



FACULDADE ITAPURANGA

**LUCENIR MORAIS COSTA PIRES
MILENA GOMES CARDOSO MATOS
REGINA LUCIENE DOS SANTOS FERREIRA.**

**O LÚDICO E A RELAÇÃO DOCENTE X APRENDENTE
NA EDUCAÇÃO INFANTIL: JARDIM II**

ITAPURANGA
2022

**LUCENIR MORAIS COSTA PIRES
MILENA GOMES CARDOSO MATOS
REGINA LUCIENE DOS SANTOS FERREIRA.**

**O LÚDICO E A RELAÇÃO DOCENTE X APRENDENTE
NA EDUCAÇÃO INFANTIL: JARDIM II**

Monografia apresentada ao Curso de
Pedagogia da Faculdade Itapuranga – FAI,
de Itapuranga-GO, para obtenção do título
de Pedagoga, sob orientação da Prof.^a Ma.
Kênia Cristina B. Dias.

ITAPURANGA
2022

**MATOS, MILENA GOMES CARDOSO; FERREIRA, REGINA
LUCIENE DOS SANTOS; PIRES, LUCENIR MORAIS COSTA.**

**O LÚDICO E A RELAÇÃO DOCENTE X APRENDENTE
NA EDUCAÇÃO INFANTIL: JARDIM II**

Orientadora: Kênia Cristina Borges Dias.

Monografia (Graduação) - Faculdade Itapuranga, Curso de
Pedagogia, 2022.

Bibliografia.

LUCENIR MORAIS COSTA PIRES
MILENA GOMES CARDOSO MATOS
REGINA LUCIENE DOS SANTOS FERREIRA

**O LUDICO E A RELAÇÃO DOCENTE X APRENDENTE NA
EDUCAÇÃO INFANTIL: JARDIM II**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado para obtenção de
Certificado de Graduação no Curso de
Licenciatura em Pedagogia da
Faculdade Itapuranga – FAI. Este TCC
foi apresentado em 13/12/2022, e obteve
Aprovação (aprovação/reprovação).

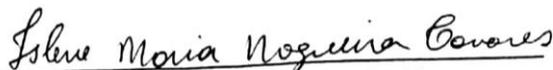
BANCA EXAMINADORA



Prof. Ma Kênia Cristina Borges Dias
Presidente da Banca Examinadora – FAI



Prof. Es. Marinéia Moreira da Silva
Membro da Banca Examinadora – FAI



Prof. Es. Islene Maria Nogueira Tavares
Membro da Banca Examinadora – FAI

ITAPURANGA
2022

Dedicamos esta pesquisa

aos familiares, amigos e a todos aqueles que
contribuíram para a nossa formação e
realização do sonho.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, pois entendemos que sem Ele a realização deste não seria possível.

Às nossas famílias, filhos e esposos pelo incentivo e contribuição, para que essa etapa das nossas vidas fosse vencida, e por estar sempre ao nosso lado e nunca deixar que desistíssemos.

Em especial à nossa professora mestre e orientadora Kênia Cristina Borges Dias, que desde o primeiro encontro soube nos transmitir seus conhecimentos, dedicação, apoio e muita paciência.

Aos professores que contribuíram, nos incentivaram e acreditaram que seríamos capazes de superar todos os obstáculos durante todo processo, e por seus ensinamentos.

À Faculdade Itapuranga -FAI e a todos os nossos amigos que sempre torceram por nós.

A todos os nossos sinceros agradecimentos.

Quem ensina aprende ao ensinar e
quem aprende ensina ao aprender.
Paulo Freire

RESUMO

A pesquisa ora apresentada conduz o leitor a reflexões inerentes ao lúdico e a relação docente e aprendente no âmbito da educação infantil, especificamente em turmas do Jardim II. Portanto, tem-se como mote trabalhar a ludicidade para favorecer a aprendizagem significativa e transformar em conhecimento de longo prazo para colaborar no desenvolvimento integral da criança. Logo, as atividades lúdicas são de suma importância do processo ensino aprendizagem, pois influencia a entender a brincadeira que traduz o imaginário para a realidade infantil. O estudo realizar-se-á por meio de análises bibliográficas, a saber: Freire (2013), Kishimoto (2002), Libâneo (2013), Piaget (1971), Fernández (1991), dentre outros. E também pesquisa de campo, realizada no chão de uma escola municipal de Itapuranga – GO; houve troca de conhecimento e diálogo entre professores, acadêmicas e coordenação pedagógica para a realização de atividades lúdicas monitoradas com o intuito de gerar aprendizado aos aprendentes.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendentes. Aprendizagem. Brincadeiras. Interação. Lúdico.

ABSTRACT

The research presented here leads the reader to reflections inherent to the playful and the relationship of teacher and learner in the field of early childhood education, specifically in classes of Jardim II. Therefore, it is the motto of working the ludicity to favor meaningful learning and transform into long-term knowledge to collaborate in the integral development of the child. Therefore, playful activities are of paramount importance of the teaching learning process, because it influences to understand the game that translates the imaginary into the child reality. The study will be carried out through bibliographic analyses, namely: Freire (2013), Kishimoto (2002), Libâneo (2013), Piaget (1971), Fernández (1991), among others. And also field research, carried out on the floor of a municipal school in Itapuranga - GO; there was exchange of knowledge and dialogue between teachers, academics and pedagogical coordination to perform supervised recreational activities in order to generate learning to learners.

KEY WORDS: Learners. Learning. Jokes. Interaction. Ludic.

Sumário

CONSIDERAÇÕES INICIAIS	10
1 LUDICIDADE: CONCEPÇÕES TEÓRICAS E LEGISLAÇÃO.....	12
1.1 A segurança e a garantia da criança aos olhos da legislação.....	14
1.2 O poder dos jogos e as brincadeiras na educação infantil.....	17
2 A IMPORTÂNCIA DA CONEXÃO ENTRE PROFESSOR E ALUNO, E COMO SUAS ATITUDES E MÉTODOS INFLUENCIARÃO NO PROCESSO DO APRENDER	21
3 SITUAÇÕES PRAZEROSAS EM AÇÕES E ASSIMILAÇÕES DE REGRAS PARA VIVER EM SOCIEDADE.....	28
3.1 Registro das atividades na escola – teoria x prática	28
3.2 Diálogo entre atores da educação.....	34
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	36
REFERÊNCIAS	38

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O objeto de pesquisa “Ludicidade” traz à tona reflexões referentes à relação professora x aluno na Educação Infantil. Logo, vem à tona o seguinte questionamento: trabalhar a ludicidade no desenvolvimento educativo, psicológico e cognitivo da criança poderá proporcionar um processo ensino aprendizagem satisfatório? Como?

A ação de brincar é parte integrante da vida do ser humano. Com as brincadeiras incorporadas à vida das crianças elas aprendem conceitos, valores, regras e objetivam resultado. As atividades lúdicas são de suma importância para o processo ensino e aprendizagem. Procedimento estimulante para entender que a brincadeira aguça o imaginário infantil. Portanto, contribuirá e possibilitará a aprendizagem de forma prazerosa e significativa.

O aprofundamento da relação docente e discente em sala de aula fará com que a criança reconheça e confie no professor. Logo, ele entenderá como trabalhar com seu aluno. Igualmente, a criança sentirá prazer em aprender e a desenvolver melhor suas habilidades e conhecimentos.

Assimilar o conceito de ludicidade é fundamental para favorecer a aprendizagem significativa e transformar em conhecimento de longo prazo, fator que colaborará na evolução integral da criança. Bem como, compreender como a ludicidade contribui no desenvolvimento cognitivo das crianças. E diante disso, discorrer a importância do docente e como suas atitudes e métodos influenciarão no processo ensino aprendizagem. E, para complementar há a necessidade de proporcionar situações prazerosas em ações e assimilações de regras para viver em sociedade.

Pode-se dizer que a ludicidade contribui de forma positiva na vida da criança no ambiente escolar. Logo, ela pode ser uma ferramenta de aprendizagem e desenvolvimento das crianças na educação infantil, em que as brincadeiras promovem a socialização. Diante disso, este estudo tem enquanto relevância acadêmica e social o intuito de reforçar o grande valor da ludicidade na prática de ensino. É fundamental destacar que a relação entre docentes e aprendentes é de suma importância para a evolução no processo de aprendizagem.

A pesquisa realizada é de cunho bibliográfico, utilizou-se ferramentas de

estudos que proporcionarão melhor compreensão por meio do lúdico. Para Gil (2002, p. 44) “a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”. Também será realizada pesquisa de campo, com preparações de aulas e várias possibilidades de aplicação da ludicidade em sala de aula. Em sequência realizar-se-á relatos com posicionamentos dos discentes em relação ao formato de aula. Dessa forma foi escolhido o método de pesquisa qualitativa (GIL, 2002) que consiste em analisar o objeto da pesquisa para compreender. Após análises, selecionou-se o mais coerente para extração e construção. Sendo assim, as teorias proporcionarão melhor visão do problema ou então a hipótese que conduz a verificação por meios necessários.

A pesquisa está organizada em três capítulos. O primeiro abordará “Ludicidade, concepções teóricas e legislação” e para arredondar os conceitos será mencionado dois tópicos, o primeiro ‘a segurança e garantia da criança aos olhos da legislação’ e o segundo, ‘o poder dos jogos e as brincadeiras na educação infantil’.

No segundo capítulo haverá uma reflexão referente à “importância da conexão entre professor e aluno, e como suas atitudes e métodos influenciarão no processo do aprender”. Momento de suma importância para a compreensão da atuação do profissional da educação nos dias contemporâneos.

E no terceiro capítulo verificar-se-á direto do chão da escola a recepção por parte de crianças da primeira fase da educação infantil em atividades lúdicas. Portanto, far-se-á situações prazerosas em ações e assimilações de regras para viver em sociedade.

Para corroborar todo o estudo, terá a participação especial teóricos renomados no âmbito educacional, tais como Libâneo (2013), Antunes (1998), Fernandez (1991), Kishimoto (2002), Luckesi (2000), Freire (2022), dentre outros que enriqueceram toda a pesquisa.

1 LUDICIDADE: CONCEPÇÕES TEÓRICAS E LEGISLAÇÃO

A ludicidade contribui de forma positiva para o aprendizado da criança. Portanto, as brincadeiras e os jogos auxiliam no desenvolvimento da coordenação motora e proporcionam aprendizagem prazerosa. Percebe-se que na contemporaneidade os formatos de ensino e aprendizagem na fase de educação infantil sofreram grandes metamorfoses. Desta forma, é preciso que o professor desenvolva atividades por meio da ludicidade que possa influenciar a comunicação, interação e ainda contribuir no processo do aprender brincando. Portanto, “é uma tarefa que requer do educador uma postura de busca permanente do aprimoramento do seu fazer pedagógico e da sua formação profissional.” (BACELAR, 2009, p.134)

As brincadeiras pertencem ao repertório infantil, é uma forma de expressar interesses, atitudes comportamentais e cognitivas. É por meio delas que os educadores podem observar a conduta da criança, tanto individual como em grupo, por isso, é necessário que aconteçam atividades monitoradas e diversificadas. Portanto, é primordial que o lúdico faça parte do planejamento escolar, pois “é fundamental o olhar dos professores e coordenadores para elaboração de atividades pedagógicas voltadas para a aprendizagem das crianças através do lúdico.” (FERRO, 2019, p. 1506/1507)

Diante disso, o corpo docente necessitou reaprender para atingir os objetivos traçados pela Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2018). Logo, o lúdico se tornou uma ferramenta essencial para o processo do aprender.

A ludicidade se define pelas ações do brincar que são organizados em três eixos: o jogo, o brinquedo e a brincadeira. Ensinar por meio da ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano e que, por isso, traz referenciais da própria vida do sujeito. (RAU, 2013, p. 31)

O lúdico interfere positivamente no desenvolvimento cognitivo, principalmente de crianças em fase de descobertas. Os estímulos provocados pelo brincar trazem a possibilidade de novas sensações que levarão ao desenvolvimento cerebral. Portanto, “pode-se constatar que o lúdico vivenciado no contexto escolar,

em relação às crianças, facilita-lhes a aprendizagem e o desenvolvimento integral em todos os aspectos.” (MARTINS, 2019, p. 271)

Por meio das brincadeiras elas adquirem experiências e habilidades que possibilitarão na execução de atividades complexas como ler, escrever, interpretar, aprender, comunicar, além das funções cotidianas de todo ser humano, ou seja, o lúdico colabora no desenvolvimento integral do indivíduo. Portanto,

O brincar não é apenas necessidade, é direito das crianças. A escola precisa organizar seus ambientes de acordo com as características das crianças e valorizar o brincar em seus espaços e tempos. O valor do lúdico para as crianças na escola dependerá muito de como elas serão encaradas, nesse contexto, pelos adultos que a frequentam. (ALMEIDA, 2017, p. 40)

As escolas trabalham com projetos que contem no campo técnico brincadeiras e jogos para as crianças aprenderem de uma maneira inovadora. Portanto, pode-se dizer que os professores têm conhecimento da importância do lúdico no processo da aprendizagem.

Elaborar um projeto que estimule o aprender por meios diferentes do convencional pode se tornar um desafio, mas os resultados a longo prazo serão observados, pois, ao aplicá-los sempre surgem novas descobertas e caminhos diferentes que a própria criança encontrará “quando trabalhamos com projetos, construímos na verdade uma comunidade de aprendizagem, na qual o professor, as crianças e suas famílias são igualmente protagonistas” (BARBOSA, 2008, p. 84).

Destarte, aprender em grupo se torna mais atrativo e diverso. As trocas comunicativas, a participação de toda comunidade escolar, o real envolvimento com o ato de ensinar denota que não se trata de uma simples brincadeira para passar tempo ou gastar energia da criança, mas exige todo um contexto que convergirá em um único ponto, enriquecer o desenvolvimento intelectual para se chegar à aprendizagem significativa.

1.1 A segurança e a garantia da criança aos olhos da legislação

A primeira infância é a fase em que a criança se desenvolve e descobre o mundo à sua volta. "É a etapa da vida onde mais temos surpresas, porque há muitas coisas que não conhecemos e são importantes e novidades." (SARRÁIS, 2018, p. 59). Assim, a criança aprende a falar, andar, entender comandos e frequentar ambientes escolares.

Segundo Teodoro (2013, p.15) "o início da vida requer estímulos voltados para os aspectos cognitivos e emocionais para que a criança possa ir aprimorando sua capacidade de pensar, de se adaptar e se relacionar". Frente ao exposto observa-se que a primeira infância é um momento de grandes descobertas e conquistas que devem ser valorizadas pela família, pais e profissionais, por isso, é necessário que ofereçam-lhe amor, acolhimento e apoio.

Nesse sentido, a educação infantil é fundamental para o desenvolvimento cognitivo e motor das crianças, pois é ação complementar ao campo familiar. De acordo com a legislação atual, são considerados para essa modalidade de educação, crianças com idade inferior a seis anos. (GOIÁS, 2018).

Essa etapa será acompanhada de um conjunto de saberes desenvolvidos, física e psicologicamente, em que brincadeiras lúdicas contribuem para o aperfeiçoamento do raciocínio lógico, linguagem, vocabulário e sociabilidade, pois ao interagir com o outro a criança aprende a conviver com as diferenças e a se enxergar. (TIBA, 2002).

A segurança e a garantia à educação estão contempladas na lei maior, Constituição Federal do Brasil. A lei supracitada dedica um capítulo exclusivo para o âmbito educacional, dividido em três seções, a primeira estabelece que:

A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. (BRASIL, 2016, p.123)

A educação em si começa desde o nascimento do sujeito, sua primeira escola é o núcleo familiar, ambiente em que se aprende cultura e costumes que geralmente

são repassados de geração em geração. Essa fase de descobertas é marcada pela sensibilidade cerebral da criança, pois está mais inclinado a absorver informações. Portanto, quanto maiores e mais frequentes os estímulos em que ela é exposta, mais suscetível se torna seu progresso. O período conhecido como primeira infância ocorre do nascimento até a idade de seis anos completos, conforme estabelece a Lei 13.257, de 8 de março de 2016, que assegura em seus artigos respeito ao desenvolvimento pleno infantil. (BRASIL, 2016).

O segundo núcleo de convivência da criança começa nas creches e pré-escolas, ambientes em que incentivam a abrir o leque de entendimento. Conviver com outras crianças também a coloca exposta a novos pensamentos e costumes, essas trocas influenciarão em seu comportamento. Os espaços de ensino elencados preparam a criança para a alfabetização, ou seja, nesse primeiro momento, ela desenvolve habilidades motoras, cognitivas e a socialização que terá estímulos otimizados por meio da ludicidade.

Assim, a instituição escolar precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e conviver em amplo repertório de movimentos, gestos, olhares, sons e mímicas com o corpo, para descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço com o corpo. (BRASIL, 2019, p. 41)

Por intercessão de brincadeiras que promovem o lúdico, o aprender se torna significativa a partir das experiências vivenciadas. Assim, a atividade na educação infantil contribui no envolvimento, na socialização e participação da criança no ambiente escolar.

Com o mote de unificar as diretrizes da educação infantil foi homologada em 2018 a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Documento elaborado com a participação coletiva e que apresenta uma nova roupagem tanto para as crianças matriculadas nessa fase escolar quanto para os docentes. Portanto, a base define cinco campos de experiências, dedicados exclusivamente para a educação infantil “o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas; escuta, fala, pensamento e imaginação; espaços, tempos, quantidades, relações e transformações” (BRASIL, 2018) com objetivos para a aprendizagem e desenvolvimento.

Considerando que na educação infantil as aprendizagens e o desenvolvimento das crianças têm como eixos estruturantes as interações e a brincadeira assegurando-lhes os direitos de conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se. (BRASIL, 2018, p. 40).

Destarte, os campos citados pela base são fundamentais para que o processo lúdico possa de fato ser colocado em prática. Logo, é fundamental que o docente tenha no mínimo noções básicas relacionadas ao documento. Ter o conhecimento e habilidades necessárias para executar, atender a legislação vigente e contribuir com o ensino aprendizagem. Vale ressaltar que todo o processo começa a se desenvolver desde a educação infantil pois, quando bem trabalhadas e de forma correta, o resultado será mais satisfatório.

Então, o professor tem como função estimular a criança a aumentar sua capacidade de imaginação, pois o processo ensino aprendizagem tem início no primeiro ciclo de vida do sujeito e cada passo é um avanço para o amadurecimento tanto social quanto emocional do pequeno aprendiz. E a legislação ampara para que todos possam ter o direito à educação na integralidade. Portanto,

a educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (LDB, 2020, p. 23)

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDB (2020) rege o processo educacional no Brasil. Ela contempla a criança como sujeito social portador de direitos, portanto, é mantida pelo Estado e colabora para que seja efetivo o seu desenvolvimento.

Como prevê a legislação, a criança é o ator principal de todo o processo. E diante disso, metodologias devem ser inseridas. Por meio de brincadeiras englobará o criativo e envolverá também a cognição com influência direta na aprendizagem, já que, quando bem planejadas e estruturadas essas atividades se tornam ferramentas pedagógicas, portanto, o lúdico é essencial.

1.2 O poder dos jogos e as brincadeiras na educação infantil

As brincadeiras envolvem momentos de prazer e significância, pois além de prover relaxamento e descontração, elas contribuem com o processo do aprender. Assim, as crianças exercitam a curiosidade descrita por Paulo Freire em sua obra *Pedagogia da Autonomia* (2013) como busca constante pelo novo e o aprimoramento de habilidades que “convoca a imaginação, a intuição, as emoções, a capacidade de conjecturar, de comparar”. (FREIRE, 2013, p. 85).

Desse modo, é fundamental trabalhar atividades diversificadas na educação infantil, pois são importantes para o desenvolvimento e colaboram na construção e crescimento do potencial da criança. É por meio das interações que há o desenvolvimento da criatividade, autonomia e capacidade de reflexão. E contribui para a formação completa que engloba os âmbitos sociais, afetivos, culturais, cognitivos, emocionais e físicos. Portanto, “além do olhar que valoriza o ambiente natural, que necessita ser revelado nas famílias e em salas de aula, é também importante desenvolver "jogos" para aguçar a curiosidade da criança de maneira divertida e da forma mais espontânea possível.” (ANTUNES, 1998, p. 62)

O jogo prepara as crianças para a vida adulta, porque ela aprende, brinca e desenvolve o potencial. Portanto, a partir dos inúmeros jogos o educando terá aprendizado mais positivo e fica apto a novas descobertas, pois aguça a curiosidade do querer aprender e assim, a linguagem escrita torna-se enriquecida. Pois,

Quando uma criança brinca, ela cria uma situação imaginária, sendo esta uma característica do brinquedo em geral. Nesta situação imaginária, ao assumir um papel, a criança inicialmente imita o comportamento do adulto tal como ela observa em seu contexto. (KISHIMOTO, 2002, p. 130)

Os jogos e brincadeiras influenciam no espaço educacional. Eles propiciam a cooperação e a integralização entre os envolvidos (docentes e discentes), que por meio da socialização estimulam seu desenvolvimento intelectual e social, ao mesmo tempo o processo torna-se educativo e enriquecedor. Outrossim, o jogo como instrumento metodológico, traz um novo formato de aprender por promover

momentos de lazer, descontração e aprendizado. Portanto, através dos jogos a criança aprende a conviver uns com os outros, a ter limites, disciplina e regras que contribuem para o crescimento educacional. Logo, “regras são o resultado do pacto entre os seres humanos que pretendem conviver e compartilhar um mesmo espaço e um mesmo tempo. Sem regras, a coletividade fica sem parâmetros, sem referências, sem pautas de convivência”. (SÁTIRO, 2012, p. 14)

Diante disso, é de fundamental importância a participação assídua de toda a equipe gestora para que as atividades de jogos e brincadeiras possam ser desenvolvidas em conformidade com a legislação. Segundo a BNCC (2018), o brincar é uma ferramenta que acolhe e oferta um processo educativo, afetivo e ganha assim destaques na criação e construção da linguagem da criança. Portanto, é fundamental

brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (BRASIL, 2018, p. 38)

Pela mesma vertente da Base, o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998) também menciona sobre o poder de atividades diferenciadas, pois as brincadeiras oportunizam a criança a desenvolver suas formas e habilidades, utilizando os jogos para a relação metodológica entre o aprender e o brincar.

Assim, percebe-se a relevância do papel do docente no planejamento, pois incumbe a ele, planejar e elaborar atividades que vão ao encontro do desenvolvimento da aprendizagem da criança. Logo, o planejamento é “uma tarefa docente que inclui tanto a previsão das atividades didáticas em termos da sua organização e coordenação em face dos objetivos propostos, quanto a sua revisão e adequação no decorrer do processo de ensino.” (LIBÂNEO, 2013, p. 245)

No processo de planejar, o docente já inclui objetivos para todas as atividades, dentre eles, ofertar ao aprendiz ferramentas e caminhos que possam somar no seu processo de aprendizagem. Portanto, é imprescindível entender que ensinar é uma relação entre os sentidos, os afetos e os processos do conhecer,

construir e do conhecimento.

É através do brincar, dos jogos e dinâmicas que o aluno poderá construir uma nova percepção, despertar a criatividade e a vontade de realizar a proposta do aprender. Segundo Piaget (1971) o brincar é essencial na vida de todo ser humano, de tal forma que as brincadeiras precisam estar presentes na educação infantil. Uma vez que, nesse período o indivíduo adquire aspecto de sua formação. De tal modo, ao brincar a criança desenvolve capacidades relevantes tais como atenção, memória e a imitação, além disso, a criança explora e reflete sobre a realidade e a cultura na qual está inserida. Ou seja,

o jogo começa quando a criança deixa de realizar uma atividade pelo simples prazer de fazer e passa a realizá-la com um sentido, ou seja, joga simbolicamente. Assim, é por meio do jogo simbólico que a criança passa a assimilar o que é real ao “eu”, de forma a permanecer centrada sobre si mesma (CREPALDI, 2010, p. 17)

Quando é apresentado o processo de aprendizagem na educação infantil, é muito importante que todos os envolvidos no processo educacional compreendam que a criança aprenderá por meio de inúmeros métodos diferenciados e que jamais o processo deve se prender apenas aos livros didáticos. Portanto, a criança irá aprender também por intermédio dos jogos, a partir do momento que a educação levar em consideração a relevância do processo lúdico, pois

a ludicidade é um fazer humano mais amplo, que se relaciona não apenas à presença das brincadeiras ou jogos, mas também a um sentimento, a atitude do sujeito envolvido na ação, que se refere a um prazer de celebração em função do envolvimento genuíno com a atividade, a sensação de plenitude que acompanha as coisas significativas e verdadeiras. (LUCKESI, 2000, p. 52)

Isto posto, podemos entender que o processo do aprender por intermédio dos jogos é de suma relevância para a aprendizagem da criança. Diante disso, é válido mencionar a necessidade do resgate de diversos tipos de jogos tanto no meio escolar quanto no meio social. Até porque, criança deve agir como criança. E o brincar necessita fazer parte do cotidiano delas.

Muito se fala em agir corretamente, ter senso de responsabilidade. Mas, o que isso significa? Quem deve agir assim? Essas são reflexões relevantes, pois a

criança tem o direito de ser criança e o responsável por ela é quem a deve conduzir aos caminhos do saber, do entretenimento, com moderação e monitoramento.

Ao trabalhar as atividades lúdicas é necessário ter em mente o que pretende alcançar, traçar objetivos e metas, presumir os possíveis imprevistos e trabalhar os eixos projetados com segurança. Nesse sentido, a responsabilidade refere-se em resguardar a integridade física das crianças, com atividades que não ofereçam riscos, oferta de espaço adequado e o acompanhamento ativo do adulto que esteja conduzindo o processo.

Os jogos e brincadeiras não são as únicas ferramentas que possibilitam esse senso de responsabilidade, mas torna-se uma estratégia inteligente a se aplicar, considerando todos os benefícios já demonstrados até o momento. Portanto, pode-se dizer que as brincadeiras estimulam sentidos fundamentais para o desenvolvimento do indivíduo, dentre eles, destacam-se o tato, o paladar e o olfato. Bem como podem melhorar a interpretação por meio de movimentos. (ANTUNES, 1998)

Segundo Kishimoto (1993, p. 45) “brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade e da autonomia”. Ao se apropriar dessas características a criança passa a ter mais consciência dos seus atos e assume os desafios com responsabilidade.

O processo de desenvolvimento da criança está ligado a interação com o seu meio físico e social. Essa interação modifica seu ambiente tanto positiva quanto negativamente, o que ocasiona ou não o desenvolvimento. Ou seja, quanto mais prazerosa, lúdica e carregada de afeto for a interação com o meio e os sujeitos envolvidos, maiores serão as possibilidades de aprendizagem.

A relação professor-aluno ultrapassa os limites profissionais e escolares. Portanto, é necessário buscar sempre o diálogo como uma forma de construção do espaço escolar. Isso definirá tanto os resultados do aluno em seu desenvolvimento quanto os do professor em sua prática pedagógica.

Desse modo fica explícito que ludicidade e a relação professor aluno são indissociáveis, porquanto são pilares que se complementam. A relação entre professor e aluno deve ser carregada de afeto para que haja trocas positivas entre ambos e sem isso a aplicação da ludicidade perde o sentido, ao não acontecer de forma significativa.

2 A IMPORTÂNCIA DA CONEXÃO ENTRE PROFESSOR E ALUNO, E COMO SUAS ATITUDES E MÉTODOS INFLUENCIARÃO NO PROCESSO DO APRENDER

Pode se dizer que professor é uma profissão, mas o educador é aquele que tem o prazer de ensinar, faz com amor, ensina enquanto aprende, traz sempre algo inovador e transformador. E instiga o estudante a encarar novos desafios, e sobretudo os sonhos, ideias, esperança e visa projetar caminhos a serem traçados. “A esperança para o professor não é algum vazio, de quem “espera” acontecer. Ao contrário, a esperança para o professor encontra sentido na sua própria profissão, a de transformar pessoas. [...] Uma educação sem esperança não é educação” (GADOTTI, 2011, p. 106).

O professor educador traz formas de promover e reconhecer o potencial do aluno. Desta forma propicia a consciência e a valorização para os que sofrem a desigualdade. E com isso, tornam educandos participantes ativos e responsáveis. Com amor e comprometimento o educador desenvolverá e promoverá caminhos essenciais para o processo do aprender.

É de fundamental importância que o professor ao ensinar demonstre carinho, respeito, dedicação com seu aluno, pois quando ensina, ele também aprende e tem o poder de desenvolver suas habilidades. O livro “Pedagogia da Autonomia” de Paulo Freire (2013) traz aos educadores grandes experiências que contribuirão para a prática pedagógica e também para o processo de ensinar.

O professor precisa prezar pelo seu fazer e assim realizá-lo de uma forma eficaz e prazerosa. Ele também necessita ter um bom relacionamento com seu aluno como forma de garantir um ambiente propício ao aprendizado. Portanto, o processo de aprendizagem aprimora as práticas pedagógicas e promove valores que possam contribuir para um ensino de qualidade vinculado ao desenvolvimento de construção do aprendente. Desse modo, o educador é o principal responsável em proporcionar momentos que serão essenciais ao aluno. Destarte, “o professor é um profissional cuja atividade principal é o ensino. Sua formação inicial visa a propiciar os conhecimentos, as habilidades e as atitudes requeridas para levar adiante o processo de ensino aprendizagem nas escolas”. (LIBÂNEO, 2018, p. 69)

É explícito que ensinar não é uma fácil tarefa. Por isso, enquanto docente busca-se constante aprendizado que possa desenvolver no aluno a capacidade de

aprender. Compreende-se que ensinar traz uma alegria imensa ao educador, principalmente quando o aprendiz se desenvolve e ambos mantêm uma relação positiva, assim o ato torna-se satisfatório. Logo,

alegria é a única emoção básica positiva, isto é, a única que é agradável e desejável. Ela nos informa que algo é bom, belo e verdadeiro e que, como produz felicidade, vale a pena amá-lo. Isso nos estimula a buscar, possuir, cuidar e conservar esse bem. A alegria e o amor estão intimamente relacionados. (SARRÁIS, 2018, p. 53)

O educador busca sempre uma inspiração para que possa transmitir a alegria que existe dentro de si, assim o processo de ensinar torna-se inspirador, gratificante, pois quando se ensina com amor e exerce com prazer o papel de ensinar, o professor tem em suas mãos o poder de transformar o aprendiz, mediante seu comportamento e atitudes, “porque a alegria é uma condição interior, uma experiência de riqueza e de liberdade de pensamentos e sentimentos”. (ALVES, 2000, p. 18).

Contudo, é preciso ter sempre uma inspiração ao transmitir o conhecimento, o que pode contribuir para se manter motivado. Quando existe essa relação em sala de aula, o aprendiz demonstra interesse para aprender e assim aprimorar seu conhecimento. Para tanto, o condutor do processo precisa incentivar as crianças a seguir o caminho da brincadeira.

O brincar é algo pertencente à criança, pois desde muito cedo ela se manifesta por meio de atividades ligadas ao meio infantil. Porém, com a crescente evolução tecnológica houve uma redução do lúdico presencial, pois as telas ganharam lugar e vez diante ao tradicional método de diversão.

Portanto, as brincadeiras de rua, rodas e em grupo diminuíram porque a criança é reflexo do que vê e do que está em sua volta, dessa forma, é necessário motivá-las com o exemplo. É ser parte das brincadeiras, estar presente de corpo e mente entregue ao momento, transmitir a criança que será importante e agradável criar, sorrir, cantar e dançar. Pois “é pelo brincar e repetir a brincadeira que a criança saboreia a vitória da aquisição de um novo saber fazer, incorporando-o a cada novo brincar.” (DORNELLES, 2001, p.103)

Saber como estimular a criança da forma correta é por muitas vezes um desafio, pois é preciso ter em mente que independente de semelhanças comportamentais cada uma é individual, única, com ideias e construções próprias.

Essas são características que devem ser consideradas no momento de construir conhecimentos e conduzir quaisquer atividades. Portanto, é importante compreender que termos usualmente citados como ‘aluno’ e ‘professor’ referem-se a uma posição estabelecida pelo dispositivo pedagógico, onde um conjunto de agentes são definidos por responsáveis pela formação, enquanto os demais responsáveis pela aprendizagem.

Assim ao entender a especificidade de cada criança é preciso se colocar em posição de ensinante – aprendente que “indicam um modo subjetivo de situar-se”. (FERNÁNDEZ, 2001, p. 54). Isso significa que o agente responsável pela formação tem que se abrir para os aprendizados que receberá de seus alunos, e dessa forma conhecer um pouco mais cada singularidade presente em seu ambiente de ensino. Logo

Tais posicionamentos (aprendente-ensinante) podem ser simultâneos e estão presentes em todo vínculo [...]. Assim como não se poderia ser aluno e professor de seu aluno ao mesmo tempo, ao contrário, só quem se posiciona como ensinante poderá aprender e quem se posiciona como aprendente poderá ensinar. (FERNÁNDEZ, 2001, p.55)

Segundo Paulo Freire (2022) a profissão de quem ensina além de ser uma tarefa exigente, ela é gratificante e prazerosa. O autor também faz importantíssimas reflexões referentes a dimensão da função de professor. Isto porque o profissional do magistério é ousado, criativo, responsável, dedicado ao que faz, e acima de tudo atua com humildade, sabedoria e “amorosidade, sem a qual seu trabalho perde o significado. E amorosidade não apenas aos alunos, mas ao próprio processo de ensinar.” (FREIRE, 2022, p. 123). O teórico aponta que as intervenções são fundamentais e necessárias para a formação do indivíduo.

E a dedicação transforma os momentos prazerosos, logo, o docente compreende a necessidade de ouvir o educando e não apenas de se deixar falar e ser ouvido pelo educando. Ao agir assim, há uma relação diferenciada entre ambos, ação essa que conduzirá a bons resultados, ambiente tranquilo e promissor.

É importante ressaltar que o afeto é a base para qualquer aplicação pedagógica, crianças são sensíveis e captam com facilidade as emoções de quem ela interage e suas ações vão depender do que ela sente com a pessoa no momento. O sentimento que o professor transmite à criança influenciará nos resultados finais.

Se a criança não sentir segurança e conforto com a proposta ou metodologia utilizada, ela bloqueará de alguma forma a comunicação com o outro como um mecanismo de defesa. Assim,

as relações de mediação feitas pelo professor, durante as atividades pedagógicas, devem ser sempre permeadas por sentimentos de acolhida, simpatia, respeito e apreciação, além de compreensão, aceitação e valorização do outro; tais sentimentos não só marcam a relação do aluno com o objeto de conhecimento, como também afetam a sua autoimagem, favorecendo a autonomia e fortalecendo a confiança em suas capacidades e decisões. (LEITE E TASSONI, 2022)

O educador precisa ser um observador atento em sala, para constatar quando a criança apresenta sinais de que está carente de afeto. Um ambiente em que o diálogo e o respeito pelo indivíduo se fazem presente torna a aprendizagem significativa e prazerosa, pois a afetividade é facilitadora desse processo. Portanto, é importante que o educador se aproxime da criança e proporcione segurança para que flua a aprendizagem.

É imprescindível que o docente conheça bem o aluno e procure ter um bom relacionamento, para estabelecer um vínculo afetivo entre eles. Dessa forma, a criança se sentirá segura diante da sua presença e torna significativo o processo de ensino, que contribuirá com o desenvolvimento intelectual do educando.

No tocante ao desenvolvimento intelectual do indivíduo, pode-se dizer que é um processo e transita por seis estágios. O primeiro é o estágio das formações hereditárias, momento esse que se trabalha as tendências elementares e as emoções. O segundo, é a parte em que foca nos afetos perceptivos e formas diferenciadas do contentamento e da decepção. É aqui, percebe-se algumas noções clássicas, tais como, dor, prazer, sentimentos de agrado e desagrado e também um pouco sobre a vida afetiva. O terceiro estágio é focado nos afetos intencionais (noções de valor, de sentimentos, pontos de vistas afetivos e cognitivos. O quarto é o momento em que se trabalha a linguagem e representação da inteligência verbal e sentimentos individuais. O quinto estágio nota-se o aparecimento das operações concretas, reversibilidade e conservação. E o sexto e último estágio é a fase das operações formais. (PIAGET, 2014)

Os estágios fazem parte de todo o processo de desenvolvimento. Portanto é

essencial que a relação seja de igualdade e compreensão para que, tanto o aluno, quanto o docente alcancem por intermédio dessa relação algo que facilitará a aprendizagem, visto que, “a criança aprende pelo relacionamento afetivo que outro ser humano estabelece com ela” (TIBA, 2002, p. 82). Portanto,

Para aprender necessitam-se de dois personagens (ensinante e aprendente) e um vínculo que se estabelece entre ambos. (...) Não aprendemos de qualquer um, aprendemos daquele a quem outorgamos confiança e direito de ensinar. (FERNÁNDEZ, 1991, p. 47 e 52).

Desse modo, o laço afetivo entre ambos auxilia em todo processo de ensino aprendizagem e contribui positivamente na vida da criança em que está ligado às emoções e expressões. Quando a criança recebe o devido cuidado com atenção e carinho ela poderá enfrentar a vida adulta com mais equilíbrio e saberá lidar com os obstáculos que surgirem de forma responsável. Portanto, o educando se sente atraído pela busca de um novo conhecimento.

As emoções são muito relevantes na formação das crianças e contribuem para o desenvolvimento, forma sujeitos ativos, participativos, pensantes, independentes e se dá por estímulos, causa bem-estar, alegrias e atua de forma positiva.

As emoções consistem essencialmente em sistema de atitudes que correspondem, cada uma, a uma determinada espécie de situação. Atitudes e ação correspondente implicam-se mutuamente, construindo uma maneira global de reagir de tipo arcaico, frequente na criança. Opera-se então uma totalidade indivisível psíquica, orientada todas no mesmo sentido, e os incidentes exteriores. Daqui resulta que, muitas vezes, é a emoção que dá tom ao real. Mas, inversamente, os incidentes exteriores adquirem quase seguramente o poder de desencadear. Ela é, com efeito, como que uma espécie de prevenção que depende mais ou menos do temperamento, dos hábitos do indivíduo. Mas esta prevenção, focando indistintamente à sua volta todas as circunstâncias de fato atualmente reunidas, confere a cada uma, mesmo fortuita, o poder de fazer ressuscitar mais tarde, como faria o essencial da situação (WALLON, 1994, p.123).

As emoções têm um mote muito importante para o processo do ensino e

aprendizagem e contribui para formação da criança, envolve muito mais do que as competências, habilidades comportamentais, são valores adquiridos ao longo do processo. Elas proporcionam aprendizagem benéfica e prazerosa, é indispensável no desenvolvimento cognitivo e intelectual do aluno. As emoções quando geridas desequilibradamente causam resultados negativos como problemas emocionais, ansiedade, depressão, entre outros. E tem também um papel fundamental no processo de ensino e aprendizagem, os quais trazem segurança, vontade de aprender e autoconhecimento.

A afetividade influencia a criança a aprender de maneira agradável, a ter interesse, a ser mais focada, ter atenção e autoconhecimento no qual permite a ter capacidades, habilidades, virtudes, valores, ações essas que ajudam no desenvolvimento da inteligência emocional. (BURIN, 2020)

A afetividade auxilia na aprendizagem e vai além do que almejamos, pois nos impulsiona, encoraja e influencia. Quando tratada com carinho e atenção, a criança será motivada, da mesma forma desmotivada quando não houver relações que envolvam bons sentimentos.

No campo educativo, o afeto é importante porque vivencia emoções de conhecer o novo. O professor consciente do seu papel sabe que a criança ao ser afetada negativamente terá seu desenvolvimento escolar comprometido. Logo,

A afetividade atua em conjunto com a razão e a vontade. Segundo o sinal dos afetos, essa interação será positiva ou negativa. As emoções negativas interferem no funcionamento da vontade, enquanto que as positivas permitem que ela atue livremente. Além do mais, as emoções positivas movem a razão a pensar coisas alegres e boas; as emoções negativas estimulam a razão a pensar coisas tristes e ruins. (SARRÁIS, 2018, p.10)

Assim, a afetividade é relevante para compreender essas emoções provocadas na vida da criança e suas consequências no comportamento, pois ela “refere-se à capacidade, à disposição do ser humano de ser afetado pelo mundo externo e interno por meio de sensações ligadas a tonalidades agradáveis ou desagradáveis” (ALMEIDA E MAHONEY, 2007, p. 23).

2. 1 O perfil do educador para exercer a docência na educação infantil com maestria

De acordo com a LDB (2020) o profissional para atuar na educação infantil precisa ter no mínimo a formação de nível médio (magistério) e a graduação em nível superior em curso de Pedagogia. O processo de formação é fundamental para que o docente possa atuar com qualidade, dedicação, conhecimento técnico e teórico relacionado ao processo ensino aprendizagem.

Neste sentido, o docente necessita trabalhar suas habilidades e conhecimentos, elaborar e planejar atividades que vão ao encontro das crianças na faixa etária da educação infantil. Pois, é uma fase em que as crianças demandam de grande apoio por parte dos adultos, uma vez, que estão no início da jornada educacional. Período em que surgem as descobertas, os questionamentos e curiosidades.

O profissional da Educação Infantil tem que trabalhar as habilidades capazes de interligar os cuidados exigidos nesse ramo da educação, sendo esses muito amplos e acabam por estender muito os afazeres desse educador em comparação com o papel dos educadores de outros níveis da educação. (SOUSA, 2013, p. 7)

O docente é de fundamental importância em todas as modalidades de ensino, principalmente na etapa infantil. Pois, a educação é um meio de transformar a realidade e o desenvolvimento da criança. O professor busca condições e alternativas quem possam modificar o ambiente escolar mediante suas práticas pedagógicas, seu esforço, dedicação e consiga transmitir o conhecimento, e por meio dele alcançar o sucesso almejado.

Para o profissional da Educação Infantil o uso da tecnologia no processo educacional ajuda no desenvolvimento da criança, por ser uma ferramenta essencial que contribui para o aprendizado, e que desperta o interesse, o gozo e a vontade de aprender no discente. Portanto, a aprendizagem torna-se satisfatória porque quando bem manuseada surgem efeitos positivos que proporcionam resultados significativos. Logo, através da mediação do docente o educando é capaz de melhorar o seu aprendizado, por isso, provoca mudanças em seu desenvolvimento e a comunicação torna-se algo interessante.

3 SITUAÇÕES PRAZEROSAS EM AÇÕES E ASSIMILAÇÕES DE REGRAS PARA VIVER EM SOCIEDADE.

O ensino e aprendizado no Jardim II deve ser caracterizado por estímulos com o mote de promover o desenvolvimento saudável, por ser a fase inicial da criança na escola. O aprendizado lúdico e multidisciplinar que proporcionará momentos de brincadeiras, cuidados e aprendizado, diante disso o desenvolvimento da criança será mais satisfatório e contribuirá para suas capacidades, potencialidades e convívio social fora do âmbito familiar.

O professor nessa etapa (Jardim II) “é o mediador em sala. Decerto, quem deverá dar o primeiro passo, criando oportunidades para o enriquecimento das relações de aprendizagem.” (CUNHA, 2017, p.120). Constantemente procura em seu modo de ensino a melhor metodologia para instruir diante a singularidade de cada aluno. A partir desse processo é importante que o educador facilite para que seus educandos se sintam acolhidos e capacitados para aprender.

Diante disso, faz-se necessário, que a escola encontre variadas maneiras de contribuir significativamente para que assim aconteça a realização das atividades lúdicas no ambiente escolar e que os resultados sejam satisfatórios para a construção do conhecimento do educando.

3.1 Registro das atividades na escola – teoria x prática

Para a realização das atividades práticas foram necessárias três aulas em dias alternados da semana (segunda, quarta e sexta-feira) na Escola Municipal Vera cruz (Unidade Milton Camilo), localizada na cidade de Itapuranga-GO, na turma de Jardim II (turma) composta por 20 alunos (11 meninas e 9 meninos), do período vespertino.

Para a concretização do momento lúdico na unidade educacional, utilizou-se campos de experiências estabelecidos pela Base Nacional Comum Curricular (2018), a saber.

(EI03CG02) demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.

(EI03CG03) criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.

(EI03CG05) coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.

(EI03TS01) utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas.

(EI03TS03) reconhecer as qualidades do som (intensidade, duração, altura e timbre), utilizando-as em suas produções sonoras e ao ouvir músicas e sons.

(EI03EF02) inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas, aliterações e ritmos.

(EI03EO02) agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações. (BRASIL, 2018, p. 47/49)

A sala é adaptada para a idade das crianças, com mesas e cadeiras do nível delas. Para a primeira aula (realizada no dia 07 de novembro de 2022) foi necessário adequá-la novamente para a efetivação das atividades lúdicas. As fileiras foram desfeitas para as crianças formarem um círculo no chão. Utilizou-se músicas de acordo com as brincadeiras propostas. A participação das crianças foi essencial, pois todos contribuíram para que o projeto fosse realizado.

As atividades lúdicas foram divididas em três momentos, com uma subdivisão em três níveis nomeados em fácil, médio e avançado. O primeiro nível foi realizado com a música “os dedinhos” com o intuito de ensinar os nomes dos dedos da mão que são: polegar, indicador, médio, anelar, mindinho ou mínimo. Foi questionado se eles sabiam a nomenclatura de cada dedo das mãos, nesse momento todos manifestaram com alguns que já conheciam, no entanto, polegar, indicador e mindinho todos conheciam, porém, o anelar só uma criança citou e os médios nenhum. Diante disso, indicou-se cada dedo com as suas respectivas nomenclaturas. Após apresentou-se a música e cantamos com eles. Todos executaram com sucesso, e os parabenizamos.

Para o segundo nível foi usado a música “depois um coração”, em que os desafiamos a realizar novos movimentos de acordo com a letra da canção. Ao apresentar a música percebeu-se que muitos a conheciam e as monitoras foram surpreendidas com a reação e envolvimento na proposta. A música foi colocada e a intenção era ajudá-los a reproduzir os movimentos, porém não foi necessário, pois já

sabiam e só os acompanhamos. A música mexe com as emoções de todos os indivíduos, portanto,

A música na Educação Infantil deve ser uma importante fonte de estímulos, equilíbrio e momento feliz para a criança. Cada momento musical deve incentivar ações, comportamento motores e gestuais. Entendemos a musicalidade como uma tendência que leva o ser humano para a música, quanto maior a musicalidade e mais cedo a mesma é incentivada no indivíduo, mais rápido será seu desenvolvimento. (BUENO, 2019, p. 511)

A fala de Bueno pode ser confirmada com a realização da atividade que envolveu música. Portanto, após recuperar o fôlego, as crianças foram desafiadas para a realização do último nível do dia, que envolveu movimentos mais 'complexos' e 'rapidez'. Portanto, para instigá-los foi colocada a música "the clap clap song" para que pudessem ouvir e alternar batidas de palmas com joelhos. A canção foi repetida três vezes, para que a sintonia fosse perfeita. A dinâmica fez com que todos se concentrassem, prestassem atenção nos sons e por fim, colocassem em prática. Por fim, a sala foi reorganizada, cada criança recebeu um mimo e anunciou-se que as atividades teriam continuidade.

Os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica são as interações e a brincadeira, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização. (BNCC, 2018, p. 39)

As brincadeiras realizadas nesse primeiro momento permitiram reconhecer algumas habilidades e dificuldades de cada criança, que permitiu elaborar para a próxima aula atividades que explorassem ambas de forma pontual.

No dia 09 de novembro de 2022 realizou-se o segundo momento de atividades lúdicas. Foi necessário organizar a sala para a concretização do jogo, desfizemos as fileiras e montamos o tabuleiro do jogo da velha no espaço adequado, a ideia era eles mesmos ocuparem os lugares "x" e "o". Durante a montagem alguns conseguiram assimilar o jogo e então partimos para o momento explicativo, desenhamos o tabuleiro

no quadro, explicamos as regras e como reproduzir no tabuleiro do chão.

O jogo é uma estratégia muito simples e agradável e deve sempre ser colocada em prática, pois é visível a motivação que as crianças adquirem quando estão jogando. O jogo propicia recursos capazes de contribuir para o desenvolvimento das funções cognitivas da criança. (OLIVEIRA, 2019, p. 426)

O jogo é também um recurso para aprender. Então, para a realização dividimos a sala em dois grupos com fitilhos brancos e verdes amarrados no braço, a princípio houve dificuldade em assimilarem a posição no tabuleiro e trabalharem em equipe para chegar no resultado positivo que pode ser três jogadores com a mesma cor alinhados na horizontal, vertical ou transversal. Foram realizadas três rodadas para entenderem a dinâmica do jogo.

O time branco que venceu a primeira rodada começou a fazer a mesma jogada para continuar vencedor. Para fazê-los pensar em novas jogadas realocamos a fila para outro ponto da sala que os faziam ter outra visão do tabuleiro, assim eles intercalaram e fizeram outras jogadas de modo que ambos os grupos conseguiram atingir o objetivo do jogo. Foi perceptível que conforme se envolviam com a atividade começaram a torcer, comemorar, pensavam e analisavam cada jogada. O grupo tentava ajudar o colega a tomar decisões, foram realizadas várias jogadas, eles se divertiram e no final conseguiram atingir o objetivo de trabalho em equipe e organização no tabuleiro. Por meio das atividades é possível afirmar que

A ludicidade é de extrema importância para o desenvolvimento mental da criança, essas atividades deixam-nas livres para criar seu mundo de fantasias e estimular a imaginação. A sala de aula fica muito mais leve e agradável, pois proporcionam às crianças a oportunidade de ser livre para criar. Com as brincadeiras o professor é capaz de acompanhar o desenvolvimento cognitivo das crianças, pois o lúdico desenvolve atividades motoras e facilita a aprendizagem. (MARTINS, 2019, p. 263/264)

As atividades lúdicas continuam e para o segundo momento iniciou-se com a organização das fitas no chão, a amarelinha africana foi desenhada, após organizou-se as crianças em ordem, e também foi feita uma demonstração de como seria executada a atividade. De início algumas crianças já entenderam e conseguiram, mas

outras tiveram dificuldade. Diante disso, tornou-se a fazer outra demonstração da seguinte forma, pegando na mão uma das outras e todos seguiram no mesmo ritmo, então ficou mais fácil e todos entenderam e conseguiram fazer de maneira correta. Todos participaram, foram atenciosos, ficaram bem felizes e empolgados. foi muito bom e divertido.

E por fim, terminamos, organizamos as cadeiras e ainda fomos surpreendidos por uma pergunta bem interessante de uma aluna que indagou o que seria projeto. Então, explicamos que seria o que fizemos, as brincadeiras e observar como elas estariam aprendendo diante delas.

Para finalizar, nossa última aula que ocorreu no dia 11 de novembro de 2022 dividimos em dois momentos. O primeiro iniciou com a organização do espaço para realizar a brincadeira (mímica), pedimos para que se sentassem no chão em ordem, em formato de fila e cada criança pegou uma ficha, quando chegou a vez, elas estavam expostas em uma mesa distante deles, e nas fichas encontravam-se figuras tanto de animais, quanto de profissões. Então convidamos as crianças em ordem e eles se deslocavam até a mesa, pegavam uma ficha e imitavam a imagem que tiraram, enquanto os outros colegas tentavam adivinhar a imitação.

Percebemos que durante a realização da brincadeira alguns tiveram dificuldades e outros não. Por serem crianças pequenas não tínhamos em mente que conseguiriam fazer mímicas bem elaboradas, assim damos espaço para eles fazerem da forma que achassem correto. Explicamos com dicas e tiveram crianças que superaram as expectativas devido a idade e tiveram algumas que ajudavam as outras. Uma aluna A exemplo teve sua participação e auxiliou ainda seus colegas, as crianças ficaram um pouco eufóricas e gostaram da brincadeira, e finalizamos parabenizando-os pela participação.

No segundo momento, seria a dança da cadeira, pois trata de um jogo que usamos uma música e cadeiras, quando a música para os participantes se senta e o que fica de pé é eliminado e retirada mais uma cadeira, o objetivo para vencer é sentar-se na última cadeira. Para iniciar o jogo organizamos da seguinte maneira: colocamos as cadeiras de costas uma para a outra, intercaladas e explicamos como seria. Fizemos o teste, e diante disso percebemos algo interessante, contamos as cadeiras e teria que faltar uma para que um participante ficasse em pé, mas no primeiro teste todos ficaram sentados mesmo com uma cadeira a menos, assim reorganizamos novamente e fizemos a contagem, e deu certo. Portanto, notamos que

tinham duas crianças sentadas na mesma cadeira, eles entenderam o jogo, as regras e desenvolveram a proposta muito bem.

Porém, a dificuldade foi manter a roda girando no sentido horário, e quando a música parava alguns ficavam parados mesmo ainda com cadeiras vazias e falávamos para eles procurarem o lugar para se sentar. Dois alunos ao serem desclassificados não aceitaram e reagiram com o choro. Então, explicamos que essa é a regra do jogo, quando não se tem cadeiras precisa sair, após a explicação conseguimos concluir o jogo com uma criança vencedora, mas recompensamos toda a turma com um brinde e finalizamos a aula com agradecimentos por todo o carinho e receptividade. Portanto, é fundamental esclarecer que

O jogo é um exercício preparatório, de acordo com o qual a criança ou os filhotes dos animais superiores brincam sempre de uma maneira que anuncia as atividades futuras do adulto, o jogo sendo, então uma espécie de pré-exercício das funções mentais e, em particular dos instintos. (PIAGET, 2014, p. 304-305)

Diante de todas as atividades preparatórias realizadas pode-se dizer que foi maravilhoso lidar com carinho das crianças e ter contribuído com a educação. Por meio de brincadeiras pedagógicas, jogos e música de uma forma dinâmica e divertida trabalhou-se a linguagem, o ritmo e a interação. Pois são ferramentas que auxiliam no processo de aprendizagem. Na hora da música foi pura diversão e aprendizado, pois a música desperta na criança o lúdico e traz benefícios para a socialização, auxilia na alfabetização, ajuda a lidar com os próprios sentimentos, estimula a coordenação motora e a percepção sonora.

Percebemos então que, todas as crianças gostaram das músicas, brincadeiras e jogos. Todas as atividades chamaram bastante a atenção delas, pois todas participaram e contribuíram para que o trabalho fosse realizado.

Para a preparação e concretização do lúdico foi utilizado vários materiais pedagógicos, a saber: caixa de som, fita adesiva, giz, quadro, fitilho, fichas em MDF. Todas as crianças foram envolvidas no projeto e percebe-se que há várias possibilidades para desenvolver as atividades propostas. Assim, despertou-se neles o desejo de continuar com a realização do projeto, pois se tornou algo agradável, prazeroso e principalmente, houve troca de conhecimentos.

3.2 Diálogo entre atores da educação

Um momento importante para compreensão do dia a dia no ambiente escolar agregado ao desenvolvimento das atividades lúdicas foi a participação por meio de diálogos informais com representantes da unidade escolar (professora, coordenadora pedagógica e a gestora).

A professora da turma em que foi desenvolvida as atividades falou sobre a importância da realização das atividades lúdicas na educação infantil. Para ela, é através da ludicidade que conseguimos alcançar a imaginação e a afetividade da criança e assim, desenvolver o processo cognitivo.

A gestora escolar também mencionou que na educação infantil se faz necessário atividades diferenciadas e lúdicas para que o desenvolvimento das crianças aconteça em conformidade com as competências e habilidades da Base Nacional Comum Curricular. Já para a coordenação pedagógica o lúdico pode melhorar e contribuir para que a criança seja preparada para o processo de alfabetização.

Na Escola Municipal Vera Cruz são planejadas atividades diversificadas para o trabalho com as crianças do Jardim II, tudo que envolve coordenação motora e concentração como: pular corda, jogos de encaixe, músicas, caixa surpresa, jogos de mímicas, quebra-cabeças, bolas, entre outras. E todas as crianças participam com muito entusiasmo e conhecimento prévio de todas as atividades propostas.

No tocante à realização do projeto pelas acadêmicas de Pedagogia no Jardim II, tanto a coordenação, quanto a professora mencionaram que a participação despertou nas crianças o senso de companheirismo, parceria, raciocínio, disciplina e concentração mesmo diante da euforia e do entusiasmo de demonstrarem que já sabem algumas dinâmicas. As crianças sentiram orgulhosas pela concretização de todas as atividades e deixaram nítido o desejo da continuidade de momentos lúdicos independente de quem os realiza.

A professora esclareceu que o planejamento das atividades do Jardim II é de extrema relevância. Desse modo, conhecer as brincadeiras propostas, traçar os objetivos que deseja alcançar, observar a faixa etária, organizar o tempo e o espaço para que assim seja revertida em aprendizagem e não em brincar por brincar. E assim,

auxiliar nos aspectos motores, sociais, na atenção e concentração como já mencionados.

A gestora escolar e a coordenadora pedagógica mencionaram que o planejamento é realizado por todos os docentes modulados em conformidade com o ano/série. Portanto, é em conjunto que organizam as atividades pedagógicas de forma lúdica, dinâmica com o foco no aprendizado.

E por fim, a professora esclareceu que as atividades lúdicas trabalhadas em sala de aula têm influenciado na aprendizagem dos educandos, pois com certeza, a ludicidade é uma peça chave na vida escolar, não só na educação infantil, mas em todo o âmbito escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os estudos realizados durante a pesquisa sobre a ludicidade tiveram a intenção de aprofundar os conhecimentos. O objetivo de discorrer sobre a importância do professor, como suas atitudes e métodos podem influenciar no processo lúdico, que proporcionam situações prazerosas em ações, assimilação e regras para viver em sociedade. Portanto, é possível afirmar que o propósito foi alcançado.

Ressalta-se, que o ato de brincar vai além do entendimento adulto e da diversão, pois por meio dele a criança constrói o seu caminho, valida seus conhecimentos e externa seus aprendizados. Desse modo, percebe-se que ao trabalhar o lúdico ela se sente estimulada a aprender, demonstra interesse e facilidade, assim alcança resultados satisfatórios. Logo, é necessário a utilização de métodos direcionados a jogos e brincadeiras que auxiliam no processo de aprendizagem da criança.

Atualmente as instituições de ensino modernizam seus projetos, através de jogos e brincadeiras inclusas no cotidiano das crianças para que aprendam de forma inovadora. Esse novo modelo de escola projeta com o mote de aprimorar o aprendizado de maneiras não tradicionais, o que pode ser desafiador, mas geram melhores resultados que podem ser observados conforme sua aplicação, pois os diversos caminhos traçados sempre possibilitam novas descobertas, tanto para quem elabora e aplica, quanto para quem recebe o método. Essa é uma prática que envolve toda a comunidade escolar, o que pode parecer complicado a primeiro momento, mas corrobora com o aprendizado e o torna envolvente e diversificado. Assim, a troca de informações, a participação e o envolvimento nas atividades educativas não são simples tarefas, mas sim um contexto abrangente que converge em um único ponto, enriquecer o desenvolvimento intelectual para alcançar uma aprendizagem significativa.

A educação infantil está em constante mudança, portanto os autores buscam por meio da prática pedagógica revolucionar concepções em prol das necessidades das crianças. Quando se é criança, aos olhos deles, o simples se torna complexo, então a prática de educar por meio de jogos serve para que o profissional estabeleça limites e perceba as dificuldades de seus alunos. Assim, cabe ao professor proporcionar jogos pedagógicos dirigidos ao aprendizado. Diante disso, a criança

sente-se mais à vontade, interage e estabelece relações afetivas que favorecem a aprendizagem.

É relevante trabalhar os jogos e brincadeiras por meio do lúdico, assim as crianças deixam de lado seus medos, dificuldades, exploram ao máximo suas habilidades de forma natural, se divertem e tomam atitudes que vão além do imaginário. Portanto, os professores devem procurar melhoras em suas habilidades para acompanhar as novas tendências e mudanças na educação. Isso inclui repensar os métodos de ensino e aprendizagem, essa é uma responsabilidade que exige compromisso constante dos educadores, que de maneira voluntária podem ajudar a criança a explorar suas capacidades.

Ao ensinar as crianças, é importante incentivar o jogo. Isso leva a uma melhor compreensão do assunto e melhor controle motor. É divertido jogar e incentiva o aprendizado. Hoje, muitos métodos de educação infantil mudaram dramaticamente desde a sua criação.

Brincar também ajuda os educadores a compreender os comportamentos individuais das crianças e a dinâmica de grupo. Portanto, é importante permitir que as crianças participem de atividades variadas, pois esta é uma forma de demonstrar seus interesses, pensamentos e atitudes em relação ao mundo ao seu redor. Porém, para que haja resultados satisfatórios necessitam aplicar regras e fazer com que as crianças brinquem e entendam o significado da brincadeira, que é favorecer o ensino aprendizagem.

A brincadeira tem um impacto positivo no desenvolvimento cognitivo, especialmente em crianças em fase de descoberta. A estimulação produzida pelo brincar abre novas possibilidades sensoriais que levam ao desenvolvimento do cérebro. Assim, atividades como ler, escrever, interpretar, aprender e comunicar, além das funções diárias de cada pessoa. Em suma, as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento global do indivíduo. Pensamentos estes confirmados por vários teóricos, por meio das leituras e pela prática realizada de que a relação entre docente X aprendiz é de extrema importância, pois interfere de forma expressiva para o desenvolvimento dos mesmos no ambiente escolar.

A pesquisa é essencial para todos os educadores e também para os amantes da educação inovadora e lúdica. Portanto, mesmo diante de todas as reflexões, deixa-se aqui aberto para novas ideias.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Laurinda Ramalho de; MAHONEY, Abigail Alvarenga (orgs.). *Afetividade e aprendizagem: contribuições de Henri Wallon*. São Paulo: Edições Loyola, 2007.
- ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. *O brincar a criança e o espaço escolar*. In: *A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola* /Florianópolis: NUP, 2017.
- ALVES, Rubem. *A alegria de ensinar*. Campinas, São Paulo: Papiros, 2000.
- ANTUNES, Celso. *As inteligências múltiplas e seus estímulos*. Campinas -SP: Papyrus, 1998.
- BACELAR, Vera Lucia da Encarnação. *Ludicidade e educação infantil*- Salvador: EDUFBA, 2009.
- BARBOSA, Maria Carmem Silveira. *Projetos pedagógicos na educação infantil*/ Maria Carmem Silveira Barbosa, Maria da Graça Souza Horn.- Porto Alegre: Grupo A, 2008.
- BRASIL. *Constituição da República Federativa do Brasil: texto constitucional promulgado em 5 de outubro de 1988*. Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2016.
- BRASIL. *Estatuto da Primeira Infância*. Lei n. 13.257, de 08 de março de 2016.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.
- BUENO, Berenice Montemurro. *Arte e musicalidade: perspectivas para a educação básica*. In: *Educar FCE / Faculdade Campos Elíseos*. Vol. 18, n. 01, São Paulo: 2019.
- BURIN, Fátima Osmari. *A influência das emoções na aprendizagem*. *Impare educação*, 2020. In: <https://www.impare.com.br/quem-somos>.
- CREPALDI, Roselene / *Jogos, brinquedos e brincadeiras*. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2010.
- CUNHA, Antônio Eugênio. *Afeto e aprendizagem: relação de amorosidade e saber na prática pedagógica*- 4.ed. Rio de Janeiro: Wak Ed. 2017.
- DORNELLES, Leni Vieira. *Na escola infantil todo mundo brinca se você brinca*. In: *Educação Infantil: pra que te quero?* Porto Alegre: Artmed, 2001.
- FERNÁNDEZ, Alicia. *A inteligência aprisionada. – Abordagem psicopedagógica clínica da criança e sua família*. Porto Alegre: Artmed Editora, 1991.

FERNÁNDEZ, Alicia. Os idiomas do aprendiz. Porto Alegre: Artmed Editora, 2001.

FERRO, Paula Renata Araújo. O papel do professor de Educação Infantil. In: Educar FCE / Faculdade Campos Elíseos. Vol. 18, n. 01, São Paulo: 2019.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa/ 44 ed- Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

FREIRE, Paulo. Professora, sim; tia não: cartas a quem ousa ensinar. 36ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2022.

GADOTTI, Moacir. Boniteza de um sonho: ensinar-e-aprender com sentido / Moacir Gadotti. -- 2. ed. -- São Paulo: Editora e Livraria Instituto Paulo Freire, 2011.

GIL, Antônio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4.ED. São Paulo: Atlas, 2002.

GOIÁS. Resolução CEE/CP Nº 03 de 16 de fevereiro de 2018. Conselho Estadual de Educação de Goiás. Goiânia, Go, 2018.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogos infantis: O jogo, a criança e a educação*. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

LDB: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. - 4.ed.- Brasília, DF: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2020.

LEITE, Sergio Antônio da Silva; TASSONI, Elvira Cristina Martins. *A afetividade em sala de aula: as condições de ensino e a mediação do professor*. Disponível em <https://www.fe.unicamp.br/alle/textos/SASL-AAfetividadeemSaladeAula.pdf> Acesso em 28 de maio de 2022.

LIBÂNEO, José Carlos. Didática. 2.ed. São Paulo: Cortez, 2013.

LIBÂNEO, José Carlos. Organização e Gestão da Escola – Teoria e Prática. São Paulo: Heccus Editora, 2018

LUCKESI, Cipriano Carlos (org.). Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da biossíntese. Salvador: Gepel, 2000.

MARTINS, Ana Maria Rodrigues. O ato de brincar na educação infantil jogos e brincadeiras. In: Educar FCE / Faculdade Campos Elíseos. Vol. 18, n. 01, São Paulo:

2019.

OLIVEIRA, Angelita Faria Marques de. A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil. In: Educar FCE / Faculdade Campos Elíseos. Vol. 18, n. 01, São Paulo: 2019.

PIAGET, Jean. Relações entre a afetividade e a inteligência no desenvolvimento mental da criança. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2014.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança – imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. *A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica*. 1.ED. Curitiba: Ibpex, 2013.

SARRÁIS, Fernando. Compreender a afetividade: entender de forma nacional o nosso mundo emocional. São Paulo: Cultor de livros, 2018.

SÁTIRO, Angélica. Buscar e pensar: com crianças de 3 a 4 anos. São Paulo: Ática, 2012.

SOUSA, Michelle Alves da Silva et. Al. O perfil do professor da educação infantil. Faculdade Católica de Anápolis, 2013.

TEODORO, Wagner Luiz Garcia. O desenvolvimento infantil de 0 a 6 e a vida pré-escolar. Uberlândia, 2013.

TIBA, Içami. Quem ama educa! – São Paulo: Editora Gente, 2002.

WALLON, H. A Origem do Caráter na Criança. São Paulo: Nova Alexandria, 1994.