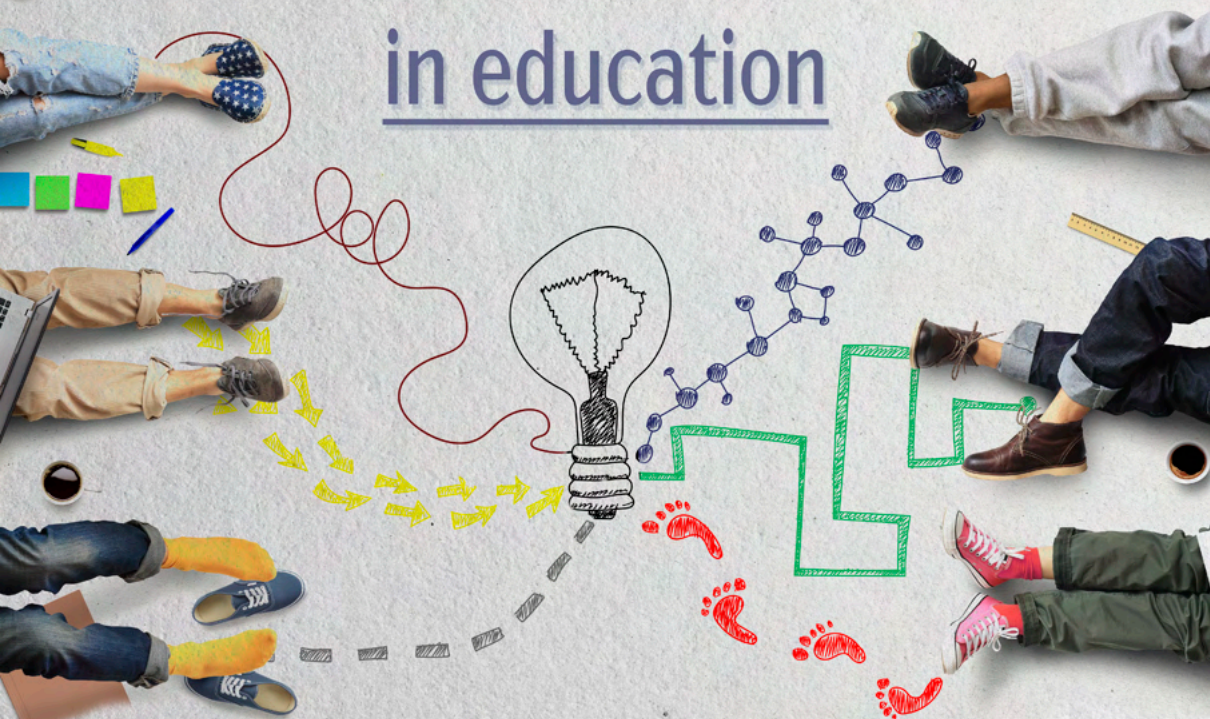


DISCOURSES, PRACTICES AND IDEAS

in education

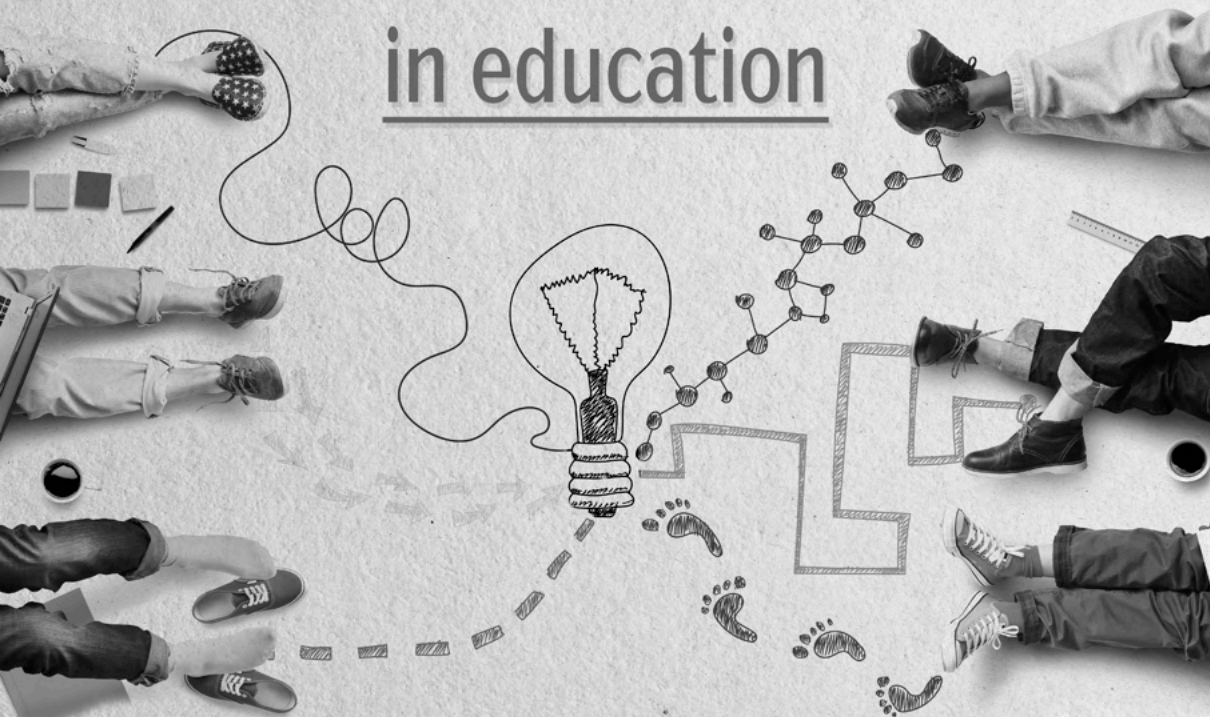


Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos
(Organizador)

Atena
Editora
Ano 2022

DISCOURSES, PRACTICES AND IDEAS

in education



Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos
(Organizador)

Atena
Editora
Ano 2022

Editora chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Editora executiva

Natalia Oliveira

Assistente editorial

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Projeto gráfico

Camila Alves de Cremo

Daphynny Pamplona

Gabriel Motomu Teshima

Luiza Alves Batista

Natália Sandrini de Azevedo

Imagens da capa

iStock

Edição de arte

Luiza Alves Batista

2022 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2022 Os autores

Copyright da edição © 2022 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Conselho Editorial**Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**

Prof. Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí

Prof. Dr. Alexandre de Freitas Carneiro – Universidade Federal de Rondônia

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Profª Drª Ana Maria Aguiar Frias – Universidade de Évora

Profª Drª Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa



Prof. Dr. Antonio Carlos da Silva – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Arnaldo Oliveira Souza Júnior – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense
Prof^o Dr^a Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof^o Dr^a Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Humberto Costa – Universidade Federal do Paraná
Prof^o Dr^a Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Jadilson Marinho da Silva – Secretaria de Educação de Pernambuco
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. José Luis Montesillo-Cedillo – Universidad Autónoma del Estado de México
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Kárpio Márcio de Siqueira – Universidade do Estado da Bahia
Prof^o Dr^a Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal do Paraná
Prof^o Dr^a Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof^o Dr^a Lucicleia Barreto Queiroz – Universidade Federal do Acre
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Lucio Marques Vieira Souza – Universidade do Estado de Minas Gerais
Prof^o Dr^a Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof^o Dr^a Marianne Sousa Barbosa – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Prof^o Dr^a Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Miguel Rodrigues Netto – Universidade do Estado de Mato Grosso
Prof. Dr. Pedro Henrique Máximo Pereira – Universidade Estadual de Goiás
Prof. Dr. Pablo Ricardo de Lima Falcão – Universidade de Pernambuco
Prof^o Dr^a Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^o Dr^a Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof^o Dr^a Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof^o Dr^a Vanessa Ribeiro Simon Cavalcanti – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins



Discourses, practices, and ideas in education

Diagramação: Camila Alves de Cremo
Correção: Yaiddy Paola Martinez
Indexação: Amanda Kelly da Costa Veiga
Revisão: Os autores
Organizador: Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

D611 Discourses, practices, and ideas in education / Organizador
Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos. - Ponta
Grossa - PR: Atena, 2022.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-5983-959-9

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.599221502>

1. Educação. I. Vasconcelos, Adaylson Wagner Sousa
de (Organizador). II. Título.

CDD 370

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos - CRB-8/9166

Atena Editora

Ponta Grossa - Paraná - Brasil

Telefone: +55 (42) 3323-5493

www.atenaeditora.com.br

contato@atenaeditora.com.br



Atena
Editora
Ano 2022

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.



DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, *desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.



APRESENTAÇÃO

Em **DISCOURSES, PRACTICES AND IDEAS IN EDUCATION**, coletânea de nove capítulos que une pesquisadores de diversas instituições, congregamos discussões e temáticas que circundam a grande área da Educação e dos diálogos possíveis de serem realizados com as demais áreas do saber.

Temos, no presente volume, reflexões que explicitam essas interações. Nelas estão debates que circundam arte, justiça social, ensino infantil, lúdico, evasão escolar, políticas públicas, marco legal, pós-pandemia, ensino superior, tendências investigativas e criatividade.

Assim sendo, convidamos todos os leitores para exercitar diálogos com os estudos aqui contemplados.

Tenham proveitosas leituras!

Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1..... 1

ARTE Y COEDUCACIÓN PARA LA JUSTICIA SOCIAL. IMPLICACIÓN DE FUTUROS MAESTROS DE GRADO DE INFANTIL EN UN PROYECTO COLABORATIVO INCLUSIVO


David Mascarell Palau

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.5992215021>

CAPÍTULO 2..... 14

O LÚDICO NO CONTEXTO ESCOLAR: O BRINCAR ENQUANTO FERRAMENTA NO PROCESSO EDUCACIONAL


Antônia Silva de Souza

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.5992215022>

CAPÍTULO 3..... 28

A EVASÃO ESCOLAR NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA): PROBLEMATIZAÇÃO ACERCA DE UMA REALIDADE NACIONAL


Francilene do Carmo Alexandre Batista

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.5992215023>

CAPÍTULO 4..... 41

POLÍTICAS PÚBLICAS E A FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL: IMPASSES E PERSPECTIVAS

Elizanete Nascimento Gomes da Silva


 <https://doi.org/10.22533/at.ed.5992215024>

CAPÍTULO 5..... 55

MARCOS LEGAIS PARA O RETORNO ÀS AULAS COM SEGURANÇA PÓS PANDEMIA DA COVID-19 FRENTE À AFETIVIDADE COMO CONDIÇÃO DE APRENDIZAGEM

Elen Carolina Martins

Mary Diana da Silva Miranda Rodrigues


 <https://doi.org/10.22533/at.ed.5992215025>

CAPÍTULO 6..... 67

O ENSINO E O APRENDIZADO DO TELETJORNALISMO NO CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL DA UESPI DE PICOS-PI

Clebson Lustosa Brandão Lima

Samantha Viana Castelo Branco Rocha Carvalho

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.5992215026>

CAPÍTULO 7..... 82


ANÁLISIS DE LAS TENDENCIAS INVESTIGATIVAS EN TRABAJOS DE GRADO DE MAESTRÍA

Martha Cecilia Arbeláez Gómez

Clara Lucía Lanza Sierra

Martha Lucía Garzón Osorio

Luz Stella Montoya Alzate
Karen Hasleidy Machado Mena


 <https://doi.org/10.22533/at.ed.5992215027>

CAPÍTULO 8..... 108

**CRIATIVIDADE PARA INOVAR: UMA EXPERIÊNCIA INOVADORA NO CAMPO
PROFISSIONAL DA BELEZA**

Maria Mônica Pinheiro-Cavalcanti

Luciana de Oliveira Campolina

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.5992215028>

CAPÍTULO 9..... 117

**READING ACQUISITION SOFTWARE FOR PORTUGUESE SPEAKING CHILDREN:
PORTUGUESE FOUNDATION GRAPHOGAME**


Ana Sucena

Ana Filipa Silva

Cátia Marques

Cristina Garrido

Fernanda Leopoldina Viana

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.5992215029>

SOBRE O ORGANIZADOR 124

ÍNDICE REMISSIVO..... 125

CAPÍTULO 2

O LÚDICO NO CONTEXTO ESCOLAR: O BRINCAR ENQUANTO FERRAMENTA NO PROCESSO EDUCACIONAL

Data de aceite: 01/02/2022

Antônia Silva de Souza

Instituto de Educação Superior João de Deus
(Mestrado em Ciência da Educação)
Lisboa

RESUMO: Dentro do processo do desenvolvimento infantil, o brincar faz parte da aprendizagem, em espaços e tempos diferenciados, pelo fato de situar a criança em uma conjuntura histórico-social, através de um ambiente composto de atividades e valores significativos compartilhados pelos indivíduos que ali convivem, agregando a aprendizagem ao convívio social e cultural, onde através do brincar vaise estabelecendo uma relação entre os sujeitos, mudando o seu modo de ser, pensar e interagir. O estudo se desenvolve a partir de abordagens sobre o lúdico no contexto escolar. Assim tem como objetivo apresentar o lúdico enquanto ferramenta no processo educacional como eixo dos referenciais curriculares para a educação infantil. O percurso metodológico do trabalho desenvolve uma trajetória do tipo exploratório-descritiva com a abordagem qualitativa e utiliza os recursos da pesquisa bibliográfica como suporte e sustentação à construção da revisão de literatura. Durante a elaboração do trabalho incorporou-se abordagens sobre a educação física como espaço para o lúdico, o brincar como atividade didática, o lúdico na sala de aula entre outros conceitos relevantes ao desenvolvimento do estudo e que nos possibilitou condições de

reconhecer o brincar como eixo dos referenciais curriculares para a educação infantil.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico. Escola. Educação infantil. Processo educacional.

ABSTRACT: Within the process of child development, playing is part of learning, in different spaces and times, as it places the child in a historical-social context, through an environment composed of activities and significant values shared by the individuals who live there, adding learning to social and cultural interaction, where through playing a relationship between subjects is established, changing their way of being, thinking and interacting. The study is developed from approaches to play in the school context. Thus, it aims to present the ludic as a tool in the educational process as the axis of the curricular references for early childhood education. The methodological path of the work develops an exploratory-descriptive trajectory with a qualitative approach and uses the resources of bibliographic research as support and support for the construction of the literature review. During the elaboration of the work, approaches on physical education as a space for play were incorporated, playing as a didactic activity, play in the classroom, among other concepts relevant to the development of the study and which enabled us to recognize playing as an axis curriculum references for early childhood education.

KEYWORDS: Playful. School. Child education. educational process.

1 | INTRODUÇÃO

Atualmente, as discussões teóricas que abrangem o método de aprendizagem e ensino, cada vez mais estão sendo direcionados para o trabalho pedagógico, focalizando em uma metodologia que implicam a participação expressiva do aluno, onde o mesmo é visto como executor e edificador de seu conhecimento. Diante desse ponto de vista, o educador torna-se o intercessor entre o aluno e o objeto a ser estudado, fazendo uso de recursos qualificados, como estratégias capazes de exercitar a curiosidade e a vontade de aprender. Dentro do processo do desenvolvimento infantil, o brincar faz parte da aprendizagem, em espaços e tempos diferenciados, pelo fato de situar a criança em uma conjuntura histórica-social, através de um ambiente composto de atividades e valores significativos compartilhados pelos indivíduos que ali convivem, agregando a aprendizagem ao convívio social e cultural, onde através do brincar vai se estabelecendo uma relação entre os sujeitos, mudando o seu modo de ser, pensar e interagir.

Através de um agrupamento de atividades, o brincar juntamente com a aprendizagem são construídos e repassados pelos indivíduos que estão inseridos no contexto escolar, facilitando assim a absorção do conhecimento, onde são trabalhados também os valores essenciais na vida do ser humano, fazendo com que a criança tenha uma nova concepção do mundo. O lúdico na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental é uma ferramenta utilizada no processo de aprendizagem, sendo ideal na promoção do conhecimento, uma vez que, através do brincar, a criança vai aprendendo e assimilando os conteúdos que estão na grade curricular na educação infantil com mais facilidade. A Base Nacional Comum Curricular- BNCC (2017) assegura que o lúdico seja utilizado como uma forma de aprendizagem dentro do contexto escolar, fazendo com que o processo de ensino e aprendizagem se desenvolva dentro de um contexto harmonioso e propício para o desenvolvimento da criança, de modo que não venha causar aversão ou estresse diante do seu primeiro contato com o ambiente escolar. Alguns fatores, no entanto, interferem no desenvolvimento das atividades lúdicas dentro de sala de aula, dentre eles, pode-se destacar o pensamento tradicionalista e a resistência de alguns educadores e da própria escola que preferem não utilizar o lúdico como recurso de conhecimento na aprendizagem.

O estudo se desenvolve a partir de abordagens sobre o lúdico no contexto escolar. Assim tem como objetivo apresentar o lúdico enquanto ferramenta no processo educacional como eixo dos referenciais curriculares para a educação infantil. O percurso metodológico do trabalho desenvolve uma trajetória do tipo exploratório-descritiva com a abordagem qualitativa e utiliza os recursos da pesquisa bibliográfica como suporte e sustentação à construção da revisão de literatura. Durante a elaboração do trabalho incorporou-se abordagens sobre a educação física como espaço para o lúdico, o brincar como atividade didática, o lúdico na sala de aula entre outros conceitos relevantes ao desenvolvimento do estudo e que nos possibilitou condições de reconhecer o brincar como eixo dos referenciais

curriculares para a educação infantil.

21 AS ATIVIDADES LÚDICAS E O LÚDICO NO CONTEXTO ESCOLAR: O BRINCAR ENQUANTO FERRAMENTA NO PROCESSO EDUCACIONAL

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) traz uma abordagem sobre o brincar como direito de aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil, reconhecendo essa atividade como parte que integra a aprendizagem do educando e desta forma destaca o quão importante é essa prática nas escolas. Araújo (2016, p. 44) afirma que “pode-se dizer que o desenvolvimento da criança está diretamente relacionado com o caráter lúdico de todas as atividades que participa seja no contexto escolar ou extra-escolar”. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) salienta a importância da brincadeira e o papel do adulto, o professor, como agente indispensável nas orientações das brincadeiras, utilizando-as como recursos na sua prática docente, haja vista que “é o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Conseqüentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar (BRASIL, 1998, p. 28).

As brincadeiras no ambiente escolar favorecem na criança a imaginação, o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, bem como da criatividade e da concentração, sendo necessária ao trabalho do professor atuante na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental. São através das atividades lúdicas, dos jogos e das diversas brincadeiras que ocorre o contato físico e a interação com os colegas na escola. Portanto, é inconcebível pensar no processo de ensino-aprendizagem nas esferas social e afetiva, sem que haja o convívio, a interação entre ambos, pois, é dessa maneira que se promove a aprendizagem espontânea e proporciona momentos de experiências de vida significativas para as crianças.

O lúdico sempre foi importante na vida e no desenvolvimento da criança e, sem dúvida, continua sendo para o processo de ensino-aprendizagem das mesmas dentro do espaço escolar, pois mesmo que, nem sempre seja visto como fundamental para facilitar a transmissão e posteriormente a aquisição de conhecimentos por parte dos pais, responsáveis e até mesmo de alguns professores, sabe-se que é indispensável seu uso no ambiente escolar. Para alguns pais, o lugar de brincar é em casa e não na escola, compreendendo, assim, que no ambiente escolar só devem ser desenvolvidas atividades técnicas de leitura e escrita, porém, sem entendimento do assunto, não vislumbram que é através da ludicidade que a criança aprende com mais facilidade e rapidez, além de possibilitar uma adaptação mais rápida na escola.

Ludicidade é um tema que vem cada vez mais conquistando espaço atualmente, nas rodas de discussões da sociedade atual, sobretudo no campo da educação infantil,

pois no lúdico há a cerne da infância, admitindo alcançar um trabalho pedagógico ajustado na edificação do conhecimento de maneira prazerosa, de suma importância para o desenvolvimento da aprendizagem e das questões psicológicas. As discussões acerca da temática dar-se-ão por permear o desenvolvimento infantil. Modesto (2014, p. 11) afirma que “o brincar como fins pedagógico e psicopedagógico tem ganhado força e expansão, justificado pelos estudos que mostram a importância dessa proposta como recurso que: ensina, desenvolve e educa.” Usar a ludicidade como recurso metodológico é compreender que a criança é um ser brincante, assim como se preocupa com o desenvolvimento integral infantil, haja vista que o processo educativo se torna significativo e não enfadonho. Ao mesmo tempo em que brinca, a criança aprende. Destarte, a educação infantil é uma etapa primordial da vida do sujeito, tem impacto durante toda a formação e esferas da vida do sujeito.

Dessa maneira, Muzzi (2018, p. 21) considera que “a concepção de construir a identidade e a autonomia da criança, evidenciando a preocupação com o desenvolvimento integral da mesma com um caráter mais qualitativo, pois é na educação infantil, que estão presentes, momentos relevantes para uma vida futura”. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), sobretudo em relação aos Temas Transversais para a educação fundamental, conduzem o seu objetivo basilar para a cidadania e o desenvolvimento do sujeito de maneira globalizada, ou seja, o estudante não deverá simplesmente absorver conteúdos, mas, deve ampliar a capacidade, maneiras, formas de expressão e de relações. Entre as ferramentas eficazes para uma aprendizagem significativa percebe-se o uso de atividades lúdicas, reforçando o conceito de que enquanto brinca, o aluno aprende, evidenciando a inclusão e uma maior participação na realização das ações. Muitos educadores diante do desinteresse que surge dentro da escola utilizam a criatividade e se esforçam para resgatar o interesse dos estudantes dentro da sala de aula, buscando situar o aluno para o prazer de estar cara a cara com o professor fazendo da aula um programa interessante, para desenvolver as atividades, emprega a dramatização, o jogo, a música, experimentando em meio a outras formas de atividades que envolvam a ludicidade.

É importante destacar que, a motivação do docente no contexto escolar, para adaptar a atividade lúdica é essencial, fazendo com que o aluno seja um participante ativo no desenvolvimento da atividade lúdica e nos métodos pedagógicos da escola. Porém, este método não deverá ser adotado apenas como diversão, mas sim, como uma ferramenta para o desenvolvimento do aperfeiçoamento do raciocínio social, lógico e cognitivo de modo espontâneo e satisfatório para a criança. Assim, por esse motivo, a seleção de atividades que obedeçam ao nível de desenvolvimento e a faixa etária que cada grupo se encontra, é um dos subsídios principais para que se tenha um rendimento satisfatório das crianças com relação às atividades planejadas, no sentido de que o objetivo traçado seja alcançado.

A ocupação com a criança de séries iniciantes do sistema educacional é muito sutil por abordar a entrada da vida escolar e também o início do desenvolvimento da criança.

No ensino infantil, se busca muito mais do que apenas bom emprego de conteúdos, já que a criança necessita ser despertada para diversas ocasiões da vida, e a escola é um dos ambientes que deve proporcionar a entrada destes nas situações postas no dia a dia. Um fator positivo é o fato do lúdico está representado como um dos elementos fundamentais para que o processo de ensino e aprendizagem possa superar os indesejáveis métodos de ensino do conteúdo prontos, acabados e repetitivos, monótonos e pouco prazerosos.

O método de ensino-aprendizagem através do lúdico carece se estabelecer como um tanto dinâmico, permitindo um movimento da ansiedade do conhecimento através da ligação continuada de saberes. Destarte, é essencial que a faixa etária da criança esteja sendo levada em consideração, pois se a atividade lúdica sugerida não estiver ajustada com a maturidade do principiante passará apenas a ser mais um item para tornar a aula árdua e cansativa. Diante disso, a ludicidade deve demonstrar para a criança o cotidiano atual, despertando a vontade para interagir, dando sentido à sua aprendizagem. De tal modo que a utilização de atividades lúdicas devem ser uma constante na sala de aula, sob o foco de objetivos determinados.

A participação em atividades, por meio de jogos, deve contribuir para o entrosamento de comportamentos sociais, respeito mútuo, solidariedade, colaboração, respeito às regras, senso de responsabilidade, empreendimento pessoal e grupal. O importante é que seja sugerido de forma que a criança seja capaz de assumir decisões, atuar de modo transformador, de forma que o lúdico possibilite fazer com que a criança se torne participativa, ordene, desorganize, destrua e reconstrua o mundo a sua maneira. As atividades lúdicas desse porte colaboram e possibilitam à criança períodos de demonstrações, invenção e troca de informações. Nesse método, é indispensável que o professor reavalie suas considerações a respeito dessas atividades, sobretudo com relação aos jogos, ajustando espaço para que a criança possa divulgar sua fala, seu ponto de vista e suas propostas, de modo a torná-la participativa na relação com os outros colegas da turma.

Destaca-se que o lúdico trabalha como uma referência atrativa de aprendizagem, por permitir aos estudantes, compreensões mútuas e participativas na construção de novos conhecimentos, abrangendo o real e o imaginário, o estudante procura desvendar e atingir suas finalidades, e nesse processo ele se sente evoluído; a motivação do indivíduo para aprender é interior, daí a necessidade de estratégias que estimulem essa motivação. Nesse aspecto, notamos que a ludicidade é uma atividade que tem uma importância educacional própria, mas além dessa importância que lhe é inerente, a ludicidade tem sido utilizada como recurso pedagógico. Dessa forma, várias são as razões que justificam a presença das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem.

É notório que o lúdico tem se destacado como uma metodologia importante no contexto escolar, na condição de uma prática prazerosa de auxílio à prática pedagógica, tendo destaque fundamental no plano de aula de professores que veem nessa metodologia uma possibilidade diversa e contextualizada para uma educação enriquecedora. Dentro

de sala de aula, o lúdico deve ser visto com seriedade sobre a óptica de uma expressão pedagógica, fazendo-se necessário que o educador conheça as diversas práticas lúdicas, proporcionando aos estudantes um ensino que valorize e contemple seus anseios, aprendendo, assim, a ter controle sobre um universo simbólico vivido individualmente; procurando despertar suas inteligências e habilidades, desapegando-se de velhas metodologias de ensino que já estão em alguns casos ultrapassadas, dando lugar a uma visão centrada em práticas realmente competentes.

Contudo, para concretizar o lúdico no contexto escolar, exige-se muito empenho, analisando que não é uma empreitada fácil. Para tanto, é imprescindível que os envolvidos no procedimento do ensino-aprendizagem se concentrem nos objetivos e metodologias que abranjam múltiplas possibilidades. O professor deve ter em mente as finalidades que anseia alcançar com a atividade lúdica que ele for idealizar ou reelaborar, acatando o nível em que o estudante se encontra e o tempo de duração da atividade, para que seja possível a ação, exploração e reelaboração. Na totalidade da aula, é essencial refletir sobre o uso de tais estratégias, avaliando a melhor estratégia metodológica a ser desenvolvida, reconhecendo as atividades que serão desenvolvidas, despertando discussões a cerca do uso de tais metodologias para concretizar a proposta, tornando-se o aprendizado dinâmico para educador e educando.

É sabido que o espaço escolar é um facilitador necessário para a formação do aluno, pois proporciona a construção de conhecimentos e estimula descobertas extraclasse. Discorrer sobre novos formatos para auxiliar a aprendizagem precisa ser empreitada persistente no trabalho de professores realmente empenhados com a particularidade do ensino e da aprendizagem. Muitas estratégias estão à disposição, mas para um uso adequado é importante que o professor desenvolva uma *performance* de estudo, planejamento e seleção para o trabalho acontecer, procurando não apresentar prática repetitiva do ensino cotidiano, pois em um mundo em constante transformação, as crianças anseiam sempre por mais e mais novidades.

O brincar no contexto escolar, inclina-se a ser mais uma tática para a ampliação da educação, destacando a proposta de desenvolvimento do conhecimento e articulação do mesmo para a aprendizagem por meio da criatividade. Compete ao docente, na condição de ser o responsável por aqueles que se encontram dentro da sala de aula, ajudar os mesmos a expandir as suas possibilidades, oferecendo a elas brincadeiras e jogos que cooperem para sua evolução intelectual, psicossocial e educacional. Em seu papel de mediador do conhecimento, é capaz de modificar e desmistificar considerações prévias, agindo de forma coerente e coesa, podendo atuar criticamente junto aos problemas sociais possibilitando a construção de cidadãos críticos.

Para Lira (2014, p. 15) “o professor tem como papel o propiciamento de oportunidades para as crianças brincarem, assim como, um ambiente de atividades que sejam prazerosas, lúdicas educativas e sociais diversas”. Concomitantemente, Porto (2014,

p. 143) acrescenta que “para que os docentes possam desenvolver teorias críticas e lúdicas na prática é necessário, sobretudo, que sejam ativos e criativos. Para que sejam ativos e criativos em suas salas de aulas é preciso que se sintam capazes e queiram agir e criar com autonomia”. Compete ao professor, inclusive, ajudar na criação de uma sociedade que busca por mudança, através da construção de pessoas sensíveis, estimuladas a querer uma educação que não privilegie o individualismo, mas sim, a cooperação mútua, neste caso, as vivências fraternas e lúdicas entre os alunos e demais integrantes da escola já é um caminho.

Nessa perspectiva, a formação lúdica é particularmente relevante e útil para que o docente saiba como mediar a ação lúdica como suporte metodológico. Duprat (2014, p. 7) argumenta que “a formação lúdica do professor é um passo importante para que as atividades lúdicas sejam levadas mais a sério nas escolas e passem a ser utilizadas. Através delas o aluno interage com diversos meios, como conteúdos do próprio cotidiano, as interações com o meio e as regras de cada jogo tornando seu aprendizado mais plural, mas alegre e dinâmico.

Sendo que o lúdico é praticado em sala de aula através do brincar, gerando uma maior dinâmica, nada deve ser feito de uma maneira improvisada, toda atividade lúdica em sala de aula deve ser preparada com antecipação e com a intenção de alcançar determinados objetivos e estabelecer vínculos para melhor promover a participação de forma coletiva e individual, auxiliando os valores imprescindíveis à convivência social e a superação das diferenças dentro do próprio ambiente escolar. É importante, pois, que a escola valorize o lúdico e que, ao se sentir incluída em seu mundo, a criança sinta prazer em descobrir novos conhecimentos os quais serão indispensáveis para sua formação como ser humano e futuro profissional.

Desse modo, segundo o que estabelece o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), o brincar deve ser um componente permanente na rotina das escolas que atuam com o ensino de criança, entretanto, a brincadeira precisa ser encarada como um instrumento que colabora para a aprendizagem, deixando de ser utilizada apenas nos intervalos das ações pedagógicas ou como forma de preencher o planejamento diário e completar a carga horária. Percebe-se, portanto, que a ação de brincar especifica uma extensa dimensão na cognição humana. De acordo com Schlindwein, Laterman e Peters (2017) podendo ser uma mediadora emocional, mediadora sociocultural e mediadora cognitiva no processo ensino- aprendizagem das crianças.

É necessário pensar a importância do conhecimento lúdico no processo de formação do educando, uma vez que ele facilita a aprendizagem, a formação e a absorção do conhecimento. Daí a relevância da formação dos educadores voltada para o ensino lúdico, com o objetivo de capacitá-lo no desenvolvimento das atividades, abrindo caminhos para dinamizar seu trabalho, tornando-o mais produtivo e prazeroso. Na realidade, é fundamental que o educador faça uma reflexão sobre sua prática pedagógica, o que dependerá do nível

de envolvimento do educador e de sua concepção de educação.

O brincar e o divertimento fazem com que a criança crie situações conseguindo construir e se apropriar de conhecimentos de diversas maneiras. Eles permitem, ao mesmo tempo, a construção de grupos e o alargamento das definições das mais variadas áreas do conhecimento. Nessa ótica, o brincar pode ser empreendido no processo educacional, e dessa maneira vir a adquirir, de forma muito particular, uma ação didática. Consoante Lira (2014, p. 17) “a criança aprende melhor brincando e muitos conteúdos podem ser ensinados por meio das brincadeiras, as atividades com jogos ou brinquedos podem ter objetivos didáticos pedagógicos que visem proporcionar o desenvolvimento integral do educando.” Tem-se uma idéia adversa daquela difundida antigamente, onde a criança deve, primeiramente, alcançar alguma competência para aprender determinado conteúdo, o que equivale a dizer que as habilidades não antecedem o conhecimento, mas que é no método de elaboração do conhecimento que se constroem, também, as habilidades.

Conforme este entendimento, a pré-escola tem o papel de gerar a edificação de informações, assim como todos os outros níveis do ensino, pois desta edificação está sujeito o próprio processo de construção dos indivíduos que a frequentam. A metodologia de aprendizagem, por sua vez, sugere o cumprimento de atividades que levem a construção das considerações que constituem o mencionado conteúdo, por meio das informações que ele contém. Logo, todo conteúdo é composto de uma cadeia de informações, dados e fatos ditos entre si conforme uma ordem interior, que precisará ser incluída pelo docente. É a partir desta expectativa mais compreensiva do processo de constituição do sujeito como ser social afetivo e cognoscente, que precisamos pensar a função do jogo e da brincadeira na pré-escola.

A unidade escolar, por ser o primeiro facilitador social fora do ambiente familiar da criança, torna-se o alicerce da aprendizagem, deve proporcionar todas as condições indispensáveis para que ela se sinta confortável e cuidada. Assim sendo, não ficam dúvidas de que se torna imprescindível a figura de um docente que tenha conhecimento de sua importância, não apenas como um repetidor da realidade atual, entretanto, como um intercessor transformador, com uma visão sócio-crítica da realidade. A unidade escolar não pode ser um espaço como outro qualquer. É um estabelecimento que tem como objetivo permitir ao estudante a obtenção do conhecimento protocolar e o desenvolvimento dos métodos do raciocínio. É nela que a criança se instrui na forma de relacionar-se com o próprio conhecimento. Nesse sentido, a instituição de educação Infantil é um lugar privilegiado para que as crianças tenham acesso a oportunidades de compartilhar saberes, de reorganizar e recriar suas experiências, de favorecer vivências provocativas, inovar e criar cultura, de ter acesso e incorporar bens culturais produzidos pela humanidade (BRASIL, 2014, p 25).

Ao tratar da questão do lúdico na escola, Modesto (2014, p. 13) reitera que “o trabalho com o recurso lúdico exige planejamento rigoroso “com objetivos claros, considerando o público a quem se destina a seleção de materiais, faixa etária, habilidades,

interesses, desejos, espaços físicos etc, com a intenção de possibilitar o desenvolvimento e construção de conhecimento”. O brincar na escola gera aprendizagem em diversas áreas do conhecimento, o que está diretamente ligado ao fato de que opera influência sobre a criança, uma vez que, faz parte do próprio ser criança. Um jogo aliado ao ensino de matemática, por exemplo, desperta o interesse e o bem estar do aluno, sendo um facilitador da aquisição do saber.

Segundo França (2016) esse ato permite uma criação de uma pedagogia do afeto no âmbito escolar, onde transitam amor, afetividade, medos, emoções, paixões, individual e coletivo, que vai requerer do professor o conhecimento dos sentimentos próprios e alheios. Diante disso, ao analisar-se o procedimento de desenvolvimento da criança, precisa-se ponderar também os aspectos mais básicos da concepção de sua personalidade, na qual implica seus múltiplos anseios. E é na escola que se convive com os mais múltiplos dos sentimentos e emoções, dentre os quais, afabilidades, afinidades, hostilidade, receios, contentamento e comodidade. O brincar na escola não é precisamente semelhante o brincar em outros momentos, porque a existência escolar é conduzida por alguns regulamentos que condicionam as ações dos indivíduos e as interações entre eles e, naturalmente, estes regulamentos estão presentes, também, na atividade da criança. Deste modo, as brincadeiras e os jogos têm uma especificidade quando acontecem dentro do ambiente escolar, pois são intercedidas pelos regulamentos institucionais.

O emprego do brincar tem de ser percebido, primeiramente, com prudência e lucidez. Brincar é uma atividade fundamentalmente lúdica, e, se perder seu cerne, descaracteriza-se seu principal escopo. Não se pode, contudo, limitar o brincar a este papel, uma vez que ele também requer, segundo já visto, a construção do próprio sujeito. Coligar o jogo com a brincadeira no contexto escolar tem como conjectura, então, o duplo significado de proporcionar o desenvolvimento da criança, enquanto pessoa, e a edificação do conhecimento, práticas estas, fortemente conectadas. Favorecer esse equilíbrio, no entanto, assemelha-se a uma grande empreitada, tendo em vista que, ao apresentar a brincadeira para o ambiente da escola, há sempre uma forte disposição em transformá-la nos moldes da estrutura curricular rigorosa e disciplinar.

Não cabe à escola, apenas reproduzir o dia-a-dia que a criança vivencia na vida familiar. A réplica do dia-a-dia familiar dentro do espaço escolar é um equívoco, porque, segundo assegurou-se antes, uma atividade, fazendo referência a uma brincadeira, não terá precisamente a mesma finalidade se desenvolvida por um grupo de crianças no espaço público ou em casa, seja ou não conduzida ou proposta por um adulto. Ela sofre influência de outros elementos, como, por exemplo, a matéria, o emprego do espaço, as demonstrações de afeto e dos conflitos. Na instituição, o esboço de um adulto, mesmo que ele não se encontre fisicamente presente, influencia e acondiciona a atividade da criança e as interações que ela constitui. As crianças conservam as normas de comportamento mesmo quando estas não estão sendo estabelecidas, atraindo sucessivamente a atenção

umas das outras para tais normas, por exemplo, raciocinar baixo e permanecer sentada, e etc.

É função de a escola induzir a criança, em qualquer grau de ensino e ocasião de desenvolvimento, a conseguir conhecimentos e informações que enriqueçam seu aprendizado, bem como processos metodológicos que admitam agregar consecutivamente os recentes conhecimentos adquiridos àqueles que a criança já dispõe. Isto dá a entender, basicamente, cogitar as informações que a criança detém em cada fase de seu crescimento, ou seja, com os recursos de interferir e distinguir a realidade do imaginário que o ser humano vai obtendo ao longo da vida.

Uma atividade que tem uma finalidade através do brincar, que é característico da criança, promove o desenvolvimento e a aprendizagem, é aceita de modo primordial por filósofos e estudiosos dos movimentos românticos. Conforme Brougère (1997), o indivíduo de ciência, fazendo referência aos psicólogos, deve fazer parte do contexto escolar, para saber ou justificar o brincar e para que a criança brinca, e não com a finalidade de descobrir qual a relação entre a educação e o jogo. O reconhecimento do brincar como atividade habitual e espontânea já configurou no pensamento de Rousseau e nos esboços de Froebel. Essas idéias, na psicologia, caracterizam-se na teoria de recapitulação como uma elucidação a respeito do brincar.

Presume-se que o brincar consente à criança rememorar os conhecimentos ocorridos pela humanidade, facilmente. Bem como assenta Brougère (1997), conforme essa percepção, a criança absorve, através de um procedimento natural de amadurecimento, a biografia cultural da humanidade. O lúdico continua na construção do pensamento, da descoberta do eu, da probabilidade de conhecer, de inventar e de modificar o mundo. Na história da humanidade depara-se com o lúdico sendo uma atividade que esteve sempre presente na vida do indivíduo e, em particular, na existência da criança. De acordo com Cunha (1994), essa é uma necessidade do sujeito em um determinado período de sua vida e não carece de ser mencionada apenas como diversão. A ampliação da configuração do lúdico promove o crescimento pessoal, social e cultural, colabora para uma saúde mental plausível, organiza-se para uma circunstância interna fértil, oportuniza os processos de socialização, comunicação, expressão e edificação do conhecimento, sendo notório a função do lúdico na infância e como tal deve ocupar um espaço privilegiado na educação infantil.

A Lei 9394/96, datada em 20 de dezembro de 1996, situa as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Na mencionada Lei (título V, capítulo II, seção II, art. 29) a Educação Básica de Ensino é composta pelos níveis infantil, fundamental e médio. Essa legislação foi eficaz, fazendo com que a educação infantil no país fosse vista, pela primeira vez, como essencial, destacando a importância do ensino para a infância dentro do sistema escolar. Os cuidados e o direito à educação para a criança na faixa etária que vai de 0 (zero) a 6 (seis) anos, compõem a declaração do binômio: desenvolver e preocupar-se, como papéis

indissociáveis nesse acolhimento, incorporados pela primeira vez, à legislação brasileira na Constituição de 1988. A LDB da Educação Nacional nº 9394/96 sanciona o emprego educativo desse atendimento e regulamenta seu funcionamento.

Essa mesma Lei promulga, além disso, que no Brasil não apresentará mais currículo nacional para qualquer nível de educação e sim uma Base Comum Nacional, sob o formato de áreas de conhecimento. O Conselho Nacional de Educação (CNE), baseado nessas premissas deliberou as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, que norteiam o aparelhamento das instituições que se destinam ao acolhimento de crianças dessa faixa etária. Essas Diretrizes, de caráter imperativo, designam novos requisitos para os estabelecimentos de ensino infantil, quanto às orientações curriculares e procedimentos de elaboração de seus planos pedagógicos. Desenvolvem, entre outros, as concepções éticas, políticas e estéticas que precisam basear as propostas pedagógicas em ensino infantil, as implantações da metodologia do planejamento participativo, garantem a autonomia das escolas na definição da abordagem curricular a ser adotada.

Partindo da premissa de que as Diretrizes Curriculares para o Ensino Infantil resumem entendimentos e métodos que já vinham sendo, de acordo com a história, ordenadas na literatura e no aprendizado educativo, posto que adotam por referência a agregação entre educação e cuidado no acolhimento de crianças de 0 (zero) a 6(seis) anos de idade, fundamentado no Art. 21 da LDB, o Referencial Nacional Curricular para a Educação Infantil (Brasil, 1998 p.11) delibera como intuito da educação infantil, “o desenvolvimento integral da criança até a idade de seis anos, em seus aspectos físico, psicológico, mental e social, concluindo a atuação da família e da comunidade”. Na procura por uma ação interligada que congregue as atividades educacionais, o Referencial Curricular Nacional para o Ensino Infantil (Brasil, 1998 p.13) funda-se em um conjunto de citações e direções didáticas, apresentando como eixo das tarefas pedagógicas “o brincar como delineamento particular de expressão, pensamento, relação e comunicação infantil, juntamente com a socialização das crianças através de sua participação e inclusão nos mais diversificados aprendizados sociais”.

Deste modo o RCNEI (1998) coloca que nessa declaração, o brincar, os jogos e as brincadeiras, apresentando-se como recursos necessários à edificação da identidade, da autonomia infantil e das diversas linguagens das crianças. Significa garantir o atendimento às necessidades básicas de desenvolvimento sócio-afetivo, físico, intelectual e ao mesmo tempo garantir avanço na construção do conhecimento, mediante procedimentos didáticos, estratégias metodológicas adequadas às necessidades de todas as crianças.

Ainda que se integre ao princípio de ensino, na Educação Infantil, mais do que em qualquer outro grau, educar não se atém a impregnar conhecimentos ou mostrar apenas um atalho, aquele que muitas vezes o docente pondera ser o mais adequado, entretanto, é preciso oferecer ao indivíduo a tomada de consciência do eu, dos demais e da sociedade. É apresentar diversas ferramentas para que o indivíduo possa fazer sua escolha entre as

opções que lhe foram ofertadas, aquele que for condizente com seus valores, sua visão sobre o mundo e com as circunstâncias avessas que cada um irá se deparar.

Tem que apresentar ocasiões de cuidados, brincadeiras e aprendizagens geridas de forma interligada e que possa colaborar para a ampliação das competências infantis indo além da relação extrafamiliar e na interação dentro do contexto escolar, baseada em atitudes de aceitação, respeito e confiança, proporcionando a promoção aos conhecimentos mais vastos da realidade social e cultural da criança. Na coletividade de transformações aceleradas em que se encontram, na qual o sujeito é a unidade principal de mutação, onde o mesmo, sempre é instigado a adquirir novas capacidades, o uso dos jogos, brinquedo e brincadeiras na metodologia pedagógica infantil desperta a vontade pela vida e leva a criança a enfrentar novos desafios. Nas brincadeiras, a criança decompõe os conhecimentos que já possuía antes, adaptando-os conforme o brinquedo e a brincadeira. Refere-se ao exercício de habilidades necessárias para o domínio de novos conhecimentos e de novas aprendizagens, desenvolvendo-se de forma natural e agradável.

O Referencial foi idealizado para instituir um norte na reflexão sobre o método educacional, a propósito de objetivos, teorias e tendências didáticas para os profissionais que agem inteiramente com crianças de zero a seis anos de idade, acatando seu caráter pedagógico e a diversidade cultural brasileira. Porém, entretanto, o Referencial Curricular Nacional para o Ensino Infantil tem sido centro de acentuada contestação acadêmica, tanto pelo seu modo de elaboração quanto por seu conteúdo ou, ainda, pelas formas de implementação. Brougère (1997) adverte que, em geral, um Referencial Nacional Curricular para o ensino infantil emana de comprometimento e deve estar em conformidade com uma política de educação infantil, que, por sua vez, deve ponderar as normas constitucionais e as convenções internacionais relacionadas à área.

Contudo, a leitura do Referencial faz refletir que o método de elaboração desse documento sucedeu à revelia dessas instâncias citadas acima e de uma instância precedente, de fixação de discernimentos mínimos de funcionamento que, propondo a garantir atributo do serviço oferecido, ultrapassando as desigualdades encontradas nos planejamentos de creche e pré-escola como, os objetivos a que se propõem critérios de triagem do cliente, extensão do grupo, separação etária, razão adulto/criança, período de expediente, percurso de trabalho, perfil e formação do profissional, entre outros. Por fim, a Constituição de 1988, do mesmo modo assegura o direito ao ensino em creches e pré-escolas a todas as crianças. Assim sendo, é o conjunto das dinâmicas que permeiam a extensão da educação infantil, que as diretrizes pedagógicas, guias das práticas educativas, devem voltar-se e não apenas a um segmento, devendo levar em consideração também, as necessidades familiares e não apenas as necessidades da criança.

CONCLUSÃO

No instante em que se chega ao marco conclusivo deste trabalho o entendimento que se tem sobre a temática abordada é o de que o ensino realizado com a utilização de atividades lúdicas favorece a aprendizagem de forma prazerosa e, muitas vezes, até mais rápida e facilmente, visto que a ludicidade propicia o desenvolvimento da criança, especialmente na fase inicial do processo de aprendizagem.

Compreende-se, portanto com a realização do estudo que por meio da ludicidade, a criança tem a possibilidade de desenvolver-se em vários aspectos, principalmente no desenvolvimento da motricidade e cognitividade.

Entende-se, então, que a ludicidade pode exercer um papel muito importante no processo de ensino e aprendizagem, com a capacidade de ser praticada em todas as modalidades de ensino, mas quando desenvolvida adequadamente na fase infantil, tem efeitos bem satisfatórios.

As observações a que se faz referência ao se concluir este trabalho são a de que a construção da aprendizagem com a inclusão de atividades lúdicas ocorre de forma divertida e agradável, facilitando o desenvolvimento infantil de maneira holística, porque favorece à criança a capacidade de desenvolver sua autonomia, criatividade, autoestima e até o senso crítico.

Percebe-se pelos referenciais do estudo que os autores defendem a proposta de que brincando a criança aprende, e, espontaneamente, adquire os conhecimentos necessários, uma vez que a ação de brincar estimula o interesse no educando ao estar em constantes descobertas.

Esse processo interativo só terá o real sentido com a participação ativa do professor, pois brincando só por brincar, a criança tem a possibilidade de aprender muitas coisas, mas a consolidação do essencial para o desenvolvimento precisa ser mediado pelo professor.

A mediação feita pelo professor se dá por meio de ações planejadas conforme os conteúdos trabalhados durante as aulas, mas também é permitida a brincadeira livre, onde as próprias crianças escolhem do que brincar.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, S.S. **O lúdico na vida e na escola: desafios metodológicos**. Curitiba: Appris, 2016.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, MEC/SEF, 1998.

_____. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base**. Brasília. MEC/CONSED/UNDIME, 2014.

BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 8.ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CUNHA, Elaine. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. **Revista Educação e Linguagem** – Vol. 7, n. 1, 1994. Disponível em: <http://www.edu.br/TNX/storage/wel>. Acesso em 29/12/ 2021.

DUPRAT, E. M. **O coordenador pedagógico como mediador/facilitador do planejamento docente para o uso do lúdico na educação infantil**. Brasília (DF), 2014.

FRANÇA, R. S. Ludicidade, infância e educação: uma abordagem histórica e cultural. **Revista HISTEDBR on-line**, Campinas, SP, v.15, n. 64, p. 170-190, nov. 2016. ISSN 1676-2584. Disponível em: <http://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/histedbr/article/view/8641935>. Acesso em 29/12/ 2021.

LIRA, Natali. A. B. A importância do brincar na educação Infantil. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v.5 – nº 1, p. 1-16, 2014.

MODESTO, Monica C. A importância da Ludicidade na construção do conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação** – v.5, n. 1, p.1-16, 2014.

MUZZI, A.; MOLINA, T. **Um diálogo entre a ludicidade e o educador na educação Infantil**. Jornada de Educação, Mato Grosso do sul, junho, 2018. Disponível em: <http://file:///D:/artigos%20e%20livros%20%20lidos%20para%20o%20tcc/Artigo%20ou%20m%20dialogo.pdf>. Acesso em: 20/12/2021

PORTO, Bernadete de Sousa. **Revista entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. 3v.: il.

SCHLINDWEIN, R, Aline. ALVES, F.D. **Jogo e a educação da infância: muito prazer em aprender**. 1 ed. Curitiba, PR:CRV, 2017.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Afetividade 22, 55, 63, 64, 65

Arte 1, 2, 3, 5, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 103, 106

B

Brincar 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 51, 64, 65

C

Contexto escolar 14, 15, 16, 17, 18, 19, 22, 23, 25

Criatividade 16, 17, 19, 26, 66, 108, 109, 114, 115, 116

D

Discursos 84, 99

E

Educação 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 64, 65, 66, 68, 70, 72, 81, 83, 108, 112, 114, 115, 116, 124

Educação de Jovens e Adultos (EJA) 28, 29, 30, 37, 38, 39, 40

Ensino infantil 18, 24, 25, 42, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 51, 52, 58

Ensino superior 43, 51, 67, 69, 71, 72, 73, 76, 77, 79, 80, 81

Evasão escolar 28, 29, 30, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 39, 40

F

Formação de professores 41, 42, 43, 47, 52, 53, 54, 61, 81, 124

I

Ideias 80, 110

Inovar 21, 29, 108

L

Lúdico 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 26, 27, 117

P

Pandemia 37, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 64, 65

Políticas públicas 29, 33, 41, 42, 43, 44, 46, 52, 53, 54, 124

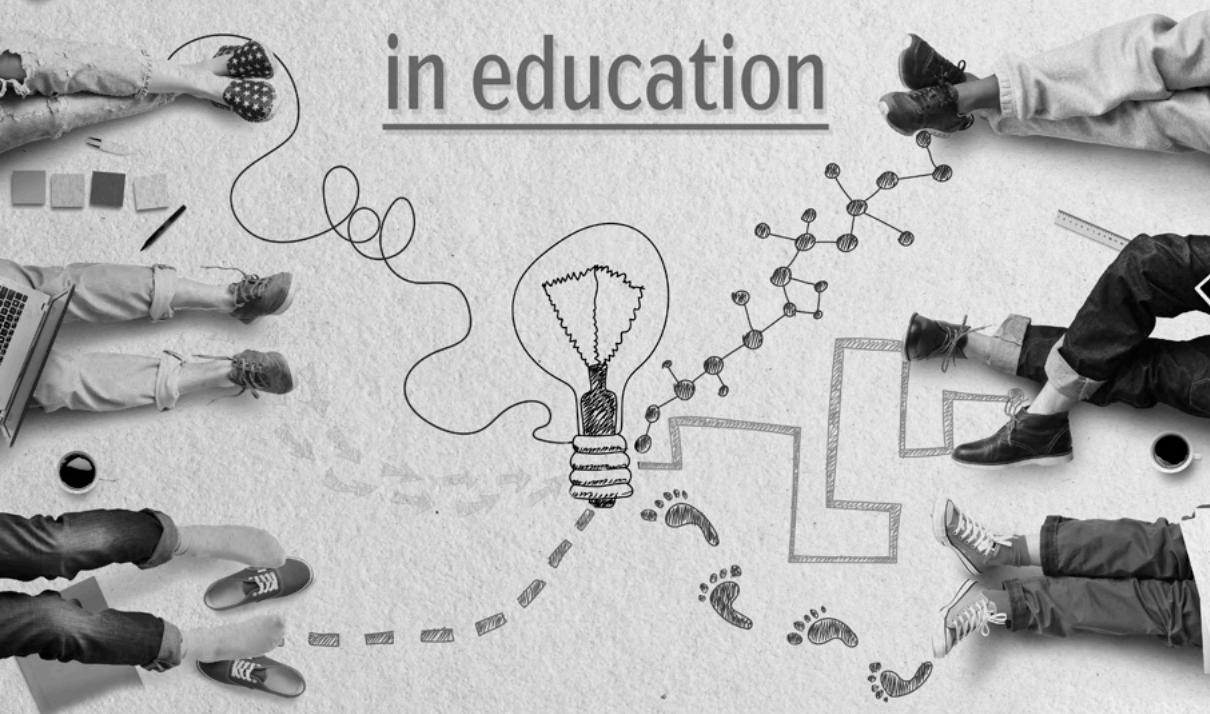
Práticas 19, 22, 25, 42, 51, 72, 73, 75, 77, 79, 110, 112, 116

T

Telejornalismo 67, 68, 69, 70, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81

DISCOURSES, PRACTICES AND IDEAS

in education

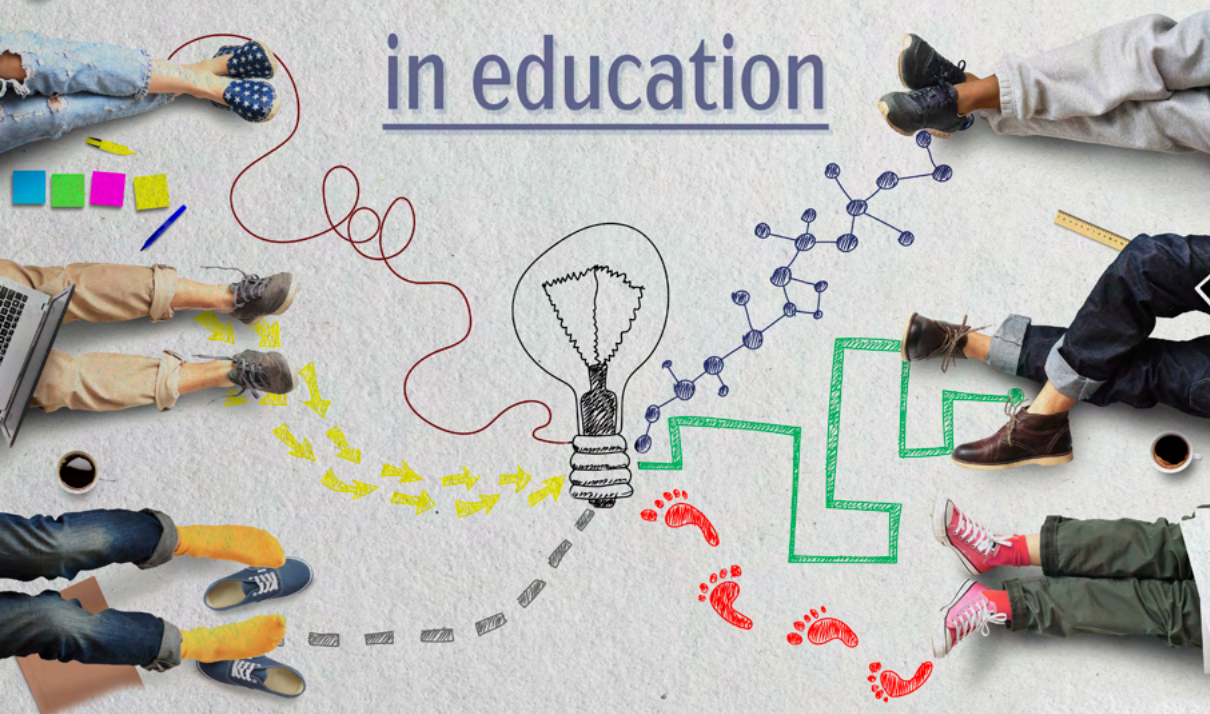


- 🌐 www.atenaeditora.com.br
- ✉ contato@atenaeditora.com.br
- 📷 @atenaeditora
- 📘 www.facebook.com/atenaeditora.com.br

Atena
Editora
Ano 2022

DISCOURSES, PRACTICES AND IDEAS

in education



- 🌐 www.atenaeditora.com.br
- ✉ contato@atenaeditora.com.br
- 📷 @atenaeditora
- 📘 www.facebook.com/atenaeditora.com.br

Atena
Editora
Ano 2022