2013, p.1), o lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano (se copiou, colocar aspas, ou então tirar a página). O lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim como algo de grande importância no processo de ensino-aprendizagem na fase da infância.

Brincando sozinha, com alguns objetos e com outras crianças, estarão sendo propiciadas a ela inúmeras oportunidades de construir o seu conhecimento, obtendo informações e aprendendo sobre os hábitos de convivência fraterna, amigável e familiar, passando pelo processo de conhecimento e de entendimento do mundo, das relações sociais e do meio em que vive.

“As atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempo. São momentos de descoberta, construção e compreensão de si; estímulos à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal. Dessa forma, possibilitam a aquisição e o desenvolvimento de aspectos importantes para a construção da aprendizagem. Possibilitam, ainda, que educadores e educandos se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação”. (PEREIRA, 2005, p. 20).

A brincadeira não deve ser considerada uma atividade qualquer, pois é através dela que se inicia a construção da capacidade cognitiva e da personalidade da criança, favorecendo o pleno desenvolvimento desse ser humano. Segundo Santos apud Official (2015, p. 43):

Nas brincadeiras espontâneas, a criança utiliza, de maneira prazerosa, sua capacidade de separar o significado do objeto, sem dar conta do que está fazendo. Mais adiante o brinqueado lhe fornecerá a possibilidade de transição entre o pensamento da situação concreta e imediata para uma situação imaginária, ou seja, ele garante a passagem de um pensamento puramente situacional, característico da primeira infância, a pensamentos menos sincréticos e confusos, mais próximos aos do adulto, que podem ser totalmente desvinculados de situações reais. (OFFICIAL, 2015, p. 43).

Isso demonstra a importância da ludicidade no processo de evolução da criança, pois é através da brincadeira que se desenvolve o ensino aprendizagem.

Os jogos e brincadeiras apresentam funções sociais para a criança. Ela evolui com os jogos, e conforme o seu desenvolvimento infantil o jogo evolui também, e com isso as aprendizagens vão evoluindo e se modificando. Acerca deste tema Piaget (1974) diz:

O indivíduo tende a um equilíbrio, que está relacionado a um comportamento adaptativo em relação à natureza, que por sua vez sugere um sujeito de características biológicas inegáveis, as quais são fonte de construção da inteligência. O desenvolvimento é caracterizado por um processo de sucessivas equilibrações. O desenvolvimento psíquico começa quando nascemos e segue até a maturidade, sendo comparável ao crescimento orgânico: com este, orienta-se, essencialmente, para o equilíbrio. (PIAGET, 1974, p.13)

O lúdico é uma forma que contribui de forma assertiva na obtenção de aprendizagens nas diversas áreas e habilidades do sujeito, promovendo o desenvolvimento cognitivo da criança de forma atrativa e oferecendo um recurso pedagógico proativo. Essas atividades fazem com que as crianças participem através do movimento, da pesquisa, da experimentação e do sentimento, produzindo vivências e experiências dinâmicas que resultam em aprendizagens significativas.

Muitos pesquisadores destacam a importância dos jogos e brincadeiras na formação das crianças, fazendo da ludicidade um motivo de ser trabalhado desde os primeiros anos de vida, estando presente em casa, na escola e nos relacionamentos sociais. Segundo Piaget (2001):

O lúdico é uma característica fundamental do ser humano, do qual a criança depende para se desenvolver. Para crescer, brincar e para se equilibrar frente ao mundo precisa do jogo. Aprender brincando tem mais resultados, pois a assimilação infantil adapta-se facilmente à realidade (PIAGET In SANTOS, 2001, p. 173)

De acordo com Lima apud Vygotsky (1984), a criança, por meio da brincadeira, reproduz o discurso externo e internaliza, construindo seu próprio pensamento. O

brincar ainda tem papel importante no desenvolvimento cognitivo da criança à medida que coordena suas experiências e ainda colabora na organização dos processos em andamento.

Assim, complementando, de acordo com Pereira (2005 colocar página ou fazer paráfrase) “as atividades lúdicas desenvolvem vários aspectos no processo de aprendizagem da criança, dentre eles podemos elencar a atenção, a memorização e imaginação que são de fundamental importância para o ensino de qualidade”.

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 inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança (NEGRINE, 1994, p.19).

Identifica-se que o lúdico é uma característica fundamental do ser humano, sendo assim, levar o lúdico para o dia a dia em sala de aula é despertar e enfatizar o que é essencial, permitindo que esses indivíduos ultrapassem os limites a que estão habituados.

### **3.3 JOGOS E BRINCADEIRAS**

Os jogos e brincadeiras são as principais ferramentas para se trabalhar o lúdico na educação infantil. Diante disso, buscamos entender a relação do jogo com o aprendizado da criança e suas possibilidades de variação. Sob essa ótica, Macedo (2007) afirma:

Os jogos são importantes na vida da criança não só no presente, mas também no futuro. No presente a criança necessita do jogo, ou seja, um espaço e um tempo para pensar e se adaptar, por isso a atividade lúdica é importante para o desenvolvimento dela. Ao jogar, a criança desenvolve alguns aspectos sociais e cognitivos que serão úteis no futuro. Desse modo, dos jogos de exercício, a criança herda o prazer funcional, e a partir dele ela pode encarar o trabalho não como sacrifício, mas como algo prazeroso e satisfatório. Com o jogo simbólico a criança pode aprender as possibilidades de experimentar e criar, o que futuramente poderá ser útil em seu trabalho. No jogo de regra a criança é colocada em contato com as regras, auxiliando-a a lidar com limites e restrições um fator necessário para que haja solidariedade e compartilhamento. (MACEDO, 2007, p. 15).

Alguns exemplos de jogos a serem trabalhados com as crianças, enfatizamos sua importância e correlação com cada etapa e função a ser desenvolvidas. Assim, ressaltamos alguns exemplos diante das especificações. Negrini (1994, s/p) afirma que:

Os jogos podem ser classificados em jogos de exercícios (sendo motores), simbólicos e de regras. Nos jogos de exercício, que compreende a fase do nascimento até o surgimento da linguagem, o objetivo é o prazer do funcionamento, o simples divertimento; os jogos simbólicos que vão do aparecimento da linguagem até os 6-7 anos, são aqueles em que surge o símbolo, que possibilita a criança “criar” sua realidade utilizando para isso a imaginação. Aqui a criança procura se auto afirmar. E os jogos de regras, que iniciam aos 6-7 anos, são aqueles que surgem elementos que vão reger comportamento e as atitudes nos jogos, sendo que as regras têm origem nas relações sociais e individuais que a criança recebe ou já recebeu. (NEGRINI, 1994, s/p.)

Jogos e brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento da criança. Eles devem ser diversificados, para que cada criança estimule sua aprendizagem diante de todas as possibilidades a serem oferecidas, podendo ser jogos de exercícios, jogos simbólicos e/ou jogos de regras, fazendo com que a criança se desenvolva da melhor e mais prazerosa maneira possível.

Nos jogos de regras as crianças aprendem a respeitar as pessoas e o meio em que vivem, desenvolvem a dependência a limites, a cooperação e a competição. Elas interagem com elas mesmas, com os outros e com os seus sentimentos como alegria, tristeza, amor, ódio, entre outros.

IMAGEM 3: Crianças brincando com Jogos de Regra



Fonte: Google imagens

Os jogos de exercício são marcados pela repetição de gestos e movimentos como agitar os braços, correr, pular, caminhar e outros. São atividades utilizadas para explorar e exercitar os movimentos do corpo.

IMAGEM 4: Crianças brincando com Jogos de Exercício ou Sensório- motores.



Fonte: Google imagens.

Os jogos simbólicos ajudam a desenvolver a imaginação, o pensamento e a inserção social. Recriam a realidade, usando o sistema simbólico; estimulam a imaginação e a fantasias das crianças, contribuindo para a interpretação e ressignificação do mundo real.

IMAGEM 5: Crianças brincando com Jogos Simbólicos.



Fonte: Google imagens

### 3.4 PAPEL DA ESCOLA NA LUDICIDADE

A escola tem um papel fundamental no processo de ensino aprendizagem da criança, e os envolvidos neste espaço precisam compreendê-lo como espaço de desenvolvimento coletivo em diferentes épocas e espaços e que o brincar é parte desse processo.

A escola de Educação Infantil deve estar preparada para receber essas crianças, possibilitando a elas espaços para brincadeiras livres, de aprendizagem e de bem-estar. Ela deve dar suporte ao educador para que possa criar, pesquisar e utilizar todos os espaços a fim de que alcance maior resultado de seus objetivos na aprendizagem. É necessário que a escola estimule e respeite o potencial de cada criança e espere que a aprendizagem ocorra em seu tempo.

Através de profissionais especializados na Educação Infantil, as escolas possibilitam cuidados especiais às crianças desta etapa da educação, dando a oportunidade para que elas estejam em contato com livros, brinquedos e materiais adequados para cada faixa etária. A LDB nos artigos 29 a 31 traz as seguintes resoluções:

Art.29 A Educação Infantil é conceituada como a primeira etapa da Educação Básica e tem com finalidade o desenvolvimento integral da criança até cinco anos de idade, em seus aspectos físicos, psicológico e social, completamente a ação da família e da comunidade.

Art.30 A Educação Infantil será oferecida em creches para crianças de até três anos de idade e em pré-escolas para crianças de quatro a cinco anos de idade.

Art.31 Na Educação Infantil a avaliação será feita mediante acompanhamento e registro do seu desenvolvimento, sem o objetivo de promoção mesmo para acesso ao Ensino Fundamental. (BRASIL-LDB 9394/96).

A escola de educação básica, na fase da educação infantil, deve priorizar o brincar com criatividade, mostrando que nesta fase a criança não tem a necessidade somente de um atendimento assistencialista social, enquanto os pais trabalham, mas sim sendo uma pré-escola com função educativa que possibilita a aquisição de novos conhecimentos e construção de um sujeito social.

Uma das características da escola é a formação do indivíduo leitor, e é nela que se propicia a vivência com a literatura através da leitura de histórias e da manipulação de livros literários, que estimula a mente e o gosto pela leitura. Neste formato, a literatura infantil e o lúdico têm grande importância, podendo o professor trabalhar com o objetivo de desenvolver e estimular a criatividade, o conhecimento literário e artístico de seus alunos.

O livro deve ser ofertado para a criança manusear e fazer a leitura de suas imagens a fim de que se desenvolva a sua imaginação e criatividade, além de entrar em contato com a escrita, possibilitando uma viagem ao mundo imaginário. Sob essa ótica a BNCC (2018) explica:

Na Educação Infantil, a imersão na cultura escrita deve partir do que as crianças conhecem e das curiosidades que deixam transparecer. As experiências com a literatura infantil, propostas pelo educador, mediador entre os textos e as crianças, contribuem para o desenvolvimento do gosto pela leitura, do estímulo à imaginação e da ampliação do conhecimento de mundo. (BNCC, 2018, p. 42).

O lúdico como método pedagógico prioriza a liberdade de expressão e a criação. Por meio dessa ferramenta, a criança aprende de uma forma menos rígida, mais tranquila e prazerosa, possibilitando o alcance dos mais diversos níveis de desenvolvimento. Cabe assim, uma estimulação por parte do adulto/professor para a criação de ambiente que favoreça a propagação do desenvolvimento infantil, por intermédio da ludicidade (RIBEIRO, 2013).

“A escola deve considerar imprescindível, sobretudo na infância, a ocupação do tempo livre das crianças com a construção de jogos e brincadeiras de sucata, com atividades prazerosas e desejantes. Principalmente, neste processo de urbanização em que se vive hoje, em que a criança é levada ao consumismo e à alienação no seu modo de vida.” (PINTO apud BARROS, 2002, p. 12).

Assim, notamos que é perceptível a relação do lúdico como facilitador da aprendizagem na sala de aula, e não cabe somente ao professor adotar o lúdico como método de ensino, mas cabe à escola, juntamente com o professor, adotar técnicas e recursos pedagógicos com o objetivo de ensinar e aprender prazerosamente.

### **3.5 O PAPEL DO CORPO DOCENTE NA LUDICIDADE**

“Toda brincadeira tem o seu lado de aprendizagem. Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem”. (BRASIL, 1998, p. 28).

São inúmeras as contribuições da ludicidade na Educação Infantil que se desenvolvem através do trabalho do pedagogo, mediador, que faz o trabalho de adequar estas atividades ao currículo escolar, levando em conta a necessidade de seus alunos e através dele mostra que o brincar, além de ser divertido, “estimula o desenvolvimento físico, cognitivo, criativo, social e a linguagem da criança” (CORDAZZO; VIEIRA, 2007, p. xx). Através dos jogos e brincadeiras a criança se diverte e também aprende. Segundo Silva (2003):

São poucas as atividades que permitem a manifestação do imaginário infantil por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente pelo professor. Entre professores e pais, há uma presença acentuada da ideia de que o jogo infantil é perda de tempo na escola e que deve ser utilizado quase exclusivamente em momento de lazer e descanso. (SILVA, 2003, p. 16)

No entanto, para que o jogo, a brincadeira ou atividade lúdica tenha sentido e função educacional é preciso que o professor tenha clareza do que ele pretende com a utilização desses recursos, qual objetivo quer alcançar, pois cabe a ele conhecer a possibilidade da utilização desses diferentes recursos pedagógicos como orientação metodológica de seu trabalho. O lúdico faz com que a criança fantasie, sonhe, desenvolva-se, fazendo dela a principal ferramenta de aprendizagem na Educação Infantil. Piaget (1976) afirma que:

O jogo e o brincar, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, proporciona uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando e brincando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET 1976, p.160).

Para justificar, Piaget (1998) diz que:

“à atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa dessa metodologia, apresentando que essa prática na educação infantil é mais que um ato de diversão, são momentos essenciais para que ela possa construir um adulto seguro e criador”. (PIAGET, 1998, p. xx)

É através da brincadeira que a criança descobre o seu mundo e aprende a ter relações sociais, fortalecendo a sua autonomia, criatividade e inteligência emocional.

O ato de brincar faz com que a aula se torne mais dinâmica, atrativa e motivadora para ela. As brincadeiras permitem o desenvolvimento integral do aluno abrindo um leque de oportunidades que abrange a formação de valores, múltiplas habilidades e faz com que ele sinta que pode ser mais do que podia ser ao iniciar a brincadeira, se apropriando de um saber maior que ele mesmo e de como superar seus limites. Nesse sentido, segundo Figueiredo; Lima; Bamberg apud Rau (2007):

Qualquer atividade lúdica que for utilizada como recurso pedagógico, esta precisa ser contextualizada significativamente no universo do aluno para que

ele possa pensar com clareza, desenvolvendo a criatividade e seu raciocínio lógico. Assim, o uso dos jogos e de atividades lúdicas não deve ser utilizado com um fim em si mesmo, mas que tenha finalidade pedagógica levando em conta à necessidade educacional dos alunos, adequando a ação pedagógica ao modo de aprender dos alunos. (FIGUEIREDO; LIMA; BAMBERG APUD RAU 2007)

No instante em que a criança brinca ela interage com os outros, crianças e adultos, e demonstra todos os sentimentos e frustrações. Nesse sentido a BNCC (2018) afirma que:

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. (BNCC, 2018, p. 37)

O docente deve ter o cuidado de ao fazer o planejamento de jogos e brincadeiras deixar organizado todos os materiais e o espaço em que será realizada essa interação para que seus objetivos sejam concretizados, e principalmente respeitar e utilizar a estratégia que melhor cabe a esta faixa etária.

Nessa intervenção o docente deve estar preparado para conduzir essa brincadeira a fim de que seus alunos construam a aprendizagem, colaborem com os colegas e respeitem normas e regras.

Segundo Figueiredo; Lima; Bamberg apud Fortuna (2003, p. 43), é importante que o educador insira o brincar conduzido por um projeto educativo, com objetivos e metodologia definidos, o que supõe ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem das crianças, pois as crianças não precisam apenas de tempo e espaço para brincar e praticar habilidades, elas precisam da orientação de um adulto que as ajude a adquirir essas habilidades.

Ainda segundo Figueiredo; Lima; Bamberg apud Fortuna (2003, p. 43), afirma que “enquanto joga o aluno desenvolve a iniciativa, a atenção, a imaginação, o raciocínio, a memória, a curiosidade e o interesse, concentrando-se por longo tempo em uma atividade”.

Nesta etapa da educação básica o docente deve estar consciente de sua responsabilidade na construção de aulas que propiciem momentos de grandes aprendizagens, procurando estar em constante aperfeiçoamento para a condução de

uma aula atrativa, que respeite a autonomia do seu aluno, a diversidade presente na sala de aula e extinguindo a desigualdade discriminatória. Dessa forma, Freire (2005) afirma que:

Uma das tarefas mais importantes da prática educativo-crítica é propiciar as condições em que os educandos em relação uns com os outros e todos com o professor ou a professora ensaiam a experiência profunda de assumir-se. Assumir-se como ser social e histórico, como ser pensante, comunicante, transformador, criador, realizador de sonhos, capaz de ter raiva porque capaz de amar. (Freire, 2005, p. 23)

Através das atividades lúdicas o professor possibilita um crescimento permanente do conhecimento auxiliando o aluno a ter confiança e espírito crítico sobre a atividade. Nessa perspectiva, MALUF (2018) cita que:

As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que apenas divertimento, são um auxílio indispensável para o processo de ensino aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. A ludicidade é uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo no aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes aprendizagens. (MALUF, 2008, p. 42).

Portanto, não cabe ao professor e à escola, a utilização de jogos e brincadeiras apenas para preenchimento de tempo livre. O educador deve estar consciente na finalidade que a atividade lúdica irá fomentar na aprendizagem do aluno. Durante a prática dessas atividades, é desenvolvida a interação entre professor-aluno e aluno-aluno, despertando no aluno o desejo de estar presente nesses momentos e assim desenvolver de maneira espontânea novos conhecimentos.

#### **4 METODOLOGIA**

A metodologia da pesquisa de estudo de caso foi realizada através de uma pesquisa qualitativa, que produziu ideias aprofundadas e ilustrativas. Teve como objetivo colher informações para descrever o assunto principal de forma detalhada.

As características da pesquisa são delinear o assunto proposto: organizando, descrevendo, compreendendo, explicando a relação do assunto com

a realidade social; respeitando o resultado da investigação através da entrevista, relacionando-os com orientações teóricas analisadas através da observação e da experiência; buscar resultados reais e verdadeiros a fim de obter dados que auxiliaram no decorrer do processo. Acerca deste tema, Denzin e Lincoln (2006, p. 17) concluem que:

A pesquisa qualitativa é uma atividade situada que localiza o observador no mundo. Consiste em um conjunto de práticas materiais e interpretativas que dão visibilidade ao mundo. Essas práticas transformam o mundo em uma série de representações, incluindo as notas de campo, as entrevistas, as conversas, as fotografias, as gravações e os lembretes. Nesse nível, a pesquisa qualitativa envolve uma abordagem naturalística, interpretativa, para mundo, o que significa que seus pesquisadores estudam as coisas em seus cenários naturais, tentando entender, ou interpretar, os fenômenos em termos dos significados que as pessoas e eles conferem.

A pesquisa apresentada possui uma configuração descritiva, na qual de maneira direta procura descrever e conhecer a opinião dos educadores infantis acerca do lúdico e como é realizado o uso desses mecanismos mediante sua prática em sala de aula. Os dados foram analisados através de uma análise qualitativa, seguindo a perspectiva de Bogan e Biklen (1994, p. 47-50), “que envolve uma metodologia investigativa na qual diretamente enfatiza a descrição da teoria fundamentada e o estudo das percepções pessoais descritas”.

De acordo com Denzi e Lincol (ano?) as pessoas que realizam a pesquisa estão envolvidas pessoalmente com o assunto proposto, e pretendem descrever sobre algum problema ou hipótese que foi levantada no decorrer de diversos estudos e discussões advindas do cotidiano dentro do ambiente de trabalho.

Os dados obtidos para efetivar o estudo de caso são resultados do uso dos seguintes métodos: entrevista com professoras, pesquisa bibliográfica e a leitura de obras literárias. A pesquisa qualitativa possui caráter exploratório, onde o entrevistado é estimulado a pensar e expressar livremente sobre o assunto estudado.

Segundo Gil (2008, p. 41) a “Pesquisa Exploratória caracteriza-se por proporcionar maior familiaridade com o problema (explicitá-lo). Pode envolver levantamento bibliográfico, entrevistas com pessoas experientes no problema pesquisado. Geralmente, assume a forma de pesquisa bibliográfica e estudo de

caso. ”

Esses métodos utilizados permitiram que a pesquisa apresentasse detalhes do tema proposto, fornecendo dados sobre aspectos da realidade do objeto estudado que podem ser explorados, descritos e explicados.

Como objetivo principal de compreender de que maneira o uso de práticas lúdicas pode auxiliar no processo do desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança dentro do contexto escolar, a pesquisa teve o propósito de entender a importância do lúdico como prática necessária para o desenvolvimento da criança, contribuindo na sua percepção, conhecimento e construção do mundo.

Essa pesquisa foi realizada para explicar o assunto proposto, sem querer universalizar os resultados. Através da análise dos dados e relacionando-os com teorias.

O questionário, disponível em anexos, foi aplicado para cinco professoras de uma escola municipal e tem como objetivo entender o lúdico em sua aplicação. Essência e dificuldades encontradas na realidade do dia-a-dia na educação. O questionário é formado por nove questões, cada uma composta por cinco respostas, exceto a questão número seis.

A seguir, serão apresentados os resultados da aplicação do questionário em pesquisa e as análises dos dados obtidos.

## **5 RESULTADOS**

### **5.1 ANÁLISE DA PESQUISA**

#### **1 – METODOLOGIA LÚDICA**

De acordo com a pesquisa, questionando o entendimento da Metodologia Lúdica, podemos verificar que existe um entendimento sobre o método lúdico, onde as professoras definem como o principal meio de aprendizagem. Ainda, seguindo a análise do entendimento que a Metodologia Lúdica, em sua abordagem, utiliza de brincadeiras, jogos e recreação, para que a criança aprenda de maneira prazerosa. Ainda, acrescenta a utilização de recursos como livros e jogos, além das brincadeiras.

PROFESSOR (A)	RESPOSTA
P (A)	A metodologia lúdica é o principal meio de aprendizagem que deve ser seguido na educação infantil.
P (B)	Metodologia lúdica é uma prática que o educador usa para construir um aprendizado, desenvolver como funções cognitivas, aprimorar relações entre educador e educar como mais apreensíveis e interessantes.
P (C)	É uma abordagem de ensino onde prevalecem as brincadeiras, jogos, recreação, neste método a criança brinca e aprende de uma maneira prazerosa.
P (D)	A metodologia lúdica no meu entendimento é quando proporcionamos aos alunos aprendizagem com diferentes recursos com livros, jogos e brincadeiras.
P (E)	Método que se utiliza da brincadeira para ensinar.

Kishimoto, (2010, p. 26), nos confirma que “a metodologia lúdica é uma alternativa que faz uso de jogos, brincadeiras, músicas, levando o professor à condição de condutor, estimulador e incentivador da aprendizagem”. Portanto o lúdico como recurso metodológico contribui para o desenvolvimento do processo de aprendizagem dos alunos de forma significativa e prazerosa. Diante disso, nos acrescenta Piaget, (2003, p. xx), “os jogos ao criarem uma atmosfera de movimento e interação vão ao encontro da natureza infantil, canalizando essa energia para um objetivo específico: o aprendizado”.

## 2 – JOGOS E BRINCADEIRAS COMO RECURSOS PEDAGÓGICOS

Na visão das professoras sobre a importância de utilizar os jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos, podemos perceber que todas as opiniões são favoráveis e entendem a importância de se utilizar as brincadeiras e os jogos no momento de aprender.

PROFESSOR (A)	RESPOSTA
---------------	----------

P (A)	Toda aprendizagem acontece por meio das brincadeiras.
P.(B)	Os jogos e brincadeiras dinamizam a aprendizagem, pela iniciativa e interessam o aluno, pois despertam e a curiosidade em participar, os resultados desejados.
P (C)	Os jogos e brincadeiras são de extrema importância, pois estimulam na criança a imaginação, fantasia, criatividade, interação, socialização, explora as habilidades motoras, enfim a criança se torna mais espontânea no desenvolvimento de suas habilidades.
P (D)	Para manter a concentração e os interesses dos alunos.
P (E)	É importante porque esse recurso torna-se prazeroso para a criança, estimula ela a participar.

Destacando a questão de ser um recurso prazeroso para a criança, e que a utilização de jogos e brincadeiras durante a aprendizagem traz dinâmica, pois desperta o interesse da criança, a curiosidade em participar, facilitando o objetivo do professor, enfatizando a questão da concentração e de despertar o interesse da criança. Desse modo, Lopes (2006) diz:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais. (LOPES, 2006, p. 110).

Seguindo o sentido da importância do lúdico na aprendizagem, foi sugerido uma brincadeira comum na infância e questionado sua relação com a atividade lúdica.

### 3 – BRINCAR LIVRE COMO MÉTODO LÚDICO

Diante do questionamento, através da opinião das professoras, muito se nota a palavra “imaginação”, o que nos leva a entender que o lúdico floresce a imaginação. E com a imaginação, a criança mostra sua criatividade e alegria no que está fazendo.

E ainda, além da imaginação, a brincadeira proporciona o faz de conta, estimula a sociabilidade e a interação da criança com os colegas e ambiente que está inserida a brincadeira.

PROFESSOR (A)	RESPOSTA
P (A)	Sempre. O método lúdico é de extrema importância para as crianças, o faz de conta estimula a imaginação e a criatividade.
P (B)	Sim, principalmente na Educação infantil, pois levam a criança a usar a imaginação, o faz de contas, sociabilidade e interações entre os pares.
P (C)	Sim, através das brincadeiras livres a criança explora materiais, interage, solta sua imaginação, mostra sua criatividade e alegria no que está fazendo.
P (D)	Sim
P (E)	Considero, pois, a criança cria possibilidades, estimula a imaginação nas brincadeiras livres.

Segundo Oliveira (2000), o brincar não significa apenas divertir-se sem fundamento e razão, caracterizando-se como uma das formas mais complexas da criança em comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento dá-se por meio de trocas experimentais mútuas estabelecidas durante toda sua vida. Assim, através do brincar, a criança pode desenvolver capacidades importantes, como, por exemplo, a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, entre outros, que propiciam à criança o desenvolvimento de determinadas áreas da personalidade, a saber: afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

#### 4 – O DOCENTE E O MÉTODO LÚDICO

Notamos, de acordo com as respostas, no seu total, que a brincadeira é a principal maneira de se trabalhar o método lúdico com as crianças. Enfatizando também, a utilização de objetos para manusear, jogos e brinquedos também

acrescentam diversidade nesse método. Ainda acrescenta a importância do planejar e de utilizar espaços que aumentem ou favoreçam a imaginação.

PROFESSOR (A)	RESPOSTA
P (A)	Através das brincadeiras livres, oferecendo objetos para que as crianças explorem, jogos de acordo com a faixa etária, construção de brinquedos e jogos lúdico.
P (B)	Usando jogos e brincadeiras livres e dirigidas para desenvolver as capacidades e objetivos de aprendizagem.
P (C)	O professor planeja, organiza as atividades, espaços, jogos, brincadeiras e também brinca com as crianças.
P (D)	Na educação infantil o brincar é a base do trabalho do professor.
P (E)	Nas brincadeiras dirigidas, proporcionando recursos do interesse dos alunos.

Outra questão importante destacada, é que o brincar é a base do trabalho do professor na Educação Infantil. Sobre isso, Lima apud Vygotsky (1989), afirma que:

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos. (Vygotsky, 1989, p. 109).

Firmamos assim, as principais maneiras de se trabalhar o lúdico na Educação Infantil, e ainda, destacamos o objetivo das atividades serem dirigidas para desenvolver as capacidades e objetivos de aprendizagem.

## 5 - A LUDICIDADE NO PROCESSO COGNITIVO, SOCIAL E AFETIVO DA CRIANÇA

Na visão das professoras entrevistadas, enfatizamos a questão do imaginário desenvolvido na criança, o desenvolvimento pessoal, quando a criança associa com fatores sociais e culturais da sua bagagem. Expressando seus desejos e criatividade, desenvolvendo a memória, raciocínio e autonomia.

PROFESSOR (A)	RESPOSTA
P (A)	Para que as crianças explorem e criem através do imaginário.
P (B)	Sim, pois a ludicidade proporciona ao educando desenvolvimento pessoal, associados aos fatores sociais e culturais, minimizando dificuldades, facilitando o processo de construção de conhecimento e desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem.
P (C)	Sim. Porque é através do lúdico que a criança expressa seus desejos, sua criatividade, desenvolve a memória, raciocínio e autonomia.
P (D)	A criança aprende brincando.
P (E)	Pode, pois através do jogo o aluno consegue explorar o todo a ludicidade desenvolve todos os campos de experiência, proporcionando a aprendizagem em todas as áreas do conhecimento.

Diante desse questionamento, Vygotsky (1998) confirma, nos dizendo que:

O jogo permite à criança assumir os papéis sociais para os quais ainda não está preparada. Através dela a criança revela uma parte de si mesma, o que ela é e como pensa, como se vê e aos outros. Além disso, a capacidade para brincar não é uma tendência inata da criança, mas resultado de suas relações sociais e das condições concretas de sua vida, que a fazem emergir como sujeito lúdico. (Vygotsky, 1998, p. xx).

## 6 – DIFICULDADES NA APLICAÇÃO DO LÚDICO

Notamos que diante do questionamento das possíveis dificuldades encontradas pelo professor ao trabalhar o lúdico na Educação Infantil, em sua maioria não encontram dificuldades. Porém, destaca-se um ponto muito importante e que se faz presente, que é a questão do diversificar as brincadeiras e matérias (materiais?) para desenvolver de acordo com o objetivo que se pretende.

PROFESSOR (A)	RESPOSTA
P (A)	Nenhuma, a aprendizagem ocorre de maneira eficaz através do lúdico.
P (B)	Sim, dificuldades para diversificar, jogos brinquedos e brincadeiras, bem como para adequar os mesmo para a habilidade que se pretende desenvolver.
P (C)	Não
P (D)	Não encontro nenhuma dificuldade.

A forma como o professor fará a intervenção durante a brincadeira irá definir o curso desta. Spodek e Saracho (1998) distinguem dois modos de intervenção por parte do professor durante a brincadeira: o participativo e o dirigido. No modo participativo a interação do professor visa a aprendizagem incidental durante a brincadeira. As crianças acham um problema e o professor, como que um membro a mais no jogo, tenta junto com o grupo encontrar a solução, estimulando estas a utilizarem a imaginação e a criatividade. No modo dirigido, o professor aproveita a brincadeira para inserir a aprendizagem de conteúdos escolares e dirigir as atividades para situações não lúdicas, causando uma desvalorização do brincar, que deixa de ser espontâneo, impedindo o desenvolvimento da criatividade.

## 7 - LUDICIDADE E O DESENVOLVIMENTO EMOCIONAL

Confirmando o que foi explicitado acima, podemos afirmar, de acordo com as professoras entrevistadas, que a brincadeira é uma atividade inata da criança, e que é através dela que a criança se desenvolve, cria laços afetivos e começa a descobrir o mundo, reconhecer seus sentimentos, lidar com emoções e se relacionar com os outros.

PROFESSOR (A)	RESPOSTA
P (A)	Relação de positividade. A afetividade e a ludicidade são ferramentas de grande importância para o desenvolvimento emocional da criança.

P (B)	Sabe-se que a brincadeira é uma atividade inata da criança e é através dela que a criança se desenvolve, cria laços afetivos e começa a descobrir o mundo, reconhecer seus sentimentos, lidar com emoções e se relacionar com os outros.
P (C)	O emocional da criança se desenvolve a partir das experiências e situações vividas. Se ela tiver momentos de brincar, soltar sua imaginação terá a aquisição de habilidades positivas que influenciarão seu comportamento, e sentimentos.
P (D)	Muitas vezes os alunos conseguem expor seu pensamento nas brincadeiras.
P (E)	A ludicidade está diretamente ligada ao desenvolvimento emocional, tornando-os mais críticos, questionadores, facilitando o processo de socialização, comunicação e construção do conhecimento.

Acrescentamos ainda que é através dessas experiências que a criança desenvolverá uma fase mais crítica e questionadora, o que vai facilitar a comunicação e a construção do conhecimento. Assim, de acordo com Piaget (1998, p. 22), “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”.

Diante disso, contamos com a opinião de Leontiev (1994, p. 15), que afirma que “as brincadeiras mudam conforme muda a idade das crianças. Logo que a criança começa a falar os jogos de exercícios começam a diminuir e dão espaço aos jogos simbólicos”. Completando a questão do desenvolver da atividade, na busca do objetivo, Vygotsky (1991) nos diz que “as crianças querem satisfazer certos desejos que muitas vezes não podem ser satisfeitos imediatamente. Desta forma, pelo faz de conta, a criança testa e experimenta os diferentes papéis existentes na sociedade (papai, mamãe, filhinho, trabalhador, etc.).

## 8 - OS OBJETIVOS E CAMPOS DA BNCC COM O LÚDICO

Com unanimidade, todas as professoras concordam que podem sim ser trabalhados todos os campos da BNCC em conjunto com o lúdico, encaixando as

atividades lúdicas com os objetivos das atividades pedagógicas. Isso requer planejamento e assim todos os objetivos serão contemplados.

PROFESSOR (A)	RESPOSTA
P (A)	Com certeza
P (B)	Sim devem ser trabalhados o lúdico e deve ser o ponto de partida dos Currículos da Educação Infantil.
P (C)	O brincar surge como abordagem vivencial a ser trabalhada de forma intencional e organizada pelo professor, já que a brincadeira é intercessora de aprendizagens significativas.
P (D)	Sim, através de um planejamento todos os objetivos podem ser trabalhados ludicamente.
P (E)	Pode. Todos os campos.

Inclusive, vale destacar que, segundo a BNCC:

É direito da criança brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, imaginação, criatividade, experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais”. (BNCC, 1996, p. 40).

## 9 - AS BRINCADEIRAS NO PROCESSO LÚDICO

Diversas são as maneiras de se utilizar da ludicidade para concluir os objetivos diante das atividades propostas. As professoras citam desde brincadeiras de faz de conta, até imitações e dramatização.

PROFESSOR (A)	RESPOSTA
P (A)	Que tenha uma finalidade pedagógica, que todas sejam capazes e orientadas pelo professor.
P (B)	Sim, brincadeiras sensoriais, leituras, brincadeiras de conta, imitação, cantigas, músicas brincantes, exercícios.

P (C)	Sim. Através do reconto de histórias pelas crianças, música, brincadeiras de roda.
P (D)	Sim, histórias contadas e recontadas, teatros, dramatizações, brincadeiras de imitação.
P (E)	Cantigas de roda, histórias, dramatizações, dentre outras.

Sempre com o objetivo de estimular de forma criativa e prazerosa a imaginação da criança, enfatizam o fato de ter uma finalidade pedagógica e ser orientada pelo professor. Assim, afirmando essa visão, segundo Pereira (2002):

As atividades lúdicas não se restringem ao jogo e à brincadeira, mas incluem atividades que possibilitam momentos de alegria, entrega e integração dos envolvidos. [...]. Possibilita a quem as vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida, de expressividade (PEREIRA, 2002, p. 90, 92).

Portanto, quanto maior a variedade e diversidade das atividades propostas à criança, maior será seu encontro com o lúdico e conseqüentemente seu desenvolvimento num todo.

## 6 CONCLUSÃO

Ao concluir a pesquisa, por meio deste trabalho de investigação pode-se identificar os benefícios na aprendizagem ao incorporar o lúdico na prática docente. Sabemos que é na infância que a criança adquire estruturas, conquista habilidades e aprimora capacidades que influenciarão todo seu processo de desenvolvimento da vida adulta de forma positiva ou negativa.

Firmando a percepção que o corpo docente, juntamente com a escola, tem o dever de favorecer e oferecer a melhor educação possível, como notamos a essencial importância de se trabalhar a aprendizagem de forma lúdica, concluímos que essa é uma estratégia para se trabalhar em conjunto, professor e escola.

Assim, partindo desta premissa, pensar estratégias que favoreçam, intensifiquem, e aprimorem as aprendizagens já adquiridas pelas crianças e fundamentais para seu desenvolvimento como indivíduo, torna-se algo extremamente relevante e passível de pesquisas e discussões para todos aqueles que lidam diretamente com crianças em seu momento mais intenso de desenvolvimento.

Neste sentido, frente às considerações tecidas ao longo deste estudo, tornou-se possível refletir e conceber o brincar, e todas as demais atividades regidas pelo lúdico, como um dos mais importantes meios para que a criança se desenvolva, de forma satisfatória, dentro dos aspectos físicos, cognitivos, emocionais e afetivos que a brincadeira pode promover.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Língua Portuguesa e ludicidade: ensinar brincando não é brincar de ensinar.** 2007. Dissertação (Mestrado em Língua Portuguesa). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC), São Paulo, 2007.

\_\_\_\_\_. **Educação Lúdica/técnicas e jogos pedagógicos.** Ipiranga, SP: Loyola, 2003. Pag 295

BOGDAN, R., BIKLEN, S., (1994). **Investigação Qualitativa em Educação – uma introdução à teoria e aos métodos.** Porto: Porto Editora.

BRASIL. **Lei nº 11.274 de 6 de fevereiro de 2006.** Altera a redação dos arts. 29, 30, 32 e 87 da Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, dispondo sobre a duração de 9 (nove) anos para o ensino fundamental, com matrícula obrigatória a partir dos 6 (seis) anos de idade.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil.** Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.Pag 37. Disponível em: - Acesso em 21 de abril de 2022.

\_\_\_\_\_. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil.** Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.Pag 42. Disponível em: - Acesso em 21 de abril de 2022.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte, VIEIRA, Mauro Luís. **A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento.** ESTUDOS E PESQUISAS EM PSICOLOGIA, UERJ, RJ, v. 7, n. 1, p. 92-104, abr. 2007.

CRADY, Carmen Maria; KAERCHER, Gládis Elise P. da Silva. **Educação Infantil: Pra Que Te Quero?** Porto Alegre: Armet,2001.

DENZIN, N. K. e LINCOLN, Y. S. **Introdução: a disciplina e a prática da pesquisa qualitativa.** In: DENZIN, N. K. e LINCOLN, Y. S. (Orgs.). *O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens.* 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 15-41.

FIGUEIREDO, Adriane Pereira; LIMA, Marilda de Souza; BAMBERG, Suzana Marx. **A importância de trabalhar o lúdico na alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental.** Disponível em: <  
[https://repositorio.alfaunipac.com.br/publicacoes/2019/102\\_a\\_importancia\\_de\\_trabalhar\\_o\\_ludico\\_na\\_alfabetizacao\\_nos\\_anos\\_iniciais.pdf](https://repositorio.alfaunipac.com.br/publicacoes/2019/102_a_importancia_de_trabalhar_o_ludico_na_alfabetizacao_nos_anos_iniciais.pdf)> - Acesso 29 agosto 2022.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido,** 41ª ed., Rio de Janeiro, Editora Paz e Terra. 2005.

\_\_\_\_\_. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física.** São Paulo: Scipione, 1997.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008. Disponível em: < <https://wp.ufpel.edu.br/ecb/files/2009/09/Tipos-de-Pesquisa.pdf>> - Acesso em 1 de novembro de 2021.

GUMIERI, Francielly Aparecida. TREVISIO, Vanessa Cristina. **A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança: o brincar como ferramenta de aprendizagem na Educação Infantil**. Disponível em:< <https://unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/40/25042016154500.pdf>> - Acesso 04 setembro 2022.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. – 4. ed. – São Paulo: Cortez, 2000.

LDB- **Lei de Diretrizes e Bases da Educação**. Disponível em: - Acesso em: 27 de fevereiro de 2022

LIMA, Elaine Maria de. **A organização do lúdico como objeto de ensino na educação física infantil**. Disponível em:< <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao-fisica/a-organizacao>> - Acesso 04 setembro 2022.

LUCKESI, C.C. (2000). **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. in: Educação e Ludicidade, Coletânea Ludopedagogia Ensaios 01, organizada por Cipriano Carlos Luckesi, publicada pelo GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Quatro cores, senha e dominó: oficinas de jogos em uma perspectiva construtiva e psicopedagógica**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2010, p.15. Disponível em:< [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1415-69542019000100005](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542019000100005)> - Acesso 02 setembro de 2022.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e Desenvolvimento infantil: Simbolismo e Jogos**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

PEREIRA, Lucia Helena Pena. **Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores**. Rio de Janeiro: Mauad X: Bapera, 2005.

PIAGET, J. **Aprendizagem e conhecimento**. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1974.

\_\_\_\_\_. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

\_\_\_\_\_. **A Psicologia da Criança**. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PINTO, Maria Do Socorro Duarte. **O papel da escola e do professor na integração da ludicidade como forma de ensino-aprendizagem.** Disponível em:< [https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2015/TRABALHO\\_EV045\\_MD1\\_SA3\\_ID7438\\_09092015092050.pdf](https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2015/TRABALHO_EV045_MD1_SA3_ID7438_09092015092050.pdf)> - Acesso em 04 setembro 2022.

REY, GONZÁLES. **Pesquisa qualitativa em psicologia, caminhos e desafios.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002. 17

RIBEIRO, Elisa. **A perspectiva da entrevista na investigação qualitativa.** In: **Evidência, olhares e pesquisas em saberes educacionais.** Número 4, maio de 2008. Araxá. Centro Universitário do Planalto de Araxá.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org.). **A ludicidade como ciência.** Petrópolis: Vozes, 2001.

SANTOS, Beatriz Joana dos. **Ludicidade: a importância do brincar na aprendizagem.** Disponível em:< <https://www.webartigos.com/artigos/ludicidade-a-importancia-do-brincar-na-aprendizagem/168259>> - Acesso 29 agosto 2022.

SILVA, L. S. P. **O brincar de faz-de-conta e a imaginação infantil: concepções e a prática do professor,** 2003. Tese (doutorado) Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo. Departamento de Psicologia da Aprendizagem, do Desenvolvimento e da Personalidade, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2003.

VALE, Tania. **Práticas educativas: criatividade, ludicidade e jogos.** Bauru: MEC/FC/SEE, v. 12, 2008.

## APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DA PESQUISA.

1- O que você entende por Metodologia Lúdica?

- A metodologia lúdica é o principal meio de aprendizagem que deve ser seguido na educação infantil.
- Metodologia lúdica é a prática que o educador usa para construir um aprendizado, desenvolver as funções cognitivas, aprimorar relações entre educador e educando e assim tornar as aulas mais agradáveis e interessantes.
- É uma abordagem de ensino onde prevalecem as brincadeiras, jogos, recreação, neste método a criança brinca e aprende de uma maneira prazerosa.
- A metodologia lúdica no meu entendimento é quando proporcionamos aos alunos uma aprendizagem com diferentes recursos com livros, jogos e brincadeiras
- Método que se utiliza da brincadeira para ensinar.

2- Por que é importante utilizar jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos?

Toda aprendizagem acontece por meio das brincadeiras.

- Os jogos e brincadeiras dinamizam a aprendizagem, pela iniciativa e motivação do aluno, pois despertam interesse e curiosidade em participar, melhorando o resultado desejado.
- Os jogos e brincadeiras são de extrema importância, pois estimulam na criança a imaginação, fantasia, criatividade, interação, socialização, explora as habilidades motoras, enfim a criança se torna mais espontânea no desenvolvimento de suas habilidades.
- Para manter a concentração e interesses dos alunos
- É importante pois esse recurso torna-se prazeroso para a criança, estimula ela a participar.

3- Você considera o brincar livremente como um método lúdico?

- Sempre. O método lúdico é de extrema importância para as crianças, o faz de conta estimula a imaginação e a criatividade.
- Sim, principalmente na Educação infantil, pois levam a criança a usar a imaginação, o faz de contas, sociabilidade e interações entre os pares.

- Sim, através das brincadeiras livres a criança explora materiais, interage, solta sua imaginação, mostra sua criatividade e alegria no que está fazendo.

- Sim

- Considero, pois, a criança cria possibilidades, estimula a imaginação nas brincadeiras livres.

4- Como o professor trabalha com o método lúdico?

- Através das brincadeiras livres, oferecendo objetos para que as crianças explorem, jogos de acordo com a faixa etária, construção de brinquedos e jogos lúdico.

- Usando jogos e brincadeiras livres e dirigidas para desenvolver as capacidades e objetivos de aprendizagem.

- O professor planeja, organiza as atividades, espaços, jogos, brincadeiras e também brinca com as crianças.

-Na educação infantil o brincar é a base do trabalho do professor nas brincadeiras dirigidas, proporcionando recursos do interesse dos alunos.

5- A Ludicidade como metodologia de aprendizagem pode auxiliar no processo do desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança? Por que?

- Para que as crianças explorem e criem através do imaginário

- Sim, pois a ludicidade proporciona ao educando desenvolvimento pessoal, associados aos fatores sociais e culturais, minimizando dificuldades, facilitando o processo de construção de conhecimento e desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem.

- Sim. Porque é através do lúdico que a criança expressa seus desejos, sua criatividade, desenvolve a memória, raciocínio e autonomia. A criança aprende brincando.

- Pode, pois através do jogo o aluno consegue explorar o todo

- A ludicidade desenvolve todos os campos de experiência, proporcionando a aprendizagem em todas as áreas do conhecimento.

6- Você encontra algum tipo de dificuldade para trabalhar ludicamente com as crianças? Qual?

- Nenhuma, a aprendizagem ocorre de maneira eficaz através do lúdico.

- Sim, dificuldades para diversificar, jogos brinquedos e brincadeiras, bem como para adequar os mesmo para a habilidade que se pretende desenvolver.

- Não.

- Não encontro nenhuma dificuldade.

7- Qual a relação da ludicidade com o desenvolvimento emocional?

- Relação de positividade. A afetividade e a ludicidade são ferramentas de grande importância para o desenvolvimento emocional da criança.

- Sabe-se que a brincadeira é uma atividade inata da criança e é através dela que a criança se desenvolve, cria laços afetivos e começa a descobrir o mundo, reconhecer seus sentimentos, lidar com emoções e se relacionar com os outros.

- O emocional da criança se desenvolve a partir das experiências e situações vividas.

- Se ela tiver momentos de brincar, soltar sua imaginação terá a aquisição de habilidades positivas que influenciarão seu comportamento, e sentimentos.

Muitas vezes os alunos conseguem expor seu pensamento nas brincadeiras

- A ludicidade está diretamente ligada ao desenvolvimento emocional, tornando-os mais críticos, questionadores, facilitando o processo de socialização, comunicação e construção do conhecimento.

8- Os objetivos e campos da BNCC podem ser trabalhados com o lúdico?

- Com certeza.

- Sim devem ser trabalhado o lúdico e deve ser o ponto de partida dos Currículos da Educação Infantil. O brincar surge como abordagem vivencial a ser trabalhada de forma intencional e organizada pelo professor, já que a brincadeira é intercessora de aprendizagens significativas.

- Sim, através de um planejamento todos os objetivos podem ser trabalhados ludicamente.

- Pode

- Todos os campos.

9- A brincadeira (brinquedo) utilizado no seu planejamento estão voltadas aos conteúdos que trabalhem a linguagem oral e a leitura? Qual o tipo brincadeira?

- Todas que tenham uma finalidade pedagógica, que sejam planejadas e orientadas pelo professor.
- Sim, brincadeiras sensoriais, leituras, brincadeiras de faz de conta, imitação, cantigas, músicas brincantes, exercícios...
- Sim. Através do reconto de histórias pelas crianças, música, brincadeiras de roda.
- Sim, história contadas e recontadas, teatros, dramatizações, brincadeiras de imitação...
- Cantigas de roda, histórias, dramatizações, dentre outras.