

DÂMARIS ROSE MATIAS JOVANO PORANGABA



Editora
REALCONHECER



A RELEVÂNCIA DAS BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE DUAS ESCOLAS PÚBLICAS MUNICIPAIS DE LAMBAI D'OESTE - MATO GROSSO

DÂMARIS ROSE MATIAS JOVANO PORANGABA



Editora
REALCONHECER



A RELEVÂNCIA DAS BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE DUAS ESCOLAS PÚBLICAS MUNICIPAIS DE LAMBARI D'OESTE - MATO GROSSO

editora.realconhecer.com.br

realconhecer@gmail.com

Autora

Dâmaris Rose Matias Jovano Porangaba

Editor Chefe: Jader Luís da Silveira

Editoração: Resiane Paula da Silveira

Imagens, Arte e Capa: Freepik/Real Conhecer

Revisão: A Autora

Conselho Editorial

Ma. Tatiany Michelle Gonçalves da Silva, Secretaria de Estado do Distrito Federal, SEE-DF

Ma. Jaciara Pinheiro de Souza, Universidade do Estado da Bahia, UNEB

Dra. Náyra de Oliveira Frederico Pinto, Universidade Federal do Ceará, UFC

Ma. Emile Ivana Fernandes Santos Costa, Universidade do Estado da Bahia, UNEB

Me. Rudvan Cicotti Alves de Jesus, Universidade Federal de Sergipe, UFS

Me. Heder Junior dos Santos, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP

Ma. Dayane Cristina Guarnieri, Universidade Estadual de Londrina, UEL

Me. Dirceu Manoel de Almeida Junior, Universidade de Brasília, UnB

Ma. Cinara Rejane Viana Oliveira, Universidade do Estado da Bahia, UNEB

Esp. Érica dos Santos Carvalho, Secretaria Municipal de Educação de Minas Gerais, SEE-MG

Esp. Jader Luís da Silveira, Grupo MultiAtual Educacional

Esp. Resiane Paula da Silveira, Secretaria Municipal de Educação de Formiga, SMEF

Sr. Victor Matheus Marinho Dutra, Universidade do Estado do Pará, UEPA

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

P832r	<p>Porangaba, Dâmaris Rose Matias Jovano A Relevância das Brincadeiras no Processo de Ensino e Aprendizagem de duas Escolas Públicas Municipais de Lambari D’Oeste – Mato Grosso / Dâmaris Rose Matias Jovano Porangaba. – Formiga (MG): Editora Real Conhecer, 2021. 89 p. : il.</p> <p>Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web Inclui bibliografia ISBN 978-65-994367-7-2 DOI: 10.5281/zenodo.5541661</p> <p>1. Práticas educativas. 2. Brincar. 3. Educação Infantil. 4. Escolas. I. Limeira, Andréa Pequeno. II. Título.</p>	<p>CDD: 371.3 CDU: 37</p>
-------	--	-------------------------------

Os artigos, seus conteúdos, textos e contextos que participam da presente obra apresentam responsabilidade de seus autores.

Downloads podem ser feitos com créditos aos autores. São proibidas as modificações e os fins comerciais.

Proibido plágio e todas as formas de cópias.

Editora Real Conhecer
CNPJ: 35.335.163/0001-00
Telefone: +55 (37) 99855-6001
editora.realconhecer.com.br
realconhecer@gmail.com

Formiga - MG
Catálogo Geral: <https://editoras.grupomultiatual.com.br/>

**A RELEVÂNCIA DAS
BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE
ENSINO E APRENDIZAGEM DE
DUAS ESCOLAS PÚBLICAS
MUNICIPAIS DE LAMBARI D'OESTE
– MATO GROSSO**

**DÂMARIS ROSE MATIAS JOVANO
PORANGABA**

Orientador (a): Prof^a: Maria Antônia Ramos Costa

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, aos meus pais que estiveram sempre ao meu lado, ao meu amor Claudinei Rodrigues Jovano por sempre me incentivar a não desistir.

Meus filhos Lenílson Inácio e Ítalo Kainã por compreenderem o porquê a mamãe estudava tanto.

Ao meu irmão William Douglas Matias Porangaba por me ajudar desde o início do curso. Amo vocês!

A minha orientadora Maria Antonia por ter paciência e competência para me orientar. A todos os meus professores desde a alfabetização, faculdade, pós-graduação e agora mestrado, pois, se não fosse a competencia deles eu não estaria aqui realizando esse sonho de me tornar mestre em educação.

A todos aqueles que me ajudaram de alguma forma contribuiram e torceram por mim, a minha amiga Priscila, estudamos juntas no ensino fundamental, trabalhamos na mesma escola e agora estudamos juntas novamente. Sônia, Andréa, Rubenilza, Osineide, Lenir, Zaine amigas de curso que pelos laços de amizade criados proporcionaram tantos momentos bons para o desenvolvimento desse trabalho;

Agradeço à Professora Jane Bocalan, desde o início foi uma grande incentivadora, esclarecendo todas as dúvidas e ter muita paciência conosco, sempre com um sorriso no rosto.

A todos, expresso a gratidão que transborda do meu coração.

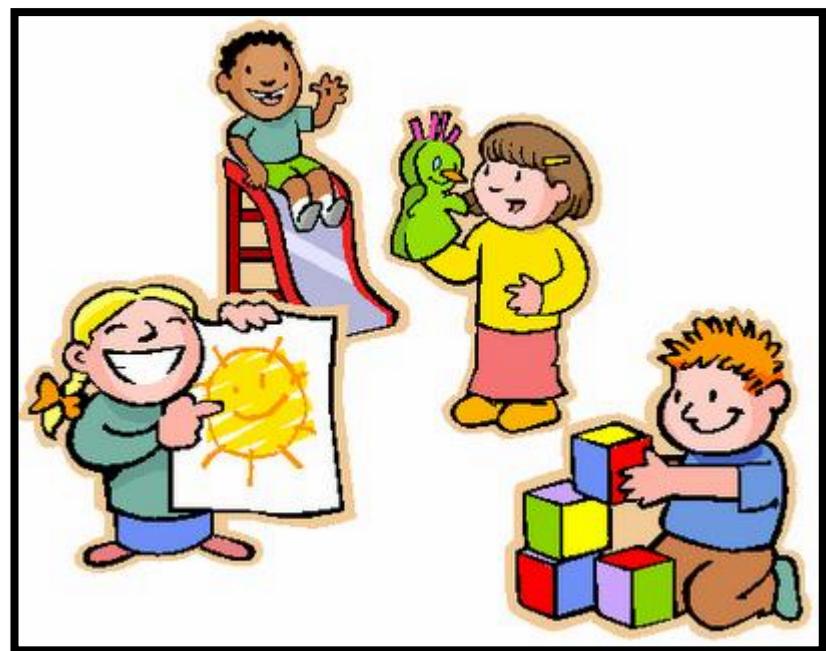
Meu muito obrigada!

Vocês são especiais!

Levarei vocês sempre em meu coração!

*Dedico a Deus, que até aqui tem me ajudado, a minha
minha mãe e meu pai, que são as inspirações da minha vida, aos meus
irmãos, meu marido e aos meus filhos.*

Dâmaris Rose



*“Ao brincar com a criança, o adulto está
brincando consigo mesmo”.*

Carlos Drummond de Andrade

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	16
CAPÍTULO 1 – CONTEXTO HISTÓRICO	20
1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL	21
1.2 HISTÓRIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA CULTURA LÚDICA	23
1.3 HISTÓRIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA	25
1.3.1 O brincar	26
1.3.2 O jogo	27
CAPÍTULO 2 – REFERENCIAL TEÓRICO	29
2.1 PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO COMO IMPORTANTE ALIADO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM	30
2.2 IMPORTÂNCIA DE TRABALHAR AS ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL DENTRO DA SALA DE AULA	33
2.3 ATIVIDADES LÚDICAS DENTRO DA ESCOLA	36
2.4 UTILIZAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA IMPORTANTE FERRAMENTA PARA OS DOCENTES	38
CAPÍTULO 3 – ASPECTOS POLÍTICOS	43
3.1 ASPECTOS INTERNACIONAIS	44
3.2 ASPECTOS DA POLÍTICA NACIONAL	45
3.3 ESTUDOS NACIONAIS E INTERNACIONAIS	47
CAPÍTULO 4 – PESQUISAS DE MESTRADO E DOUTORADO	49
4.1 ANÁLISES DE PESQUISAS STRICTO SENSU SOBRE O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL	50
CAPÍTULO 5 – PROCEDIMENTO METODOLÓGICO	54
5.1 METODOLOGIA	55
5.2 OBJETIVOS	55
5.2.1 Geral	55
5.2.2 Específico	55
5.3 CONTEXTO DA PESQUISA	55
5.4 SUJEITOS DA PESQUISA	57

5.5 LOCAL PESQUISADO.....	59
5.6 COLETA E UNIDADE DE ANÁLISE.....	60
CAPÍTULO 6- RESULTADOS DOS DADOS DE PESQUISA.....	62
6.1 ANÁLISES DOS DADOS	63
6.2 ANÁLISES DO PPP DA ESCOLA PESQUISADA	63
6.3 ANÁLISES DA ENTREVISTA COM AS PROFESSORAS.....	67
CONCLUSÃO.....	76
REFERÊNCIAS.....	79
APÊNDICES.....	84
A AUTORA.....	89

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 -Vantagens e desvantagens dos jogos.....	32
--	----

LISTA DE SIGLAS

RCN	Referencial Curricular Nacional
PCN	Parametro Curricular Nacional
PIM	Primeira Infância Melhor
ESF	Estratégia de Saúde da Família
GTM	Grupos Técnicos Municipais
MT	Mato Grosso
AEE	Atendimento Educacional Especializado
PPP	Projeto Político Pedagogico
BNCC	Base Nacional Cumum Curricular
SES	Secretaria estadual da Saúde
MIB	Museu da Infância e do Brinquedo
LOCUS	Laboratório de Pesquisa em Psicologia Ambiental
LABRINJO	Laboratório de Brinquedos e Jogos
LESSC-PSI	Laboratório de Estudos Sobre a Consciência
LABPAM	Laboratório de Avaliação e Pesquisa em Medida Psicopedagógica
UNESCO	Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura
UFC	Universidade Federal do Ceará
UNICEF	Fundo das nações Unidos para Infância
SP	São Paulo
DCNEI	Diretrizes Curricular Nacional para educação Infantil
GTE	Grupo Técnico Estadual

RESUMO /

ABSTRACT

RESUMO

Este estudo analisou a importância de brincar na educação infantil no contexto de duas escolas públicas do município de Lambari D’Oeste – MT partindo dos sujeitos, os professores e sua relação com as práticas lúdicas em sala de aula. O objetivo é entender como aparece o brincar no projeto Político Pedagógico e na prática da educação infantil das escolas públicas municipais de Lambari D’Oeste/MT. O estudo foi desenvolvido com base bibliográfica de autores que se destacam no tema investigado, tais como: Veiga (2010), Rau (2007), Vygotski (1998), Kishimoto (2005), entre outros, que se encaminhou para fundamentar a temática. No estudo, utilizou-se uma abordagem qualitativa, combinando paradigma da pesquisa com entrevista. Os instrumentos foram aplicados as docentes de duas escolas públicas municipais (Fernão Dias Paes e Creche Emma Delaparte Vitorrazzi) do município de Lambari D’Oeste — MT. Por fim, reitero a importância da escuta infantil como uma das possibilidades de compreender o universo infantil.

Palavras-chave: Práticas educativas. Brincar. Educação Infantil.

ABSTRACT

This study analyzed the importance of playing in early childhood education in the context of two public schools in the municipality of Lambari D’Oeste – MT, starting from the subjects, the teachers, and their relationship with playful practices in the classroom. The objective is to understand how play appears in the Political Pedagogical project and in the practice of early childhood education in municipal public schools in Lambari D’Oeste/MT. The study was developed based on the bibliographical base of authors who stand out in the investigated theme, such as: Veiga (2010), Rau (2007), Vygotski (1998), Kishimoto (2005), among others, who went on to support the theme. In the study, a qualitative approach was used, combining research paradigm with interview. The instruments were applied to teachers from two municipal public schools (Fernão Dias Paes and Creche Emma Delaparte Vitorrazzi) in the municipality of Lambari D’Oeste — MT. Finally, I reiterate the importance of listening to children as one of the possibilities for understanding the children's universe.

Key words: Educational practices. Play. Child education.

INTRODUÇÃO

INTRODUÇÃO

O brincar é muito importante para a criança, pois permite que ela se sinta segura, confiante, ela faz do brincar o seu mundo imaginário. É tão importante para a criança quanto o estudar, o comer e o conviver com a família, torna o ambiente alegre e mais propício para a aprendizagem e formação do indivíduo. A pesquisa está inserida na linha de pesquisa “Educação, Cultura, Currículo e Formação de Professores”.

O estudo da proposta de aprimoramento do jogo visa amadurecer a prática educativa de educadores que atuam na educação infantil. É importante esclarecer a importância do brincar, conhecer as possibilidades de trabalhar com a formação e desenvolver as potencialidades na infância. Portanto, a utilização de jogos na educação infantil é uma proposta de pesquisa para este trabalho.

Na educação infantil, é importante que o docente tenha consciência de que a brincadeira é essencial. Na infância estão presentes o sonho, a imaginação e a criatividade. Diferentemente da vida do adulto, o lúdico conduz parte da vida da criança, em momentos de lazer e de aprendizado. Pode-se verificar que quando a criança se envolve com atividades de jogos ela desenvolve melhor o raciocínio, durante horas fica atenta aos movimentos e reflete sobre as estratégias que deverá escolher.

As hipóteses deste trabalho foram levantadas com os seguintes questionamentos: como os docentes da atualidade tem utilizado jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem; a utilização de brincadeiras e jogos lúdicos como recursos pedagógicos tem facilitado à aprendizagem dos discentes; os métodos desenvolvidos em sala de aula têm sido facilitadores com a proposta de ensino.

Para responder a esses questionamentos, foram realizados os seguintes objetivos específicos: conferir se o Projeto Político Pedagógico da escola pesquisada abrange a ludicidade como meio para promover o processo ensino aprendizagem. Descrever a importância de se trabalhar a ludicidade na educação infantil, e como ela pode ser trabalhada em sala de aula; investigar de que maneira as atividades lúdicas podem auxiliar a aprendizagem nas Escolas Municipais; identificar como os jogos e brincadeiras podem se tornar subsídios valiosos na educação Infantil, e como o docente podem encaixá-lo em sua prática cotidiana.

A partir da realidade no ensino infantil, no dia a dia da prática pedagógica, pode-se perceber como o uso da brincadeira contribui para a aprendizagem das crianças.

Como suporte metodológico, a pesquisa de campo é de cunho qualitativo, pois pode contribuir significativamente com os envolvidos, foram selecionadas pesquisas conduzidas por vários autores e realizado estudos de campo para avaliação estruturada de entrevistas com os docentes do (Pré I e II) de duas escolas Públicas do Município de Lambari D’Oeste - MT.

A dissertação está estruturada da seguinte forma: no primeiro capítulo, contextualiza a temática investigativa situada as motivações que impulsionaram a opção pelo tema, será descrito a história das brincadeiras no processo da educação infantil, da cultura lúdica e as brincadeiras na prática pedagógica como “Brincar e Jogar”.

No segundo capítulo, aborda o referencial teórico, onde são explicitados os principais pressupostos teóricos dos autores que embasam as dimensões que se inter-relacionam e interferem nos espaços e tempos destinados ao brincar na educação infantil, a saber: O Projeto Político Pedagógico como aliado no processo de aprendizagem; importância de trabalhar lúdico em sala de aula; importância de trabalhar ludicidade no contexto escolar e finaliza com jogos e brincadeiras como ferramenta importante para os docentes. Neste capítulo, são utilizados os seguintes autores como Veiga, Silva, Freire, Vygotsky, Kishimoto, muitos outros que nos encaminhou para um debate teórico sobre o tema em questão.

No terceiro capítulo, denominado aspectos políticos nacionais e internacionais, confere dados dos organismos sobre a importância de brincar, mediante seminários, fóruns, realizados pelos países.

No quarto capítulo, “Pesquisas de Mestrado e Doutorado” que nos leva a um cenário panorâmico dos estudos realizados no Brasil, apresentados uma visão panorâmica das dissertações e teses defendidas em Programas de Pós-Graduação de instituições educativas no contexto brasileiro. No quinto capítulo, a abordagem metodológica da pesquisa, foram discorridos sobre os procedimentos que orientaram esse estudo, como coletas de dados, baseados numa abordagem qualitativa.

O sexto capítulo, será apresentado as análises dos dados, com dados empíricos que a partir de um diálogo com autores que discutem o tema em pauta e

nas conclusões, retomo aos objetivos da pesquisa alcançados, articulando com os principais achados do estudo e sinalizando para novas questões investigativas.

Capítulo 1

CONTEXTO HISTÓRICO

CAPÍTULO 1 - CONTEXTO HISTÓRICO

1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ao resgatar a história e evolução do ser humano na sociedade percebe-se que a criança nem sempre foi valorizada. Em tempos remotos, as crianças não possuíam existência social, eram considerados como adultos em miniatura (GOMES 2009, p. 07).

O autor enfatiza que o valor da criança era relativo, pois “nas classes altas era educada para o futuro e nas classes baixas o valor da criança iniciava quando ela podia ser útil ao trabalho, colaborando na geração da renda familiar”.

Já em relação ao lúdico, desde os primórdios se constituiu como uma atividade essencial do ser humano, contudo, nem sempre teve o sentido que tem hoje de prazer e diversão. No início não havia separação entre infância e idade adulta, as crianças participavam das mesmas atividades dos adultos deixando a diversão pela obrigação (ALMEIDA et al., 2011).

Segundo Almeida et al. (2011), cada época e cada cultura têm uma visão diferente de infância. Entretanto, ao longo da história, a definição predominante apresentava a criança como “um ser inocente, inacabado, incompleto, um ser em miniatura dando à criança uma visão negativa”. Atualmente, esta visão do papel da criança foi modificada, valorizada e o respeito pela infância foi adquirindo dimensões diferenciadas (GOMES, 2009).

Na sociedade atual, graças às contribuições de pensadores como Piaget, Vygotsky e Wallon, entre outros, temos uma nova perspectiva quanto a Educação Infantil fundamentadas em novas influências teóricas e contextuais que melhoraram a forma de pensar e fazer a educação na infância, onde se prioriza a educação como base de formação para a cidadania, percebendo-se a criança como um ser humano pleno (ALMEIDA et. al, 2011).

A infância é um período singular da vida de toda pessoa, segundo Kramer (2007, p.14), “a infância é entendida como um período da história de cada um que se estende, na nossa sociedade, do nascimento até cerca de dez anos”. Trata-se de um período de desenvolvimento, em que diversos desafios são apresentados, mas que não costumavam ser considerados pela sociedade.

Segundo Kramer (2007):

A inserção concreta das crianças e seus papéis variam com as formas de organização da sociedade. Assim, a ideia de infância não existiu sempre e da mesma maneira. Ao contrário, a noção de infância surgiu com a sociedade capitalista, urbano-industrial, enquanto mudavam a inserção e o papel social da criança na sua comunidade. (KRAMMER, 2007. p. 17)

Os primeiros anos de vida representam uma etapa de fundamental importância na formação do ser humano, tendo em vista a compreensão da criança como um indivíduo em sua totalidade (LOPES, 2001). Este entendimento reforça a necessidade de um trabalho direcionado com as crianças na Educação Infantil, o lúdico uma forma de desenvolver este aprendizado desde os mais remotos tempos da história.

Almeida (2003) destaca que, a partir do século XVI, os humanistas começaram a perceber o valor educativo dos jogos, sendo que os jesuítas foram os primeiros a colocar em prática. A partir de então, os jogos assumiram importante papel no ensino e o lúdico foi visto como meio de ensinar, uma forma de fazer com que a criança aprendesse com maior facilidade, sendo uma atividade originada nas famílias.

Segundo Sant’Anna e Nascimento (2011, p. 20):

Na história antiga há relatos de que o ato de brincar era desenvolvido por toda a família, até quando os pais ensinavam os ofícios para seus filhos. Destacamos que para cada época e sociedade a concepção sobre educação sempre teve um entendimento diferenciado, logo o uso do lúdico seguiu tal concepção.

Complementando esta afirmação, Souza (2014, p. 13) relata que “para os povos egípcios, Romanos e Maias, os jogos eram utilizados como instrumentos para que os jovens aprendessem valores e padrões de vida como a experiência do adulto”. Neste período histórico, os jogos eram desenvolvidos com a finalidade de formar soldados e cidadãos obedientes e devotos, para estimular e desenvolver o raciocínio.

Quanto ao jogo educativo, Kishimoto (1999) destaca que ele surgiu no século XVI, com o grande objetivo de fundamentar as ações didáticas que visavam adquirir conhecimentos, considerando sua importância para o seu desenvolvimento, sendo uma atividade bastante completa como enfatiza Vygotsky (1998, p. 127) ao afirmar que “brincando a criança elabora hipóteses para a resolução dos problemas e toma atitudes além do comportamento habitual de sua idade”.

1.2 HISTÓRIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA CULTURA LÚDICA

Segundo a enciclopédia, atividade lúdica é todo movimento que visa criar, prazer, ou seja, divertir o praticante, ao realizá-lo. As atividades de lazer incluem “jogos infantis, recreação, concursos, apresentações litúrgicas, teatrais e jogos de azar” (HUIZUNGA, 2008).

Sumariamente teríamos as seguintes características sobre elas:

- são brinquedos ou brincadeiras menos consistentes e mais livres de regras ou normas;
- são atividades que não visam a competição como objetivo principal, mas a realização de uma tarefa de forma prazerosa;
- existe sempre a presença de motivação para atingir os objetivos.
- Pressupõe desafio e surpresa. (MACEDO, 2005).

Desde os filósofos gregos que se utiliza esse expediente para ajudar os aprendizes. As brincadeiras e jogos podem e devem ser utilizados como uma ferramenta importante de educação, pois somente o que é lúdico faz sentido para a criança (MACEDO, 2005). Muitas vezes, as atividades lúdicas também ajudam a memorizar fatos e favorecem os testes cognitivos.

Os jogos e jogos desempenham um papel importante na aprendizagem de tarefas e no desenvolvimento das habilidades sociais necessárias para a sobrevivência das crianças ao longo da história.

Segundo Elkonin (1998), o brincar deve ser apresentado como uma atividade que atenda a uma demanda da sociedade em que as crianças vivem e da qual elas devem se tornar crianças para serem membros ativos. Pois, são sempre os adultos que introduzem os brinquedos na vida das crianças e as ensinam a manuseá-los, aliás também, como aponta Brougere (1995), manipulando símbolos, nesse sentido a criança nem sempre usará brinquedos.

Quando passa para outras configurações culturais históricas, os jogos não são os mesmos. Como manifestação da cultura popular, têm a função de perpetuar a cultura infantil, ou nas palavras de Brougeri (1995) de fertilizar culturalmente a criança.

Os jogos tradicionais são fortemente influenciados pelo folclore, nesse sentido as lendas e histórias dos portugueses estiveram presentes nos brinquedos e jogos brasileiros (apud BERTOLDO; RUSCHEL, 2011).

Durante os séculos 16, 17 e 18, os negros africanos vieram ao Brasil para substituir a trabalhadores indígenas. As crianças africanas chegaram ao Brasil no século XVI e encontraram as condições necessárias para reproduzir seus jogos e brincadeiras (MOURA, 2011).

A cultura infantil precisa da oralidade para disseminar jogos puramente verbais. Talvez eles tenham encontrado barreiras de idioma, dificultando o processo de transferência. Com a geração errada, as crianças nascidas precocemente receberam a influência das culturas portuguesa, indígena e africana. (apud MOURA, 2011).

Os jogos e brincadeiras presentes na cultura portuguesa, indígena e africana acabaram se fundindo à cultura lúdica brasileira. O brinquedo é um diálogo silencioso entre a criança e seu povo, a história das pessoas não pode ser escrita sem uma história do jogo (apud MOURA 2011).

Brincar em sala de aula promove ricas situações interativas e de aprendizagem e apoia educadores no processo educacional. Pode ser usado em várias áreas e para diferentes fins, sendo, portanto, muito importante para permitir situações de aprendizagem e socialização com outras pessoas e com os meios de comunicação.

Nessa perspectiva, Murcia (2005) acrescenta que:

O jogo é um fenômeno antropológico que deve ser considerado no estudo do homem. É uma constante em todas as civilizações, sempre esteve ligada à cultura dos povos, à sua história, ao mágico, ao santo, ao amor, à arte, à língua, à literatura, aos costumes, à guerra. O jogo serviu de elo entre as pessoas, pois facilita a comunicação entre as pessoas. (MURCIA, 2005, p. 9)

No entanto, Brotto (2001) caracteriza os jogos como um fenômeno antropológico e social, pois refletem em cada sociedade os costumes e a história das diferenças culturais, bem como as influências do contexto em que diferentes grupos de crianças brincam. Diante disso, fica claro que a utilização de jogos segue prioridades que vêm sendo trabalhadas no contexto social e do ponto de vista político e econômico através de uma relação milenar entre o desenvolvimento humano e a educação.

Volpato (2002) mostra que na Grécia antigo tanto Aristóteles (385-322 a.C) quanto Platão (427-347 a.C) mostravam a importância do brincar no processo educacional da criança.

Para Aristóteles (385-322 a.C), além de preparar a criança para a vida adulta, o brincar funciona como uma forma de “descanso para o espírito”, ou seja, como contraponto ao trabalho, como recreação.

Platão (427 - 347 a.C), no que lhe concerne, proclamou o valor e a importância do aprender brincando, necessário promover tal prática, que para ele tem impacto na formação da personalidade, portanto, deve ser supervisionado por adultos como garantia da preservação das leis e virtudes.

Observa-se, então, que tanto Aristóteles (385-322 a.C) quanto Platão (427-347 a.C) já reconheceram o potencial da utilização de jogos que instruem e se divertem em uma atividade de crescimento pessoal e social.

Porém, o processo ensino aprendizagem é influenciado pelo contexto social, político e econômico, gerando assim uma proposta educacional conservadora em que a escola reproduz apenas as estruturas da sociedade, ou seja, a escola se caracteriza como uma instituição na forma do período histórico em que está inserido.

1.3 HISTÓRIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Brincar é conhecido como algo que as crianças efetuam para se divertir ou até mesmo passar o tempo até a escola, ou até o horário escolar. Ou seja, brincar é algo muito presente em nossas vidas, ou pelo menos deveria ser.

Segundo Oliveira (2000), brincar não significa apenas recreação, mas uma forma mais complexa de a criança se comunicar consigo mesma e com o mundo, ou seja, seu desenvolvimento se dará através de trocas mútuas que foram determinadas ao longo de sua vida. A brincadeira é importante para o desenvolvimento e aprendizagem social e psicomotora da criança, pois os jogos possibilitam a realização de exercícios mentais e o desenvolvimento da linguagem e das práticas sociais.

Segundo Froebel (1987), brincar é uma atividade em que a criança expressa sua visão de mundo. Assim, o jogo é um grande recurso para o desenvolvimento da criança na infância. E é nessa época que os indivíduos moldam suas características e personalidade.

Para Silva e Gonçalves (2010), brincar e jogar são eventos sagrados na vida de qualquer sujeito. É com a realização de jogos e brincadeiras que as crianças desenvolvem sobre si mesmas e seus conhecimentos, sobre os outros e sobre o mundo ao seu redor, elas expandem as mais variadas linguagens, observam e

manipulam objetos, ordenam seu pensamento, imaginam e agem com as regras que possuem, assumir o papel de líder e socializar com outras crianças, disponibilizando-as para um mundo socializado.

1.3.1 O brincar

Na antiguidade, o jogo era visto como desprezo pelo trabalho, encarado com consternação por quem não levava a vida tão a sério (WAJSKOP, 2007). Na sociedade primitiva a criança se dedicava ao trabalho dos adultos e não brincava muito, pois sua preocupação naquela época estava voltada para a manutenção de sua vida. Desse modo, a criança se tornou independente muito cedo e era vista como um adulto em miniatura e fazia o mesmo trabalho que um adulto.

O único jogo que as crianças conheciam era o jogo de simulação de atividades adultas. Poucos anos depois, foi mais bem compreendido conforme o desenvolvimento histórico-cultural da sociedade que a fronteira entre a infância e a vida adulta foi identificada e, assim, as crianças gostaram de brincar como atividade.

Segundo Bernadete (2008), o jogo sofreu muitas mudanças ao longo dos séculos devido ao crescimento das grandes cidades e à variação dos costumes na educação da civilização.

Embora as brincadeiras sempre tenham feito parte da vida diária das crianças, nem sempre tiveram sua devida importância. É necessário considerar o jogo ao longo do tempo, visto que a presença de atividades lúdicas desde os tempos pré-históricos é revelada por registros de brinquedos infantis em diferentes culturas desde a pré-história, os quais se caracterizam como uma atividade fundamental por serem inerentes à alma humana. Isso deixa claro que o jogo é inerente à natureza de cada ser humano, independentemente de sua origem, época e parte de toda a sua jornada ao longo dos séculos. (BERNADETE, 2008, p. 1)

Brincar desde o início é uma atividade para crianças e adultos, porém sua execução foi perdendo seus laços comunitários com o passar dos anos, tornando-o individual. A brincadeira é classificada como prática recreativa, segundo as diretrizes da alegria, não sendo perturbada pela razão ou seu formato.

Para Kishimoto (2002), o jogo possibilita a busca constante de meios e a busca por um papel fundamental na construção do saber fazer. Por ser um método mais original que a criança tem de associar e se adaptar ao mundo, é por meio dele que a

criança interage com as pessoas e objetos que a cercam, sabendo e percebendo a todo o tempo com as experiências e vivências que pode.

1.3.2 O jogo

Antigamente, o jogo fazia parte de algumas atividades, estas eram realizadas em espaços separados e podiam ser em espaços livres e praças públicas sem o acompanhamento de um adulto e em grupos determinados por faixa etária e sexo.

Conforme a explicação de Kishimoto (2005, p. 29), “muitos jogos infantis tradicionais são sustentados pelas obras do Rei de Castela Alfonso X que, em 1283, escreveu o primeiro livro sobre jogos na literatura europeia.”

Certos limites para os jogos foram determinados, por exemplo, apenas crianças menores de seis anos seriam permitidas. Na era cristã, os jogos eram impostos como uma educação disciplinar, não existiam condições para a expansão dos jogos, pois eram considerados ruins pela sociedade cristã.

Segundo Chicon (2004, p. 21) “proibia a diversão das crianças na tentativa de afastá-las do mal, ou seja, quando se divertem, a criança desagradava a Deus”. Em outras palavras, as crianças tinham que obedecer às ordens religiosas dos jesuítas porque tinham que seguir o modelo escolar tradicional com estrito treinamento moral.

Ao longo da história, diferentes ideias surgiram em relação aos jogos: para alguns, apresentou a possibilidade de a criança gastar mais energia e proporcionar um pouco de tranquilidade; para outros, apresentou a oportunidade de preparar a criança para a vida, estimulando o equilíbrio ponto. As escolas, embora tradicionais, continuaram a jogar.

Na fase renascentista, os jogos e brincadeiras voltaram a ocupar seu lugar. Portanto, presumia-se que o jogo era tão antigo quanto a cultura. Para os jovens, o jogo é a disposição de aceitar a responsabilidade que a experiência no mundo um dia exigirá deles.

O Renascimento vê o jogo como um comportamento livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Por isso, vem sendo adotado como instrumento de aprendizagem de conteúdos escolares. Para se opor aos processos de ensino do verismo, a atual remada, o educador deve dar forma lúdica ao conteúdo. (KISHIMOTO, 2002, p. 62)

Acredita-se que por meio da utilização de jogos seja possível transmitir e estimular o aluno a desenvolver seu desenvolvimento lógico, fazendo conexões, finalizando e concretizando de forma lúdica e interessante, examinando o conteúdo. Portanto, os jogos são instrumentos competentes para o desenvolvimento humano.

Efetuado tal contextualização, o foco do próximo capítulo é o cenário dos estudos realizados que versam sobre o brincar debatidos por teóricos.

Capítulo 2

REFERENCIAL TEÓRICO

CAPÍTULO 2 – REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO COMO IMPORTANTE ALIADO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

A principal possibilidade de constituição de um Projeto Político Pedagógico - PPP é a relativa autonomia da escola, a sua capacidade de delinear a sua identidade, o que significa salvar a escola de um diálogo baseado na reflexão coletiva como espaço público e espaço de debate.

A construção do projeto de educação política é afetada pela prática social e pela relação histórica do desenvolvimento de seu corpo principal, pois sua origem é a construção coletiva, apenas mobilizando todos os envolvidos no processo de formação para pensar e implementar “métodos de ensino coerentes”, e deixe a escola coordenar as atividades de ensino.

O Projeto Político Pedagógico – PPP é a organização do trabalho pedagógico escolar, fundamentado nos princípios da democracia, da escola pública e da escola gratuita, requer avanços históricos nas práticas de gerenciamento escolar, práticas pedagógicas de gerenciamento democrática que compreendam as questões do seguimento e representantes de diferentes departamentos da escola e assim participam nas decisões e ações administrativas e pedagógicas. Para Veiga (2007):

O Projeto Político-Pedagógico, ao se constituir em um processo democrático de decisão, estabelecerá uma forma de organização do trabalho pedagógico que supere os conflitos, visando eliminar as relações competitivas, empresariais e autoritárias, rompendo com a rotina da burocracia impessoal e simplificada relações penetrantes na escola. (VEIGA, 2007, p. 13)

É preciso refletir sobre porque dos discursos, muitas vezes críticos e inovadores encontrados nos textos, nem sempre refletem o cotidiano da escola, refletindo a crise que ocorre na sociedade, que se caracteriza pela distância entre o discurso e a ação.

Claro que o registro do Projeto Político Pedagógico (PPP) no papel é fundamental para garantir a memória do trabalho pedagógico das instituições de educação infantil e das instituições escolares em geral, pois é olhando para a história que conseguimos refletir criticamente as ações do presente e do futuro.

Um desafio posto diante ao tema do PPP é justamente fazer com que ele sirva não apenas como registro de uma história que se lê e da qual muitas vezes é

imaginária. Além disso, não pode ser apenas um relato do presente em que não se usa imaginação e criatividade.

A grande expectativa que se cria em geral sobre o PPP é que ele seja um vivo e dinâmico instrumento pedagógico que oriente o trabalho educativo para proporcionar aos educandos a todo os envolvidos na educação escolar a vivência de uma verdadeira educação comprometida com a formação cidadã das pessoas.

O Projeto Político Pedagógico (PPP), além de ser a base estruturante do (gerenciamento) democrática, é a espinha dorsal para a consolidação de um currículo para a educação infantil. Isso porque para construir o PPP não há uma receita pronta, mas é preciso reconhecer que a etapa da educação básica possui uma especificidade, que se trata de valorizar a infância vivenciada por bebês, crianças bem pequenas e crianças pequenas – sendo que esses sujeitos requerem necessidades de cuidado e de práticas educativas.

É necessário considerar também que as instituições de educação infantil, principalmente as voltadas para o atendimento de crianças pobres, possuem marcas históricas por falta de investimentos, que vêm sendo superadas a partir do reconhecimento constitucional dessa política como direito da criança.

No entanto, ainda existem muitos desafios rumo a um atendimento de qualidade. A qualidade da educação infantil não se refere a práticas escolarizantes, mas à valorização e ao reconhecimento das demandas da primeira infância. Em outras palavras, Eloisa Rocha (2001) chama isso de pedagogia da educação infantil.

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI, 2013):

O PPP é considerado o termo mais adequado a ser usado na educação infantil em substituição à palavra “currículo”, porque o currículo na educação infantil é carregado por tensões em que geralmente está “associado à escolarização tal como vivida no Ensino Fundamental e Médio” (BRASIL, 2013, p. 85).

É importante tomar ciência de que o currículo está situado inseparável daquilo que somos e que nos tornamos, ou seja, está em nossa identidade e subjetividade. Um currículo capaz de atender às demandas de educação e ao cuidado das crianças pequenas precisa estar composto por compreensões críticas e pós-críticas em que se entende que para a construção do currículo há relações de poder, textos, documentos e discursos envolvidos, mas também há imaginação, criatividade e sonhos (SILVA, 2015).

As DCNEI (2013) definem no art. 3, o currículo na etapa da educação básica como:

um conjunto de práticas que buscam articular as experiências e os saberes das crianças com os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural, artístico, ambiental, científico e tecnológico, de modo a promover o desenvolvimento integral de crianças de 0 a 5 anos. (BRASIL, 2013, p. 97)

O Projeto Político-Pedagógico define o currículo da instituição de educação infantil e caracteriza-se como o documento de identidade da instituição. Esta condição colocada para o PPP está presente tanto nas diretrizes nacionais como também nas recentes discussões sobre a Base Nacional Comum Curricular, que não é um currículo, mas será parte das proposições curriculares em todo o território brasileiro.

Assim, é importante que na elaboração do projeto político pedagógico, seja garantida a participação coletiva, incluindo os profissionais, as famílias, as crianças (a seu modo) e a comunidade em geral.

Muitas vezes, o trabalho nesta relação cotidiana deixa de ser vital, criativo e agradável para se tornar um espaço onde se destacam determinados valores como individualismo, neutralidade, competição, reforçados pela estrutura capitalista da organização.

Veiga (2007) também ainda destaca:

A principal possibilidade de construção do Projeto Político-Pedagógico é a relativa autonomia da escola, sua capacidade de delinear sua própria identidade. Isso significa salvar a escola como espaço público, espaço de debate e diálogo, a partir da reflexão coletiva. (VEIGA, 2007, p. 14)

O Projeto Político Pedagógico desempenha um papel fundamental na garantia da intencionalidade política no trabalho pedagógico e na criação de um espaço de reflexão para a compreensão da ideologia presente nos discursos e práticas pedagógicas.

Pensar o papel político e pedagógico que a escola desempenha dentro de uma sociedade historicamente situada, dividida em classes, dentro de um modo de produção capitalista, implica reconhecer a educação como um ato político, que tem uma intenção e um compromisso social.

A escola desenhará o seu PPP buscando autonomia para executá-lo e avaliá-lo, a partir da reflexão sobre suas finalidades sociopolíticas e culturais e da

organização do seu trabalho pedagógico, sendo um desafio construir um PPP dentro de um processo de ação-reflexão.

2.2 IMPORTÂNCIA DE TRABALHAR AS ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL DENTRO DA SALA DE AULA

O ensino aprendizagem da criança, baseado no lúdico, se tornou mais prazeroso, pois as crianças aprendem e se desenvolvem mais através das brincadeiras e das atividades lúdicas.

Os alunos são estimulados através da ludicidade a aprender conteúdos ensinados na escola, através de brincadeiras, para exercitar seu próprio corpo (PINHO e SPADA, 2007).

Assim, a função desempenhada pelo lúdico na metodologia de aprendizagem se dar:

Através desta prática o sujeito busca conhecimento do próprio corpo, resgatam experiências pessoais, valores, conceitos buscam soluções diante dos problemas e tem a percepção de si mesmo como parte integrante no processo de construção de sua aprendizagem, que resulta numa nova dinâmica de ação, possibilitando uma construção significativa. (PINTO; TAVARES, 2010, p. 233).

Com todas as benfeitorias que possui, a atividade lúdica vem a cada dia mais, inserida e ganha mais eficácia nas instituições de ensino. Segundo Castro e Costa (2011, p. 26) “uma das opções para tornar o aprendizado mais simples e prazeroso é a utilização de metodologias alternativas”.

Dentre estas, o lúdico ocupa espaço elevado nos preceitos documentados. Conforme Rocha (2012, p. 214), “essas práticas de ensino fazem com que as aulas não se tornam monótonas e que os alunos não as realizem como se fosse um dever e sim como um prazer em aprender”.

A criança, por meio das atividades lúdicas, consegue se desenvolver com mais facilidade, pois existe um intercâmbio e absorção de alguns conteúdos vivenciados. Esse método permite que os alunos expliquem as conjunturas adquiridas. A inclusão do lúdico no ensino torna-se de fundamental seriedade, sendo uma ferramenta à qual os educadores precisam aderir com o desígnio de obter uma produtividade por parte desses alunos recém-chegados ao contexto escolar.

De acordo com Mattos (2013, p. 137), “com as atividades lúdicas são possíveis estimular o pensamento das crianças”. Pinto e Tavares (2010). Comentam que a lúdicodez é mensageira de um interesse mútuo, direcionando as energias de um esforço conjunto, nos quais movimentam os projetos mentais, intensificando as funções psico neurológicas e as operatórias-mentais, fazendo com que o pensamento seja estimulado.

O lúdico é um formato de ensinar por meio das brincadeiras e de jogos, fazendo com que as crianças desenvolvam o conhecimento com prazer e descontração. Portanto, o interesse pertinente, na prática do lúdico em sala de aula, por parte dos educadores e, principalmente, de pesquisadores, é buscar alternativas para o processo ensino aprendizagem, tem sido cada vez mais utilizada. Devido aos benefícios que o lúdico proporciona, é uma ferramenta que cada dia mais, vem sendo inserido na educação de crianças.

Assim para Cordazzo e Vieira (2007, p. 100) existem “Uma tendência que vem ganhando espaço é a do ludo educação que se resume em educar através da brincadeira e da descontração.” O mundo imaginário, peculiar da atividade lúdica, abre as portas dos anseios e das fantasias da criança, assim, cria-se uma realidade psíquica Alves e Sommerhalder, (2010, p. 148).

Sacchetto, et. al (2011, p. 32) assegura que, “quando a criança não possui o objeto para representar, ela pode substituí-lo por outro, dando-lhe o sentido que desejar, dependendo das características e propriedades destes”. E ainda conclui, descrevendo que uma caneta pode, por exemplo, simular um termômetro, um talher ou um pente sobre a uma substituição lúdica. Um exemplo habitual é o uso de um cabo de vassoura que as crianças brincam como se fosse um cavalo em sua brincadeira lúdica.

Para Fontes (2005, p, 126), “é no brinquedo e no faz-de-conta que a criança pode imitar uma variedade de ações que estão muito além de seus limites de compreensão e de suas próprias capacidades”. Nessas variedades de ações a criança projeta em sua imaginação toda a história de modo que todas as ações transcorram em torno de si, onde ele projete os acontecimentos ao seu redor, sendo que o aluno se coloca como pivô da própria imaginação.

Portanto, para Pinto e Tavares (2010):

A criança é a protagonista de sua história social, o sujeito da construção de sua identidade, buscando uma autoafirmação social, e dando continuidade nas suas ações e atitudes, possibilitando o despertar para aprender. (PINTO; TAVARES, 2010, p. 232)

Matos (2013) comenta que, uma história narrada pelo educador, por exemplo, desperta o subconsciente da criança, fazendo com que ela faça parte da história, induzindo o despertar da sua imaginação. Essa é uma das formas de facilitar a assimilação de saberes, por meio da ludicidade, promovendo momentos de interação entre as crianças, fazendo com que a aprendizagem se torne prazerosa.

O lúdico pode ocorrer de múltiplas formas, como elucida Luchetti, et al (2011, p, 98) ao expor que, “o cuidado lúdico dá-se de diversas formas, podendo ser através de desenhos, pinturas, jogos, músicas, oficinas de teatro, brincadeiras, entre outros”. Outro estilo de aumentar as atividades através do lúdico é através de trabalho em equipe, possibilitando a criança a troca experiências e conhecimentos.

A aprendizagem da criança alarga quando, de acordo com Rago (2009):

Se amplia por dinâmicas de grupo, a autopercepção das capacidades de cada integrante do grupo e o respeito às diferenças, considerando o aprendiz com problemas psicomotores, sensoriais, de atenção e de linguagem. (RAGO, 2009, p. 124).

Compete ao educador considerar a faixa etária da turma e a compatibilidade das atividades que almeja desenvolver com as crianças, para poder recorrer à atividade lúdica que melhor se enquadra com sua turma.

Segundo Kaam e Rubio (2013, p. 6) “a educação lúdica contribui para a formação da criança, possibilitando um enriquecimento pedagógico e de valores culturais, ensinando a respeitar as opiniões dos outros e ampliando o conhecimento”. É comum os educadores se depararem com dificuldades ao tentar fazer uma interligação com a metodologia habitual, no entanto, o emprego de atividades lúdicas promove a forma de ensinar, por conseguinte, a obtenção da aprendizagem por parte da criança.

Kaam e Rubio (2013, p. 23), “consideram a escola como um espaço de aprendizagem, entende-se que o lúdico aproveitado como metodologia no contexto escolar “poderá cooperar consideravelmente, na metodologia de aprendizagem da escrita e da leitura, além de influenciar nas relações sociais.”

Também Kaam e Rubio (2013) comentam que, quando o educador transfere o ensinamento lúdico para a criança, estabelece limites e regras, para que a ela desenvolva o aprender e o respeito ao próximo. Cada atividade lúdica apresenta um objetivo e características peculiares, cabendo ao educador analisar qual atividade precisará desenvolver naquela equipe para se obter um melhor resultado, conforme as dificuldades expostas naquele andamento educativo.

2.3 ATIVIDADES LÚDICAS DENTRO DA ESCOLA

Com as brincadeiras, o educador pode estimular habilidades e envolver o aluno em tudo o que ele faz significativamente. Para obter resultados, educadores e escolas precisam saber o que o jogo oferece.

A missão da escola é educar as crianças para que vivam em sociedade, se tornem cidadãos importantes e tenham consciência de seus direitos e deveres. Eles brincam em sala de aula para que os alunos possam absorver o conteúdo e conviver.

Atividades interessantes vão trazer várias emoções para o dia a dia da escola, como a curiosidade dos alunos por coisas novas, o que te deixará feliz na hora de realizar as atividades, pois é dinâmico e destrói as atividades do dia a dia na escola ambiente, é assim que os alunos se tornam mais envolvidos e ativos. Vale lembrar que as atividades lúdicas em ambiente escolar não são apenas brincadeiras, também possuem metas, objetivos a serem alcançados.

Para algumas escolas, a dificuldade de uso de jogos pode ser a falta de recursos, mas segundo Cunha (2007):

Objetos, sons, movimentos, espaços, cores, figuras, pessoas, tudo podem se tornar brinquedos através de um processo de interação em que esses recursos funcionam como um alimento que nutre e enriquece a atividade do jogo. Todos os meios se aplicam para anunciar o jogo. Trajes, tecidos, chapéus, sapatos, fitas, tintas, pregos e martelos ficam tanto melhores quanto mais diversos os materiais para manter a criatividade e a vontade inventiva. O valor de um brinquedo para uma criança pode ser medido pela intensidade do desafio que ele lhe apresenta. (CUNHA, 2007, p. 33)

As escolas podem e devem utilizar jogos, brinquedos, brincadeiras e música como recursos didáticos para aplicar seus conteúdos para promover a construção do conhecimento de forma lúdica, estimulante e criativa. As escolas devem valorizar a

experiência e os benefícios fornecidos pelos jogos através de trocas de experiências ricas e abrangentes.

Rizzo (2001, p. 40) afirmou, “que o lúdico pode ser um recurso eficaz para o educador. Quando ele mobiliza seu próprio comportamento intelectual, ele se interessa muito pelo desenvolvimento intelectual de seus alunos”.

Portanto, é compreensível que, através de ações cuidadosamente planejadas e bem elaboradas, os jogos utilizados como meios auxiliares no processo de ensino de jogos podem não só permitir que as crianças obtenham boas notas, mas também proporcionar às crianças um desenvolvimento cognitivo, social e emocional.

Todos os professores sabem que, ao longo dos anos, encontraram muitas dificuldades para aprender os conteúdos escolares. Criou muitos métodos e inventou todas as novas tecnologias que podem funcionar, mas o que os professores precisam saber é como funciona o conteúdo. Além de pensar sobre o conteúdo e as atividades, eles devem primeiro pensar em como trabalhar, estimular e despertar o conhecimento dos alunos sobre isso.

A divulgação e como fazê-lo participar (se ele pensa que tem interesse em participar da interação). Os jogos são ferramentas que implementam todas essas funções em um ambiente escolar. É uma das pontes entre o aluno e o conhecimento.

Segundo Ronca, (1989, p. 27) “ao mesmo tempo, os esportes lúdicos tornam-se uma fonte de conhecimentos prazerosos, pois as crianças estabelecem classificações, elaboram sequências lógicas, desenvolvem habilidades psicomotoras e emocionais e seguem diferentes áreas da ciência têm ideias expandidas”. Em outras palavras, ele desenvolve várias habilidades, por isso é muito importante usar a felicidade na escola para fazer as crianças se sentirem mais à vontade, relaxar o aprendizado e, eventualmente, ter mais interação com professores e colegas.

Ronca (1989, p. 99), ressalta que, “os jogos são aplicáveis a todas as séries, pois os jogos, os jogos e a imaginação costumam ser considerados atividades relacionadas apenas à infância. Na verdade, domina nesse período, mas não se limita ao mundo infantil”. Desta forma, o autor nos mostrou que pode não só brincar com as crianças, mas também se envolver em atividades de entretenimento em níveis superiores (como o ensino médio ou mesmo em níveis superiores), pois isso significa que os alunos irão melhorar no processo. Jogos interessantes podem fornecer aos alunos processos dinâmicos interativos, mudar suas vidas diárias e alcançar uma aprendizagem mais significativa.

Para Vygotsky (1989, p. 84), “as crianças usam ferramentas e símbolos para formar estruturas mentais. Jogos e situações ficcionais surgem da tensão entre os indivíduos e a sociedade, portanto, os jogos libertam as crianças da realidade”.

Percebe-se que atividades lúdicas podem permitir que as crianças liberem suas emoções, observem o mundo e tenham a oportunidade de imaginar o mundo de acordo com seus próprios desejos e imaginação infantil, e ela pode expressar o que não efetuou em palavras.

A ludicidade pode garantir um desenvolvimento saudável e harmonioso. Através de jogos, as crianças podem desenvolver habilidades motoras, estimular sua sensibilidade visual e auditiva, exercitar sua criatividade e imaginação, encher-se de alegria e tristeza, reduzir a agressividade e a passividade e melhorar sua inteligência emocional, promovendo assim a inteligência.

Considerando todos os argumentos apresentados, pode-se afirmar que os jogos desempenham um enorme papel e importância na melhoria da educação e do ensino, conduzindo a importantes aprendizagens incrementais e, naturalmente, tornando-se um importante aliado dos professores no processo de desenvolvimento.

Para os professores apoiarem e promoverem a aprendizagem dos alunos, a importância do brincar na escola. Seja através de jogos, brincadeiras, brinquedos e música, esse recurso pode proporcionar um trabalho docente, possibilitando o conhecimento, a aprendizagem e o desenvolvimento, e em todo o processo o educador é o mediador.

2.4 UTILIZAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA IMPORTANTE FERRAMENTA PARA OS DOCENTES

As crianças nos primeiros anos de vida passam grande parte do seu tempo a brincar, a brincar e a se divertir. Jogos e brinquedos são tão básicos para as crianças quanto comida. Os adultos, por outro lado, têm dificuldade em compreender que brincar e brincar representam a razão de sua vida, ou seja, uma necessidade, para a criança.

Frequentemente ouvimos dos pais “Se você fizer sua lição de casa, pode jogar. Do contrário, não pode”. Em outras palavras, brincar, neste caso, representa uma recompensa e não será uma necessidade para a criança. Com isso, a criança pode começar a perder o interesse pelas atividades escolares, pois estas representam um obstáculo para o brincar, uma forma de “punição”. Mas isso distorce a motivação do

estudo: a criança não estuda para aprender e melhorar, mas para ter direito de brincar, de fazer algo que mais lhe interessa. (AMONACHVILI, 1991, p. 14).

Então, por que estudar e brincar, ambos necessários ao desenvolvimento da criança, não podem ser desenvolvidos a partir de uma única atividade comum onde é possível aprender brincando.

A brincadeira é a principal atividade da criança e, por meio dela, ela interage com o mundo ao seu redor, expressando seus valores, formas de pensar e agir. Brincar e brincar, além da educação, satisfazem a necessidade natural (interior) da criança. É uma atividade física e mental que integra várias dimensões do desenvolvimento humano (cognitiva, afetiva e psicomotora). As atividades lúdicas são formas de expressão da corporeidade, e dessa forma a criança opera sobre os objetos, interage com os colegas e o professor, desenvolve estruturas mentais, sociais e emocionais (BURGOS, 1997).

A escola deve cultivar a espontaneidade, o diálogo e a convivência grupal, pois as crianças geralmente não brincam sozinhas e o brincar lhes dá a oportunidade de pensar e conversar e combinar momentos de brincadeira livre (lazer) e atividades guiadas (escola) (escola) (KISHIMOTO, 1998).

Rizzo (1996, p. 87), menciona alguns procedimentos que auxiliam o educador a brincar, sendo alguns desses elementos comuns a qualquer disciplina:

- incentivar a ação do aluno;
- apoiar as tentativas do aluno, mesmo que os resultados, no momento, não pareçam bons;
- incentivar a decisão em grupo no estabelecimento das regras;
- apoiar os critérios escolhidos e aceitos pelo grupo para decisões, evitando interferir ou introduzir a escolha destes critérios;
- limitar-se a perguntar, frente ao erro ou acerto, se concordam com os resultados ou se alguém pensa diferente porque, evitando apontar ou corrigir o erro;
- estimular a comparação, termo a termo, entre grandezas lineares;
- estimular a tomada de decisões que envolvam sempre que possível avaliação de grandeza;
- estimular a discussão de ideias entre os jogadores e a criação de argumentos para defesa de seus pontos de vista;

- estimular a criação de estratégias eficientes, discutindo os possíveis resultados;
- estimular a antecipação dos resultados, no encaminhamento que se quer dar a partida;
- incentivar a criação e uso de sistemas próprios de operar (ação mental).

Nesse sentido, por seu caráter apropriadamente competitivo, o jogo se apresenta como uma atividade que pode criar situações problemáticas 'provocativas' nas quais o sujeito deve coordenar diferentes pontos de vista, estabelecer diferentes relações, resolver conflitos e estabelecer a ordem.

A necessidade de formação de professores surge da necessidade de preparar esses profissionais para atender à exigência de alunos que desejam uma educação que se desenvolve a partir da diversão, da brincadeira e do uso de brinquedos e jogos.

Portanto, o mesmo jogo pode ser utilizado, em determinado contexto, como construtor de conceitos e, em outro contexto, como aplicador ou fixador de conceitos. Cabe ao professor determinar o propósito de sua ação, escolhendo e determinando o momento adequado para o jogo. Nesse sentido, o jogo transferido para o ensino é definido como jogo pedagógico.

Conforme as Diretrizes dos novos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's, MEC, 1998), as atividades lúdicas podem ser um importante recurso educacional porque:

Os jogos são uma forma interessante propor problemas, pois permitem apresentá-los atrativamente e fomentam a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e na procura de soluções. Eles fornecem uma simulação de situações problemáticas que requerem soluções imediatas e vivas, o que estimula o planejamento de ações. (BRASIL, 1998, p. 47)

Além disso, há uma defesa nos PCNs de que os jogos podem contribuir para a formação de atitudes - construir uma atitude positiva em relação aos erros, socializar (tomar decisões em grupo), enfrentar desafios, desenvolver a crítica, a intuição e desenvolver estratégias e processos psicológicos básicos.

Ao utilizar o lúdico em sala de aula, o professor deve estar ciente que ele pode ou não produzir os resultados esperados, pois a atividade proposta está associada a diversos fatores que variam conforme o grupo e deixa ao professor a adaptação de acordo com qual grupo você deseja atuar, o professor deve ser capacitado e, primeiro,

estar ciente que atividades e experiências alternativas como as lúdicas estimulam a aprendizagem dos alunos. Como destaca Carneiro (2011), falta preparação aos profissionais do mercado, mas sobretudo disponibilidade para a mudança.

Segundo Moratoni (2003) afirma que:

Ao optar por uma atividade lúdica, o educador deve ter objetivos bem definidos. Esta atividade pode ser realizada para conhecer o grupo em que trabalha ou pode ser utilizada para estimular o desenvolvimento de uma determinada área ou promover aprendizagens específicas (o brincar como instrumento de desafio cognitivo). (MORATONI, 2003, p. 14)

De acordo com seus objetivos, o educador deve:

- propor regras ao invés de impô-las, permitindo que o aluno as elabore e tome decisões;
- promover a troca de ideias para chegar a um acordo sobre as regras;
- permitir julgar qual regra deve ser aplicada a cada situação;
- motivar o desenvolvimento da iniciativa, agilidade e confiança;
- contribuir para o desenvolvimento da autonomia (MORATORI, 2003, p.14).

Considera-se que o jogo, em seu aspecto pedagógico, se apresenta produtivo ao professor que busca nele um aspecto instrumentador, e, portanto, facilitador da aprendizagem muitas vezes de difícil assimilação, e produtivo ao aluno, que desenvolveria sua capacidade de pensar, refletir, analisar, compreender, levantar hipóteses, testá-las e avaliá-las com autonomia e cooperação.

Portanto, situações que propiciem à criança uma reflexão e análise do seu próprio raciocínio, que esteja fora do objeto, nos níveis já representativos, necessitam ser valorizados no processo de ensino-aprendizagem e o jogo demonstra ser um instrumento importante na dinamização desse processo.

A competição inerente aos jogos garante-lhes o dinamismo, o movimento, propiciando um interesse e envolvimento naturais do aluno e contribuindo para seu desenvolvimento social, intelectual e afetivo.

A inclusão dos jogos segundo Grando (2001, p. 6) no contexto de ensino-aprendizagem implica vantagens e desvantagem.

Tabela 1 - Vantagens e desvantagens dos jogos (GRANDO, 2001, p. 6)

Vantagens	Desvantagens
<ul style="list-style-type: none">fixação de conceitos já aprendidos de uma forma motivadora para o aluno;introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão;desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas (desafio dos jogos);aprender a tomar decisões e saber avaliá-las;significação para conceitos aparentemente incompreensíveis;propicia o relacionamento de diferentes disciplinas (interdisciplinaridade);o jogo requer a participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento;o jogo favorece a socialização entre alunos e a conscientização do trabalho em equipe;a utilização dos jogos é um fator de motivação para os alunos;dentre outras coisas, o jogo favorece o desenvolvimento da criatividade, de senso crítico, da participação, da competição “sadia”, da observação, das várias formas de uso da linguagem e do resgate do prazer em aprender;as atividades com jogos podem ser utilizadas para reforçar ou recuperar habilidades de que os alunos necessitem. Útil no trabalho com alunos de diferentes níveis;* as atividades com jogos permitem ao professor identificar, diagnosticar alguns erros de aprendizagem, as atitudes e as dificuldades dos alunos.	<ul style="list-style-type: none">quando os jogos são mal utilizados, existe o perigo de dar ao jogo um caráter puramente aleatório, tornando-se um “apêndice” em sala de aula. Os alunos jogam e se sentem motivados apenas pelo jogo, sem saber porque jogam;o tempo gasto com as atividades de jogo em sala de aula é maior e, se o professor não estiver preparado, pode existir um sacrifício de outros conteúdos pela falta de tempo;as falsas concepções de que devem ensinar todos os conceitos através dos jogos. Então, as aulas, em geral, transformam-se em verdadeiros cassinos, também sem sentido algum par ao aluno;a perda de “ludicidade” do jogo pela interferência constante do professor, destruindo a essência do jogo;a coerção do professor, exigindo que o aluno jogue, mesmo que ele não queira, destruindo a voluntariedade pertencente a natureza do jogo;a dificuldade de acesso e disponibilidade de materiais e recursos sobre o uso de jogos no ensino, que possam vir a subsidiar o trabalho docente.

Fonte: Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd186/jogos-e-brincadeiras-em-aula.htm>. Acesso em: 05 fev. 2021

Porém, se o jogo funcionar de maneira adequada, pode proporcionar ao professor resultados satisfatórios no ensino e na aprendizagem, desde que ele esteja disposto e deseje fazê-lo.

No capítulo a seguir está designado os aspectos políticos nacionais e internacionais do tema da pesquisa.

Capítulo 3

ASPECTOS POLÍTICOS

CAPÍTULO 3 – ASPECTOS POLÍTICOS

3.1 ASPECTOS INTERNACIONAIS

O 2.º Congresso Internacional de Brincadeiras e Jogos, que será realizado nos dias 12 e 13 de setembro, em São Paulo (SP), apresentou em 2020 o tema “O brincar, a infância e a criatividade”. O objetivo do evento debateu e produziu ciência em educação, brincadeiras e jogos bem como promover experiências práticas acerca do tema.

Para Kishimoto (1993), “o jogo tradicional infantil é considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico e por ser um elemento folclórico, esse jogo assume características anônimas, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade”.

O evento é destinado para gestores de escola e instituições; alunos e professores de graduação e pós-graduação de cursos relacionados, bem como professores e profissionais das redes públicas e privadas de ensino do Brasil e América Latina.

A programação é organizada sob diferentes atividades envolvendo a sessão científica, oficinas, painel de experiências, palestras e sessões culturais. Brincar contribui de forma única e significativa para a formação integral de crianças. É o conjunto de atenção do adulto, planejamento do espaço e liberdade de ação da criança que faz a diferença na qualidade da brincadeira.

Pensando nisso, o Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF) criou este e-book gratuito — uma adaptação contextualizada do material *“Brinquedos e Brincadeiras de Creche — Manual de Orientação Pedagógica”*, elaborado pelo Ministério da Educação, por meio da Secretaria de Educação Básica, com a parceria do (UNICEF) em 2012.

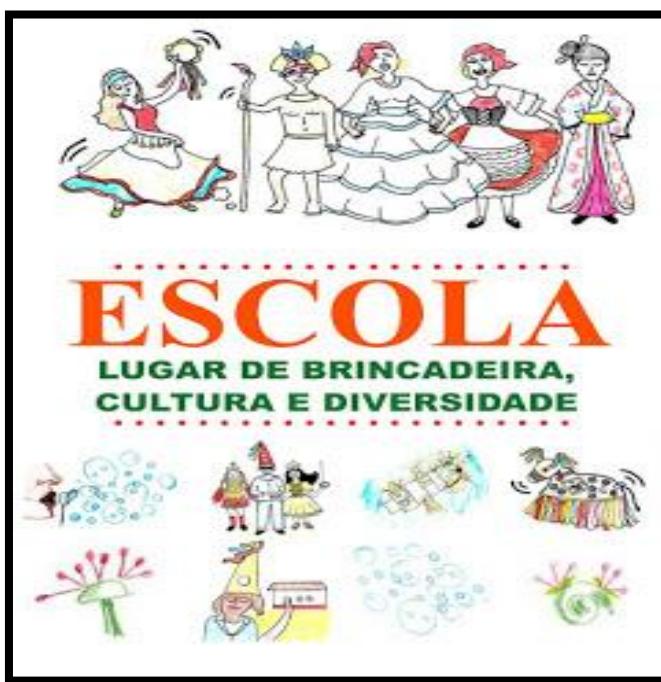
Os jogos e as brincadeiras ajudam as crianças a vivenciarem regras preestabelecidas. Elas aprendem a esperar a sua vez e a ganhar e perder. E com isso, incentivam a autoavaliação da criança, que poderá constatar por si mesmos os avanços que consegue realizar, fortalecendo assim sua autoestima.

3.2 ASPECTOS DA POLÍTICA NACIONAL

A Universidade Federal do Ceará — UFC, através do Departamento de Fundamentos da Educação, propõe a realização de uma pesquisa de abrangência nacional, de modo a mapear como as ações culturais vinculadas ao processo de educação infantil impactam no desenvolvimento da criança, gerando a avaliação das ações em questão e a construção de indicadores desses impactos.

No Seminário “Escola: Lugar de Brincadeira, Cultura e Diversidade” sobre práticas lúdicas, artísticas e culturais no eixo da Educação Infantil. Teve como público-alvo do seminário são professores e coordenadores de Educação Infantil da rede Municipal de Ensino de Fortaleza.

Figura 1 - Imagem utilizada para o Seminário



Fonte: Disponível em: <http://www.celula.ufc.br/p/seminario-escola-lugar-de-brincadeira.html>. Acesso em: 08 fev. 2021.

Tal proposta visa a colaboração e parceria com a Secretaria de Políticas Culturais através da Coordenação de Cultura e Educação do Ministério da Cultura e a UNESCO. De modo a desenvolver uma pesquisa interdisciplinar configurou-se a parceria interdepartamental e entre laboratórios de pesquisa e extensão tais como:

O Laboratório de Avaliação e Pesquisa em Medida Psicopedagógica (LABPAM, no Departamento de Fundamentos da Educação),

Laboratório de Estudos Sobre a Consciência (LESC-PSI, dos Departamentos de Psicologia e de Fundamentos da Educação; o qual desenvolve projetos de pesquisa e extensão acerca dos processos educativos intergeracionais e Inter territoriais facilitadores da consciência e desenvolvimento humanos promotores da emergência de Cidades Educadoras);

Laboratório de Pesquisa em Psicologia Ambiental (LOCUS, do Departamento de Psicologia; através de seu eixo temático "Cultura, Cidade e Espaço Público", desenvolve estudos e ações na área de Educação Patrimonial e Ambiental);

Laboratório de Brinquedos e Jogos (LABRINJO, do Instituto de Educação Física e Esportes; cujas ações e estudos apontam para a relevância lúdica e melhor compreensão sobre o jogo, o brinquedo, a brincadeira e suas relações com o desenvolvimento sociocultural, cognitivo, afetivo, motriz e ambiental dos diferentes sujeitos implicados);

Museu da Infância e do Brinquedo (MIB, voltado para pesquisa, preservação, divulgação, produção e sistematização do conhecimento transdisciplinar acerca do patrimônio cultural lúdico).

Esta interlocução vem sendo construída ao longo dos últimos quatro anos, congregando trabalhos específicos que, juntos, reúnem informações e métodos acerca da relação entre educação, cultura e sustentabilidade. Essa parceria efetivamente se concretiza através da presente proposta e encontra no âmbito dessa pesquisa a viabilidade da ação interdepartamental supracitada.

A escola é um contexto educativo que consiste na ação intencional e sistemática de uns membros sobre os outros, para assegurar a transmissão da cultura e potencializar o aperfeiçoamento e o desenvolvimento humano, podemos deduzir rapidamente que os conteúdos e a organização social das atividades educativas na educação infantil irão variar em função de cada contexto educativo social e cultural que ela está inserida. O processo educativo deve ser visto como uma condição da criança estabelecer ponte entre o que ela já é para o que ela pode ser.

Segundo Kishimot (1997), o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos, nos leva para situações de ensino-aprendizagem e desenvolvimento infantil. Visto que a criança no Pré-escola aprende de forma prazerosa, participativa, com brincadeiras lúdicas, jogos, músicas, arte, expressão corporal, quando a criança brincar consegue reproduzir sua realidade o dia a dia, e assim desenvolver-se cognitivamente.

Temos que reconhecer a importância das crianças como sujeitos singulares em direitos, práticas sociais e culturais diferenciadas. Para nós a visibilidade social e cultural das crianças como sujeitos começam desde encararmos as desigualdades existentes e a precariedade de relações que envolvem adultos e crianças. Essas imagens e olhares contraditórios deixaram de existir quando forem percebidas e trouxer para discussão e reflexão dos direitos sociais e culturais do coletivo infantil.

A criança é responsabilidade do mundo como história e como sujeitos, temos que aprender a compartilhar esse cuidado com todos. O isolamento dos sujeitos constitui uma das primeiras formas de renúncia à autonomia.

A escola deve ter em sua proposta a preocupação da diversidade e pluralidade, além, da construção de espaços para possibilitar as diferentes manifestações, como: a linguagem motriz, corporal, cognitiva, estética, cultural, lúdica (jogos, brinquedos e brincadeiras) e o simbolismo infantil.

3.3 ESTUDOS NACIONAIS E INTERNACIONAIS

A Secretaria Estadual da Saúde (SES), promove nos dias 16 e 17 deste mês o XI Seminário Internacional da Primeira Infância. As atividades serão realizadas no Centro de Eventos do Plaza São Rafael, em Porto Alegre. Nesta edição, o tema adotado foi uma frase do escritor gaúcho Mário Quintana: “As crianças não brincam de brincar. Brincam de verdade.”

O seminário contará com palestrantes nacionais e internacionais referências no assunto, que abordarão questões como investimento, pesquisas e experiências de sucesso na área.

O evento tem o objetivo de mobilizar a sociedade para a importância da atenção nos primeiros anos de vida, proporcionando às gestantes e crianças, com suas famílias, atividades lúdicas, artísticas e culturais, bem como informações e serviços na área do desenvolvimento infantil e da saúde.

O Seminário é uma oportunidade para formação, aprimoramento e troca de experiências para visitadores do programa Primeira Infância Melhor (PIM), agentes comunitários de saúde, profissionais da Estratégia de Saúde da Família (ESF) e equipes de Atenção Básica, entre outros profissionais, principalmente os envolvidos com ações de puericultura (cuidados com o bebê), Rede Cegonha/PIM, defesa e garantia de direitos das crianças.

Foram convidados também profissionais e estudantes das áreas biológicas, humanas e sociais, além de membros das equipes técnicas do (Rede) Cegonha/Primeira Infância Melhor, como Grupo Técnico Estadual (GTE), Grupos Técnicos Municipais (GTM) e Monitores.

Na oportunidade, serão realizados painéis, rodas de conversa, mostra de produção local e espaços interativos e de debates voltados ao tema. Paralelamente, também ocorrem o IV Encontro Estadual de Visitadores Domiciliares e o IV Fórum Estadual de Saúde da Mulher. Também será entregue o Prêmio Salvador Célia, que este ano agraciará, com um troféu, vídeos que retratem experiências criativas de visitadores e agentes comunitários de saúde.

A Primeira Infância Melhor (PIM) foi uma política pública pioneira no Brasil, implantada em 2003 e transformada em lei estadual em 2006. É uma medida transversal para promover o desenvolvimento da primeira infância e fortalecer a atenção primária à saúde.

E desenvolvido através de visitas domiciliares e comunitárias realizadas semanalmente a famílias em situação de risco e vulnerabilidade social, com o objetivo de fortalecer suas habilidades para educar e cuidar de seus filhos. Orientará as famílias, com base em sua cultura e experiência, na promoção do desenvolvimento integral de seus filhos, desde a gestação até os seis anos.

A Primeira Infância Melhor - PIM já está implantado em 268 municípios gaúchos, através de 2.753 visitadores, que atendem cerca de 55.060 famílias, beneficiando 8.259 gestantes e 60.566 crianças. O RS possui, ainda, 9.649 agentes comunitários de saúde presentes em 464 municípios gaúchos. Já a Estratégia de Saúde da Família está em 459 municípios, com 1.658 equipes implantadas.

A PIM é uma política pública pioneira no Brasil, que trabalha com os municípios e assim desenvolve integralmente na vida das crianças.

No capítulo a seguir, trata das análises de teses e dissertações realizadas com o tema “Brincar”, importante no contexto da Educação Infantil.

Capítulo 4

PEQUISAS DE MESTRADO E DOUTORADO

CAPÍTULO 4 – PEQUISAS DE MESTRADO E DOUTORADO

Nas últimas décadas, a pesquisa educacional teve rápido crescimento na educação, defendendo dissertações e teses em diversas áreas do conhecimento, tendo como tema central a educação infantil.

4.1 ANÁLISES DE PESQUISAS *STRICTO SENSU* SOBRE BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Este estudo de dissertação da pesquisadora Leal (2017) teve o tema “O brincar na Educação Infantil o Desenvolvimento Integral da Criança” defendido na Universidade do Vale do Sapucaí em 2017, como requisito parcial à obtenção do título de mestre em educação.

Foi justificado pela concepção histórica de infância apresentada por Ariès (1981) que considera a criança tratada como um 'ser' adulto, sem direitos ou necessidades. A partir dos séculos XVI, XVII e XVIII, as mudanças foram formalizadas na sociedade por meio da educação e da formação pedagógica das crianças. Esse desenvolvimento resultou na conquista de seus direitos e pode ser considerado um marco nas mudanças de comportamento das sociedades em relação à educação infantil.

Teve por objetivo investigar sobre a importância do brincar na educação infantil e no desenvolvimento integral da criança. Os objetivos específicos foram aprofundar sobre a historicidade da infância e a importância do brincar; além de observar e analisar a prática pedagógica de educadores durante as atividades escolares.

A metodologia deste estudo foi a Observação Participante, que permitiu detectar propostas e práticas pedagógicas sobre o uso e o desenvolvimento do brincar na educação infantil. Este estudo envolveu duas escolas localizadas em dois municípios do sul de Minas Gerais, Brasil.

Os participantes desta pesquisa foram 160 crianças de 4 e 5 anos, da pré-escola, e os respectivos professores, 80 alunos de cada um dos municípios e oito professores no total. As atividades recreativas são realizadas em dias e horários diversos. Em geral, os professores gastam de 30 a 60 minutos nessas atividades.

A observação foi realizada por meio do preenchimento de um roteiro que permitia ao pesquisador fazer anotações organizadas sobre o jogo, presente na educação infantil dessas instituições.

Para a pesquisadora, as análises realizadas permitem afirmar que os professores utilizam dispositivos lúdicos e didáticos que desenvolvem o raciocínio lógico e o desenvolvimento motor, cuidam e utilizam os desenvolvimentos físicos, contribuem para o desenvolvimento afetivo, mantêm uma relação de amizade e amor, durante as aulas.

Como resultado deste estudo, a pesquisadora concluiu que, ao utilizar o brincar na escola, as crianças apresentam habilidades psicomotoras, sociais, físicas, cognitivas e emocionais, o que nos permite determinar que o brincar é uma ferramenta importante para o desenvolvimento integral das crianças.

A presente dissertação “A brincadeira das crianças de 0 a 3 anos no contexto da Educação Infantil: perspectivas na produção acadêmico-científica brasileira (1999 – 2015)” defendida pela pesquisadora Fortini (2018) pelo Programa de Pós-Graduação em Educação, da Faculdade de Educação, da Universidade Federal de Goiás.

Nesta dissertação propôs-se apresentar os resultados de uma investigação baseada na análise da produção acadêmico-científica do Brasil de 1999 a 2015 sobre o brincar de crianças de 0 a 3 anos na perspectiva dialética sócio-histórica no contexto da Educação Infantil. Definimos como objetivo conhecer e analisar a produção acadêmica e científica no período de 1999 a 2015 sobre o brincar de crianças de 0 a 3 anos no contexto da educação infantil.

O objetivo discutiu as diferentes referências pelas quais o brincar infantil foi analisado, destacando e compreendendo como a perspectiva sócio-histórico-dialética discute o brincar infantil de 0 a 3 anos. Para a pesquisadora, a questão central da pesquisa foi: como as discussões sobre o brincar infantil se constituem/se configuram nessa faixa etária na produção acadêmico-científica de 1999 a 2015 e, sobretudo, de uma perspectiva sócio-histórica-dialética?

Como procedimento, realizou um levantamento bibliográfico sobre o tema em estudo em diversas bases de dados consideradas representativas da produção acadêmico-científica brasileira, com base nos teóricos: Marx; Engels; Vygotsky; Leontiev; Luria; Elkonin; Valão; Barbosa.

A pesquisadora destaca que em sua pesquisa o conceito de brincar pelos profissionais da educação é instrumentalizar o brincar como recurso didático pedagógico, não proporcionar espaço e tempo para as crianças brincarem na educação infantil, e não valorizar o brincar como principal atividade geradora das mudanças mais significativas na psique infantil.

A tese de Freitas (2014) com o tema “O brincar e a ludicidade como saberes da profissionalidade docente na educação infantil: contributos e paradoxos da formação. continuada na escola - defendida pela Universidade Federal de Pernambuco em 2014.

Trata-se do brincar e da alegria como saberes da profissionalização dos professores da educação infantil, em um estúdio desenvolvido no município de Jaboatão dos Guararapes.

Como objetivo geral, compreenderemos como os professores de educação infantil de Jaboatão dos Guararapes modelam adequadamente o lúdico e o lúdico como conhecimento de sua profissão docente por meio da formação continuada na escola. Como objetivos específicos, identificamos e analisamos os fatores limitantes e potencializadores da formação continuada de professores de Educação Infantil na escola, de modo a utilizar o lúdico e o lúdico como conhecimentos da sua profissão docente.

O método de pesquisa foi apoiado nos estudos de Hoyle (1980), Contreras (2002), Aguiar (2004), Ramos (2010), Tardif (2011), que tratam, mais precisamente, do profissionalismo, da formação e do conhecimento do professor. Contexto, em investigadores da educação infantil, Oliveira-Formosinho (2002, 2005); Fortuna (2012), Oliveira k. uma. (2011) e Carvalho et al. (2012), com base, entre outras coisas, em pesquisa qualitativa como abordagem histórico-dialética, desenvolvemos pesquisa de campo em quatro instituições da comunidade citada, da qual participaram oito professores.

Os instrumentos utilizados foram: observação participante, análise documental e entrevistas semiestruturadas tratadas por análise temática de conteúdo categorial (BARDIN, 1977). Como resultado, emergiram as seguintes categorias: a escola como espaço de brincadeira e ludicidade; as contribuições da educação continuada para a aquisição do lúdico e do lúdico e das formas como o lúdico e o lúdico aparecem.

A pesquisadora observou que a escola se tornou um espaço mais lúdico em ludicidade, mas em conceitos híbridos onde aparecem conceitos mais ingênuos e

mais próximos de ideias utilitárias e ainda percebemos posições mais críticas em escuta das crianças no Jogo.

A pesquisadora concluiu que a formação continuada pode contribuir para o desenvolvimento profissional, enquanto permite aos professores se apropriarem de conhecimentos sobre o lúdico e o lúdico que envolvem o desenvolvimento de competências técnicas também no âmbito da razão sensível. A Pesquisa de Ramos (2003) sobre “Formação de Educadores para uma Prática Educativa Lúdica: Pode um Peixe Vivo Viver da Água Fria, defendida pela Universidade Federal da Bahia em 2003.

Para a pesquisadora, o tema é a formação de um educador que respeite, considere e integre as atividades lúdicas da criança à prática pedagógica. Esse interesse acadêmico já se inicia no curso de mestrado quando se descobriu que os professores não tinham consciência das brincadeiras infantis, que é o problema desse trabalho.

Com base nessas considerações, aqui foi desenvolvido um experimento formativo com 20 alunos do curso de pedagogia da UNEB, campus Salvador (BA), alunos do curso de pedagogia, da licenciatura em educação infantil, para que desenvolvam o respeito, a contemplação e a integração do lúdico. atividades da criança na sua prática pedagógica, sendo o primeiro exercício realizado no estágio supervisionado.

Para a pesquisadora, tal experiência, que inicialmente se concentra no lúdico infantil e se baseia em uma obra já clássica da área, *Homo Iudens* (1938), de Johan Huizinga, e em vários aspectos do tema aqui considerado: o socioantropológico. de Gilles Brougère; a de Jean Piaget e a de Lev Vygotsky sobre o desenvolvimento psicológico e a aprendizagem das crianças; a de Cipriano Luckesi sobre a experiência lúdica; e a psicanálise de Bruno Bettelheim.

Em seguida, é conduzido um esboço histórico da educação infantil, em cuja prática se identifica a ausência do brincar, e se considera a alternativa de desenvolver a educação infantil lúdica. O relato da própria experiência centra-se na metodologia da pesquisa empírica realizada, com base e justificando a proposta de formar o professor deste nível de ensino como mediador, aberto ao brincar infantil.

No próximo capítulo apresenta os procedimentos metodológicos que orientaram a pesquisa de campo para a coleta dos dados empíricos.

Capítulo 5

PROCEDIMENTOS

METODOLOGICOS

CAPÍTULO 5 – PROCEDIMENTOS METODOLOGICOS

5.1 METODOLOGIA

A metodologia para desenvolver este trabalho é de natureza qualitativa, optando-se por estudos bibliográficos, de modo a conhecer e analisar a realidade no âmbito escolar aos jogos e brincadeiras. Nesse sentido, a pesquisa de campo será através de uma entrevista estruturada e coleta de dados realizada com as professoras.

Com o objetivo de averiguar a concepção e o posicionamento de cada um, sobre a importância de jogos e brincadeiras como método de ensino na educação infantil, aplicada aos docentes das escolas pesquisadas.

5.2 OBJETIVOS

5.2.1 Objetivo Geral

Entender como aparece o brincar no projeto Político Pedagógico e na prática da educação infantil das escolas públicas municipais de Lambari D’Oeste /MT.

5.2.2 Objetivo Específicos

- Conferir se o Projeto Político Pedagógico da escola pesquisada abrange a ludicidade como meio para promover o processo ensino aprendizagem;
- Descrever a importância de se trabalhar a ludicidade na educação infantil, e como ela pode ser trabalhada em sala de aula.
- Investigar de que maneira as atividades lúdicas podem auxiliar a aprendizagem nas Escolas Municipais;
- Identificar como os jogos e brincadeiras podem se tornar subsídios valiosos na educação Infantil e como o docente pode encaixá-lo em sua prática cotidiana.

5.3 CONTEXTO DA PESQUISA

O brincar num contexto social, representa uma maneira em que a criança se encontra e de se expressar, aprender, relacionar e interagir conseguindo com o mundo a sua volta. É por meio do brincar que ela estabelece uma relação entre suas experiências e as possibilidades de novas aprendizagens.

A partir da análise é possível identificar o brincar como uma atividade social, pelo qual perpassa de geração em geração, podendo ser agregada como ferramenta de extrema importância para aprendizagem da criança, bem como se faz indispensável no seu relacionamento cotidiano. Além da interação, a brincadeira desenvolve diversas potencialidades intrínsecas ao ser humano.

Através da dinâmica do brincar é possível propiciar momentos que visam a percepção, criatividade, atenção, concentração, linguagem, entre outras habilidades fundamentais ao desenvolvimento da criança. Considerando que o brincar enquanto forma de cultura e de expressão da infância, requer atenção no contexto escolar, é importante considerar que a partir dessa atividade a criança constrói seus conhecimentos por meio da prática, associando vivências passadas em concepções de futuro.

Os jogos e brincadeiras são instrumentos mediadores no processo de ensino aprendizagem, bem como se faz indispensáveis para as vivências dos pequenos na sociedade em que vivem. Em especial na Educação Infantil, que visa o desenvolvimento dos aspectos motores, sociais, morais e cognitiva, as brincadeiras configura-se como facilitador que devem ser adotados pela escola como possibilidade de desenvolvimento da zona de desenvolvimento potencial, conforme afirma Vygotsky (1994).

O brincar proporciona mecanismos para desenvolver diversas capacidades para melhor potencializar a aprendizagem. Assim, considerar a importância do brincar na infância, é considerar que a criança necessita de momentos lúdicos para expressar seus desejos e internalizar regras sociais. Assim o brincar não deve ser reduzido a concepção de atividades recreativas que visam divertimento sem propósitos e objetivos delineados, pelo contrário, a brincadeira é um instrumento pedagógico que deve ser planejado e conforme as habilidades e competências da educação infantil.

Sabe-se que é na Educação Infantil que a criança adquire os primeiros preparos para o convívio social, tem as primeiras noções de valores morais e, através de atividades apropriadas, aprimora suas capacidades cognitivas e motoras. Nessa fase também a criança tem a oportunidade de desenvolver habilidades essenciais que irão ajudar na sua vida escolar e pessoal tais como: coordenação motora, inserção cultural, sociabilidade, diferentes formas de linguagem, dentre outras.

As atividades lúdicas são um grande recurso pedagógico para o professor utilizar em sala de aula, no processo de ensino aprendizagem da criança. Sobre a

importância da educação infantil na vida da criança Maluf (2009, p. 13) aponta que, “os primeiros anos de vida são decisivos na formação da criança, pois se trata de um período em que ela está construindo sua identidade e grande parte de sua estrutura física, afetiva e intelectual”.

Nesta fase, devem-se adotar várias estratégias, entre elas as atividades lúdicas, capazes de intervir positivamente no desenvolvimento da criança, suprindo suas necessidades biopsicossociais, assegurando-lhe condições adequadas para desenvolver suas competências. Assim, os primeiros anos de vida da criança são de fundamental importância para sua formação e o seu desenvolvimento posterior, fica claro a relevância e o papel da educação infantil na formação integral do educando.

O período da educação infantil é o início da vida escolar de uma criança, é nesse período que irá desenvolver a parte cognitiva, motora, emocional, social e cultural. Mas para ocorrer o processo de desenvolvimento do ensino-aprendizagem a criança tem que explorar esse ambiente, por isso é importante que seja limpo, com cores vivas e brinquedos atrativos.

Os Referenciais Curriculares Nacionais (RCNs) para a Educação Infantil e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) são documentos cujo objetivo é subsidiar os docentes no desenvolvimento de seu trabalho.

Segundo o RCN, volume 3 (1998), é muito importante a percepção do educador no desenvolvimento das atividades, cabendo a este possibilitar a ludicidade para as crianças. O brincar está relacionado com a cultura e com a vivência social de cada criança em seu cotidiano; os jogos, as danças, as brincadeiras, desenvolvem a capacidade motora da criança em um todo.

Este estudo é de grande importância, pois constitui no enquadramento teórico referencial mediante uma avaliação de definições atribuídas a importantes autores da bibliografia nacional e internacional.

5.4 SUJEITO DA PESQUISA

Foi realizada uma entrevista com 05 (cinco) docentes de duas escolas públicas do município de Lambari D’Oeste/MT, de modo a entender os seus pontos de vistas sobre o brincar na Educação Infantil. A entrevista é a técnica utilizada quando queremos obter dados para a elaboração da pesquisa, para validar hipóteses e objetivos.

Para Duarte (2005, p. 62), “a entrevista tornou-se técnica clássica de obtenção de informações nas ciências sociais, com larga adoção em áreas como sociologia, comunicação, antropologia, administração, educação e psicologia”.

As entrevistas fornecem uma maneira interativa para uma pessoa obter informações sobre um determinado assunto para outra pessoa. A Persistência na pesquisa, foi baseado na assinatura do termo de consentimento utilizado como instrumento de engajamento entre pesquisador. As entrevistadas são docentes de duas escolas públicas de Lambari D’Oeste – MT, que terão sua identidade mantida em sigilos e identificadas como P1, P2, P3, P4 e P5.

A professora P1, P4 e P5 são interinas no município e têm entre três e seis anos de formação. Ambas são pedagogos, que estão atuando nas salas do (Pré I e II). P5 tem especialização em Educação Infantil e Anos Iniciais, enquanto à professora P1 tem especialização em Neurpsicopedagogia, e a outra em Psicopedagogia Institucional e P4 tem Formação de Docentes: Educação Infantil, alfabetização e Educação Especial. A professora P3 do Pré II e efetiva no município há mais de 6 anos, possui formação pedagogia e especialização em Linguística Ênfase em Letramento.

A professora P2 é formada em pedagogia a cinco anos, e recentemente tem outra formação em Artes, especializada em Educação Infantil e Anos Iniciais e AEE e sala de Recurso Multifuncional. Brincar é uma forma importante de comunicação e por meio dessa ação, a criança pode reproduzir seu cotidiano. O brincar possibilita que a criança aprenda, pois, facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, assim, uma relação estreita entre o jogo e aprendizagem.

Conforme o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998):

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-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos. (BRASIL, 1998, p. 27)

Portanto, o brincar é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil, visto que a criança pode transformar e produzir novos significados. Nas situações em que a criança é estimulada, é possível observar que ela rompe com a relação de subordinação ao objeto, dando-lhe um novo significado, que expressa seu caráter.

5.5 LOCAL DA PESQUISA

A pesquisa aconteceu em duas Escolas Públicas, (Escola Fernão Dias Paes), situada numa comunidade Rural e a outra (Creche Emma Dellaparte Vitorazzi), situada no próprio município de Lambari D'Oeste - MT. Lambari já foi conhecido por Gleba Cerejeira, tendo sido adquirido e loteado pela família Fidélis. A denominação Lambari surgiu a partir de 1956, através de Luís Vitorazzi, um dos fundadores da localidade. Em tempos difíceis, de abertura da mata e escassez de mercadorias.

O pioneiro Vitorazzi utilizou-se de todos os recursos para dar conforto e alimento aos seus familiares e, em certa ocasião, ao derrubar uma árvore sobre um riacho encontrou enorme quantidade de peixes (lambaris), muniçou-se da melhor maneira possível, e pescou o que pode. A partir dessa época Luiz Vitorazzi denominou o curso d'água de Ribeirão Lambari.

Algum tempo depois, o Colonizador Rio Branco oficializou a denominação do córrego Lambari, incluindo-o nos mapas cartográficos que caracterizam esta porção territorial. Por muitos anos o lugar ficou conhecido por Vilarejo do Lambari. Em 20 de dezembro de 1991, através da Lei Estadual nº 5.914, foi criado o município de Lambari d'Oeste. O termo "d'Oeste" foi acrescentado para diferenciá-lo de outro município existente no Estado de São Paulo. Os habitantes se chamam Lambariense.

O município se estende por 1 763,9 km² e contava com 4.431 habitantes no último censo. A densidade demográfica é de 3,8 habitantes por km² no território do município. Vizinho dos municípios de Rio Branco, Curvelândia e São José dos Quatro Marcos, Lambari D'Oeste se situa a 41 km a norte-leste de Mirassol d' Oeste a maior cidade nos arredores. A renda média dos habitantes é de menos de ½ salário-mínimo. Sendo que a bolsa família uma grande contribuição a esse valor.

Situado a 194 metros de altitude, de Lambari D'Oeste tem as seguintes coordenadas geográficas: latitude: 15°18'55" sul, Longitude: 57°59'27" oeste. A base econômica do município é a pecuária semi-intensiva. A agricultura caracteriza-se pelas culturas de arroz, feijão, milho, mandioca e cana-de-açúcar.

5.6 COLETA E UNIDADE DE ANÁLISE

A construção desta pesquisa apresenta uma abordagem de natureza qualitativa, o que impõe o desafio da análise subjetiva, mas também possibilita determinar a cena dos objetos inseridos. Segundo Denzin e Lincoln (2006), a pesquisa qualitativa envolve uma abordagem interpretativa do mundo, o que significa que seus pesquisadores estudam as coisas em seus cenários naturais, tentando entender os fenômenos em termos dos significados que as pessoas a eles conferem.

O instrumento de coleta de dados baseia-se em entrevista semiestruturada com professoras de da Educação Infantil (Pré I e II) de duas Escolas Públicas do Município de Lambari D’Oeste — MT (Escola Municipal Fernão Dias Paes) e (Creche Emma Dellaparte Vitorazzi), para analisar a importância dos professores entrevistados em campos lúdicos. A entrevista é a principal técnica utilizada, por se tratar de um instrumento flexível para a coleta de dados.

De acordo com Duarte (2006) conceitua a entrevista da seguinte maneira:

Entrevista aberta: se caracteriza por ter um tema central que flui livremente, aprofundada em determinado rumo de acordo com aspectos significativos pelo entrevistador enquanto o entrevistado define a resposta segundo seus próprios termos, utilizando como referência seu conhecimento, percepção, linguagem, realidade, experiência. Muitas vezes é realizada como sondagem, para a elaboração de roteiros semiestruturados ou questionários estruturados.

Entrevista semiaberta: parte de um roteiro-base apoiados em teorias e hipóteses que interessam à pesquisa e que em seguida, oferecem amplo campo de interrogativas, fruto de novas hipóteses que vão surgindo à medida que se recebem as respostas do informante;

Entrevista fechada: é realizada a partir de questionários estruturados, com perguntas iguais para todos os entrevistados, de modo que seja possível estabelecer uniformidade e comparação entre respostas. (DUARTE, 2006, p. 64 – 66)

Sendo assim, pode-se entender a entrevista semiestruturada como uma bate-papo direcionado e, ao mesmo tempo, ajustável, que deixa brechas para que avaliador e avaliado tenham liberdade de comportamento e possam se expressar de maneira mais espontânea.

Para analisar os resultados, foi utilizada uma adaptação da tecnologia de análise de conteúdo. Segundo Bardin (1979), isso pode ser pensado como:

Um conjunto de tecnologias de análise de comunicação visa a obtenção de indicadores (quantitativos ou não quantitativos) por meio do programa do sistema e o objetivo de descrever o conteúdo da mensagem, inferindo

conhecimento sobre as condições de geração e recepção da mensagem.
(BARDIN, 1977, p. 225)

O número de ocorrências corresponde ao número de respostas enviadas pelos participantes. Cada participante pode enviar várias respostas para cada classe. Portanto, o número de ocorrências às vezes não corresponde ao número de participantes.

De acordo com o procedimento de análise, os resultados das entrevistas são divididos em quatro categorias. Cada categoria envolve vários termos, que são agrupados de acordo com a relação semântica entre as respostas. A seguir discuti os dados coletados na pesquisa e debate com autores que se alinham a esta perspectiva lúdica.

Capítulo 6

RESULTADO DOS DADOS DA PESQUISA DE CAMPO

CAPÍTULO 6 – RESULTADO DOS DADOS DA PESQUISA DE CAMPO

6.1 ANÁLISES DOS DADOS

Este capítulo analisará e discutirá os resultados obtidos na pesquisa de campo por meio da entrevista aplicada ao sujeito, e um estudo PPP das escolas é descrito, pois, o PPP deve ser flexível para se adaptar às necessidades dos alunos e ajudar a instituição a tomar decisões estratégicas para melhorar o seu trabalho.

A importância dos jogos e brincadeira no processo de ensino-aprendizagem é analisada e as opiniões são discutidas à luz dos autores para apoiar esta análise.

6.2 ANÁLISES DOS PROJETOS POLÍTICOS PEDAGÓGICOS DAS ESCOLAS PESQUISADAS

O Projeto Político Pedagógico - PPP define a identidade da escola e indica formas de ensinar com qualidade. Para isso, vale trazer o significado do termo projeto político-pedagógico. Na interpretação de Veiga (2010, p. 13), “o projeto pedagógico de cada escola é também um projeto político porque está intimamente ligado ao compromisso sociopolítico com os interesses reais e coletivos da população maioritária”. Portanto, para Veiga (2010, p. 13) “político e pedagógico têm um sentido indissociável”

Para Veiga (2010) conceitua o projeto político-pedagógico como um instrumento de trabalho que mostra o que será feito, quando, de que forma, por quem, para atingir quais resultados.

Além disso, explica uma filosofia e harmoniza as diretrizes da educação nacional com a realidade da escola, traduz a sua autonomia e define o seu compromisso com os clientes. É a atualização da identidade da escola e um apelo para que os agentes se responsabilizem com as rationalidades internas e externas. Essa ideia implica a necessidade de uma relação contratual, ou seja, o projeto deve ser aceite por todas as partes envolvidas, por isso é importante elaborá-lo participativamente e democrática. (VEIGA, 2010, p. 110)

Pinheiro e Caldas (2010, p. 7) destacam a importância do projeto político-pedagógico para a consolidação da governança democrática na escola pública de educação básica.

O Projeto Político Pedagógico - PPP tornou-se nestes anos um dos mais importantes instrumentos para a efetivação do processo educativo, para a constituição da escola autônoma e para o desenvolvimento de um gerenciamento democrático na escola (PINHEIRO; CALDAS, 2010, p. 8)

Os autores afirmam que o projeto político-educacional permeia todo o ambiente escolar e dá à escola a possibilidade de construir sua identidade, definindo seu papel na sociedade da qual faz parte, mas sublinham as dificuldades e refletem os desafios em escola pública.

O projeto político-pedagógico deve ser sempre renovado. Para isso acontecer, a escola precisa promover debates e estudos em que a comunidade escolar participe e avançar na compreensão das relações entre as ações pedagógicas e as demais práticas sociais.

O Projeto Político Pedagógico, segundo Veiga (2010, p. 21) proporciona a experiência democrática necessária “para a participação de todos os membros da comunidade escolar e o exercício da cidadania, uma relação recíproca entre a dimensão política e a dimensão pedagógica da escola.”

A importância do Projeto Político Pedagógico - PPP está na criação de uma escola de qualidade que valorize a diversidade em sala de aula. É abrangente e flexível o suficiente para se adaptar às necessidades dos alunos e da comunidade todo. Vai além da dimensão pedagógica, pois engloba questões financeiras e administrativas.

Em outras palavras, um plano de política educacional adequado consegue dar mais segurança na escola, evitar improvisações e reduzir a perda de dinheiro e recursos. Com base nisso, é possível selecionar as melhores estratégias e facilitar o trabalho de toda a comunidade, que saberá exatamente que rumo tomar.

A ação da família e da comunidade nas instituições de educação infantil está vinculada ao princípio estabelecido pela lei sobre a gerenciamento democrática da educação pública. A Constituição Federal de 1988 estabelece em seu art. 206 que a educação será instituída com base nos princípios do pluralismo de ideias e concepções pedagógicas e da existência de instituições de ensino públicas e privadas, com a educação pública pautada na gestão democrática. (BRASIL, 1988).

A Lei n. 9. 394/96 delega às instituições de ensino o dever de desenvolver e executar suas propostas pedagógicas, termo utilizado na lei para se referir ao projeto político pedagógico. Nesse sentido, a lei estabelece que:

Art. 14. Os sistemas de ensino definirão as normas da gestão democrática do ensino público na educação básica, segundo as suas peculiaridades e conforme os seguintes princípios:

I - Participação dos profissionais da educação na elaboração do projeto pedagógico da escola;

II - Participação das comunidades escolar e local em conselhos escolares ou equivalentes.

Art. 15. Os sistemas de ensino assegurarão às unidades escolares públicas de educação básica que os integram progressivos graus de autonomia pedagógica e administrativa e de gestão financeira, observadas as normas gerais de direito financeiro público. (BRASIL, 1996)

Desde então, os estabelecimentos de educação infantil, considerados estabelecimentos de ensino, têm o dever de desenvolver seu projeto político-pedagógico sobre as normas de gestão democrática da sala de aula, o que reflete a participação da escola e das comunidades locais na elaboração deste documento e a escola, a assessoria, garantindo a autonomia da gestão educacional, administrativa e financeira dos estabelecimentos, observadas as regras gerais do direito financeiro.

O Projeto de Política Pedagógica está sendo construído em instituições de educação infantil seguindo a Lei de Fundamentos e Educação Infantil n.º 9.394/96 gradativamente, pois inicialmente a ideia de construção de um currículo para a Educação Infantil não foi bem-aceite devido ao desconhecimento dos profissionais que atuavam nas instituições e à importância dada a essa etapa educacional.

No Brasil, a ideia de currículo para a educação infantil, termo comumente associado ao ensino fundamental e médio, nem sempre tem sido aceite, dada preferência aos termos 'projeto educacional' ou 'proposta educacional'. A integração da educação infantil ao sistema educacional exige que a educação infantil trabalhe com esses conceitos, diferencie-os e os pronuncie. (BRASIL, 2009, p. 6)

Esta falta de esclarecimento indicada no Parecer n.º 20/2009, mostra que foi necessário estabelecer novas diretrizes para a Educação Infantil que demorou para que o processo de elaboração do PPP se tornasse realidade. Pois, segundo o Parecer n.º 20/2009:

As propostas curriculares da Educação Infantil devem garantir que as crianças tenham experiências diversas com diferentes idiomas, reconhecendo que o mundo em que estão inseridas, devido à sua própria cultura, é marcado em grande parte por imagens, sons, fala e escrita. Neste processo deve-se avaliar a alegria, os jogos e a cultura das crianças. (BRASIL, 2009, p. 15)

Compreendemos, portanto, que as práticas educativas na Educação Infantil devem valorizar o lúdico e considerar que as crianças aprendem de diversas linguagens que estão em constante relação com mundo que a cerca, assim é preciso ouvi-la para entender a sua forma de observar o mundo para ensiná-la.

As análises dos documentos oficiais que fundamentam às práticas pedagógicas na escola Fernão Dias Paes e na creche Emma Dellapartes Vitorazzi, o projeto Político Pedagógico (PPP), é reconhecido como o documento norteador das ações dos profissionais do ensino no cotidiano escolar. Tem os objetivos construir uma proposta pedagógica que acompanhe os avanços nas aprendizagens significativas para a formação integral do ser humano, como cidadão autônomo, participativo e consciente de seus direitos e deveres na sociedade que estão inseridos.

Analizando o processo de planejamento docente nas escolas pesquisadas contidas no PPP, observa - se que as educadoras trabalham de forma lúdica, dando importância ao planejamento, onde as mesmas desenvolvem um trabalho dinâmico e prazeroso, possibilitando e proporcionando de forma lúdica jogos e atividades de contextualização que sirvam no desenvolvimento individual dos educandos, estimulando e trabalhando as dificuldades encontradas, onde requer que as educadoras tenham uma reflexão sobre o que planejar, e para que planejar.

Trabalhar os jogos e brincadeiras levam os docentes a realizarem reflexões sobre as atividades propostas, sobretudo trabalhar nesta perspectiva requer o acompanhamento direto do desenvolvimento das atividades para poderem despertar nos discentes a curiosidade em aprender, tornando as atividades significativas e despertando neles o prazer pelo aprendizado.

Segundo Vygotsky (1989) o lúdico só pode ser considerado educativo quando desperta o interesse do aluno pela disciplina, portanto os professores precisam aproveitar o mesmo como facilitador da aprendizagem. Os jogos e brincadeiras despertam nas crianças o gosto pela vida.

Os estudos apontados nos projetos políticos pedagógicos das escolas pesquisadas, abrangem a importância de trabalhar com as atividades lúdicas, que despertam o interesse dos alunos, e as brincadeiras que instigam os alunos a aprenderem de forma lúdica em seu processo de desenvolvimento.

6.3 ANÁLISE DA ENTREVISTA COM AS PROFESSORAS

Na entrevista, foram analisadas as questões um (01), dois (02), três (03), quatro (04), cinco (05), seis (06), sete (07) das docentes que participaram da pesquisa, tendo sua identidade mantida em sigilo e identificadas de forma P1, P2, P3, P4, P5.

As professoras estão atuando nas salas do Pré I e II de duas Escola Municipal do Município de Lambari D’ Oeste – MT. Iniciamos esta pesquisa através de entrevistas com as professoras, e suas respostas serão apresentadas e discutidas a seguir:

Na primeira questão foi em relação se os professores se especializaram na área ou fizeram um curso de formação continuada para atuar na Educação Infantil, a seguir as respostas:

“Sim, tenho, diante das especificidades do trabalho docente, a formação continuada desempenha um papel fundamental na formação de um repertório de saberes para a atuação do professor na Educação Infantil, sendo esse, um processo que proporciona ao profissional construir saberes e formas que lhe possibilitem produzir a própria” (P1)

“Fiz minha especialização em educação infantil e vejo que precisa sim, formar profissionais para compreender essa prática educativa. Compete aos dirigentes da educação proporcionar aos professores uma formação lúdica de longo prazo, criem espaços ricos de aprendizagem e reflitam constantemente sobre a prática pedagógica que visam fazer da sala de aula um encontro e saber que pode vir a favorecer tanto ao professor como ao aluno para que possa caminhar rumo ao conhecimento.” (P2)

“Não tenho especialização na área, mas já participei de alguns cursos de formação continuada nessa área.” (P3)

“Já participei de curso de formação continuada e vejo que a formação continuada de professores e uma forma de assegurar a atuação de profissionais mais preparados e capacitados nas salas de aula.” (P4)

“Sim, dessa forma a formação continuada garante uma educação de qualidade para os alunos e consequentemente, a comunidade onde a escola está inserida.” (P5)

Atualmente, a educação acompanha um grande processo de mudanças, para a melhor formação de um novo sujeito, capaz de tomar suas próprias decisões, tornando-se mais crítico e objetivo.

Sabendo que a formação continuada de professores, onde passa de professor a aluno, a partir deste princípio, o conceito de formação de professores é abandonado como um processo de atualização que se dá através da aquisição de informação científica e didática, para adotar um conceito de formação que consiste em desenvolver conhecimentos e teorias sobre a prática.

Nesta mesma perspectiva, Imbernon (2001):

A formação terá como base uma reflexão dos sujeitos sobre sua prática docente, de modo a permitir que examinem suas teorias implícitas, seus esquemas de funcionamento, suas atitudes etc., realizando um processo constante de autoavaliação que oriente seu trabalho. A orientação para esse processo de reflexão exige uma proposta crítica da intervenção educativa, uma análise da prática do ponto de vista. (IMBERNON, 2001, p. 48-49)

Conhecimento, entretanto, é um conjunto de conceitos, teorias, valores e crenças, adquiridos por meio das experiências adquiridas no dia a dia, mas que não podem deixar de se qualificar, em busca de um desempenho profissional maior.

Foi questionado se os jogos e brincadeiras são introduzidos na prática pedagógicas, as docentes responderam que:

“Sim, pois jogos e brincadeiras são essenciais no auxílio para o desenvolvimento cognitivo dos educandos.” (P1)

“Sim, embora nas escolas de educação básica, tem docentes que cada vez menos está dando importância aos planos lúdicos infantis. Brincar é um bom exercício para as crianças exercitarem suas habilidades motoras gerais, melhora o equilíbrio e a coordenação e, ao mesmo tempo, torne-se o método de exercício perfeito para exercícios físicos, como caminhar, pular e correr.” (P2)

“Introduzo os jogos e as brincadeiras individualmente e coletiva, de maneira que possa trabalhar a imaginação, o raciocínio lógico, a criatividade, a coordenação e a socialização entre eles e com o meio social.” (P3)

“Sim, sempre procuro, trabalho os órgãos do sentido, faço com eles um círculo e agora começo a cantar uma música (gesticulada) para com que eu tenha a atenção deles, em seguida apresento os jogos a ser trabalhado naquela atividade.” (P4)

“Sim, procuro sempre levar para sala de aula atividades que envolve uma dinâmica voltada para a brincadeira para assim eles possam aprender de forma prazerosa e satisfatória.” (P5)

Diante dos relatos, percebe que o professor deve ser, antes de tudo, um facilitador da aprendizagem, criando condições para que as crianças explorem seus movimentos, manipulem materiais, interajam com seus pares e resolvam situações-problema.

Com o ato de brincar, espera-se que as relações entre as crianças possam contribuir com as atividades apresentadas pelos professores para enriquecer a dinâmica das relações sociais em sala de aula. A cada dia, na vida de uma criança repleta de atividades e novas situações de aprendizagem, a criança aprende vivendo, experimentando, fazendo descobertas, agindo, construindo seu conhecimento a partir de sua leitura do mundo, ou seja, de sua realidade.

O professor deve partir da realidade dos alunos, ver suas necessidades, buscar alternativas de interação. Acontece que, na fase de mudança, a consciência é importante até que adira a um novo hábito. (VASCONCELLOS, 1995, p. 74).

Vale lembrar que nenhum acontecimento vívido pode ser conectado sem a construção de um quadro lógico onde a criança relata, mede ou enumera esse fato, relacionando-o ao conhecimento.

No questionamento a seguir, é saber como os jogos e brincadeiras são discriminados nos planejamentos de aulas, conforme as docentes:

“Praticamente em todas as aulas, enfatizo o lúdico com as práticas pedagógicas desenvolvidas com os alunos.” (P1)

“Em todos os momentos, pois o brincar é uma ferramenta de suma importância para o desenvolvimento físico, emocional, cognitivo, social e cultural da criança. Sendo, o professor peça fundamental na mediação entre a criança e as atividades recreativas.” (P2)

“Em meu planejamento discriminio os objetivos a serem alcançados, os recursos que serão usados, o desenvolvimento, o tempo e os recursos.” (P3)

“Através de objetivos, o brincar é fundamental na educação infantil, pois irá proporcionar o desenvolvimento motor e mental da criança.” (P4)

“Em meus planejamentos procuro sempre incluir alguma categoria de jogos ou brincadeiras para estar trabalhando com eles, pois vejo que quando as atividades incluem brincadeiras eles têm um rendimento melhor.” (P5)

Percebe-se que todas as falas dos professores apontam para o mesmo ponto, onde as entrevistas mostraram que eles acreditam que a utilização de jogos e brincadeiras em seus planos de aula podem auxiliar no processo de aprendizagem, pois atraem a atenção dos alunos. Lembramos que o brincar é um tempo livre, mas, ao mesmo tempo, é uma fonte de conhecimento e essa dualidade leva o professor a considerar o jogo como parte integrante da atividade educativa.

Se a criança vive isolada, brincar pode incentivá-la a conviver com o grupo. Portanto, é extremamente importante que escolas e professores entendam a importância do brincar para o desenvolvimento da criança.

Existem também instituições que defendem os jogos, pensando que as crianças aprendem muito durante essas atividades. No entanto, os professores são orientados a estabelecer os temas do jogo, os papéis a serem assumidos pelos membros do grupo, como jogar, o que dizer etc. (SEBER, 1995, p. 52).

O professor deve avaliar as ações de cooperação e solidariedade para que os jogos não se tornem apenas competitivos, para que a criança desenvolva sua autoconfiança respeitando seus limites e possibilidades.

Na questão a seguir, foi questionado se as docentes estão cientes da importância dos jogos e brincadeiras na Base Nacional comum Curricular - BNCC, as respostas foram as seguintes:

“A BNCC, aborda o ensino lúdico como um direito da criança em brincar, conviver, participar, explorar, comunicar e conhecer.” (P1)

“A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um texto complexo, resultado de muitos anos de trabalho, e reúne diferentes perspectivas sobre a educação nas escolas básicas brasileiras. Brincar é um dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento, assim como o direito de viver, participar, explorar, comunicar e compreender uns aos outros.” (P2)

“Sim, os jogos e as brincadeiras são de suma importância para o desenvolvimento cognitivo, social e motor das crianças e

permite que os mesmos, aprendam de forma lúdica e prazerosa.” (P3)

“Sim, a BNCC apresenta seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento para as crianças como: conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se. Sendo assim as crianças pode se expressar e conhecer o ambiente em que convive.” (P4)

“A BNCC propõe as interações e as brincadeiras, neles devem-se assegurar seis Direitos de Aprendizagem e Desenvolvimento na Educação Infantil, visando às condições para que as crianças aprendam a desempenhar um papel ativo para resolver problemas, além de construir significados consigo e com os outros. São eles: Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar e Conhecer-se.” (P5)

Segundo as respostas dos professores, o BNCC desempenha um papel fundamental no direito das crianças de viver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se. Todos esses direitos são fundamentais para o desenvolvimento da criança.

Trata-se de um documento, uma referência nacional para a formulação dos currículos das redes escolares federais, estaduais e municipais para as propostas pedagógicas do contexto escolar. Integrada a política nacional da Educação Básica, a BNCC visa contribuir com a formação de professores, à avaliação, à elaboração de conteúdos educacionais e aos critérios para a oferta de infraestrutura adequada para o desenvolvimento da educação (BRASIL, 2017).

Atualmente, a empresa vive em busca de inovação e inclusão no campo da educação brasileira, tendo em vista o que aprender e por que aprender, como ensinar e avaliar o processo educacional.

Nessa perspectiva do brincar, a quinta questão sugerida as professoras, é se os jogos e brincadeira são importantes no processo ensino-aprendizagem, segundo as entrevistadas:

“Os jogos e brincadeiras tem grande relevância na educação infantil por despertar o desejo e a vontade para realizar as atividades, além de desenvolver a criatividade.” (P1)

“Os Jogos e brincadeira desempenha um papel importantíssimo tanto na educação infantil como no ensino fundamental. Nessa

etapa do ensino, suas necessidades lúdicas, educativas são fundamentais, por isso é urgente inserir este plano de recursos como parte do crescimento e enriquecimento infantil.” (P2)

“Os jogos e brincadeiras são relevantes no processo ensino aprendizagem, pois, através deles, as crianças têm a oportunidade de desenvolver todas as habilidades participando ativamente das mesmas.” (P3)

“Os jogos e brincadeiras são instrumentos fundamentais no processo de ensino e aprendizagem, pois através dos jogos a criança brinca, participa, expressa e aprende de forma lúdica.” (P4)

“Percebo que nas atividades que envolve jogos e brincadeiras as crianças se dedicam muito mais em realizá-las. E é nítido o prazer que eles sentem nas atividades lúdicas.” (P5)

Todos os professores concordaram que brincar e brincar são atividades de socialização entre todas as atividades humanas. Por meio dessas atividades, os indivíduos se socializam, desenvolvem conceitos, propõem ideias, estabelecem relações lógicas e integram conceitos.

Segundo Fortuna (2013, 2018), os educadores precisam compreender que brincar é uma atividade fundamental no ser humano, porque funda o humano em nós. Aquilo que define o ser humano – inteligência, criatividade, simbolismo, emoção e imaginação, para listar apenas alguns de seus atributos – constitui-se pelo jogo e pelo jogo se expressa.

Essas atividades devem ser planejadas conforme as habilidades e competências das crianças, adequando-se à faixa etária de cada uma delas. Portanto, é fundamental que o professor conheça os objetos de aprendizagem e desenvolvimento da faixa etária com que trabalha.

Segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998):

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-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos. BRASIL, 1998, p. 27)

Daí a importância de orientar as crianças nas brincadeiras, os brinquedos utilizados, bem como o significado que cada um representa conforme o objetivo da aula.

Na questão a seguir, perguntados se são disponibilizados recursos pedagógicos para a realização das atividades recreativas:

“Nem sempre, muitos são confeccionados conforme as necessidades do educando, podendo ser com materiais recicláveis.” (P1)

“Na escola onde trabalho, existem poucas opções de recursos didáticos. Por isso precisamos criar recursos próprios para promover o crescimento das crianças, pois trazer esse recurso para a sala de aula favorece os aspectos que as crianças precisam ao longo de suas vidas. (P2)

“Infelizmente na escola, onde trabalho não há quase disponibilidade de recursos pedagógicos para a realização das atividades lúdicas.” (P3)

“São poucas, na maioria dos jogos são confeccionados com material reciclável artesanalmente.” (P4)

“Na escola onde trabalho há poucos recursos para serem utilizados, visto que o professor precisa se adequar para confeccionar os recursos e assim utilizar em sala de aula para ensino e aprendizagem.” (P5)

Percebe-se nas respostas que todos os professores utilizam recursos didáticos em suas aulas, muitos deles elaborados pelo próprio aluno para garantir o sucesso do processo de ensino e aprendizagem. A utilização de diferentes recursos didáticos em sala de aula é de grande importância no processo de ensino e aprendizagem dos alunos, possibilitando ganhos no processo educacional não só para o aluno, mas também para o professor, que acaba aprendendo coisas novas, tendo o recurso com um novo aliado e ajudando nas aulas.

Segundo Souza (2007), o recurso didático é todo o material utilizado como auxiliar no ensino-aprendizagem dos conteúdos propostos a serem aplicados pelo professor aos seus alunos. E ele ainda comenta sobre isso:

O professor deve ter formação e competência para utilizar os recursos didáticos que estão a seu alcance e muita criatividade, ou até mesmo

construir com seus alunos, pois, ao manipular esses objetos a criança tem a possibilidade de assimilar melhor o conteúdo. Os recursos didáticos não devem ser utilizados de qualquer jeito, deve haver um planejamento por parte do professor, que deverá saber como utilizá-lo para alcançar o objetivo proposto por sua disciplina (SOUZA, 2007, p.111).

Portanto, é óbvio que os recursos educacionais proporcionam aprendizagem social, pois as crianças se envolvem ainda mais quando os recursos são produzidos por elas mesmas.

Qual plano estratégico para trabalhar jogos e brincadeiras e assim ter sucesso nas atividades lúdicas, obtivemos as seguintes respostas:

“implementar os jogos e brincadeiras como atividades propostas em sala de aula.” (P1)

“Quando utilizo a estratégias de jogos e brincadeira em sala de aula através de atividades recreativas, devo perceber ser impossível dar a receita, pois a atividade proposta envolverá múltiplos fatores sociais, dependendo do grupo. Ao utilizá-lo devo sempre ter em mente que pretendo alcançá-lo através das atividades interessantes que ele cria ou refaz, e, ao mesmo tempo, respeitar o nível dos alunos no momento da atividade, para eu poder atuar, explorar e refazer.” (P2)

“Enquanto educadora, usando os poucos materiais disponíveis, observo e usar a criatividade e a imaginação de cada um dos alunos, para que aprendam de forma prazerosa e dinâmica.” (P3)

“Utilizo os jogos e brincadeiras para chamar a atenção dos alunos para a atividade a ser desenvolvida naquele dia, e tranquilamente e prazerosa, sendo assim que acontece o processo de ensino aprendizagem.” (P4)

“A brincadeira e as atividades lúdicas ajuda a criança a desenvolver suas habilidades, compreendendo melhor o mundo em que vive, uma vez há regras a serem seguidas no mundo que vivemos e é mais agradável trabalhar essas regras com as crianças através de jogos e brincadeiras. (P5)

As respostas das entrevistas podem ser complementadas ou justificadas por Rau (2007, p. 49 quando o teórico afirma que “o jogo, para ser utilizado como recurso pedagógico, precisa ser contextualizado significativamente para o aluno por meio da utilização de materiais concretos e da atenção à sua historicidade.”

Nesse sentido, cabe ao professor identificar as necessidades educacionais de seus alunos e a complexidade dos conteúdos para poderem efetuar as adaptações necessárias para que a atividade lúdica ou o jogo possam ser bem explorados, ajudando assim a facilitar o processo de ensino e aprendizagem. Brincar como uma atividade lúdica pode não só ser divertido, mas também ajudar a criança a estimular diferentes padrões de conhecimento necessários para a aprendizagem.

Segundo Rau (2007):

Muitos aspectos podem ser trabalhados por meio da confecção e da aplicação de jogos selecionados, com objetivos como: aprender a lidar com a ansiedade; refletir sobre limites; estimular a autonomia; desenvolver e aprimorar as funções neuro sensório motor; desenvolver a atenção e a concentração; ampliar a elaboração de estratégias; estimular o raciocínio lógico e a criatividade. (RAU, 2007, p. 53)

Anteriormente, observamos nas falas dos professores que o uso de jogos como ferramenta educacional para a aprendizagem é muito importante, pois a utilização dessa ferramenta ajuda os professores a dinamizarem suas aulas, portanto, o aprendizado é mais espontâneo.

CONCLUSÕES

CONCLUSÕES

O estudo ora apresentado teve como problema de investigação: “Os docentes têm utilizados as atividades lúdicas como jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem com intuito de minimizar as dificuldades que os alunos apresentam” que atuam na Educação Infantil de duas escolas localizadas no Município de Lambari D’Oeste – MT.

As práticas realizadas através da pesquisa de campo possibilitaram a articulação dos jogos e brincadeiras, permitindo verificar o quanto é importante trabalhar entre a teoria e prática, bem como é preciso planejar atividades voltadas para a realidade dos alunos, para conseguir atingir os objetivos estabelecidos no processo de ensino e aprendizagem.

O Projeto Político-Pedagógico (PPP) é um instrumento que possibilita uma mudança significativa, enquanto constrói e realiza de forma democrática, as ações da escola com a participação da comunidade escolar e local.

Os jogos e brincadeiras contidas no PPP, enriquecem a prática docente das professoras em sala de aula, pois, é de grande importância no processo de ensino, para poderem interagir com as condições e proporcionando um aprender significativo para conviver com os pares numa sociedade, o que contribui principalmente para o processo de ensino.

Na educação infantil os jogos e brincadeiras são uma alternativa educativa muito importante para que o aprendizado aconteça de forma satisfatória, dinâmica e divertida que possa possibilitar que o aprendizado seja significativo. Para isso os docentes devem direcionar atividades em que as brincadeiras tenham um espaço determinado, com materiais e objetos específicos, numa tentativa de corrigir algumas dificuldades existentes no processo ensino-aprendizagem.

Em relação à limitação encontrada na pesquisa, está em adaptar as brincadeiras lúdicos para alunos com necessidades especiais, visto que contribui para uma inclusão e o convívio com a diversidade, promovendo um novo olhar para a deficiência.

Dessa maneira, os objetivos do estudo foram atingidos, pois, a pesquisadora teve o cuidado de dialogar com autores que discutem potencialmente a importância do brincar para o desenvolvimento integral da criança, contribuindo assim para

reflexões e discussões sobre o brincar na prática pedagógica de educadores do ensino infantil.

Portanto, discutimos com os autores que conceituam o tema desta tese no eixo teórico e realizamos uma análise detalhada a partir das visões desses teóricos. Desta forma, acreditamos que a comunidade científica pode possuir a propriedade do processo aqui desenvolvido.

É importante referir que os dados apresentados relativos às produções mencionadas se encontram em caráter incipiente, sinalizando apenas para aspectos que viabilizam uma caracterização ampla das dissertações, teses.

O que podemos afirmar, com certeza, é que as brincadeiras diferem, seja pelo espaço físico, seja pela companhia que as crianças têm para brincar, sendo que os responsáveis pelas crianças vêm na escola um espaço que precisa suprir essa carência da família.

Assim, entende-se a grande responsabilidade que o professor deve ter com a educação de seus discentes, visto que, o verdadeiro papel do educador é o de fazer com que os alunos, através de mediações, se apropriem do conhecimento científico, sistematizado, contribuindo assim para uma educação transformadora.

Portanto, essa investigação poderá servir como embasamento a outros pesquisadores, universitários e professores, porque expõe claramente e simples a importância das brincadeiras no contexto educacional.

REFERÊNCIAS

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 2000.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977. p.225.
- BERNADETE L; BISPO R; SANTOS S. **A importância do ato de brincar**. Faculdade de Educação. 2008.
- BERTOLDO, Janice Vidal e RUSCHEL, Maria Andrea de Moura, **Jogos, Brinquedo e Brincadeira – Uma Revisão Conceitual** (2011).
- BRASIL. **Diretrizes curriculares nacionais da educação básica**. Brasília, DF: MEC, 2013. 562 p.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. 9. ed. Brasília, DF: Edições Câmara, 2014. 45 p.
- BRASIL. Brasília: MEC/SEF, 1998. CUNHA, Nylse Helena. **Brinquedoteca**: um mergulho no brincar. Aquariana, 2007.
- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de (1988)**. Brasília: Senado, 1988.
- BRASIL. Lei n. 9.394 de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília: Senado, 20 dez. 1996.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.
- BRASIL. Parecer CNE/CEB n. 20 de 11 de novembro de 2009. Dispõe da Revisão das **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Diário Oficial da União, Seção 1, p. 14, Brasília: p. 1-22, 9 dez. 2009.
- BRASIL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil/ Ministério da educação e do Desporto**, Secretaria de Educação fundamental.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.
- BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar!** 3. ed. ren. Santos, SP: Projeto Cooperação, 2001.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. 2ºed. São Paulo: Cortez, 1995.
- CHICON, José Francisco. **Jogo, mediação pedagógica e inclusão**: a práxis pedagógica. Vitória: EDUFES, 2004.

ELKONNIN, D. **Psicologia do Jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FORTINI, Fernanda Antunes Guimarães. **A brincadeira das crianças de 0 a 3 anos no contexto da educação infantil**: perspectivas na produção acadêmico-científica brasileira (1999-2015). Dissertação (Mestrado em Educação), Goiana - Goias. 2018.

FORTUNA, Tania Ramos. **Brincar é aprender**. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (org.). **Jogos e Ensino de História**. Porto Alegre: Evangraf, 2013. P. 63-97.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Brincar é aprender**. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. **Jogos e ensino de História**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018. (Série Ensino, Aprendizagem e Tecnologias).

FREITAS, Marlene Burégio. **O brincar e a ludicidade como saberes da profissionalidade docente na educação infantil**: contributos e paradoxos da formação continuada na escola. Tese (Tese em doutorado), Recife - 2014.

FROEBEL, F. **The education of man**. New York: Appleton, 1887.

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

IMBERNÒN, F. **Formação docente e profissional**: forma-se para mudança e a certeza. São Paulo: Cortez, 2001.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morschida. **Jogo, brincadeira e a educação**. 8.ed. São Paulo: Cortez, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morschida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

LEAL, Patrícia Maristela de Freitas. **O brincar na educação infantil e o desenvolvimento integral da criança**. 2017. Dissertação (Mestrado em Educação), Univás, Pouso Alegre, 2017.

MACEDO, Lino de. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed. 2015.

MALUF, A. C. M. **Brincar prazer e aprendizado**. Vozes, Petrópolis: 2009.

MEC – Ministério da Educação – Secretaria de Educação Fundamental - **PCN's Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

MOURA, M. O. **O Jogo e a Construção do Conhecimento Matemático**. O Jogo e a Construção do Conhecimento na Pré-escola. Séries Ideias-FDE, São Paulo, v.10, p. 45-53, 2011.

MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MUNICÍPIO DE LAMBARI D’ OESTE – MT. **wikipedia**. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Lambari_d'Oeste. Acesso em: 10 fev. 2021.

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

PINHEIRO, M. G. S. P.; CALDAS, E. C. R. **Gestão Democrática da Escola Pública e Participação da Comunidade**: princípios, diretrizes e novas abordagens. Simpósio Amazônico sobre Políticas Públicas em Educação, 2010.

RAMOS, Rosemary Lacerda. **Formação de educadores para uma prática educativa lúdica**: pode um peixe vivo viver fora d’água fria? Tese (Tese em doutorado), Salvador – Bahia, 2003.

RAU, M. C. T. D. **A lúdicode na educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba: Ibpex, 2007.

SEBER, M. G. **Psicologia da Pré-escola**: uma visão construtivista. São Paulo: Moderna, 1995.

SILVA, T.A.C.; GONÇALVES, K.G.F. **Manual de Lazer e Recreação**: o mundo lúdico ao alcance de todos. São Paulo: Phorte Editora, 2010.

SOUZA, S. E. O USO DE RECURSOS DIDÁTICOS NO ENSINO ESCOLAR. In: **I Encontro de Pesquisa em Educação, IV Jornada de Prática de Ensino, XIII Semana de Pedagogia da UEM**: “Infância e Práticas Educativas”. Arq Mudi. 2007. Disponível em: http://www.pec.uem.br/pec_uem/revistas/arkmudi/volume_11/suplemento_02/artigos/019.pdf. Acesso em: 13 fev. de 2021.

VASCONCELLOS, Celso do S. **Para onde vai o Professor? Resgate do professor como sujeito de transformações**. São Paulo: Libertad, 1995.

VEIGA, I. P. A. (org.). **Projeto Político-Pedagógico da Escola**: Uma construção possível. 28ª Ed. Campinas/SP: Papirus, 2010.

VEIGA, Ilma Passos (org.). **Quem sabe faz a hora de construir o Projeto Político Pedagógico da escola**. Campinas, São Paulo: Papirus, 2007.

VYGOTSKI, L. S. **A Formação Social da Mente**. 4. ed. Tradução José Cipolla Neto e outros. São Paulo: Martins Fontes, 1991. 168p.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola.** 7. Ed. São Paulo: Cortez, 2007.

APÊNDICES

APÊNDICE I-Termo de Apresentação

PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE PESQUISADORES E ENCAMINHAMENTO DE REVALIDAÇÃO

TERMO DE APRESENTAÇÃO

Por este termo apresentamos a estudante de mestrado **DÂMARIS ROSE MATIAS JOVANO PORANGABA**, para que a mesma possa realizar pesquisa em campo, como entrevistas e outros procedimentos relacionados ao tema “**A RELEVÂNCIA DAS BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE DUAS ESCOLAS PÚBLICAS MUNICIPAIS DE LAMBAARI D’OESTE – MATO- GROSSO**”, a fim de complementar seu trabalho científico de conclusão do curso.

Registra-se aqui agradecimentos a todos que estão possibilitando apoio a esta pesquisa.

Atenciosamente,

Maria Antônia Ramos Costa
Orientadora

APÊNDICE II – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

**PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE PESQUISADORES E ENCAMINHAMENTO
DE REVALIDAÇÃO**

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, _____,
aceito participar da pesquisa: “**A RELEVÂNCIA DAS BRINCADEIRAS NO
PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE DUAS ESCOLAS PÚBLICAS
MUNICIPAIS DE LAMBAARI D’OESTE – MATO- GROSSO**”, a ser desenvolvido pela
pesquisadora: DÂMARIS ROSE MATIAS JOVANO PORANGABA

Declaro também que:

- 1). Aceito voluntariamente a participar dessa pesquisa, não tendo sofrido nenhuma forma de pressão para isso;
- 2). Fui assegurado (a) que minhas informações serão utilizadas somente para o estudo da referida pesquisa e de forma a não me identificar.

Caceres, 06 novembro de 2020

Assinatura do Participante

Dmaris Rose Matias Jovano Porangaba
Pesquisador (a)

APÊNDICE III - Entrevista com as professoras

PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE PESQUISADORES E ENCAMINHAMENTO DE REVALIDAÇÃO

I. IDENTIFICAÇÃO GERAL

a) Gênero:

a)() M b)() F

b) Idade:

- a)() 22 a 24 anos
- b)() 25 a 30 anos
- c)() 31 a 40 anos
- d)() 41 a 50 anos
- e)() mais de 50 anos

c) Estudou em Faculdade:

- a)() Pública
- b)() Privada

d) Vínculo Empregatício

- A)() Celetista
- b)() Concursado

e) Tempo de atuação na docência?

- a)() 1 a 2 anos
- b)() 2 a 3 anos
- c)() 3 a 4 anos
- d)() 4 a 5 anos
- e)() 5 a 10 anos

f) FORMAÇÃO ACADÊMICA

- a)() Magistério do Ensino Médio
- b)() Graduação
- c)() Pós-graduação Lato-Sensu
- d)() Pós-graduação Stricto-Sensu Mestrado
- e)() Pós-graduação Stricto-Sensu Doutorado

Roteiro de Entrevista com as professoras

- 1) Tem especialização na área ou participou de curso de formação continuada para atuar na Educação Infantil?
- 2) Como você introduz os jogos e brincadeiras em sua prática cotidiana?
- 3) Como é discriminado os jogos e brincadeiras no planejamento de sua aula?
- 4) Tem conhecimento como é destacado jogos e brincadeiras na BNCC
- 5) Como percebe a relevância dos jogos e brincadeiras no processo ensino aprendizagem?

- 6) Tem disponibilidade de recursos pedagógicos para a realização das atividades lúdicas?
- 7) Enquanto educadora qual é o seu procedimento de estratégia para trabalhar jogos e brincadeiras em sala de aula, e obter sucesso nas atividades lúdicas?

A AUTORA

DÂMARIS ROSE MATIAS JOVANO PORANGABA



Dâmaris é graduada em pedagogia pela Universidade do Estado de Mato - Grosso UNEMAT, Pós Graduada em psicopedagogia clínica e educacional pelas Faculdades Integradas de Várzea Grande - FIVE, Mestranda pelo Programa de Pesquisadores da IPE em parceria com a Amazônia University, Educação Cultura e Sustentabilidade Estado da Flórida - EUA.



ISBN 978-65-994367-7-2

9 786599 436772




Editora
REALCONHECER