



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ – CAMPUS
LARANJAL DO JARI

LICENCIATURA EM PEDAGOGIA – UAB

OZANA MARIA DA SILVA MOREIRA
VIVIANE DE CÁSSIA PIMENTA DOS REIS

**LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL
NA ESCOLA TEREZINHA DE LIMA QUEIROGA DE SOUZA**

Laranjal do Jarí

2022

OZANA MARIA DA SILVA MOREIRA
VIVIANE DE CÁSSIA PIMENTA DOS REIS

**LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL
NA ESCOLA TEREZINHA DE LIMA QUEIROGA DE SOUZA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá – IFAP, campus Laranjal do Jari, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia.

Prof. Me. Manoel Raimundo dos Santos

Laranjal do Jari

2022

Biblioteca Institucional - IFAP
Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

- M8381 Moreira, Ozana Maria da Silva
 Ludicidade no processo de alfabetização na educação infantil na escola Terezinha de Lima Queiroga de Souza. / Ozana Maria da Silva Moreira, Viviane de Cássia Pimenta Reis. - Laranjal do Jari, 2022.
 39 f.
- Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -- Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá, Campus Laranjal do Jari, Curso de Licenciatura em Pedagogia (Ead), 2022.
- Orientador: Me. Manoel Raimundo dos Santos.
1. Alfabetização. 2. Educação. 3. Lúdico. I. Reis, Viviane de Cássia Pimenta. I. Santos, Me. Manoel Raimundo dos , orient. II. Título.
-

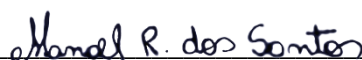
Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica do IFAP
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

OZANA MARIA DA SILVA MOREIRA
VIVIANE DE CÁSSIA PIMENTA DOS REIS

Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso aprovado como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia pela Banca Examinadora formada por:

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá – IFAP, campus Laranjal do Jari, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia.

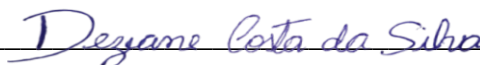
BANCA EXAMINADORA



Presidente Prof.: Me. Manoel Raimundo



Márcia Távora (IFAP)



Deziane Costa da Silva (IFAP)

Laranjal do Jari

2022

RESUMO

O lúdico vem ao longo dos tempos conquistando seu espaço, tornando-se uma ação importante de forma geral, portanto, as atividades lúdicas se trabalhadas corretamente, proporcionam condições adequadas ao desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo e social das crianças. Neste sentido, o uso do lúdico como ferramenta pedagógica desenvolve um papel muito importante no aprendizado de forma espontâneo e satisfatório por ser construído de maneira significativa e prazerosa. Assim, o presente **artigo tematiza** o lúdico na educação infantil. Desta forma, tem **como objeto** de estudo a ludicidade no processo de alfabetização na Escola Terezinha de Lima Queiroga de Souza. Nessa continuidade esse artigo tem como **problema de pesquisa: Como o lúdico contribui para o processo de alfabetização na educação infantil na Escola Terezinha de Lima Queiroga de Souza?** Tem como objetivo geral: analisar como a ludicidade contribui para o processo de alfabetização na educação infantil na Escola Terezinha de Lima Queiroga de Souza. **Quanto** a metodologia trata-se de estudo de caso com abordagem qualitativa. Como instrumento de coleta de dados foi utilizada a entrevista narrativas. Analisa-se os dados obtidos por meio da Análise de Conteúdo (AC). Didaticamente, o artigo encontra-se organizado em quatro seções: Introdução, Metodologia Revisão da literatura e Resultados. A presente pesquisa constitui-se como um trabalho de conclusão de curso (TCC) desenvolvido no âmbito do curso de pedagogia institucionalmente vinculado na Universidade Aberta do Brasil (UAB) na modalidade a distância (EAD) no polo do Instituto Federal de Ciências e Tecnologia do Amapá (IFAP). Aborda como temática a ludicidade na educação infantil. Portanto, busca entender a importância da ludicidade no processo de desenvolvimento das crianças na educação infantil no município de Iaranjal do Jarí.

Palavras-chave: Alfabetização, Educação, Lúdico.

ABSTRACT

Playfulness has been conquering its space over time, becoming an important action in general, therefore, playful activities, if properly worked, provide adequate conditions for the physical, motor, emotional, cognitive and social development of children. In this sense, the use of play as a pedagogical tool plays a very important role in learning spontaneously and satisfactorily because it is constructed in a meaningful and pleasurable way. Thus, this article discusses play in early childhood education. Thus, its object of study is playfulness in the literacy process at Escola Terezinha de Lima Queiroga de Souza. In this continuity, this article has as a research problem: How playfulness contributes to the literacy process in early childhood education at Escola Terezinha de Lima Queiroga de Souza? Its general objective is to analyze how playfulness contributes to the literacy process in early childhood education at Escola Terezinha de Lima Queiroga de Souza. As for the methodology, it is a case study with a qualitative approach. As a data collection instrument, narrative interviews were used. The data obtained through Content Analysis (CA) is analyzed. Didactically, the article is organized into four sections: Introduction, Methodology Literature review and Results.

Keyword: Literacy, Development, Education, Play.

Sumário

1 INTRODUÇÃO	8
2 METODOLOGIA	10
2.1 TIPO DE PESQUISA.....	10
2.2 ABORDAGEM DA PESQUISA	10
2.3 INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS	11
2.4 LÓCUS DA PESQUISA	11
2.5 SUJEITOS.....	11
3 REVISÃO DA LITERATURA	12
3.1 O LÚDICO.....	12
3.2 O LÚDICO COMO ATIVIDADE HUMANA	14
3.3 O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL	18
3.4 DESENVOLVIMENTO INFANTIL ATRAVÉS DOS JOGOS	19
3.4.1 EXEMPLOS DE ALGUNS JOGOS EDUCATIVOS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL NA ATUALIDADE 20	
3.5 DESENVOLVIMENTO INFANTIL ATRAVÉS DAS BRINCADEIRAS.....	20
3.5.1 EXEMPLOS DE ALGUMAS BRINCADEIRAS EDUCATIVAS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL NA ATUALIDADE.....	21
4 A IMPONTANCIA DO LÚDICO PARA O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM	24
5 O LÚDICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO DIRECIONADO A ALFABETIZAÇÃO	26
6 LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA ESCOLA TEREZINHA DE LIMA QUEIROGA DE SOUZA	29
6.1 PERFIL SOCIEDUCACIONAL	29
7 COMO O LÚDICO CONTRIBUI PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	30
8 CONCLUSÃO	36
9 REFERÊNCIAS.....	37

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa constitui-se como um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) desenvolvido no âmbito do curso de pedagogia institucionalmente vinculado na Universidade Aberta do Brasil (UAB) na modalidade de ensino a distância (EAD) no polo do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Amapá (IFAP). Aborda como temática a ludicidade na educação infantil. Portanto, busca entender a importância da ludicidade no processo de desenvolvimento das crianças na educação infantil no município de Laranjal do Jarí. As atividades lúdicas são aquelas que estimulam por meio da fantasia, da brincadeira ou do divertimento, neste sentido o lúdico é uma ferramenta metodológica de suma importância para auxiliar no ensino-aprendizagem das crianças, pois através da mesma a criança aprende a respeitar regras e favorece a autonomia da criança. Desta forma, tem como **problema de pesquisa**: Como o lúdico contribui para o processo de alfabetização na educação infantil na escola Terezinha de Lima Queiroga de Souza? Neste sentido, tem como **objetivo geral**: analisar como a ludicidade contribui para o processo de alfabetização na educação infantil na escola Terezinha de Lima Queiroga de Souza. Tem como o **objetivo específico** compreender a aplicabilidade do lúdico como recurso da aprendizagem em sala de aula na educação infantil e evidenciar como o uso de jogos e brincadeiras nas atividades contribui no processo de alfabetização na educação infantil.

A justificativa para a realização da presente pesquisa sustenta-se a partir de três relevâncias a saber: científica, social e pessoal. Do ponto científico percebe-se que o lúdico nas últimas décadas vem se consolidando como uma metodologia aliada a prática docente que se constitui como um elemento importante para o processo de ensino aprendizagem atuando como recurso facilitador na alfabetização das crianças nas séries iniciais. Para além da alfabetização as atividades lúdicas devidamente trabalhadas podem aumentar a eficácia em atividades de origem pedagógicas como o raciocínio lógico propiciando principalmente uma melhor interatividade entre os sujeitos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

Do ponto de vista social a realização da presente pesquisa faz-se importante para o município de Laranjal do Jarí, pois, por meio dessa pesquisa evidencia-se e problematiza-se a importância do uso do lúdico como ferramenta de ensino na alfabetização das crianças de Laranjal do Jarí. Neste sentido, o uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem pode viabilizar um ensino estimulante e eficaz, diante disto os trabalhos com dimensões lúdicas em sala de aula motiva as crianças pelo prazer, ela se envolve mais facilmente nas atividades,

portanto, o uso dos jogos e as brincadeiras devidamente problematizados promovem tanto a apropriação do sistema da alfabética.

Do ponto de vista pessoal entende-se que a realização dessa pesquisa tem significativa importância para nossa formação como acadêmicas e pesquisadoras. Uma vez que, a realização da presente pesquisa e posteriormente a aprovação TCC receberemos o título de cientista dentro da área da educação, fato essa que se constitui como uma grande responsabilidade seja científica, social e pessoal. Didaticamente, o artigo encontra-se organizado em quatro seções: Introdução, Metodologia, Revisão da literatura e Resultados.

Na seção Introdução apresenta-se o problema de pesquisa, os objetivos: geral e específico e a justificativa. Na seção metodologia apresenta-se o tipo de pesquisa, a abordagem, o instrumento de coleta de dados bem como sua forma de sistematização e análise. Na seção denominada Revisão da Literatura sustenta-se a base teórica epistemológica que fundamenta a realização da presente pesquisa. Na seção denomina Resultados evidenciamos os principais achados da pesquisa.

2 METODOLOGIA

Com base no pensamento de Gil (1999) a pesquisa é instrumento sistemático que tem como finalidade tornar evidentes soluções para possíveis problemáticas, baseando-se nas informações obtidas no processo de construção do material de pesquisa

2.1 TIPO DE PESQUISA

Metodologicamente a presente pesquisa constitui-se como um estudo de caso de abordagem qualitativa. Segundo Yin (2005) o estudo de caso visa a compreensão de um determinado fenômeno contemporâneo com pouco controle por parte do pesquisador sobre os acontecimentos relacionados ao objeto de estudo. De acordo com Gil (2007), o estudo de caso é um método mais abrangente sobre determinado assunto desempenhando estudos mais aprofundados buscando desenvolver conhecimento sobre determinada temática podendo ser sobre o individual e o coletivo social, que pode ser empregado nas mais diversas áreas de conhecimento. Assim, Conforme Yin (2001) o estudo de caso é uma técnica para deciframos a forma e os motivos que levam a determinada escolha.

2.2 ABORDAGEM DA PESQUISA

De acordo com Richardson (1999), o estudo qualitativo além de levantar estatísticas sobre fenômenos sociais, também tem um papel fundamental para entender os fatores que contribuem para determinadas causas, sejam elas sociais ou da natureza. Segundo Denzin; Lincoln., et al (2006, p.17) as ferramentas utilizadas para desenvolver a pesquisa qualitativa deve abranger todos os meios necessários para desenvolver dados voltados ao objeto de pesquisa, por meio de: entrevistas, pesquisas e relatos dos indivíduos que vivência os fatores que envolve o objeto de estudo, com o objetivo de entender e constituir os dados com base nas vivência sociais do indivíduo inserido no ambiente social, contribuindo para um melhor entendimento sobre o assunto.

2.3 INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS

Na presente pesquisa adota-se a entrevista como instrumento de coleta de dados. Para Marconi e Lakatos (2011) a abordagem de pesquisas que visam analisar fatores sociais e recolher dados devem abranger a entrevista como um de seus processos, pois baseados na informação contida pode-se chegar a uma resposta ou solução para os fatores abordados na pesquisa. Segundo Cervo; Bervian e Silva (2007) a entrevista vem constituindo um papel essencial quando se é necessário o recolhimento de dados relacionados a fatores sociais e psicológicos, evidenciando assim o fundamento aos dados explanados que não estão disponíveis nenhuns documentos.

2.4 LÓCUS DA PESQUISA

A pesquisa aconteceu na **Escola Terezinha de Lima Queiroga de Souza**, a escola é situada à Avenida Mazagão nº 105, Bairro castanheira no município de Laranjal do Jarí-AP. escola foi inaugurada em 28 de março de 2001 que funcionou através do decreto nº 092/01 na gestão do senhor Reginaldo Brito de Miranda prefeito da época. A escola contém três prédios sendo um prédio principal, anexo I e II, porém a pesquisa foi realizada no prédio principal, onde o mesmo contém 13 salas de aulas regulares, a escola oferece educação infantil período I e II e ensino fundamental do 1 ao 5 ano e atendimento especializado AEE.

2.5 SUJEITOS

Professores da Escola Terezinha de Lima Queiroga de Souza.

3 REVISÃO DA LITERATURA

Na seguinte seção apresenta-se a revisão de literatura com as seguintes descrições.

3.1 O LÚDICO

O conceito da ludicidade na alfabetização da educação infantil compreende os jogos e brincadeiras, mas não se delimita a elas. Essas práticas tendem a diferenciar-se da escola tradicional no sentido em que somente o professor fala e o aluno faz ou escuta.

Hoje com muitas ferramentas que o lúdico oferece é possível que aja uma interação muito maior do docente com o aluno podemos enxergar uma afetividade mais achegada entre ambos, os trabalhos docentes são adaptados com maior praticidade e compreensão para melhor desenvolver a capacidade, imaginação, construir seu próprio mundo imaginário e compreender o mundo real. Dessa forma ela conseguiu explorar a aprendizagem de maneira leve e natural, o professor conseguiu também ter a oportunidade de oferecer atividades interessantes, significativas que desafiam aos alunos a participar e provoca o raciocínio para resolver problemas no cotidiano e meio social.

Muitos profissionais da educação assentam que através da ludicidade as crianças se desenvolvem bem mais rápido, visto que os jogos, objetos, brinquedos e brincadeiras faz parte do seu ambiente e isso ajuda no processo da alfabetização, segundo PIAGET:

Os professores podem guiá-las proporcionando-lhes os materiais apropriados mais o essencial é que, para que uma criança entenda, deve construir ela mesma, deve reinventar. Cada vez que ensinamos algo a uma criança estamos impedindo que ela descubra por si mesma. Por outro lado, aquilo que permitimos que descubra por si mesma, permanecerá com ela. (PIAGET, 1989, p. 53).

Piaget diz que os professores podem dar direcionamentos no ensino das crianças com matérias apropriados, porém é necessário que a criança faça novas descobertas sozinha explorando o material oferecido em sala de aula, ele acredita que a criança assimila melhor e levará essa experiência pra sua vida como aprendizado.

O desenvolvimento da criança com a integração do lúdico tem uma possibilidade maior de ampliar seu conhecimento, na maneira de se expressar, comunicar, socializar e assimilar. As atividades lúdicas tem a finalidade de ensinar brincando de forma mais espontânea possível sob

direção do professor objetivando definições de regras que elas consigam cumpri-las, isso irá ajudar no meio social.

O ponto de vista de Queiroz, Maciel e Branco (2006, p.170) afirmam que:

A partir da brincadeira, a criança constrói sua experiência de se relacionar com o mundo de maneira ativa, vivencia experiências de tomadas de decisões. Em um jogo qualquer, ela pode optar por brincar ou não, o que é característica importante da brincadeira, pois oportuniza o desenvolvimento da autonomia, criatividade e responsabilidade quanto a suas próprias ações. (QUEIROZ, MACIEL E BRANCO 2006, p.170).

A educação na primeira fase da criança proporciona para que ela se insira no meio e passe a entender seu papel, interagindo e aprendendo, e degrau por degrau ela descobrirá, mesmo que de forma dependente, que faz parte de algo maior, de uma sociedade.

A ludicidade utilizada como uma ferramenta dinâmica, versátil e inovadora pode surtir consequências positivas como: fazer as crianças ter atenção e enxergar em sua volta, explorar o potencial que cada um desses alunos tem e são capazes de ser desenvolvidas através das descobertas e superações melhorando sua vida na educação e no contexto social. Nesse sentido DALLABONA; MENDES, ressalta que:

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. Se bem aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação crítica do educando, quer para redefinir valores e para melhorar o 21 relacionamento das pessoas na sociedade. (DALLABONA; MENDES, 2004, p. 107).

De acordo com esta dedução, a ludicidade oportuniza a interação do aluno sobre si mesmo e sobre a realidade que a cerca. O desenvolvimento não só da criança mais também do ser humano em si, depende muito da contribuição do processo de ensino-aprendizagem que a escola promove assim sendo também a família é muito importante e o trabalho em conjunto para a evolução e amadurecimento dos alunos.

Considerando o acompanhamento do desenvolvimento educacional infantil, o professor faz as observações atentamente junta aos registros, estratégias e procedimentos de avaliação, e partido dos instrumentos para traçar novos caminhos, no qual professor e o aluno estejam empenhados em sanar as dificuldades da aprendizagem por uma qualidade melhor de ensino. E para que esse processo de avaliação lúdica seja contínuo, os coordenadores juntamente com os professores da escola devem fazer uma análise e discutirem acordando qual a melhor forma de ensino, poder fazer esse processo divertido, estimulante, com inclusão de todos nas Atividades em grupos aderindo os jogos educativos e brincadeiras, música, dança, que são exemplos de

atividades onde é possível a observação das muitas expressões e habilidades das crianças. Todas essas características são muito importantes e contribuintes para o desenvolvimento da criança na educação. Segundo (LOPES; MENDES; FARIA, 2006):

A observação deve ser sustentada por conhecimentos sobre o desenvolvimento infantil e orientada por metas e objetivos claros, definidos na proposta pedagógica da instituição e concretizados na prática educativa do (a) professor (a). É importante ressaltar que esses objetivos devem, necessariamente, levar em conta todos os aspectos do desenvolvimento da criança (LOPES; MENDES; FARIA, 2006, p. 20).

Portanto, esses processos dinâmicos promovidos pela a educação produzem efeitos, onde o professor pode identificar os sentimentos ou problemas que uma criança possa estar enfrentando, fundir as várias formas de aprender se divertindo é uma ótima opção de engajar os alunos e induzi-los a assimilar o conteúdo de modo mais direto. Sendo assim, a aprendizagem é visivelmente mais eficiente e os alunos podem se tornar mais autônomos nos seus afazeres, por isso é muito importante que o professor aja de maneira bastante inovadora e desafiadoras para motivar as crianças ao transmitir esses conhecimentos. “Os professores, aos poucos, estão buscando informações e enriquecendo suas experiências para entender o brincar e como utilizá-lo para auxiliar na construção do aprendizado da criança”. (MALUF, 2003, p. 29).

Na presente seção busca-se evidenciar por meio da revisão de literatura a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem.

3.2 O LÚDICO COMO ATIVIDADE HUMANA

O lúdico é a Qualidade daquilo que estimula através da fantasia, do divertimento ou da brincadeira, é um adjetivo da língua portuguesa cuja origem vem do latim “Ludos” que se descreve a todos os jogos, brincadeira, música, dança, entre outros, como forma de aprendizado.

A ludicidade está presente na vida do ser humano há milhares de anos, o lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, passando a ser necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente.

Segundo a pesquisadora MALUF (2003):

Estudos e pesquisas têm comprovado a importância das atividades lúdicas, no desenvolvimento das potencialidades humanas das crianças, proporcionando condições adequadas ao seu desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo e

social. Atividade lúdica é toda e qualquer animação que tem como intenção causar prazer e entretenimento a quem pratica. São lúdicas as atividades que propiciam a experiência completa do momento, associando o ato, o pensamento e o sentimento. A criança se expressa, assimila conhecimentos e constrói a sua realidade quanto está praticando alguma atividade lúdica. Ela também espelha a sua experiência, modificando a realidade de acordo com seus gostos e interesses. (MALUF, 20-03, p. 57).

Se partirmos do princípio que toda criança cria e vive momentos lúdicos, independentemente do local onde esteja e das condições físicas e econômicas de que disponha, podemos, sim, ter certeza de que no período medieval ou em qualquer outro período da sociedade humana a ludicidade sempre fez parte do desenvolvimento infantil.

De acordo com Manson (2002):

Manson (2002) afirma que a maioria dos brinquedos que conhecemos hoje teve sua origem na Grécia Antiga, e eram considerados como facilitadores de movimentos, pois favoreciam a aprendizagem. Existiam várias possibilidades de brincadeiras e brinquedos nesse período, como jogos de ossinhos, arcos, bonecas, cavalos, dentre outros.

O brincar é de suma importância para o desenvolvimento e vivência humana, desde a antiguidade vêm sendo uma das ferramentas mais bem sucedidas para auxiliar na aprendizagem. Acredita-se que os jogos e as brincadeiras surgiram desde os tempos primitivos, através das necessidades do homem, como caçar, lançar objetos, saltar e se comunicar. Os homens primitivos, mesmo de maneira rude e peculiar, já demonstravam curiosidade e envolvimento com as atividades lúdicas ao iniciar uma forma de comunicação por desenhos, símbolos e formas representativas. Dessa forma, o lúdico sempre esteve presente na vida humana é uma forma simples e natural de expressão pela qual todos os seres humanos, independentemente da época e do local onde vivem, são capazes de estabelecer e criar situações de aprendizagem por meio de brincadeiras e jogos.

Na sociedade primitiva, por meio das atividades cotidianas as crianças aprendiam por meio da imitação. A educação das crianças era significativa, pois transmitiam a experiência adquirida por gerações passadas, sendo que a aprendizagem acontecia a partir do contato com a prática. Por exemplo: para aprender a nadar a criança nadava e para utilizar o arco, caçava. A imitação não está presente apenas no movimento, pois a própria postura também é objeto de imitação, nessa perspectiva, o corpo, com todo seu potencial de criação da arte e da cultura, vem deixando marcas nos diversos contextos da contemporaneidade.

Almeida, relata que nesse contexto, a cultura era educativa, marcados pelos jogos, que representava a sobrevivência. Sendo assim, a prática de brincar mostrava a inserção dos papéis sociais, possibilitando o aprendizado das regras na vida diária.

No momento histórico ilustrado, percebe-se que as crianças tinham contato com a brincadeira como facilitador do aprendizado de conteúdos formais, para que conseguissem aprender os deveres sociais, tendo convívio com o processo de produção.

Portanto a cultura de um povo compreende o patrimônio tradicional de normas, hábitos, doutrinas, acúmulo do material herdado, bem como aquilo que é acrescentado pelas novas contribuições de cada geração que, nesse sentido, podem formar um conjunto material de equipamentos destinados a satisfazer as necessidades humanas.

Dos pressupostos antropológicos que embasam a pedagogia, os romanos assim como os gregos representam a tendência essencialista, que atribui à educação a função de realizar ‘o que o homem deve ser’, a partir de um modelo, portanto, os modelos eram tão importantes para os antigos. (QUEIROZ, 2009. p. 15)

Os jogos sempre foram atividades pelas quais os gregos apresentavam estima, era através dos jogos que se passavam os ensinamentos para as crianças, os jogos com finalidades educacionais estavam à margem daqueles voltados ao desenvolvimento do corpo. Entendesse que o lúdico passa a ser necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente.

Na idade média as crianças eram tratadas como adultos em miniatura, havia um alto índice de mortalidade infantil e a fase da infância não era valorizada, apesar disso a ludicidade não deixou de existir, as brincadeiras continuavam acontecendo, porém era vista como travessura e desobediência das crianças por isso essas atividades eram feitas longe dos olhos dos adultos, caso descobertas essas crianças eram castigadas. De acordo com SANTOS (2004):

um dos grandes pensadores, que colocava a criança no centro de suas atenções e proposta pedagógicas, Rousseau, que se destacava por combater as ideias de que criança não seria um adulto em miniatura, mas um ser que tem as suas necessidades, características e condições de desenvolvimento próprio. O mesmo um crítico da escola da época e considerava que a educação fosse um resultado do contato da criança com a natureza, criticava o uso excessivo da memória, propondo o brinquedo e os esportes como elementos.

No século XVI tiveram início nos primeiros vestígios da valorização da atividade lúdica, sendo resgatados pelos humanistas, que perceberam o valor educativo das atividades lúdicas, mas ainda referenciados como uma forma de “puxa-saquism” isto é, uma maneira de agradar ou recompensar por boas atitudes e interesse pelos estudos.

No Brasil, houve uma grande mistura de povos e raças, cada qual com suas crenças, culturas e educação. Cada uma com sua forma de desenvolvimento da ludicidade entre seus pares; deixando nosso país ainda mais rico do ponto de vista cultural e educacional.

Os índios ensinam dès dos tempos antigos até atualidade seus costumes através da ludicidade, portanto o ato de brincar e jogar eram desenvolvidos por toda a família, até quando os pais ensinavam seus filhos a caçar, pescar, brincar, dançar; o lúdico sempre esteve presente no aprendizado. Todas as tarefas desenvolvidas representam a cultura, a educação e a tradição de seus povos, os jogos e brinquedos sempre fizeram parte do desenvolvimento das crianças. Desse modo Kishimoto (1993), ressalta:

O pai e o avô talham arco com flechas para crianças a partir de dois ou três anos. Com arsenal ainda inofensivo, a criança inicia seu treinamento, geralmente com galinhas e cachorros, suas vítimas. Mais tarde, as armas ficam mais aperfeiçoadas e aparecem novos instrumentos apontados para passarinhos e borboletas. Já aos dez anos, elas acompanham seus pais à caça e pesca e trazem orgulhosas seus troféus para casa, contando peripécias.

Portanto as brincadeiras servem como uma preparação da vida adulta, as crianças indígenas têm na brincadeira um meio para aprender várias atividades do seu cotidiano.

A cultura africana é um fato presente na história do Brasil, os africanos trouxeram seus costumes, sendo semelhante aos dos índios, desde criança era necessário saber pescar, nadar, caçar, e a construção de seus próprios brinquedos, as tradições e educação eram desenvolvidas de forma criativa, lúdica, e que ao mesmo tempo satisfazia suas reais necessidades de sobrevivência. Na visão do autor:

a essência da ludicidade reside, sobretudo nos processos relacionais e interacionais que os Humanos protagonizam entre si, em diferentes situações e em diversos patamares de ocorrência dos seus processos de manifestação, nomeadamente, intra-pessoal, inter-pessoal, intra-grupo, intergrupo, interinstitucional, interinstitucional e em sociedade e ainda, com ou sem brinquedos e jogos/artefactos lúdicos digitais e analógicos construídos deliberadamente para induzir à manifestação lúdica humana(LOPES, 2004, p. 6).

Os filhos dos portugueses tinham seus contatos com a ludicidade como ato de diversão, lazer e para seu desenvolvimento intelectual. Seus costumes eram completamente diferentes dos existentes no Brasil dos índios e dos trazidos pelos negros.

Os jogos e brincadeiras sempre estiveram presentes na sociedade humana, não de maneira inata, e sim como uma construção sociocultural. Os jogos e brincadeiras que existem hoje são resultantes dessa miscigenação que ocorreu nesse tempo, o material trazido nos

diferentes momentos históricos é de suma importância, pois são herança dos nossos antepassados e devem ser preservados, valorizados.

A atividade lúdica é muito viva e caracteriza-se sempre pelas transformações, e não pela preservação, de objetos, papéis ou ações do passado das sociedades [...]. Como uma atividade dinâmica, o brincar modifica-se de um contexto para outro, de um grupo para outro. Por isso, a sua riqueza. Essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não pode ser ignorada. (FRIEDMANN, 2006, p. 43).

Entender o lúdico nos diferentes momentos históricos é essencial para compreender como lúdico era visto e como ganhando notoriedade no ensino. Qualquer atividade lúdica provoca estímulos nas pessoas, explorando seus sentidos vitais, operatórios e psicomotores, proporcionando o desenvolvimento completo das suas funções cognitivas

Reconhecemos a importância das atividades lúdicas no desenvolvimento do ser humano, e seu processo sócio-histórico de ensino-aprendizagem, explora muito mais sua criatividade, desenvolvendo o indivíduo como um todo.

3.3 O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Sabemos que são várias as fases que as crianças tendem a percorrer. Cada uma delas com características diferenciadas e nós como educadores temos o papel importante de contribuir no crescimento e no desenvolvimento infantil. Por isso, é imprescindível que os pais ou responsáveis entendam muito bem estas etapas e busquem saber quais são os principais marcos de cada idade.

As crianças ao serem inseridas na Educação Infantil, ela passa a interagir em um ambiente diferente é preciso que isso aconteça e é um dos seus direitos para que a criança tenha um convívio social além do que ela tem em um ambiente familiar. Ou seja, é um momento de suma importância para que a pessoa aprenda a viver em sociedade e desenvolva habilidades fundamentais para à formação humana, além das capacidades cognitivas e motoras.

Desse modo, em concordância com a BNCC, as práticas e habilidades para Educação Infantil trabalham com a ludicidade incluindo a motricidades, percepção e a capacidade de foco e concentração, tornar possível a extensão das interações sociais e do senso moral, além de outras características importantes, como por exemplo a autoestima.

Portanto, a escola deve ser o principal aliado a educação para ofertar um aprendizado de qualidade auxiliando no desenvolvimento dos discentes. Com tudo, a participação familiar é valiosa para andarem juntos e ficar por dentro do que ocorre no ambiente escolar. Construindo juntos, há mais possibilidades de encontrar maneiras positivas para ajudar as crianças desde o princípio da aprendizagem.

Logo, a Educação Infantil não se trata de uma questão que soluciona apenas para os pais que trabalham e não conseguem ficar com os filhos partes do dia, para tanto, refere-se, na Educação Infantil, de um importante meio de desenvolvimentos e aprimoramentos pessoal e social dessas crianças.

3.4 DESENVOLVIMENTO INFANTIL ATRAVÉS DOS JOGOS

Sendo o lúdico um método pedagógico de suma importância para o desenvolvimento da criança na educação, as atividades através dos jogos e brincadeira são adaptadas as condições delas, remetendo-se ao despertar e desenvolver o aprender com prazer. De acordo com (BUENO,2010):

Acredita-se que a ludicidade é de grande importância para as crianças, pois sem distinção de idade ou classe social, estas atividades lúdicas devem constar no contexto político pedagógico da escola. O lúdico compreende os jogos as brincadeiras e os próprios brinquedos, tanto as brincadeiras de antigamente, bem como as atuais, pois são de cunho educativo e auxiliam na aprendizagem dos alunos, assim como no convívio social. É com a interação que as crianças vão desenvolvendo suas criatividade e liberdades. (BUENO,2010).

A produção do conhecimento que as brincadeiras e os jogos envolvem aos alunos em sala de aula, rompem as barreiras e possibilita momentos de descobertas, descontração e o enriquecimento permanente na vida delas.

Todas propostas de atividades lúdicas, devem ser bem elaboradas pelo o educador, devendo conter um objetivo intencionado a tirar um melhor aproveitamento no aprendizado

Os jogos educativos além de trazer alternativas para os professores, os ajudam na aplicação dos conteúdos que busquem um envolvimento mais ativo e centrado ao aluno. Pois, através desse momento ele conseguiu exercitar todos os direitos e estabelecer o contato com os novos campos de experiências sendo o protagonista em sua desenvoltura.

Soares (2010, p. 18), “jogar é algo natural e universal do ser humano, compreende atividade que proporciona alegria, divertimento, prazer para quem está envolvido na ação, além de ajudar no desenvolvimento físico, intelectual, emocional, social do sujeito”.

3.4.1 EXEMPLOS DE ALGUNS JOGOS EDUCATIVOS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL NA ATUALIDADE

Adivinhação com desenhos.	Figuras de E.V.A em forma geométrica.	Jogos da memória.	Jogos de construção.
Jogos de montar.	Quebra- cabeça.	Jogos de cartas	Jogo da velha

A educação lúdica pode ser trabalhada através de jogos como estes citados, mas depende da limitação das crianças, disponibilidades de materiais e do conteúdo a ser explorado em sala de aula. O professor poder fazer as crianças ter esse contato, de poder aprender explorando da maneira que ela mais gosta de fazer, certamente o aprendizado delas será muito mais satisfatório.

3.5 DESENVOLVIMENTO INFANTIL ATRAVÉS DAS BRINCADEIRAS

Hoje, temos uma vasta opção que facilitam a construção de brincadeira e jogos lúdicos, reaproveitando materiais recicláveis que com a utilização da criatividade ou ideias sugeridas até mesmo pelos os alunos, é imprescindível explorar a imaginação.

O professor como mediador pode buscar o potencial transformador de cada criança sem que ela perca a sua essência de percorrer a melhor forma de viver.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à

realidade de maneira não-litera, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

Daí, a relevância de orientar as crianças na hora das brincadeiras, nas escolhas dos objetos utilizados, o que cada brinquedo e brincadeira pode servir como referência de acordo com o objetivo aplicado na aula.

3.5.1 EXEMPLOS DE ALGUMAS BRINCADEIRAS EDUCATIVAS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL NA ATUALIDADE.

Brincadeiras de roda.	Estátua.	Pula corda.	Pega- pega.
Morto ou vivo	Teatro de fantoches	Caminho c/obstáculo	Faz de conta

As brincadeiras são atividades muito necessárias na vida de uma criança seja ela sozinha para se descobrir pessoalmente ou em grupo para interagir dimensões afetivas socialmente.

Quando a criança passa a perceber que ela é importante, que pode atuar livremente nas brincadeiras, ela é estimulada a querer investigar o que se gira em sua volta, expressa o seu mundo interno, passa a ser uma pessoa ativa.

É de salientar que as brincadeiras não deverão ser utilizadas como passa tempo e sim como fins educativos e promover meios que tragam resultados proveitosos, por isso a importância do planejamento.

Na fase da educação infantil, a escola tem por finalidade o desenvolvimento integral da criança e o lúdico veio para complementar esse objetivo. As brincadeiras se tornaram uma ponte norteadora do educador com o aluno, criando um caminho de observações e vínculo de confiança. Pode -se dizer que a criança é um sujeito de direito, passa a criar responsabilidades na sua atuação no processo de desenvolvimento infantil, direitos esses em sentir, experimentar, querer, negar, errar e acertar. Conforme (CUNHA, 2001):

brincando, a criança aprende com toda riqueza do aprender fazendo, espontaneamente, sem estresse ou medo de errar, mas com prazer pela aquisição do conhecimento – porque brincando a criança desenvolve a sociabilidade, faz amigos e aprende a conviver respeitando os direitos dos outros e as normas estabelecidas pelo grupo e, também porque brincando, prepara-se para o futuro, experimentando o

mundo ao seu redor dentro dos limites que a sua condição atual permite. (CUNHA, 2001, p. 13).

O brincar nos traz uma série de ganhos para o desenvolvimento infantil, a pesar desses elementos contribuir muito com as teorias, deve-se ter uma atenção na especificidade de cada aluno, nem sempre as crianças estão preparadas ou para dizer melhor, não estão habituadas a tal situação que ela terá que enfrentar e fazer em sala de aula, pode ocasionar efeito negativo dependendo da preparação profissional do professor.

A socialização da criança é fundamental na escola por isso, o educador pode buscar meios para identificar quais motivos leva aquele aluno agir de maneira inesperada, a identificação do não querer se socializar nas brincadeiras, torna-se mais fácil solucionar afim de possibilitar e capacitar aquela criança de sentir o prazer de executar as brincadeiras. Segundo Velasco (1996, p.78):

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

Esta idealização declara que quando a criança deixa de brincar perde a capacidade de desenvolver habilidades que possivelmente faça ela regredir em suas atitudes. De acordo com (RABIOGLIO, 1995, p.75), “não basta brincar, é preciso haver um projeto pedagógico que considere a introdução da brincadeira na classe, até sua realização, análise e avaliação.”. Na instituição o professor dar o suporte e ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida dos alunos, assim, conseqüentemente o educador pode constituir e ter uma visão dos processos que desenvolve as crianças, fazer anotações das capacidades individuais ou em grupos e dos recursos afetivos e emocionais que possuem ou que venham a adquiri-las.

O plano de aula com o lúdico envolve a comunicação, expressão e construção do conhecimento desenvolvendo em diversos aspectos: forma integral, influenciando nos campos cognitivos, emocionais e psicomotores, estimular a autonomia e a autoestima da criança. Dessa forma, as atividades lúdicas normalmente passam por estratégias incluindo jogos, brinquedos e brincadeiras: brincadeiras de rodas, dança, no parquinho, jogos de tabuleiro, jogos de palavras entre outros.

O educador deve estar sempre atento para compreender o processo de ensino aprendizagem da criança, para que possa interagir de forma positiva na educação da mesma.

É o professor quem planeja as melhores atividades, aproveita as diversas situações do cotidiano e potencializa as interações. Tudo para apresentar às crianças o mundo em complexidade: a natureza, a sociedade, as artes, os sons, os jogos, as brincadeiras, enfim, os conhecimentos construídos ao longo da história possibilitando a construção de sua identidade, individualidade e autonomia dentro de um grupo social. (OLIVEIRA, 2000, p.58).

Do mesmo ponto de vista, o esforço que o docente tem em dar a assistência para a construção do aprendizado é primordial, ademais, a estrutura do espaço escolar também favorece no ensino aprendizado dos alunos. Vale ressaltar que as responsabilidades desses fatores contribuintes da organização de um espaço escolar não cabem somente aos professores, mais de todos que passam a fazer parte e usufruem da escola.

4 A IMPORTANCIA DO LÚDICO PARA O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

De maneira geral a concepção da ludicidade é uma forma de ensinar por meios de entretenimento dos alunos. O lúdico tem sido considerado como um preparo para a vida amadurecida, uma ação que é capaz de preparar a criança para a vida adulta a medida em que elas passam a aprender brincando e vão absorvendo as regras éticas da sociedade.

Embora a ludicidade seja um contexto bem estabelecido nas teorias educacionais, psicológicas, que suas ferramentas contribuem muito com o desenvolvimento das crianças, por outro lado, as consequências de estar relacionada aos jogos e brincadeiras, muitas vezes é excluído da educação, geralmente em escolas que aderem o método tradicional e professores que também mostram resistência com pensamentos ainda equivocados. Vale lembrar que, se pararmos para analisar nós começamos a praticar o lúdico desde do surgimento de nossa existência ainda na barriga, os estímulos externos influenciam e pode surtir impactos em uma gravidez, e a criança passa a sentir os efeitos que surgem do lado de fora da barriga. Quando na verdade todos nós temos a necessidade de se expressar para se engajar nas práticas do cotidiano e o lúdico mais uma vez estar envolvido nessa contribuição do desenvolvimento. Para (SILVA, 2011):

O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. Passando a necessidade básica da personalidade, o lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Caracterizando-se por ser espontâneo funcional e satisfatório (SILVA, 2011, p.16).

Nesta linha de raciocínio, o lúdico já não tem um olhar voltado somente para os jogos, mas, necessário em nossa vida, quer seja na fase da infância ou na fase da vida adulta.

Trabalhar a prática docente com a ludicidade é comprovadamente eficaz, traz qualidade e muitas contribuições ao aprendizado, mas, nós como educadores devemos ter em mente que não podemos fazer o uso do lúdico com excesso e sobrecarregar os alunos, é poder saber equilibrar os instrumentos pedagógicos e deixar as crianças fazerem parte desse processo e constituir escolhas para que possam ampliar suas habilidades contextualizando no ambiente em que vive.

Quando passamos a falar como o educador trabalha podemos nos referir que aquilo que ele transmite deve ter um sentido para as crianças, caso contrário não despertará a vontade de

aprender. Assim o professor bem preparado apresenta-se bem informado, abastecido de conhecimentos, que quando o educador falar a tendência é passar uma segurança e melhor entendimento para elas. A partir desse sentido podemos enxergar as necessidades de os docentes fazerem sempre atualizações e se qualificar constantemente. Com tudo a intencionalidade desses parâmetros é denotar como podemos fazer o uso dessas dimensões do conhecimento lúdico impulsionando a atuação dos alunos para a sua formação futura.

5 O LÚDICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO DIRECIONADO A ALFABETIZAÇÃO

Segundo Ribeiro (2013, p.1) o lúdico promove uma alfabetização significativa à prática educacional. Quando se fala de educação infantil o lúdico é imprescindível, pois uma atividade lúdica pode tirar a criança de uma posição de desinteresse para uma posição de euforia e desejo pelo aprender.

O lúdico é tão importante para o desenvolvimento da criança, que merece atenção por parte de todos os educadores. Cada criança é um ser único, com anseios, experiências e dificuldades diferentes. Portanto nem sempre um método de ensino atinge a todos com a mesma eficácia. Para poder garantir o sucesso do processo ensino-aprendizagem os professores devem utilizar-se dos mais variados mecanismos de ensino entre eles as atividades lúdicas. Tais atividades devem estimular o interesse, a criatividade, a interação, a capacidade de observar, experimentar, inventar e relacionar conteúdos e conceitos. O professor deve-se limitar apenas a sugerir, estimular e explicar, sem impor, a sua forma de agir, para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo e não por simples imitação. O espaço para a realização das atividades, deve ser um ambiente agradável, e que as crianças possam se sentirem descontraídas e confiantes (ALMEIDA 2014 p. 3).

No processo de alfabetização quando é acrescentada a criatividade, espontaneidade, a alegria, a imaginação na prática pedagógica, propicia nas crianças o desenvolvimento de habilidades para buscar e realizar novas descobertas, tornando o processo de alfabetização, além do aprender a ler e escrever, mais como uma etapa fundamental e prazerosa para o universo do ensino-aprendizagem.

A ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir ou reforçar os conteúdos, fundamentados nos interesses que podem levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. Assim, o lúdico é uma ponte para auxiliar na melhoria dos resultados que os professores querem alcançar. (BRASIL, 2007).

É fundamental tomar consciência de que a atividade lúdica infantil fornece informações elementares a respeito da criança: suas emoções e forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico, sua formação moral. (FRIEDMANN 1996).

Segundo essa fundamentação, é de suma importância que o professor faça o uso da ludicidade para proporcionar momentos alegres, e por meio dessas atividades fazer observações em suas atitudes, desenvolvimentos, como reagem no meio social. As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009)²⁷, em seu Artigo 4º, definem a criança como:

sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja,

aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2009).

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC):

- Conviver com outras crianças e adultos, em pequenos e grandes grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro, o respeito em relação à cultura e às diferenças entre as pessoas.
- Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.
- Participar ativamente, com adultos e outras crianças, tanto do planejamento da gestão da escola e das atividades propostas pelo educador quanto da realização das atividades da vida cotidiana, tais como a escolha das brincadeiras, dos materiais e dos ambientes, desenvolvendo diferentes linguagens e elaborando conhecimentos, decidindo e se posicionando.
- Explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia.
- Expressar, como sujeito dialógico, criativo e sensível, suas necessidades, emoções, sentimentos, dúvidas, hipóteses, descobertas, opiniões, questionamentos, por meio de diferentes linguagens.
- Conhecer-se e construir sua identidade pessoal, social e cultural, constituindo uma imagem positiva de si e de seus grupos de pertencimento, nas diversas experiências de cuidados, interações, brincadeiras e linguagens vivenciadas na instituição escolar e em seu contexto familiar e comunitário. (BRASIL, 2018, p. 35);

Neste sentido “a Educação Infantil precisa promover experiências nas quais as crianças possam fazer observações, manipular objetos, investigar e explorar seu entorno, levantar hipóteses e consultar fontes de informação para buscar respostas às suas curiosidades e indagações”. (BRASIL, 2017, p.41).

A noção de que uma criança pode se comportar em uma situação imaginária sem regras é simplesmente incorreta. Se a criança está representando o papel de mãe, então ela obedece às regras de comportamento maternal. O papel que a criança representa e a relação dela com um objeto (se o objeto tem seu significado modificado) originar-se-ão sempre das regras (VIGOTSKY, 2007).

Para o autor o brinquedo é significativo e tem ligação com a vida real da criança, quando ela brinca com prazer, porém, não pode ser simplesmente destacado como uma atividade prazerosa, pois nem sempre o resultado é o esperado. Mas, é muito significativo para desenvolvimento delas. Vygotsky (1987, p. 35), “O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como outros sujeitos, crianças e adultos”. Seguindo esse pensamento, a ação do brincar contribui na preparação das ações da

criança gerando novas possibilidades de interpretação no contexto social. KISHIMOTO (1994) o brinquedo é representado como um "objeto suporte da brincadeira" Segundo a autora, o brinquedo serve como suporte para as brincadeiras, que pode estimular e desenvolver a criatividade da criança seja real ou imaginária.

Conforme Piaget (1976), com os jogos agregados na educação torna mais fácil na construção, em busca de desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo. Neste sentido, o lúdico incentiva a criança a agir de maneira ativa, reflexiva, questionadora, curiosa, torna-a um ser social, que cria e respeita as regras impostas pela sociedade. Sendo assim, trabalhar com o lúdico é importante na construção do conhecimento na educação infantil, uma vez que contribui no desenvolvimento da imaginação, do raciocínio, da criatividade. Da mesma forma, na formação dos aspectos motor, cognitivo, físico, e psicológicos das crianças.

6 LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA ESCOLA TEREZINHA DE LIMA QUEIROGA DE SOUZA

Nessa pesquisa levanta-se a seguinte questão problema: Como o lúdico contribui para o processo de alfabetização na educação infantil na escola Terezinha de Lima Queiroga de Souza? Desta forma, tem como objetivo geral: Análisar como o lúdico contribui para o processo de alfabetização na educação infantil na escola Terezinha de Lima Queiroga de Souza. Neste sentido, foi feita entrevista com 04 sujeitos envolvidos no processo. Assim, nesta seção analisa-se os dados obtidos por meio da entrevista, onde foi possível evidenciar o perfil socioeducacional e identificar como o lúdico contribui para o processo de alfabetização na educação infantil na escola Terezinha de Lima Queiroga de Souza.

6.1 PERFIL SOCI EDUCACIONAL

Os sujeitos da entrevista foi 100% do sexo feminino, a entrevista foi realizada com professoras com idade média de 39 anos, atuam como professora a 6 anos e atualmente, 25 % atuam no I período e 75 % atuam no II período, 100% são formadas em pedagogia e 25 % em educação inclusiva. Neste sentido:

Bruschini e Amado (2013, p. 4) apontam que “o magistério, enquanto carreira feminina, incorpora elementos da ideologia sobre a domesticidade e a submissão da mulher”. Também pode ser percebido até uma resistência social em relação à presença masculina em sala de aula na Educação Básica, tanto por parte da escola, quanto por parte dos próprios estudantes.

Os autores fazem uma relação da educação infantil com a dedicação da mulher como mãe e doméstica, por apresentar qualidades mais afetiva e compreensiva em seus lares, ressalta também que, a própria sociedade dá a preferência a classe feminina apresentando resistência ou sexo masculino, essa visão que gira em torno dos impedimentos éticos, culturais e morais.

7 COMO O LÚDICO CONTRIBUI PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Buscando compreender como lúdico contribui para o processo de alfabetização, perguntamos aos professores: Qual papel do lúdico na alfabetização? Como resposta a esse questionamento o sujeito número 1 respondeu: “Papel é essencial, pois através dele o aluno interage de modo ou maneira proveitosa” S1. O sujeito 3 respondeu: “É importante para pôr na prática, porque a gente aprende teoria, a criança interage melhor a gente consegue passar para o aluno o que a gente tá tentando fazer e só na aula interativa também produtiva” S3. O sujeito número 2 respondeu: “Uma forma de ensinar a qual as crianças têm mais atenção né é muito prático para o professor, é uma necessidade de chamar atenção de cada criança numa sala de aula e o lúdico é uma forma bem estratégica para trabalhar com a educação” S2. Por fim o S4 respondeu.

O lúdico ele contribui desenvolvendo no processo de ensino-aprendizagem levando aos enriquecimentos, do vocabulário e aumentando o raciocínio lógico da criança. Então isso que é o lúdico, ele trabalha o que? o social, trabalha interação trabalha o desenvolvimento da criança desde pequeno S4.

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).

Baseando-se na teoria acima os instrumentos são extremamente importantes, mostrando caminhos facilitador para o desenvolvimento do aluno, essas dinâmicas possibilita que o professor transmita o conteúdo de forma mais natural, estimulante, favorecendo o amadurecimento contribuindo para a construção intelectual da criança. (Maluf,2008), o lúdico direciona através de ferramentas

Para sabermos a importância do lúdico no processo de interação social, indagamos aos professores, e as respostas são as seguintes: “O lúdico nos dá a possibilidade de desenvolvimento social entre os alunos e o professor “S1. A terceira entrevistada diz, “desenvolve o aluno participo motiva, social faz com que o professor e o aluno têm uma interação melhor, o aluno consegue se expressar de uma forma aproveitável no ensino, a gente consegue ensinar de uma forma leve para o aluno” S3. Na sequência a 4ª professora responde ”Então o papel do lúdico na educação infantil é de auxiliar no processo de aprendizagem, então

através do lúdico a criança trabalha o quê atenção, imaginação ela cria hipóteses”S4. Segundo o S2;

Que criança, o que ela aprende ali ela leva para outros coleguinhas também, né e acaba ensinando também, ela passa aquilo que aprendeu com os demais colegas, em casa ela chega geralmente empolgada, mãe aprendi isso hoje, e acaba levando pra outros, influenciando na sociedade o que ela tá aprendendo na sala de aula S2.

Em determinadas condições, a interação social de crianças pode contribuir para o desenvolvimento das estruturas cognitivas. O processo da interação social pode possibilitar aos sujeitos a coordenação das ações entre si ou o confronto de opiniões divergentes, o que poderia ocasionar conflitos cognitivos, que, por sua vez, produziriam progressos na estrutura cognitiva dos indivíduos (Perret- Clermont, 1984, apud Cavalcante; Ortega; Rodrigues, 2005, p. 91).

Dessa forma, a importância que lúdico trás no contexto social, é a grande contribuição no processo de construção do desenvolvimento cognitivo, melhorando as ações e interações entre as pessoas ao seu redor, além de estimular a capacidade motora, as descobertas e aprendizagem dos alunos, as atividades lúdicas são essenciais para as crianças interagir e construir conhecimentos sobre si mesma e sobre a realidade ao seu redor. E nesta construção de interação elas não só recebem como também criam e transformam novas habilidades.

Buscamos nas opiniões das professoras, por quê o lúdico é essencial em sala de aula, e o resultado foi o seguinte: “Sim, sem ele a aula pode ser considerada chata” S1. Na opinião da segunda, “Sim com certeza! o lúdico ele atrai muita criança, além de atrair a criança para a aprendizagem ele prende a criança naquela sala de aula de uma forma que a criança ela desenvolve, aprende a atenção dela voltada e ela é algo muito bom” S2. Já a terceira “Sim! para tornar o ambiente agradável também para aluno, uma aula usando o lúdico ela se torna mil vezes melhor o aluno ele fica 100%, ele interage melhor aprende, se esforça até, então com certeza é super importante” S3. A quarta pessoa disse que “Sim, sim as atividades lúdicas elas são fundamentais para um processo de aprendizagem divertida e dinâmica” S4. Para PEREIRA (2005).

As atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos e, sim, 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 educando se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação (PEREIRA, 2005, p. 20).

Em vista disto a ludicidade em sala de aula vai além do que muitos podem imaginar, podendo parecer somente o ato de brincar ou se descontraír, pelo o contrário, essas interações lúdicas proporcionam mudanças significativas no desenvolvimento social da criança.

Buscando explicar a importância do lúdico, foi feita a seguinte pergunta as docentes: **qual a relevância das atividades lúdicas na educação infantil?** As respostas obtidas foram as seguintes: “Tornar as mais aulas alegres e divertidas com o aprendizado dos alunos” S1.

“Jogos de letras, montagens também tem jogos de cores misturas, isso aí criança gosta muito de competição, de montar de tá ali diretamente tocando nos jogos de montar por exemplo, eles gostam de estar fazendo aqueles tabuleiros vão acrescentando, e acaba que eles vão adquirindo conhecimento” S2. “A educação infantil é ainda mais importante, porque se você vai com uma aula 100% didática o aluno não vai se interessar, se você vai com o lúdico, com alguma coisa lúdica para o aluno ele com certeza vai se interessar, vai procurar aprender ele mesmo vai ser oferecido para fazer alguma coisa, se você ir com uma aula totalmente teórica, o aluno vai achar chato, vai se desinteressar não vai querer. Então o lúdico na vida de um professor principalmente na educação infantil é tudo” S3. “Então a relevância é que ela favorece o amadurecimento intelectual, né desenvolvendo também o raciocínio lógico e intelectualmente, a ludicidade ela tem por objetivo aprofundar e desenvolver os conhecimentos dos alunos de forma divertida e não tradicional, então esses conhecimentos não é para os alunos de lá da educação infantil, que é da primeira da criança, então desde bebê do maternal, é importante trabalhar o lúdico com a criança, as brincadeiras e os brinquedos também e fazer a construção desses brinquedos né então é muito importante também para criança da educação infantil da base do maternal, trabalhar Montessori não então a Montessori ela trabalhava isso né a ludicidade não só ela como Piaget trabalharam muito essa questão do lúdico, eles incentivam muito para aprendizagem da criança”S4.

Conforme Leal e Nogueira (2012, p. 31) “a aprendizagem e o desenvolvimento da criança necessitam estar sendo estimulados afetivamente”.

Portanto, fazer o uso da ludicidade constantemente em sala de aula possibilita aos docentes a versatilidades facilitando a sua transmissão de ensino para que as crianças aprendam e superem obstáculos de forma espontânea, agradável, comunicativa e participativa, logo, essas ferramentas são de grande importância para a educação.

Objetivando entender a prática do lúdico no ambiente escolar, foi abordada a seguinte questão: se as docentes **fazem o uso de jogos em suas aulas? como?quais?** O posicionamento das mesmas fora os seguintes: “Sim! jogos de alfabetização principalmente de alfabetização” S1.

“Sim! por exemplo, pode ter o jogo que a criança vai colocar na ordem, ele acaba ali tendo o contato, acaba conhecendo os números que ele vai organizar, vamos supor que eu coloquei de 1 a 10, eles vão montar ali, vai colocando os números na ordem, cores e eles acabam interagindo e ensinando as outras crianças a desenvolver através dos Jogos, é muito bom ter jogos em sala de aula que a criança fica voltada para aprender a se desenvolver mais” S2. “Sim, eu acho muito importante a gente criar o nosso, eu sempre pesquiso por exemplo se for uma aula de transporte, produzir carrinhos com alguma coisa reciclável, eu gosto muito dessa parte porque o aluno ele vai aprender a criar né o próprio lúdico e na hora, se ele gosta ele se diverte ao mesmo tempo inserindo do conteúdo que eu preciso passar” S3. “Sim, no momento eu quando é presencial a gente trabalha bastante jogos principalmente na área da Educação Especial que desenvolve o aprendizado da criança, dependendo de suas deficiências. Então no momento que estamos trabalhando de forma remota os jogos eles são

trabalhando juntamente com a família, e eu no caso, como professora os oriento, como criar os jogos e de que forma eles enriquecem ali no conhecimento deles e de que forma eles deverão jogar aqueles jogos e não esquecendo também que os jogos eles não somente é um jogo divertido, eles têm os seus prós e os seus contra se o jogo é trabalhado de forma correta a criança se desenvolve mais aprende mais com o jogo, e tanto faz o jogo como as cadeiras, mais que cada um jogo tem o seu propósito. Os jogos e brincadeiras eles envolve o que? a oralidade a imaginação então a gente trabalha muito com os jogos de memória com jogos de memória para criança que tem dislexia é ótimo trabalhar O os jogos de memória, jogos de dominó também que trabalha números, trabalha o lógico, a associação também e é isso” S4.

Segundo os pensamentos do autor Huizinga (2007)

Jogo “é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana” (HUIZINGA, 2007, p. 33).

Os jogos podem proporcionar uma série de situações no desenvolvimento cognitivo e social que pode garantir uma evolução significativa no contexto educacional. Na visão citada a cima, os jogos usados como ferramenta lúdica é associada a princípios culturais, os jogos pedagógicos também norteiam os desenvolvimentos da linguagem, por meio do contato com diferentes objetos e situações. O ato de brincar ajuda ainda no desenvolvimento da sociabilidade, por meio do ganhar e perder, do compartilhar e do respeito às regras. Por tanto podemos dizer que os jogos é um recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa tornando um ensino de qualidade.

Buscando compreender como o lúdico através de brincadeiras podem auxiliar na aprendizagem dos alunos, as entrevistadas foram indagadas, se as mesmas, **Fazem uso de brincadeira em suas aulas? Como?quais?** a respostas obtidas foram as seguintes: “Sim! Brincadeiras de rodas, cantigas e entre outras” S1.

“Brincadeiras de rodas, cantiga, gosto muito porque eles acabam aprendendo a letra da musiquinha e acabam cantando né em casa na rua e em outros lugares, e aí acaba também que eu estou na letra no som atraí ele do som, isso é muito importante gosto muito de brincadeira de rodas e isso eles desenvolvem a criança” S2. “Depende do dia, depende também dos meus alunos, mas os últimos agora com essa questão da aula online a gente tem menos oportunidade, né, mas nas aulas presenciais a gente procura ter as brincadeiras de roda, as dancinhas, pesquiso bastante antes disso se eu vou fazer uma aula a respeito das crianças por exemplo que foi a última que eu fiz, né, a gente pesquisa uma brincadeira lá relevante para o nosso tema e inseri no decorrer daquilo que a gente está necessitando mas geralmente é brincadeira de roda carrinho eu gostava muito de fazer trenzinho quando a gente podia no presencial” S3. “O uso das brincadeiras eu trabalho da mesma maneira que são trabalhados jogos, por pelo fato da gente tá online as brincadeiras ela também está trabalhando remotamente, sendo que é mais difícil conduzir uma brincadeira ou jogos quando a gente tá longe, então a gente estando próximo se torna mais fácil trabalhar esses jogos, mas ultimamente com ajuda dos pais a gente está se saindo bem. Existem as exceções, que tem crianças que não consegui ainda desenvolver, mas aí a gente está incentivando e a gente estando

próximo ali com a criança a gente tá orientando e tá trabalhando bem mesmo para esse processo” S4.

Hoje, a imagem de infância é enriquecida, também, com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel do brincar, da brincadeira, como fator que contribui para o desenvolvimento e para a construção do conhecimento infantil (KISHIMOTO, 2017, p. 111).

Na opinião do autor o educador tem uma clara percepção do envolvimento dos alunos no ato do brincar, essa aproximação estabeleci entre elas uma relação afetiva, aprende a lidar com suas limitações, respeitar as regras, interagir em grupos. Sendo assim, o professor terá que buscar meios de brincadeiras que inclua a todos envolvendo-os de forma que chame atenção, que seja convidativa para o interesse delas.

Infelizmente em muitas escolas, esses aspectos são poucos trabalhados o que implica aos olhos de muitos no meio social, que os jogos e brincadeiras possam ser visto apenas como recreação ou até mesmo um passatempo. E para que esses pontos negativos mudem é necessário a colaboração, a participação da escola, família e sociedade, essa união trará mudanças importantes na aprendizagem dessas crianças.

Na busca de explanar e esclarecer a importância do lúdico como ferramenta de ensino aprendizagem do aluno, foi perguntado as docentes, **Como o lúdico contribui para o processo de alfabetização na educação?** E foram obtidas as seguintes respostas: “Através do lúdico podemos ensinar o aluno a aprender de forma criativa” S1.

Agradecemos as professoras por contribuir com nosso projeto entendermos a importância do lúdico, como ele estiga a criança pra aprender a se socializar de forma significativa e prazerosa.

“A criança tem habilidade, essas habilidades tem que ser desenvolvidas né? e a gente acaba descobrindo a partir do momento que colocamos a criança a desenvolver um trabalho ou uma atividade lúdica a gente acaba conhecendo mais ela, ela acaba se desenvolvendo, interagindo mais com professor e com a turma, então isso é muito importante o professor passa a conhecer mais o aluno, eu vejo dessa forma a educação, e não tem como ficar longe do lúdico, o lúdico faz parte da educação” S2. “Bom o processo de alfabetização para uma criança que não sabe, tá aprendendo a ler e escrever, se você colocar uma brincadeira, algum desenho, algum brinquedo alguma musiquinha pra ele com sei lá a letra a por exemplo, ele vai gravar, ele vai memorizar aquilo ele vai aprender aquilo, se você for falar só teoria, teoria, teoria ele não vai entender, e também não vai querer. É importantíssimo isso fazer com que o aluno tenha interesse no aprendizado, se ele não tiver interesse ele não vai querer, é muito difícil você ensinar para o aluno que ele não quer aprender” S3. “Então como eu já falei, que não só a educação infantil, mas também para os até hoje em dia o déficit está muito grande, as defasagens dos nossos alunos do ensino fundamental 1 também a gente tá com um pouco de dificuldade, então eu gosto de trabalhar eu pessoalmente gosto de trabalhar com bastante jogos, então para mim tá sendo muito bom trabalhar assim com a criança, como eu posso falar como eu posso dizer o lúdico para mim, ele

contribuiu muito para o desenvolvimento da criança que através do lúdico eu posso incentivar ali, eu tenho que deixar o meu aluno ter autonomia ele é importante, ele contribui para a criança ter autonomia de criar os seus próprios ego” S4.

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).

A indagação do autor diz que as contribuições das tarefas lúdicas, tem um grande poder de desenvolver o psicológico, intelectual e social, capacitando-as para superar as dificuldades futuras na educação ou no meio em que vive. Essa interação mais próxima que o lúdico é capaz de prover gerando uma troca nas descobertas de novos aprendizados.

8 CONCLUSÃO

Neste trabalho foi possível evidenciar que o lúdico sempre esteve presente na vida dos seres humanos em diferentes épocas, se tratava de uma atividade necessária para a sobrevivência, pois as crianças aprendiam as atividades do seu cotidiano, uma ação capaz de prepara-las para a vida adulta.

Hoje em dia não é diferente, pelo progresso da pesquisa, compreendeu-se que o lúdico é uma ferramenta de suma importância, pois é comprovadamente eficaz, traz qualidade e muitas contribuições na alfabetização das crianças, os jogos e brincadeiras são uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade, da autonomia, da capacidade de raciocínio lógico, bem como o desenvolvimento físico motor, social e cognitivo.

Para melhor compreendermos como o lúdico contribui para o processo de alfabetização na educação infantil, buscamos respostas através dos materiais coletados, como consequência foi possível entendermos que a ludicidade deve ser engajada para subsidiar o desempenho das atividades em sala de aula.

Logo, o uso das atividades lúdicas é satisfatório, tanto para educador quanto ao educando, por meio das atividades lúdicas as crianças aprende mais rápido, além do aprendizado acontece de forma prazeroso. Portanto o lúdico é uma ferramenta que qualquer indivíduo em qualquer idade possuem uma maior facilidade em aprender. Com o aprendizado obtido o educador se sentirá muito mais satisfeito com o seu trabalho já que observa por parte do aluno o retorno do seu esforço. Cria-se assim um laço entre professor e aluno, onde este procura aquele por possuir algo que lhe é querido.

Destarte consideramos que, quando incluimos nas práticas pedagógicas as ferramentas que possam nortear o desenvolvimento das crianças através da imaginação, criatividade, músicas, prazer, espontaneidade possibilitamos a elas novas transformações, sendo possível surtir efeitos positivos, interativo e prazeroso no processo da alfabetização.

9 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Aline Marques da Silva. **A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança** 13/10/2014. Disponível em: <http://www.seduc.mt.gov.br/Paginas/A-import%C3%A2ncia-do-l%C3%ADico-para-o-desenvolvimento-da-crian%C3%A7a.aspx> acesso em 02 de abril de 2017.

BRASIL, Ministério da Educação. **Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília, DF: MEC, 2007.

-----Ministério da Educação e do Desporto. **Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental**. – Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

-----Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC Versão Final**. Brasília, DF, 2017.

-----Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**.

-----**Conselho Nacional de Educação; Câmara de Educação Básica**. Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009. Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Diário Oficial da União, Brasília, 18 de dezembro de 2009, Seção 1, p. 18. >. Acesso em: 23 mar. 2017.

BUENO, Elizangela. **Jogos e brincadeiras na Educação Infantil: ensinando de forma lúdica**. 42 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia). Universidade Estadual de Londrina. Londrina, 2010.

BRUSCHINI, M. C. A.; AMADO, T. **Estudos sobre mulher e educação**: algumas questões sobre o magistério. Cadernos de Pesquisa, n. 64, p. 4–13, 2013.

CAVALCANTE, Christiany Maria Bassetti; ORTEGA, Antonio Carlos; RODRIGUES, Maria Margarida Pereira. A interação social de crianças no jogo de regras. Arq. Bras. Psicologia, v. 57, nº 1, Rio de Janeiro, jun. 2005.

CERVO, Amado L.; BERVIAN, Pedro A.; DA SILVA, Roberto. **Metodologia Científica**. 6 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

CUNHA, Nylce Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Vetor, 2001.

DALLABONA, S. R. MENDES, S.M.S. **O Lúdico na Educação Infantil**: Jogar, brincar, uma forma de educar. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG, v.1, n. 4, p.107-112, mar./2004.

DENZI, Norman. K; LINCOLN, Yvonna. S.; e Colaboradores. **O planejamento da pesquisa qualitativa**: teorias e abordagens. 2 ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender. O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 1999. 202 p. ISBN: 8522422702.

---Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2007.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

LEAL, D. & Nogueira, M. O. G. (2012). **Dificuldade de aprendizagem: um olhar psicopedagógico**. Curitiba: Intersaberes.

LOPES, K. R.; MENDES, R. P.; FARIA, V. L. B. **Livro de estudo: Secretaria de Educação Básica, Secretaria de Educação a Distância, Coleção Proinfantil, módulo IV**. Brasília: MEC., 2006.

-----M. C. Ludicidade humana: **contributos para a busca dos sentidos do humano**. Aveiro: Universidade de Aveiro, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cortez ,2017.

-----Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994.

MALUF, A.C.M. **Brincar Prazer e Aprendizado**. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

-----Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

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

MANSON, Michael. **História dos Brinquedos e dos Jogos. Brincar através dos tempos**. Lisboa, Portugal: Teorema, 2002.

MARCONI, M. de Andrade; LAKATOS, E. Maria. **Técnicas de Pesquisa**. 7 ed. São Paulo: Atlas S.A, 2011.

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

OLIVEIRA, Vera Barros de (org), **O brincar e a criança do nascimento aos 6 anos**. Petrópolis, RJ: Vozes 2000.

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

PIAGET, Jean. **Psicologia e pedagogia**. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

-----J. **Seis estudos de psicologia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1989.

QUEIROZ, N. L. N. de; MACIEL, D. M. M. A.; BRANCO, A. U. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. **Paidéia**, Ribeirão Preto SP, v. 16, n. 34, p. 169-179, 2006.

-----Marta Maria Azevedo. **Educação Infantil e Ludicidade**. Teresina: EDUFDI, 2009.

RABIOGLIO, M.B. **Jogar: um jeito de aprender**. Dissertação de Mestrado, USP: São Paulo, 1995. In: <http://www.usp.br>.

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

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

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

-----Lev. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. Porto Alegre: Bookman, 2005.

---Roberto K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 2ª Ed. Porto Alegre. Editora: Bookmam,2001.

SANTA, Marli Pires dos. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ; Vozes, 2000.7.

SILVA, A. G. da. **Concepção de lúdico dos professores de Educação Física infantil**.

Universidade estadual de londrina. Londrina: SC, 2011.

SOARES, Edna Machado. **A ludicidade no processo de inclusão de alunos especiais no ambiente educacional**. 2010. Disponível em:

<http://www.ffp.uerj.br/arquivos/dedu/monografias/EMS.2.2010.pdf> acesso em 25 de março de 2016.