

**FACULDADE VALE DO CRICARÉ
MESTRADO PROFISSIONAL EM CIÊNCIA,
TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO**

CRISTIELY MONTEIRO DA SILVA

**CONTRIBUIÇÕES DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO DESENVOLVIMENTO
COGNITIVO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

SÃO MATEUS-ES

2021

CRISTIELY MONTEIRO DA SILVA

CONTRIBUIÇÕES DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO DESENVOLVIMENTO
COGNITIVO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação do Centro Universitário Vale do Cricaré, com requisito para obtenção do título de Mestre em Ciências, Tecnologia e Educação.

Orientadora: Dra. Luana Frigulha Guisso

SÃO MATEUS-ES

2021

Autorizada a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na publicação

Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação

Faculdade Vale do Cricaré – São Mateus – ES

S586c

Silva, Cristieley Monteiro da.

Contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento cognitivo da criança na educação infantil / Cristieley Monteiro da Silva – São Mateus - ES, 2021.

121 f.: il.

Dissertação (Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação) – Faculdade Vale do Cricaré, São Mateus - ES, 2021.

Orientação: prof^a. Dr^a. Luana Frigulha Guisso.

1. Educação infantil. 2. Desenvolvimento Cognitivo. 3. Ludicidade. I. Guisso, Luana Frigulha. II. Título.

CDD: 370.152

Sidnei Fabio da Glória Lopes, bibliotecário ES-000641/O, CRB 6ª Região – MG e ES

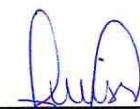
CRISTIELY MONTEIRO DE OLIVEIRA

**CONTRIBUIÇÕES DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO
DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência, Tecnologia e Educação da Faculdade Vale do Cricaré (FVC), como requisito parcial para obtenção do título de Mestra em Ciência, Tecnologia e Educação, na área de concentração Ciência, Tecnologia e Educação.

Aprovada em 08 de dezembro de 2021.

COMISSÃO EXAMINADORA



Profa. Dra. Luana Frigulha Guisso
Faculdade Vale do Cricaré (FVC)
Orientadora



Profa. Dra. Sônia Maria da Costa Barreto
Faculdade Vale do Cricaré (FVC)



Profa. Dra. Taisa Shimosakai
Universidade Federal do Espírito Santo (UFES)

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos meus filhos Gabriel,
Alice e Júlia, que são a minha razão de viver.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, por me dar forças para concluir mais uma etapa.

Ao meu esposo Ademilson Máximo de Oliveira pela paciência e compreensão durante essa trajetória, e por entender a importância do Mestrado para minha vida profissional.

Aos meus familiares e amigos por estarem ao meu lado em todos os momentos.

E a minha orientadora, Dra. Luana Frigulha Guisso, pela paciência e dedicação em suas orientações.

A inteligência é o que você usa quando não sabe o que fazer.

Jean Piaget.

RESUMO

SILVA, CRISTIELY MONTEIRO DA. **Contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento cognitivo da criança na Educação Infantil**. 2021. 121 f. Dissertação (Mestrado) – Centro Universitário Vale do Cricaré, 2021.

Desde a infância a criança tem um interesse em desenvolver atividades relacionadas ao brincar, que envolvem brinquedos e jogos, que além de diverti-las proporcionam momentos de interação social com outras crianças e até mesmo com os adultos. Essa interação promovida pelo brincar é classificada como parte do processo de desenvolvimento da criança, no qual contribui para desenvolvimento do intelecto da criança, uma vez que os jogos e as brincadeiras estimulam as habilidades cognitivas ao trabalhar as regras e a imaginação da criança, por meio dos jogos simbólicos. Diante disso, trazendo para o contexto educacional, essa pesquisa buscou compreender como as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento cognitivo da criança na Educação Infantil, como proposta pedagógica que potencialize a aprendizagem e conseqüentemente o desenvolvimento do intelecto da criança. Como metodologia de pesquisa, foi realizado um grupo focal com 07 professores da EMEIEF Vilmo Ornelas Sarlo, localizada no Município de Presidente Kennedy/ES, com a finalidade de verificar a percepção destes quanto ao uso das atividades lúdicas, como prática pedagógica com vistas a promover o desenvolvimento cognitivo da criança de 4 a 5 anos de idade. Como resultados, constatou-se que os professores compreendem a importância dos jogos e brincadeiras, enquanto lúdico, para o desenvolvimento da criança na primeira etapa da Educação Infantil, todavia, ressaltam a necessidade de que as atividades propostas tenham um conteúdo intencional, com vistas a estimular a aprendizagem, dado que o lúdico por si só não abriga o desenvolvimento cognitivo. Assim, cabe ao professor utilizar desse instrumento, como dimensão educativa, que proporcione um ensino-aprendizado de maneira prazerosa e divertida, maximizando a construção do conhecimento da criança. Como produto educativo, elaborou-se um e-book com sugestões de atividades lúdicas, incluindo jogos e brincadeiras, como proposta pedagógica de desenvolvimento das habilidades cognitivas da criança.

Palavras-chave: Educação Infantil. Desenvolvimento Cognitivo. Ludicidade.

ABSTRACT

SILVA, CRISTIELY MONTEIRO DA. **Contributions of recreational activities in the cognitive development of children in kindergarten.** 2021. 121 f. Dissertation (Masters) – Faculdade Vale do Cricaré, 2021.

Since childhood, children have an interest in developing activities related to playing, which involve toys and games, which, in addition to entertaining them, provide moments of social interaction with other children and even adults. This interaction promoted by playing is classified as part of the child's development process, in which it contributes to the development of the child's intellect, since games and games stimulate cognitive skills by working the rules and the child's imagination, through of symbolic games. Therefore, bringing it to the educational context, this research sought to understand how recreational activities contribute to the cognitive development of children in Kindergarten, as a pedagogical proposal that enhances learning and, consequently, the development of the child's intellect. As a research methodology, a focus group was carried out with 07 professors from EMEIEF Vilmo Ornelas Sarlo, located in the city of Presidente Kennedy/ES, in order to verify their perception of the use of recreational activities as a pedagogical practice in order to promote the cognitive development of the child from 4 to 5 years of age. As a result, it was found that teachers understand the importance of games and games, while playful, for the development of children in the first stage of Early Childhood Education, however, they emphasize the need for the proposed activities to have an intentional content, with a view to to stimulate learning, given that playfulness by itself does not support cognitive development. Thus, it is up to the teacher to use this instrument, as an educational dimension, which provides teaching-learning in a pleasant and fun way, maximizing the construction of the child's knowledge. As an educational product, an e-book was created with suggestions for playful activities, including games and games, as a pedagogical proposal for the development of the child's cognitive skills.

Keywords: Cognitive Development; playfulness; Games; Child education.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Fotografia 1 - Instituição de Ensino EMEIEF Vilmo Ornelas Sarlo	39
Fotografia 2 - E-book com atividades lúdicas para a Educação Infantil	61

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 REFERENCIAL TEÓRICO	19
2.1 OS CONTEXTOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	19
2.2 A LUDICIDADE NA TEORIA DE PIAGET	24
2.3 VYGOTSKY: A LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO	28
2.4 CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	32
3 METODOLOGIA	38
3.1 TIPO DE PESQUISA.....	38
3.2 SOBRE O GRUPO FOCAL	41
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES	44
4.1 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL EM PRESIDENTE KENNEDY/ES.....	44
4.2 O PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO DA ESCOLA PESQUISADA E A EDUCAÇÃO INFANTIL	47
4.3 DISCUSSÕES DO GRUPO FOCAL	49
5 PRODUTO FINAL	61
CONSIDERAÇÕES FINAIS	64
REFERÊNCIAS	67
APÊNDICE A – PRODUTO FINAL	73
APÊNDICE B - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)	115
APÊNDICE C: ROTEIRO PARA GRUPO FOCAL	118
ANEXO A: TERMO DE AUTORIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO COPARTICIPANTE	120
ANEXO B: TERMO DE AUTORIZAÇÃO DA SECRETARIA COPARTICIPANTE	121

1 INTRODUÇÃO

A cada dia que passa as diretrizes escolares vem identificando de forma gradual a importância da ludicidade¹ para o desenvolvimento da identidade e formação da criança. As atividades com caráter lúdico visam sempre estimular de forma ativa o aspecto imaginário da criança, promovendo de forma contínua a interação desta, tanto com o meio quanto com as demais crianças que integram seu espaço de convívio.

Aprender a lidar com esta proposta pedagógica e desenvolvê-la de forma a proporcionar aos alunos a melhor experiência em sala de aula é algo essencial para que o professor venha a desempenhar de forma efetiva o processo de desenvolvimento integral da criança, abrangendo os aspectos físico, cognitivo, social e afetivo da criança.

De acordo com Santos (2020), o ato de brincar auxilia o desenvolvimento da criança em seus diversos aspectos, uma vez que, através do brincar a criança adquire e constrói seus conhecimentos e opinião, estabelece e organiza suas ideias, estipula as habilidades de raciocínio lógico, medeia as interações sociais, e trabalha o desenvolvimento da afetividade e expressividade da criança.

As diretrizes curriculares trazem como garantia à criança o ensino-aprendizagem mediante a diversidades de linguagens, e trata o brincar e a interação com outras crianças como forma de linguagem que permite que a criança desenvolva habilidades e as competências necessárias à cada fase da educação infantil. Nesse sentido, a nova Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece que a educação infantil é a etapa fundamental no desenvolvimento da criança, e enfatiza a necessidade da criança de 0 a 5 anos de idade estarem no centro do processo de aprendizagem.

Nessa pesquisa, em específico será aprofundado sobre o ensino-aprendizagem de crianças de 4 a 5 anos de idade, uma vez que, caracterizam os sujeitos participantes dessa pesquisa, de modo que, nessa fase do desenvolvimento a BNCC enfatiza o uso da ludicidade como forma de linguagem, que trabalha os

¹ “A ludicidade é um fazer humano mais amplo, que se relaciona não apenas à presença das brincadeiras ou jogos, mas também a um sentimento, 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).

aspectos da imaginação e criatividade da criança, objetivando principalmente o desenvolvimento cognitivo da criança.

Como proposto por Huizinga (1996) e reforçado por Brougère (2010), a ludicidade visa de forma majoritária a promoção de atividades que tem como caráter principal a liberdade, promovendo aspectos que sejam importantes para a formação e desenvolvimento da identidade da criança, mas, acima de tudo que seja da escolha da criança participar ou não da atividade proposta, pois, uma vez que a criança venha a desenvolver algo que não é do interesse dela, esta perde todo seu caráter lúdico, de modo que a criança passa a identificar aquilo como uma obrigação e não como uma brincadeira, o que não é o objetivo das atividades lúdicas.

Algo que está intimamente ligado com a ludicidade é o brincar, em que através das brincadeiras a criança se torna capaz de expressar o que de fato sentem, aprendem sobre a existência de regras (como nos jogos, por exemplo) e a importância de respeitá-las, aprendendo a se colocar no lugar do outro, o que vem a desenvolver o caráter da empatia; de forma geral, a ludicidade associada ao brincar é capaz de propor inúmeros benefícios para o desenvolvimento da criança, e esta metodologia vem pouco a pouco ganhando mais espaço dentro do ambiente pedagógico, como um recurso fundamental.

Considerando o contexto educacional, a inserção do lúdico, através dos jogos, por exemplo, ocorrem através da prática de atividades lúdicas², que origina-se do termo latim “lúdico”, que vêm de “*ludos*” e significa jogos, brincadeiras ou qualquer atividade que distraia a quem o faz. É sabido, sobre as atividades lúdicas, que sua aplicação durante a infância possui grande ascendência no desenvolvimento e formação da criança, em especial na pré-escola³ e educação infantil, uma vez que o lúdico se encontra presente em todas as manifestações sociais do ser humano.

Através da atividade lúdica é exercido o ato de brincar, em que a criança mais se permite aprender, pois, interage de forma que estimule seu desenvolvimento. O brincar⁴ assume uma posição de contribuição para a aquisição das habilidades da

² Conjunto de atividades que envolvem os jogos e as brincadeiras, de modo a propiciar o desenvolvimento das habilidades e competência do indivíduo, contribuindo para o seu desenvolvimento integral.

³ Entende-se por pré-escola, o ensino que compreende ao atendimento educacional de crianças na faixa etária de 04 (quatro) anos a 05 (cinco) anos e 11 (onze) meses de idade nos termos do inciso II do inciso do art. 30 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (BRASIL, 1996).

⁴ “No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando” (BRASIL, 1998, p. 27).

criança, de modo que desperta a curiosidade, aguça os sentidos, desperta o senso crítico, o questionamento do “por quê”, elucida a capacidade cognitiva da criança.

Ao logo dos anos diversos autores, como Friedmann (1996), Vygotsky (1991), Piaget (1990), desenvolveram estudos e pesquisas relacionando a importância do uso do lúdico no contexto da educação infantil, e desenvolveram em seus trabalhos a conceituação do que viria a ser a ludicidade, baseando-se em um conceito de finalidade geral que se torna propriamente possível identificar os diversos aspectos positivos que vem a se relacionar com a promoção do processo de educação associado à ludicidade para o desenvolvimento das crianças.

Na perspectiva de Friedmann (1996), a criança de fato tem diversos estímulos para o brincar, sendo o principal a associação entre a brincadeira e a sensação de prazer e felicidade, que é algo constantemente associado ao desenvolvimento das atividades lúdicas; assim, através da brincadeira a criança não se limita a simplesmente usufruir do momento do brincar, e sim possibilita a criança a expressão de seus sentimentos e emoções, a aumentar as experiências e a estabelecer a interação social, que para Vygotsky (1991) constitui característica fundamental para desenvolvimento integral da criança.

Ainda, com base nos estudos de Vygotsky (1991), é proposto que o uso da brincadeira a criança se torna capaz de adentrar no mundo da fantasia, criando situações imaginárias onde a “realidade da fantasia” se torna capaz de satisfazer os desejos que nunca seriam possíveis no mundo real, assim estimulando o desenvolvimento dos aspectos cognitivos da criança.

Em seu trabalho Vygotsky (1991) ainda afirma que a brincadeira, por mais que seja desenvolvida de forma “livre” e não estruturada, não está isenta de regras, visto que todas as brincadeiras estão de alguma forma associadas a alguma regra que rege como a criança tem de conduzir a brincadeira, mesmo que sejam atividades como um simples faz de conta. Isto passa a ser algo fundamental para o desenvolvimento da criança se bem trabalhado pelo professor no desenvolvimento das atividades lúdicas.

No contexto da ludicidade Friedmann (1996) apresenta algumas brincadeiras que podem vir a ser desenvolvidas com os alunos e indicando para cada uma delas seus benefícios associados, evidenciando como essas atividades, quando bem desenvolvidas pelo professor, podem ser de grande importância para a criança; o que reafirma uma das frases mais conhecidas da autora que enfatiza que o brincar “é imaginação em ação”.

É possível identificar que o brincar de fato promove benefícios para o desenvolvimento da criança, proporcionando para a mesma a prática dos diversos aspectos, dentre eles o aspecto cognitivo, bem como os demais aspectos relacionados ao desenvolvimento integral da criança, como os aspectos sensoriais, motores, emocionais e sociais; no qual são fundamentais para que a criança se desenvolva de forma plena para o desempenho de qualquer atividade que venha a ser necessária em sua vida. Desta forma é fundamental o papel do professor como mediador desse processo.

O professor em sala de aula deve ser capaz de promover o brincar em sala de aula, mas não apenas como uma brincadeira sem intencionalidade, fica inteiramente a cargo do mesmo propor atividades que visam o desenvolvimento de algum aspecto que permeiam o desenvolvimento da criança, seja este desenvolvimento de caráter cognitivo e motor⁵.

Um trabalho bem desenvolvido com base no lúdico permite que a criança desenvolva as habilidades escolhidas pelo professor sem que está ao menos se dê conta de que está sendo ensinada, pois, tira o aspecto maçante, comumente associado as escolas, transformando todo o processo para que a criança aprenda com as atividades propostas de forma mais lúdica.

Ao entender que a criança pode aprender, por meio de brincadeiras, o lúdico se faz necessário no universo infantil para que seja exercido tanto o direito da criança de brincar, quanto o direito de aprender. Dado o direito da criança, a educação passa a ser estabelecida como dever do Estado e da Família, frente a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (BRASIL, 1996). Assim, passa a ser garantido o acesso à educação básica obrigatória e gratuita dos 4 aos 17 anos de idade, bem como à Educação Infantil até os 5 anos de idade. Nesse contexto, a promoção à educação é concebida como uma garantia constitucional, firmada pela Constituição da República Federativa do Brasil de 1988, e ratificada pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação (1996), que institui a Educação Infantil como a primeira etapa da Educação Básica.

A educação ofertada à criança a partir de 0 anos de idade é um mecanismo que propicia o início do desenvolvimento, uma vez que permite trabalhar todos os

⁵ Entende-se por fator sensório-motor (outro termo usado para os fatores cognitivo e motor): desenvolvimento em que a criança fará nos sistemas perceptivo, motor, intelectual, afetivo e social estão especialmente em relação aos reflexos involuntários (CAVICCHIA, 2015).

fatores cognitivos e motores, simultaneamente as suas descobertas subjetivas, visto que, desde então, a criança realiza a possibilidade de descoberta, partindo de seus reflexos, cores, sentidos e sensações, comunicação, percepção e outros elementos que serão aguçados com sua curiosidade (CARVALHO, 2016). É na educação infantil que a criança amplia suas vivências, suas experiências e adquire conhecimentos e habilidades ainda não desenvolvidas em sua totalidade, consolidando o cuidado e a educação como parte de seu processo educativo.

É durante o início do processo educacional que a introdução dos jogos e das brincadeiras se traduzem em um potente veículo de aprendizagem experiencial⁶, de modo que proporciona a criança a vivência de novas aprendizagens, mediante a interação social. É através do lúdico, inserido no contexto educacional, que são trabalhados as habilidades intelectuais, os sentidos, a linguagem e o conhecimento sobre o mundo.

De modo geral, a prática educacional se traduz como o conjunto de ações socialmente planejadas, organizadas e operacionalizadas em espaços destinados a criar relações de ensino e aprendizagem (SILVA, SANTOS, 2021). O conhecimento de mundo se aplica nas descobertas da criança a partir do seu ponto de vista; a oralidade, por outro lado, sintetiza-se no desenvolvimento da atividade verbal; o pensamento infantil, antagônico ao que o senso comum diz, não é limitado; ele hesita sobre o abstrato e o concreto e, a partir deste ponto, realiza suas considerações; por último, os sentidos, que agrega todo fator sensório-motor, juntando o desenvolvimento cognitivo com o sensorial.

O lúdico é um recurso metodológico que busca auxiliar na aprendizagem de crianças na Educação Infantil. “O lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. A visão sobre o lúdico não deve ser entendida apenas como diversão, mas sim, pela sua importância no processo de ensino e aprendizagem na fase da infância” (RIBEIRO, 2013, p. 1). O lúdico torna-se uma prática fundamental na Educação Infantil, devendo estar presente no cotidiano escolar das crianças, dada a amplitude de vivências e experiências que o lúdico proporciona.

É através da ludicidade que a criança entra em contato com o mundo da imaginação, começando a expressar-se com mais facilidade, além de ouvir, compreender, aceitar ou discordar de opiniões, desenvolve habilidades cognitivas e a

⁶ A teoria do aprendizado experiencial se traduz quando o indivíduo aprende não apenas ouvindo, mas também, vivenciando, como por exemplo, nos jogos e brincadeiras (ALVES, TOMETICH, 2020).

construção da sua identidade (CARVALHO, 2016). Os jogos se validam de conteúdos de aprendizagem, desta forma, possibilitam a exploração do ambiente para a criança, proporcionando uma aquisição de conhecimento mais prazerosa e significativa

Os jogos são instrumentos pedagógicos de grande significância na Educação Infantil. No contexto cultural, os jogos agregam valor ao conhecimento da criança, proporciona valor social, favorece o desenvolvimento corporal da criança, abrangendo ao desenvolvimento dos aspectos motores, psíquicos, sociais e cognitivos (LINHARES, 2017). Desse modo, os jogos tornam-se necessários na infância, para auxiliar no desenvolvimento das habilidades das crianças, explorando seu intelecto, estimulando as áreas cerebrais responsáveis pela aquisição da linguagem.

Falar do brincar na Educação Infantil é contribuir para a promoção de atividades lúdicas que viabilizem o desenvolvimento da criança, compreendendo os aspectos cognitivos, social, psíquico e motor (NILES, SOCHA, 2014). Nesse sentido, a pesquisa justifica-se primeiramente pela necessidade em dialogar sobre a ludicidade como proposta pedagógica de ensino-aprendizagem, e não apenas como uma distração ou entretenimento para as crianças.

Em minha experiência profissional, como Coordenadora da EMEIEF Vilmo Ornelas Sarlo, localizada no Município de Presidente Kennedy-ES, durante os últimos cinco anos, pude constatar que o brincar na Educação Infantil vai muito além de uma simples atividade. A ludicidade proporciona às crianças o desenvolvimento integral e a aquisição de habilidades que são estimuladas na Educação Infantil.

Durante minha atuação profissional pude acompanhar algumas situações e uma em especial me fez refletir sobre a importância do lúdico como proposta pedagógica sobre a inserção das atividades lúdicas na rotina da sala de aula da pré-escola, favorecendo assim o aprendizado e a compreensão dos alunos bem como, o interesse deles em participar das atividades em sala de aula. Essa vivência na Educação Infantil, me trouxe indagações sobre a importância desse recurso pedagógico para desenvolvimento da criança, principalmente no tocante aos aspectos cognitivos.

O desenvolvimento social é tão importante quanto qualquer outro, pois ele permite que a criança crie vínculos e aprenda em conjunto. Outros aspectos também são fomentados quando existe o desenvolvimento social, como por exemplo o afeto, que será crucial na criação de vínculos e na facilitação da aprendizagem para a criança, uma vez que ela obterá mais aceitação do conteúdo ministrado, de forma

lúdica ou não, por alguém que aguça sua curiosidade e se faça compatível e agradável ao público infantil. Além disso, a convivência em grupo estimula a comunicação, a segurança e a aprendizagem, demonstrando, mais uma vez a ligação entre o desenvolvimento físico e o cognitivo (LOPES, 2020).

Desse modo, a valorização da ludicidade nos processos de ensino e aprendizagem simboliza mergulhar na perspectiva da criança, compreendendo as vivências de sala de aula e utilizando-as para desenvolvimento da criança, compreendendo que através da espontaneidade a criança estimula a imaginação, fantasias, sonhos, desejos e isso é fundamental para o desenvolvimento das habilidades cognitivas da criança.

Nesse sentido, busca-se com essa pesquisa adentrar ao campo do desenvolvimento cognitivo da criança com apoio nas atividades lúdicas, ou seja, dialogando sobre as contribuições dessa prática pedagógica da ludicidade, com as brincadeiras e os jogos, como proposta de desenvolvimento dos aspectos cognitivos da criança, uma vez que, ao longo da história da infância é trazido a discussão situações que fizeram a sociedade perceber a importância do brincar na construção do conhecimento da criança.

Assim, tendo o brincar como prática pedagógica que pode auxiliar no ensino-aprendizagem de crianças em idade pré-escolar, a presente pesquisa tem como questão norteadora o seguinte: Como as atividades lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo de crianças em idade pré-escolar?

Para responder ao questionamento, esse estudo tem como objetivo geral compreender como as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento cognitivo da criança em idade pré-escolar. Além disso, alguns objetivos específicos tornam-se necessários, ao passo que nesse estudo também buscou-se:

- Verificar junto aos professores da pré-escola, a compreensão deles sobre o “lúdico, os jogos e as brincadeiras” no desenvolvimento cognitivo dos alunos da educação infantil;
- Averiguar com os professores sobre como ocorre a inserção das atividades lúdicas neste momento de Pandemia da COVID 19 na sua rotina escolar e de planejamento;
- Elaborar um produto educativo, que consiste em um *E-book* com atividades lúdicas para a Educação Infantil, a ser encaminhado à Secretária Municipal de

Educação, como proposta de material que estimule o desenvolvimento cognitivo da criança na pré-escola.

Para alcançar os objetivos propostos nesta pesquisa, adotou-se como metodologia a pesquisa exploratória, de abordagem qualitativa, em que permitirá, através de uma discussão acerca do lúdico, inserido nas atividades da Educação Infantil, uma abordagem sobre suas contribuições para o desenvolvimento cognitivo da criança.

O estudo também envolveu uma pesquisa bibliográfica, mediante um levantamento das discussões teóricas de Piaget, que enfatiza a importância do brincar na Educação Infantil, como prática pedagógica que utiliza dos jogos e das brincadeiras para proporcionar o desenvolvimento cognitivo da criança de 4 a 5 anos de idade. E na busca de alcançar os objetivos dessa pesquisa, será utilizado como procedimentos metodológicos o estudo de caso, com realização de um grupo focal com 12 professores que atuam na educação infantil, na escola EMEIEF Vilmo Ornelas Sarlo, localizada no Município de Presidente Kennedy/ES.

Nesse sentido, a presente pesquisa foi dividida em cinco capítulos. O primeiro capítulo consiste na introdução da pesquisa, contextualizando o tema das atividades lúdicas e sua importância no desenvolvimento cognitivo da criança. Nesse primeiro momento, apresenta-se os objetivos geral e específico da pesquisa, como já abordado, o problema a ser investigado e os motivos que levaram a dialogar sobre essa temática.

No segundo capítulo, foi destinado ao referencial teórico, que trata uma discussão acerca do contexto da educação infantil, como se deu a inclusão da educação infantil como etapa da educação básica, e sua importância para a educação da criança. No que concerne aos objetivos da pesquisa, neste capítulo também será discutido sobre a ludicidade na teoria piagetiana, em que enfatiza o brincar como prática pedagógica que contribuem para o desenvolvimento da criança, discorrendo ainda nesse capítulo sobre suas contribuições principalmente voltadas ao desenvolvimento cognitivo da criança.

No terceiro capítulo, apresenta-se a metodologia da pesquisa, englobando a classificação da pesquisa, os procedimentos adotados e os instrumentos de coletas de dados que subsidiaram na coleta de informações necessárias para alcançar os resultados esperados, respondendo ao problema de pesquisa inicialmente

estabelecido. Nesse capítulo, também é detalhado as etapas do estudo de caso, apresentando também os sujeitos e o lócus da pesquisa.

No quarto capítulo, foi destinado à análise e discussões dos resultados, em que será trazido ao contexto os resultados alcançados com o grupo focal, de modo a evidenciar a contribuição das atividades lúdicas propostas para o desenvolvimento cognitivo da criança.

Como proposta de contribuição educacional, será apresentado no quinto capítulo, o produto final que consiste em um *E-book* com atividades lúdicas para a Educação Infantil, que potencialize o uso dos jogos e brincadeiras para promoção do desenvolvimento cognitivo da criança.

E por último as considerações finais obtidas ao longo da pesquisa, respondendo ao problema de pesquisa e sintetizando acerca dos resultados alcançados com cada objetivo proposto.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 OS CONTEXTOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

No Brasil, a educação infantil, foi instituída para garantir que toda a criança possua o direito de receber educação de qualidade, para tal, a Constituição Federal, no tocante as ações de políticas públicas voltadas para à criança, reconheceu a criança como cidadã, assegurando o direito a educação como garantia constitucional.

Nesse sentido, Angotti (2006, p. 18) corrobora que:

Com a promulgação da Carta Magna em 1988, emerge e se reconhece o estado de direito do cidadão criança, um novo estatuto social deve e terá que ser desenhado para o cotidiano, exigindo investimentos distintos e integrados na consolidação de uma nova ordem social (ANGOTTI, 2006, p. 18).

Nota-se que a Constituição Federal de 1988 atribuiu a responsabilidade ao Estado quanto à oferta da Educação Infantil, no qual deve ser ofertada em creches e pré-escolas, conforme dispõe o artigo 208, inciso IV. Além disso, estabeleceu a competência da União, para garantir a assistência técnica e financeira aos estados, distrito federal e aos municípios no tocante a disponibilidade da educação em padrões mínimos de qualidades. Desta feita, restou aos municípios atuar prioritariamente no Ensino Fundamental e na Educação Infantil, conforme previsão contida no artigo 221, §2º da Constituição Federal (BRASIL, 1988).

Assim, a pré-escola, como modalidade de Educação Infantil, possui relevante papel na formação do indivíduo, uma vez que, seu objetivo educacional é promover o desenvolvimento do ser humano, através da aprendizagem, bem como proporcionar mecanismos que possam contribuir para o processo de construção e conhecimento de habilidades.

No que tange à esfera política, seu objetivo é a vinculação da Educação Infantil para a formação do cidadão, reconhecendo a criança como sujeito de direitos desde o seu nascimento, direitos estes que devem ser garantidos de maneira que permita seu desenvolvimento.

Nesse contexto, muito se fez em relação a efetividade no que tange a promover e garantir que as instituições de Educação Infantil se tornem espaços que permitam o desenvolvimento e a promoção da defesa das crianças, conforme preconiza a Constituição Federal (BRASIL, 1988).

Todavia, a legislação brasileira vem buscando implementar novas leis em defesa dos direitos das crianças, potencializando uma mudança no cenário nacional quanto às políticas públicas que visem maior amparo aos direitos destas, tendo como responsáveis pelo desenvolvimento dos menores tanto o Estado, a família e a sociedade.

Desta forma, foi sancionada a Lei Federal nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, com a finalidade de reconhecer as crianças e adolescentes como detentores de direito, garantindo-lhes à proteção integral, e enfatizando a condição característica do desenvolvimento destas, pontuando no Artigo 54 a obrigatoriedade do Estado em promover o atendimento as crianças de 0 a 5 anos em creches e pré-escolas (BRASIL, 1990).

Visando garantir a aplicação de políticas públicas em detrimento aos direitos das crianças ao acesso à educação pública, o Ministério da Educação, formulou diretrizes propostas pela Política Nacional de Educação Infantil, que contém as diretrizes, objetivos, metas e estratégias, reconhecendo que:

Ao Estado, portanto, compete formular políticas, implementar programas e viabilizar recursos que garantam à criança desenvolvimento integral e vida plena, de forma que complemente a ação da família. Em sua breve existência, a educação das crianças de 0 a 6 anos, como um direito, vem conquistando cada vez mais afirmação social, prestígio político e presença permanente no quadro educacional brasileiro.

Em razão de sua importância no processo de constituição do sujeito, a Educação Infantil em creches ou entidades equivalentes (crianças de 0 a 3 anos) e em pré-escolas (crianças de 4 a 6 anos) tem adquirido, atualmente, reconhecida importância como etapa inicial da Educação Básica e integrante dos sistemas de ensino (BRASIL, 2020, p. 1).

Desta forma, verifica-se a preocupação do poder público em estabelecer normas e diretrizes que visem promover a educação desde os anos iniciais, mesmo que a Educação Infantil não seja uma etapa obrigatória, entretanto, sendo reconhecida com direito da criança.

Assim, em 1996 é promulgada a Lei Federal nº 9.394/96, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, reconhecendo que a educação é o mecanismo que possibilita o desenvolvimento do educando em diversas áreas, não apenas no contexto escolar, de modo que, permite ao indivíduo percorrer uma evolução tanto dentro quanto fora do espaço acadêmico, em seu seio familiar, bem como no meio social em que está inserido.

Pereira e Teixeira (1997), em comentário ao texto da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), enfatizaram que a inclusão da educação infantil como primeira etapa da educação básica representou uma vitória das forças democráticas, uma vez que, foi uma disputa intensa e polemica, chegando até ser retirado de pauta, no entanto, ao final foi reconhecido a importância da educação infantil como processo educacional, visando o desenvolvimento da criança desde os anos iniciais.

Deste modo, a educação básica é constituída como um direito da criança e um dever do Estado e da família, devendo ser incentivada, uma vez que permite o desenvolvimento do educando, além de promover o preparo para seu exercício no que se refere a cidadania.

Registra-se que é nesta fase inicial do desenvolvimento da criança que é possível promover a melhor qualificação do indivíduo, de modo que são nos anos iniciais em que a criança está apta a ser moldada para o convívio social, a formação do seu intelecto e o desenvolvimento físico.

É importante destacar que as práticas de educação visam a integração do indivíduo e seu desenvolvimento em vários aspectos, tais como o físico, emocional, afetivo, cognitivo, linguístico e social. Corroborando este entendimento, Oliveira (1997) afirma que:

A implicação dessa concepção de Vygotsky para o ensino escolar é imediata. Se o aprendizado impulsiona o desenvolvimento, então a escola tem um papel essencial na construção do ser psicológico adulto dos indivíduos que vivem em sociedades escolarizadas. Mas o desempenho desse papel só se dará adequadamente quando, conhecendo o nível de desenvolvimento dos alunos, a escola dirigir o ensino não para as etapas de desenvolvimento ainda não incorporados pelos alunos, funcionando realmente como um motor de novas conquistas psicológicas. Para a criança que frequenta a escola, o aprendizado escolar é elemento central no seu desenvolvimento (OLIVEIRA 1997, p. 61).

Convém destacar que a Lei de Diretrizes e Bases da Educação prevê como responsabilidade dos municípios, o oferecimento da educação infantil e do ensino fundamental. Nesse sentido, é primordial que a criança em idade pré-escolar tenha acesso à educação de qualidade, que incluam a ludicidade como proposta pedagógica, para promoção do desenvolvimento cognitivo e integral da criança.

Ao adentrar no contexto da Lei de Diretrizes e Bases da Educação, verifica-se que seu texto traz uma discussão voltadas às políticas públicas de educação, a forma de oferta em cada etapa de ensino, as competências de cada Poder, no exercício de suas atribuições, enfatizando os princípios da educação em âmbito nacional, cabendo

à Educação Infantil apenas o objetivo de trabalhar o desenvolvimento integral da criança de até cinco anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social. No entanto, a Legislação não entra no mérito quanto as práticas pedagógicas que seriam implementadas para o ensino-aprendizagem das crianças (BRASIL, 1996).

Essa ausência de propostas pedagógicas e curriculares para a Educação Infantil começam a serem sanadas com a Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009, em que o Ministério da Educação fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, com objetivo de orientar as políticas públicas e a elaboração, o planejamento, execução e a avaliação das propostas pedagógicas que fomentam quanto ao

[...] conjunto de práticas que buscam articular as experiências e os saberes das crianças com os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural, artístico, ambiental, científico e tecnológico, de modo a promover o desenvolvimento integral de crianças de 0 a 5 anos de idade (BRASIL, 2009, p. 12).

A partir da Resolução nº 5/2009, já constata-se uma abordagem acerca dos princípios a serem trabalhados com as crianças, na qual destaca-se o princípio estético, que prevê o desenvolvimento das habilidades da crianças, considerando sua sensibilidade, a criatividade, a ludicidade e a liberdade de expressão. A ludicidade passa a ser vista como proposta pedagógica fundamental no desenvolvimento dos aspectos das crianças.

Sobre esse aspecto, Kishimoto (2017) ressalta que a promoção das atividades lúdicas para criança em idade pré-escolar desempenha um grande papel no desenvolvimento infantil, uma vez que, é na Educação Infantil que a criança [...] aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais [...]” (KISHIMOTO, 2017, p. 36).

Todavia, apesar da Resolução nº 5/2019 contextualizar sobre as propostas pedagógicas e curriculares da educação infantil, ressaltando a interação e a ludicidade como princípios para desenvolvimento pleno da criança, ainda havia uma necessidade de estabelecer os direitos de aprendizagem e as competências adquiridas na primeira etapa da educação básica, na qual era fundamental para trabalhar o desenvolvimento das habilidades da criança em sua faixa etária, visto que a educação infantil atende crianças de 0 a 5 anos, que possuem necessidades de aprendizagem diferentes.

Assim, com a nova Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é possível verificar um novo olhar para o processo de ensino-aprendizagem da educação infantil, como primeira etapa da educação básica, bem como é evidenciado a preocupação com a transição de alunos da educação infantil para a educação fundamental. A nova BNCC enfatiza os direitos de aprendizagem da criança, os campos de experiência que deve abranger o contexto do ensino na Educação Infantil, trazendo também algumas alterações da nomenclatura e dos grupos etários.

A primeira etapa da Educação Infantil tem como eixos estruturantes as interações e as brincadeiras previstas nas diretrizes curriculares da Educação Infantil. De acordo com as diretrizes curriculares nacional, a interação durante o brincar potencializa a aprendizagem e o desenvolvimento integral da criança, mediante a interação e as brincadeiras é possível identificar a expressão de afeto, as frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções (BRASIL, 2018).

Nesse contexto, a nova BNCC define os seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento, são eles: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer; que asseguram as condições para que a criança desenvolva um papel ativo na sociedade, constituindo significados sobre si e sobre os outros.

Além disso, a nova BNCC (BRASIL, 2018) estabelece os campos de experiência a serem trabalhados na primeira etapa da educação infantil, que objetiva a promoção de saberes e conhecimentos acerca do 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.

Assim, para estabelecer os objetivos de aprendizagem em cada fase do desenvolvimento, a BNCC divide a educação infantil em três grupos, em que o primeiro grupo compreende o ensino-aprendizagem de bebês com idade entre 0 a 1 ano e 6 meses; crianças bem pequenas, entre 1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses; e crianças pequenas, de 4 a 5 anos e 11 meses.

Com a nova BNCC, a criança ao ingressar na educação infantil inicia o processo de ensino-aprendizagem, que é norteado pelas interações e as brincadeiras, em que é enfatizado as práticas pedagógicas que utilizam de atividades lúdicas pra promoção do desenvolvimento das habilidades e competências da criança.

Assim, a criança desde pequenas organizam suas ideias e sentimentos, compreende o mundo a sua volta através das atividades lúdicas. É brincando que a criança aprende. O brincar torna-se uma linguagem da criança, e é considerando tão

importante para o desenvolvimento integral que a BNCC traz a ludicidade (o brincar) como eixo estruturante e como objetivo de aprendizagem.

Nesse sentido, considerando a importância da Educação Infantil para o desenvolvimento da criança, compreendendo os aspectos cognitivos, emocionais, sociais, intelectuais e motores, passaremos a discorrer sobre a ludicidade na visão de Piaget, que explica o desenvolvimento cognitivo na perspectiva psicológica.

2.2 A LUDICIDADE NA TEORIA DE PIAGET

A teoria de Jean Piaget, explica o desenvolvimento cognitivo e intelectual do sujeito, o qual em sua perspectiva, advém do princípio que, as ações biológicas são ações para uma adaptação ao meio de caráter físico, bem como as organizações relacionadas ao meio ambiente, promovendo assim um equilíbrio para o indivíduo. Na teoria piagetiana, o desenvolvimento intelectual é compreendido como o desenvolvimento biológico, ou seja, as habilidades cognitivas são estabelecidas e desenvolvidas concomitantemente com as demais habilidades do ser humano (PIAGET, 1971).

As concepções teóricas de Piaget mediante ao desenvolvimento e a aprendizagem, tem grande destaque de acordo com o caráter de construção relacionado aos jogos no desenvolvimento infantil.

Segundo Piaget (1971) há três modelos básicos de atividades lúdicas que trabalha o desenvolvimento da criança mediante utilização dos jogos. Piaget (1990), afirma que o jogo é fundamental para o desenvolvimento da criança, e que para cada etapa do desenvolvimento existe um tipo de jogo relacionado.

Para Piaget (1990) os jogos dividem-se em três categorias: 1. Jogo do exercício – repetição de movimentos e gestos; 2. Jogos simbólicos - através do faz de conta a criança atribui significado ao objeto; 3. Jogos de regras – as regras estimulam a criança nesta categoria; o prazer é alcançado nos resultados.

Para Piaget (1990), as atividades lúdicas são essenciais para promover o desenvolvimento da criança. Ao se tratar da fase sensorio motor, a criança brinca sozinha e não faz uso de regras; a fase pré-operatória, a criança brinca e aos poucos as regras surgem naturalmente e; na fase das operações concretas a criança já é um ser social e a regra é fundamental para qualquer situação.

Neste contexto, Piaget (1971) traz alguns elementos sobre a ludicidade e estabelece os jogos como grande motivador para as questões de aprendizagem. Ao retratar os jogos de exercício sensório motor, estes determinam a etapa que se inicia no nascimento e percorre até a iniciação do aparecimento da linguagem.

Sendo assim, retrata as questões relacionadas aos exercícios chamados sensórios motores, os quais constituem a maneira primária do jogo com o indivíduo, ou seja, são exercícios de coordenação motora que acontecem a partir de repetições de gestos e movimentos simples corporais, considerando que estes exercícios de repetição, não são especificamente de uma fase, eles podem estar presentes em toda a infância, até mesmo na fase adulta "[...] sempre que um novo poder ou uma nova capacidade são adquiridos" (PIAGET, 1971, p. 149).

Outra subjeção que Piaget (1971) traz em sua teoria, são os jogos simbólicos, os quais são determinantes entre a faixa etária de 2 a 6 anos, onde o interesse da criança pela ludicidade se evidencia, manifestando-se através do jogo simbólico o qual é caracterizado pela imitação, ficção e imaginação.

Nesse sentido, para Piaget (1969, p.29):

O jogo simbólico é, simultaneamente, um modo de assimilação real e um meio de auto expressão, pois à medida que a criança brinca de casinha, por exemplo, representando papéis de adultos, ou brinca na escola, reproduzindo papéis do professor e aluno, ela está, ao mesmo tempo, criando cenas e também imitando situações reais vivenciadas (PIAGET, 1969, p.29).

O estabelecimento das funções lúdicas, de acordo com Piaget (1990), estão entrelaçadas a fim de proporcionar satisfação para a criança por meio de uma situação real contemplando suas vontades: "a criança que brinca de boneca refaz sua própria vida, corrigindo-a sua maneira, e revive todos os prazeres e conflitos, resolvendo-os, ou seja, completando a realidade através da ficção" (PIAGET, 1990, p. 29). Ainda sob essa perspectiva, a teoria piagetiana defende que a situação imaginária da criança, em qualquer configuração do brincar, já abrange as regras de comportamentos, mesmo que seja um jogo, em que as regras já vêm definidas, a imaginação da criança "cria" essas regras, o que fortalece o desenvolvimento das suas habilidades cognitivas.

As crianças manifestam muitas expressões simbólicas, representadas pela sua mente, e o jogo simbólico se caracteriza pela assimilação do "eu", onde ela participa de diversos tipos de movimentos corporais, imitações, descobertas que facilitam seu

desenvolvimento de forma integral, sendo que as mais simples brincadeiras são estímulos significativos para seu desenvolvimento cognitivo.

Entretanto, a imaginação da criança é trabalhada com materiais pertencentes da realidade, sendo assim é importante que ela participe de múltiplos estímulos para reforçar suas estruturas e aprender de forma abrangente. Contudo, a personalidade é reintegrada a cada representação no contexto infantil, sendo que a brincadeira simbólica está correlacionada por ser muito próxima entre a fantasia imaginária e a realidade já existente.

De acordo com Piaget (*apud* RAU, 2007, p. 75):

A terceira forma de atividade lúdica, relatada pelo autor, é o jogo de regras, que tem início por volta dos 5 anos de idade do sujeito, porém desenvolve-se com mais ênfase, na faixa etária dos 7 anos aos 12 anos de idade, com predominância acerca de toda a sua vida. Assim considera-se que os jogos de regras, são combinações sensório-motoras, como por exemplo, jogos com bolas ou corridas, ou cognitivas como xadrez ou jogos de cartas, que se caracterizam por meio de competições entre os sujeitos, e regulamentadas por um código transmitido de geração em geração, ou por acordos momentâneos (PIAGET *apud* RAU, 2007, p. 75).

As características que definem o jogo de regras é o fato da regulamentação por meio de um conjunto sistemático de leis, nomeadas como regras, que fazem com que de fato existam, a reciprocidade dos meios empregados. Assim, Piaget (1990) defende que o jogo de regras é uma prática lúdica, a qual faz suposições mediante as relações sociais individuais, sendo que a regra é considerada uma ordenação, uma regularidade imposta por determinado grupo, e a mesma, ao ser violada, é tida como uma falta. Contudo, neste contexto, no jogo é previsto a existência de parceiros e de obrigações ditas comuns, no caso, as regras, o que lhe conferem um caráter extremadamente social.

Neste sentido, Piaget (1971, p.185), discorre:

As regras são atividades lúdicas dos seres socializados, e começam a serem praticadas por volta dos 7 anos, quando a criança abandona o jogo egocêntrico das crianças menores, em proveito de uma aplicação efetiva de regras e do espírito cooperativo entre os jogadores (PIAGET, 1971, p. 185).

Portanto, o jogo para a criança, dar-se-á início de maneira egocêntrica e também espontânea, e a partir das vivências e interações tornam-se cada vez mais, atividades consideradas sociais, que estão correlacionadas as questões individuais de cada sujeito, em um cenário que se torna fundamental para o desenvolvimento, tanto cognitivo, bem como social.

Para a teoria piagetiana, o jogo consiste na assimilação que se distingue à acomodação, ou seja, a construção do conhecimento alcança o equilíbrio quanto a assimilação (capacidade do indivíduo abarcar um sentido novo à alguma ideia ou objeto) e a acomodação (quando o indivíduo não estabelece um novo sentido de imediato, mas, quando seu pensamento se modifica ao contatar uma ideia ou objeto) se alinham, sendo a acomodação delongada pela imitação.

Assim, ao tempo que a criança inicia o processo de socialização, o jogo vai estabelecendo regras, ao passo que a imaginação simbólica também vai adaptando-se conforme a necessidade atual. Nesse sentido, o símbolo de assimilação do indivíduo abre espaço para a aquisição das regras coletivas, bem como aos objetivos e aos símbolos representativos ao indivíduo ou a sociedade no todo (NEGRINE, 1994).

Os jogos configuram papel de grande relevância na construção do aprendizado, uma vez que estimula o desenvolvimento psicomotor da criança, que ao brincar impulsiona os processos mentais, bem como o desenvolvimento da linguagem e das habilidades motoras, permitindo-as que melhorem os movimentos do seu corpo e equilíbrio, além de trabalhar as propriedades sociais e cognitivas. Piaget (1994) ressalta que é no processo sensório motor e pré-operatório que a criança compreende seu espaço, as noções de tempo, de casualidade e representação, e concomitantemente, a lógica.

Por fim, em seus estudos sobre as crianças, a teoria piagetiana reflete que as mesmas não tem o mesmo raciocínio de um adulto, e assim, sua recomendação é que os adultos tenham uma abordagem diferente nas relações de como lidar com as crianças. Pode-se dizer, que o a teoria piagetiana contribuiu para uma modificação nas questões e teorias pedagógicas tradicionais, que afirmavam que a mente de uma criança não tem conteúdo qualquer, ou seja, é vazia e esperava preenchimento de conhecimentos.

Entende-se assim, que a maior parte deste conhecimento pode ser adquirida mediante “[...] as zonas do conhecimento onde os jogos e brincadeiras infantis têm sua principal influência, onde as noções de regras são criadas, a socialização se faz presente, o simbólico é exercitado, além do físico e o mental” (CHIARADIA, 2010, p. 10). Desse modo, é possível compreender que a teoria piagetiana fornece um entendimento acerca do desenvolvimento cognitivo da criança, que pode ser incorporado em diversas linhas educacionais, contribuindo não apenas para os

estudos da Psicologia, mas também da Pedagogia, fomentando que o desenvolvimento intelectual precisa ser estimulado e que há diversas formas de se trabalhar o intelecto na Educação Infantil, colocando os jogos e as brincadeiras como prioritários nesse processo.

2.3 VYGOTSKY: A LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

O desenvolvimento é considerado, em partes, como um processo de maturação do organismo, sendo esse fruto das relações sociais entre os indivíduos. No entanto, é através do aprendizado que são estimulados os processos internos de desenvolvimento, o qual permite que mediante a interação com o meio, a criança adquira e desenvolva as habilidades intelectuais, sociais, motoras e afetivas. De acordo com Vygotsky (2013, p. 115), esse “[...] aprendizado pressupõe uma natureza social específica e um processo por meio do qual as crianças penetram na vida intelectual daqueles que as cercam”.

Diante da teoria vygotskyana é perceptível que desde o início do processo de desenvolvimento a criança adquira uma concepção própria dentro da sociedade em que vive, e que é fundamental que a criança desde o seu nascimento estabeleça relações sociais, visto que a interação está ligada diretamente ao desenvolvimento integral da criança.

Todavia, Vygotsky (2001) vai enfatizar que existem uma diferença no processo de formação do conhecimento da criança que está relacionado ao conhecimento científico, que consiste em todo conhecimento adquirido de maneira formal, através do estudo das ciências e das linguagem, trabalhados principalmente no ambiente educacional; e o conhecimento sistemático e hierárquico, que são alcançados no processo de relações, ou seja, durante a vivência do indivíduo, atribuído às suas experiências do cotidiano.

No entanto, quando falado de desenvolvimento cognitivo, Vygotsky (2001) traz uma singularidade para esses dois modelos de desenvolvimento, uma vez que são processos interligados que exigem influência sobre o outro para que se estabeleça o pleno desenvolvimento do indivíduo. Assim, para Vygotsky (2001, p. 261):

O desenvolvimento dos conceitos espontâneos e científicos - cabe pressupor - são processos intimamente interligados, que exercem influências um sobre o outro. [...] independentemente de falarmos do desenvolvimento dos

conceitos espontâneos ou científicos, trata-se do desenvolvimento de um processo único de formação de conceitos, que se realiza sob diferentes condições internas e externas, mas continua indiviso por sua natureza e não se constitui da luta, do conflito e do antagonismo de duas formas de pensamento que desde o início se excluem (VYGOTSKY, 2001, p. 261).

Nesse contexto, compreende-se que a proporção tomada pela teoria histórico-cultural proposta por Vygotsky no meio educacional explica parcialmente o destaque ao papel da aprendizagem no desenvolvimento. Em outras palavras, Vygotsky (2001) defende que a maturação do conhecimento do indivíduo, ocorre em conjunto com o desenvolvimento da aprendizagem, de modo que é através desse que as habilidades cognitivas da criança são estimuladas ao desenvolvimento.

Diante disso, para que possamos compreender as contribuições da teoria histórico-cultural de Vygotsky, com fulcro ao desenvolvimento cognitivo do indivíduo, discussão principal desse estudo, é necessário compreender as ideias e pensamentos filosóficos abrangentes à sua teoria. Frisa-se que não se pode falar em desenvolvimento do intelecto humano sem compreender o caráter marxista inerente às suas investigações, uma vez que Vygotsky (2001) defende a construção da psicologia marxista está relacionada diretamente a formação da mente.

O desenvolvimento cognitivo é caracterizado como “[...] processos contínuos que não envolvem estágios ou períodos, mas a microestrutura cognitiva e os sistemas funcionais que dão suporte a qualquer atividade e aprendizagem humana” (CURTIS, 2020, p. 13). Assim, o desenvolvimento cognitivo ocorre mediante a aquisição de habilidades e capacidades de atenção, memorização, da linguagem, das funções motoras, bem como das funções executivas, que emergem mediante dada circunstância ou ambiente.

De acordo com o Instituto Neuro Saber (2016), a cognição consiste no processamento de informações com o propósito de trabalhar a capacidade de percepção, interação, compreensão e de resposta frente aos estímulos fomentados pelo ambiente, instigando o indivíduo a pensar e tomar decisões relativas as experiências sociais. Assim, é fundamental a integração de diversas regiões cerebrais, que estimule o desenvolvimento psíquico do indivíduo, visando a construção de uma habilidade específica.

Ao longo de seus estudos Vygotsky buscou justamente compreender como ocorre o desenvolvimento das habilidades cognitivas do ser humano, sempre sob uma ótica individualizada do sujeito, mas que está inserido em um meio social, no qual

oportuniza as experiências e vivências que fomentem o desenvolvimento das habilidades humanas.

É importante enfatizar que ao contextualizar sobre a aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo, Vygotsky (2010) deixa claro que a aprendizagem é um processo paralelo ao desenvolvimento da criança, ou seja, a aprendizagem não participa ativamente do desenvolvimento, e sim utiliza dos resultados desses para a promoção da aprendizagem. Assim, para Vygotsky (2010, p. 104) “o desenvolvimento deve atingir uma determinada etapa, com a conseqüente maturação de determinadas funções, antes de a escola fazer a criança adquirir determinados conhecimentos e hábitos”. Logo, constata-se que a aprendizagem é uma superestrutura do desenvolvimento.

Diante disso, na teoria vygotskyana a criança inicia seu processo de desenvolvimento desde o momento em que nasce, sendo este processo mediado pela interação social, pelo comportamento emocional, e pelas primeiras palavras que constituem a etapa dos estágio pré-intelectuais. Essa etapa é classificada como o primeiro estágio para desenvolvimento da linguagem da criança, sendo este um momento que fornece “[...] sentido psicológico, afetivo-volitivo, segundo os estudos sociointeracionistas, sendo a partir desse momento que a fala entra na fase intelectual do seu desenvolvimento” (FLORÊNCIO, MOREIRA, 2020, p. 116).

No entanto, ao que pese parecer desconexo, o desenvolvimento da linguagem está diretamente ligado ao desenvolvimento das habilidades cognitivas da criança, uma vez que a aquisição das funções cognitivas se dá mediante aos estímulos promovidos pelo cérebro com a concretização e a evolução de aprendizagens. Assim, para que ocorra o desenvolvimento cognitivo é necessário o envolvimento de outras funções, como a linguagem, as habilidades motoras e os aspectos afetivos, que propiciem condições para a construção de experiências e vivências que caracterizam novos conhecimentos ao indivíduo.

Vygotsky (2001), ao descrever acerca do desenvolvimento das habilidades psicológicas, que compreendem desde as funções mentais superiores (como a atenção, a memória, o pensamento lógico, a capacidade para solucionar problemas, a aprendizagem e a consciência) defendia que o desenvolvimento humano precedia da interação do indivíduo com o meio que se está inserido, com a interação social entre os pares e os outros. Desse modo, Vygotsky (2001) estabelece que o desenvolvimento cognitivo não precede apenas do funcionamento biológico, mas da

interação do indivíduo com as práticas sociais, que estimulam novas experiências e vivências que promove a aquisição de novos conhecimentos.

Estudos promovidos por Vygotsky (2010, p. 108) interiorizam que “[...] o intelecto não é precisamente a reunião de determinado número de capacidades gerais – observação, atenção, memória, juízo etc. – mas sim a soma de muitas capacidades diferentes, cada um das quais em certa medida, independente das outras”. Assim, na teoria vygotskyana não basta apenas focar em desenvolver os aspectos cognitivos da criança inserindo-a no contexto social, é preciso saber como proceder com essa interação, de modo a elaborar atividades que desenvolvam diferentes faculdades de concentração e atenção da criança. É preciso que a criança sinta vontade de participar das atividades, que o estímulo pelo desenvolvimento venha da criança.

Nesse contexto, Vygotsky (1984) vai enfatizar o uso das atividades lúdicas como propostas pedagógicas fundamentais no desenvolvimento integral da criança. Desse modo, sua teoria compreende que o brincar auxilia no desenvolvimento da capacidade de diferenciar a ação e o significado. Assim, ao evoluir a criança compreende a ideia que se tem do brincar e do brinquedo, não sendo considerado apenas um estímulo físico, e sim adquirindo a ideia do concreto que aquela brincadeira significa.

Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo. Sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas: brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendermos (BETTELHEIM, 1988, p. 105).

Segundo Vygotsky (1998), para compreender o processo de desenvolvimento da criança é fundamental que seja colocado em foco as necessidades da criança, bem como os incentivos que promoveram a ação da criança diante determinada atividade. De acordo com Rolim (2008) o avanço no desenvolvimento cognitivo da criança está ligado a uma mudança nas motivações e incentivos, por exemplo, o que hoje é interessante para uma criança pequena, amanhã não o será mais, quando está atingindo determinada idade.

Vygotsky (1998) ao estudar o desenvolvimento da criança, vai enfatizar um outro aspecto que também auxilia na construção das habilidades cognitivas, sendo este a imaginação. Segundo sua teoria, a imaginação surge mediante a ação. Nesse contexto, Vygotsky (1998) compreende que as atividades lúdicas promovidas pelo brinquedo e pelo brincar emergem das necessidades não realizáveis de imediato,

sendo essas construídos ao longo do tempo, em que a criança inicia o processo de experiências não realizáveis, em outras palavras, quando a criança gera uma tensão por não realizar seu desejo, ela embarca em um mundo imaginário onde seus desejos podem ser realizados no momento almejado. Aqui, enfatiza-se que ao adentrar no mundo imaginário, a criança estimula as experiências vivenciadas e aquelas a qual deseja vivenciar, estimulando assim as áreas cerebrais que caracterizam o desenvolvimento cognitivo da criança.

Desse modo, é possível constatar a contribuição da teoria vygotskyana para a construção do desenvolvimento infantil mediante a prática de atividades lúdicas, que utilizada do brincar, do brinquedo e dos jogos, como proposta pedagógica que satisfaça as necessidades da criança, e com isso permite que a criança aprenda brincando, alcance a formação da mente através do brincar, de algo que lhe é natural, e não lhe é imposta.

2.4 CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O brincar desenvolve um papel educativo importante na Educação Infantil. Através do brincar as crianças vão se desenvolvendo, conhecendo a si própria, descobrem o mundo, se comunicam e se inserem em um contexto social.

De acordo com Wajskop (2007), o brincar é um direito da criança, e que deve ser inserido no contexto escolar, utilizando ao máximo da ludicidade como proposta pedagógica nessa etapa de ensino, uma vez que o lúdico, através do brincar e das brincadeiras estimulam o desenvolvimento da criança, abrangendo os aspectos físico, cognitivo, emocional e social.

Além disso, tem-se a premissa de que é nos primeiros anos de vida que a criança adquire suas habilidades motoras, cognitivas, afetivas e sociais, e que são constantemente potencializadas conforme a criança for crescendo e alcançando seu desenvolvimento integral. Todavia, para que esses potenciais sejam trabalhados de forma eficaz, torna-se indispensável o brincar nessa etapa, tendo em vista que brincando a criança desenvolve sua autonomia, a interação com o próximo, explora suas criatividade e sua imaginação (SOUZA, 2007).

As crianças se expressam pelo corpo e aos poucos vão evoluindo. Nesta perspectiva Vygotsky (2007) afirma que a criança já nasce inserida em um contexto social, e que para apropriar-se da interação social e do conhecimento, bem com na

internalização dos conceitos, o ato de brincar se torna necessário para fomento do desenvolvimento de suas habilidades.

Marcelino (2002) concorda ao dizer que:

O brincar possibilita à criança a vivência da sua faixa etária e ainda contribui, de modo significativo, para uma formação como ser realmente humano, participante da sociedade em que vive, e não apenas como mero indivíduo requerido pelos padrões de 'produtividade social' (MARCELLINO, 2002, p. 39).

Dentro desse contexto, pode-se afirmar que o brincar está associado ao aprender, sendo que um não existe sem o outro, basta que o brincar tenha uma intencionalidade educativa. Nesta faixa etária a metodologia de ensino se baseia no brincar que envolvem o lúdico, com o intuito de que a criança se desenvolva plenamente. Assim, as ações que ocorrem dentro do ambiente escolar devem ser planejadas, pensadas e organizadas com cautela e criatividade já que os conceitos ali passados serão levados para a vida toda.

Ainda segundo Marcellino (2002):

[...] é fundamental que se assegure a criança o tempo e o espaço para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para criatividade e a participação cultural e, sobretudo, para o exercício do prazer de viver, e viver, como diz a canção' ... como se fora brincadeira de roda ...' (MARCELLINO, 2002, p. 38).

Nesse contexto, o jogo passa a ser compreendido como uma linguagem para criança, de modo que através da interação do brincar a criança se comunica com os outros, e estimulam sua criatividade ao criar um mundo paralelo, em que a criança absorve todo o conhecimento e aprendizado alcançado no mundo externo, e leva para o mundo imaginário. Assim, Friedmann (1996) confirma essa prerrogativa ao defender que o jogo é muito mais que um simples ato de brincar de infância, é uma ferramenta para a criança se comunicar com o mundo, expressando através deste os maiores níveis de aprendizagem.

Em relação aos brinquedos, cada um com suas especificações, contribuem com o conhecimento do mundo. Segundo Vygotsky (2007) o brinquedo abre um leque de opções para a criança, dando-lhe a perspectiva de criar coisas novas e se expressar como no foco de uma lente de aumento.

O ambiente no qual as atividades lúdicas são realizadas, estes devem estar organizados e serem ambientes acolhedores. Segundo Oliveira (2002, p. 135) "[...] o

desenvolvimento da criança é resultado da interação de uma aprendizagem natural, mas paralelamente estimulada, que ocorre por meio da experiência adquirida”. É nesse cenário que as atividades lúdicas entram em cena como uma ferramenta que auxilia na construção do conhecimento.

O espaço na Instituição de Educação Infantil deve propiciar condições para que as crianças possam usufruí-lo em benefício do seu desenvolvimento e aprendizagem. Para tanto é preciso que o espaço seja versátil e permeável à sua ação, sujeito a modificações propostas pelas crianças e pelos professores em função das ações desenvolvidas (BRASIL, 1998, p.69).

Entretanto, para que o brincar auxilie no desenvolvimento da criança elas precisam se sentir confiantes e compreendidas. Desta forma, ao organizar um ambiente deve-se levar em consideração primeiramente os procedimentos inerentes a segurança da criança, o conforto e a tranquilidade; e os educadores como mediador do ensino, precisam oportunizar atividades que desenvolva na criança atitudes e procedimentos que valorizem seu bem-estar. Uma vez que, o brincar é uma atividade fundamental para crianças pequenas e, segundo Piaget (1967, p. 49) “brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades”. Devido a estes fatores e muitos outros é que o pedagógico é indissociável do brincar.

A criança na idade de três a quatro anos tende a usar muito a imaginação devido ao simbolismo do seu pensamento, começando a se expressar por desenhos, falas, imitações de pessoas, personagens infantis, e automaticamente, usando o faz-de-conta para alcançar seus anseios. Através da criação do seu próprio mundo ela faz vínculo com o mundo real e os acontecimentos que estruturam sua vivência, sentimentos, pensamentos, explorando suas experiências para agir e desenvolver sua autonomia (ANTUNES, 2004, p. 111).

Nesse momento da infância a criança encontra-se no processo de construção de sua identidade e reconhecimento de si próprio. Desse modo, não apenas são exploradas as capacidades cognitivas, como também devem ser estimuladas as capacidades motoras, enfatizando o uso das atividades lúdicas, através dos jogos e brincadeiras, que objetivam a exploração do movimento, destreza no espaço, e confiança em sua motricidade (BRASIL, 1998).

De acordo com a teoria vygotskyana, a ação lúdica:

[...] cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a a desejar, relacionando seus desejos a um —eu fictício, ao seu papel na brincadeira e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade (VYGOTSKY *apud* WAJSKOP, 2007, p.34).

Assim como proposto na teoria vygotskyana, ao entrar em contato com o brincar a criança também desenvolve suas habilidades de imaginação. Mediante o ato de brincar, as crianças desenvolvem e aperfeiçoam diversas capacidades, dentre elas a atenção, a imitação, a memorização, a imaginação e aumentam a suas capacidades de socialização, através das relações sociais e da experimentação de regras e papéis sociais (BRASIL, 1998).

Diante disso, o educador é considerado uma figura essencial na vida das crianças, sendo considerados verdadeiros pilares para o seu desenvolvimento. Sendo assim, é necessário que estes profissionais estejam preparados para trabalhar jogos e brincadeiras, assim como o lúdico, com o intuito de desenvolver as habilidades dos pequenos.

A ação do professor, de forma correta, proporciona condições para que as crianças possam, gradualmente, desenvolver habilidades relacionadas à tomada de decisões, bem como à construção de regras, cooperação, ao diálogo, à solidariedade, no respeito mútuo, fortificando os sentimentos de cuidado e preocupação para consigo e com o próximo (BRASIL, 1998).

É relevante enfatizar que, ao brincar a criança prepara-se para a vida, de modo que através das brincadeiras lúdicas a criança estabelece o contato com o mundo físico e social, e vai compreendendo o funcionamento de tudo ao seu redor. Desse modo, quando a criança brinca, aparenta madurecer seus pensamentos e ações, pois entra, embora que de forma simbólica, no universo adulto, que cada vez se abre para que ela lide com as diversas situações. Desta forma a brincadeira é fundamental no desenvolvimento da criança (ZANLUCHI, 2005).

De acordo com Bettelheim (1988), o ato de brincar é indispensável, visto que ele estimula o desenvolvimento intelectual da criança, ao passo que também fomenta o ensino-aprendizagem, sem que ela perceba, além dos hábitos necessários a esse crescimento, de maneira que, o brincar proporcionará vivências que servirão de modelos para as situações do cotidiano real da criança.

Ainda segundo Cória-Sabini e Lucena (2005):

[...] na situação de brincadeiras a criança se projeta nas atividades adultas de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores. Ela começa a adquirir motivação, as habilidades e as atitudes necessárias para a sua participação social, que só pode ser completamente atingida com a interação dos companheiros da mesma idade (CÓRIA-SABINI, LUCENA, 2005, p. 41).

Desse modo, o ato de brincar aproximar a criança do conhecimento científico,

levando-a vivenciar situações de solução de problemas que a aproximem daquelas que o homem enfrenta ou enfrentou.

Sob esse aspecto, Bomtempo (1999) vai enfatizar que cabe ao educador, nessa etapa do desenvolvimento e aprendizado da criança, não obstar a imaginação da criança, todavia, devendo este orientá-las, criando oportunidades em que a brincadeira torna-se uma situação de aprendizado, de modo que através do brincar espontaneamente, a criança se prepara para a vida sob seus próprios termos. Assim, cabe ao educador focalizar sua atenção nas crianças durante o brincar, aproveitando as oportunidades para ajudá-las a verem o mundo e a se expressarem diante de diversos tipos de linguagens.

Bomtempo (1999) complementa enfatizando que se os educadores souberem utilizar o momento do brincar como processo de ensino aprendizagem, poderão usufruir desse momento para estabelecer várias ações educativas que além de facilitar o aprendizado da criança, estará estimulando-a, uma vez que ela enxerga o brincar como algo benéfico para ela, sendo um momento de diversão, mas que também pode ser complementado com o educar.

Ao longo da pesquisa, é remetido a contribuição do lúdico para o desenvolvimento cognitivo, dando ênfase as teorias defendidas por Piaget (1971), que afirmam quanto a importância contributiva dos jogos, como atividades lúdicas, no desenvolvimento de habilidades cognitivas, enaltecendo a capacidade que essa atividade proporciona à criança, uma vez que, estimula o pensar da criança, a assimilação real e um meio de autoexpressão.

O jogo, como uma atividade lúdica inserida no contexto da Educação Infantil, fomenta a imaginação da criança, as habilidades de memorizar, de construir e respeitar regras, de entender que existem regras a serem seguidas. O jogo como simbolismo das atividades lúdicas, propicia a assimilação do eu, as descobertas que o rodeiam, e que são aprendidas de maneira espontânea, sem nenhuma imposição contrária a criança, o que a deixa aberta para o aprendizado, sendo crucial no processo da educação infantil.

É importante enfatizar que, todos os autores mencionados nesse item, como Vygotsky (2007), que defende que o desenvolvimento infantil está relacionado e vinculativo a interação social da criança; como Brasil (1998) que estabelece as diretrizes educacionais para a educação infantil; como Wajskop (2007) que estuda o brincar, nas várias vertentes, como proposta pedagógica para o desenvolvimento

infantil; além dos demais autores que complementam e conversam com as teorias propostas por Piaget (1971), seja de forma direta, ao afirmarem que o brincar, o jogo e/ou o brinquedo, todos relacionados ao lúdico, propiciam e estimula o desenvolvimento cognitivo da criança, e até mesmo de forma indireta, ao estabelecer as relações sociais, como mediador do desenvolvimento integral da criança, que não apenas foca no desenvolvimento cognitivo, mas abarca toda a aquisição de habilidades possíveis para o pleno desenvolvimento.

Desse modo, é irrefutável dizer que as atividades lúdicas não propiciam o desenvolvimento da criança, tão pouco contribui no processo educacional, ao contrário, sua inserção no ensino aprendizagem de crianças, desde a Educação Infantil, é fundamental para que a criança adquira habilidades cognitivas, motoras, afetivas e sociais.

Os jogos, como ferramenta pedagógica proposto nesse estudo, ele traz contribuições inerentes ao desenvolvimento de raciocínio, por exemplo, uma vez que deve estabelecer e criar estratégias para “vencer” o adversário no jogo. Ao passo que, essa competição formulada também exige da criança habilidades de leitura dos movimentos de seus adversários no jogo, impulsionando a criatividade para tentar algo novo e inesperado. Essas habilidades precisam e devem ser desenvolvidas e trabalhadas na Educação Infantil, visando um objeto maior, qual seja, o desenvolvimento das habilidades cognitivas da criança, que concomitantemente exigira o desenvolvimento das demais habilidades do ser humano.

Nesse contexto, muitas são as contribuições do lúdico, seja através dos jogos, das brincadeiras e até mesmo do brinquedo, no processo de ensino aprendizagem na Educação Infantil, e no processo do desenvolvimento da criança. Assim, utilizar meios pedagógicos lúdicos que auxiliem o ensino nessa etapa de ensino, é crucial para a criança, que além de se divertir com os jogos e brincadeiras, estará adquirindo e estimulando suas habilidades cognitivas e evoluindo na aprendizagem, preparando-a para as etapas que sucederam esse processo.

3 METODOLOGIA

3.1 TIPO DE PESQUISA

Considerando o objetivo desta pesquisa, que consiste em compreender como as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento cognitivo da criança em idade pré-escolar, a pesquisa caracteriza-se como uma pesquisa exploratória, uma vez que, proporcionará ao investigador maior familiaridade com a temática, além de constituir hipóteses e descoberta de novas concepções (GIL, 2002).

A pesquisa exploratória na abordagem de Gil (2002) tem por finalidade colocar em discussão a temática do estudo, aprofundando o conhecimento, aprimorando as ideias relativas ao contexto, viabilizando novas considerações e aspectos relativos ao fato estudado. Nesse sentido, mediante uma pesquisa exploratória, discute-se como que o lúdico, inserido nas atividades da Educação Infantil, contribuí para o desenvolvimento da criança, em ambos os aspectos, mas principalmente no aspecto cognitivo, uma vez que, é na Educação Infantil que a criança começa a atribuir sentido as coisas, compreendendo o mundo a sua volta, socializando com outras crianças e, nas vivencias constrói sua identidade e autonomia.

A pesquisa também caracteriza-se como um grupo focal, considerado um método de pesquisa qualitativa que tem por objetivo discutir sobre o problema a ser investigado, visando obter o máximo de informações possíveis, dando foco às abordagens principais, que contribuiram para a promoção de resultados com maior precisão e profundidade.

Quanto à abordagem, este estudo tem ênfase para a abordagem qualitativa, que de acordo com Gil (2002, p. 133) esse processo é definido como “[...] uma sequência de atividades, que envolve a redução dos dados, a categorização desses dados, sua interpretação e a redação do relatório”.

Além disso, Lüdke e André (1986) caracterizam a abordagem qualitativa como uma das metodologias de pesquisas na área da educação, sendo defendido que nesse tipo de abordagem a preocupação maior consiste no processo do que no produto. Em outras palavras, pode-se afirmar que nas abordagens qualitativas o objetivo é estudar com profundidade o problema, verificando na prática como as atividades são manifestas, tendo a experiência como um fator que contribuirá para a percepção e análise dos fenômenos.

Adotou-se também como metodologia a pesquisa bibliográfica, realizando um levantamento das teorias de Piaget, que defende a ludicidade como proposta pedagógica que contribui para o desenvolvimento integral da criança, mediante atividades que envolvem o brincar, o brinquedo e os jogos; bem como a teoria de Vygotsky, que defende a interação social promovida através das atividades lúdicas, como essencial no desenvolvimento cognitivo da criança.

De acordo com Gil (2002, p. 44) “A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente”.

No levantamento bibliográfico também foi evidenciado pesquisas voltadas ao brincar na Educação Infantil e suas contribuições para o desenvolvimento da criança, utilizando-se de artigos e dissertações publicados e disponibilizados na base de dados da Scielo e do Catálogo de Teses e Dissertações Capes.

Em relação ao *lócus da* pesquisa, está foi realizada em uma Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental “Vilmo Ornelas Sarlo” (Fotografia 1), localizada na Avenida Orestes Baiense, zona urbana do Município de Presidente Kennedy, que oferta o ensino do pré-escolar I e II no turno matutino, bem como o Ensino Fundamental e Educação de Jovens e Adultos no turno vespertino e noturno.

Fotografia 1 - Instituição de Ensino EMEIEF Vilmo Ornelas Sarlo



Fonte: Acervo próprio (2021).

Importa ressaltar que a EMEIEF Vilmo Ornelas Sarlo, em razão no quantitativo de alunos matriculados, no total 735, atualmente funciona em dois endereços, sendo o endereço padrão o mencionado acima, que recebe alunos do pré-escolar I até alunos do 2º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais, totalizando 249 alunos.

Já o prédio cedido pelo Estado, localizado na Rua Manoel Lúcio Gomes, atende as turmas de escolarização, Ensino Fundamental Anos Iniciais, Ensino Fundamental Anos Finais e Educação de Jovens e Adultos, somando ao total 486 alunos.

A escolha pelo lócus do estudo está relacionada ao fato de ser o ambiente de trabalho desta pesquisadora, que atua como Coordenadora na instituição de ensino, e que tem o contato com os professores que participaram da pesquisa, o que viabiliza a realização do estudo. Além disso, a escolha também ocorreu em função da EMEIEF Vilmo Ornelas Sarlo ser a única instituição de ensino na zona urbana do Município de Presidente Kennedy, que oferta a educação básica para o pré-escolar.

Quanto aos sujeitos participantes dessa pesquisa, considerou-se os educadores que atuam na Educação Infantil, exercendo sua docência na educação pré-escolar da instituição de ensino lócus do estudo. Os educadores selecionados para participar da pesquisa foram 12 professores, sendo 08 que atuam como professores regentes e 04 professores específicos, que lecionam as disciplinas de Educação Física, o Ensino Religioso, Artes e Inglês.

A escolha pelos participantes da pesquisa, considerando os professores regentes, parte do critério da atuação dos mesmos no ensino-aprendizagem de crianças em idade pré-escolar (com idade entre 4 a 5 anos), e que utilizam da ludicidade como prática pedagógica na mediação do conhecimento.

Em relação aos professores específicos, o critério para seleção parte do pressuposto de que, em período de pandemia, precisaram também adaptar suas práticas metodológicas para o ensino-aprendizagem dos alunos, ao qual abre espaço para a inclusão das atividades lúdicas como metodologia de ensino.

No que concerne aos riscos dos participantes nessa pesquisa, cita-se os riscos de ordem psicológica, intelectual e/ou emocional, que consiste na possibilidade de constrangimento ao responder indagações dentro do grupo focal, o desconforto em participar da pesquisa em grupo, o estresse e o cansaço de responder às perguntas ou discussões propostas.

Como medidas para minimizar os riscos elencados, os participantes da pesquisa tiveram a liberdade para não responder as questões que julgaram

constrangedoras ou que não estiveram à vontade para responder. Também foi explicado aos participantes sobre o método de coleta de dados, o grupo focal, explicando que a conversa seria realizada em grupo, e havendo concordância na participação, estes seriam habilitados para participar da pesquisa.

Quanto à participação em grupo, enfatiza-se que embora a pesquisa tenha sido realizada em grupo, os componentes são do quadro da instituição de ensino, provavelmente colegas de trabalho, sendo o objeto principal a discussão do uso das atividades lúdicas pelos docentes como prática pedagógica que promove e/ou contribui para o desenvolvimento cognitivo da criança, sendo ao longo da discussão apresentada as suas concepções sobre as atividades lúdicas frente às contribuições ao desenvolvimento da criança.

Em relação aos benefícios, esta pesquisa proporcionou aos participante uma reflexão sobre o uso das atividades lúdicas como prática pedagógica, de modo a evidenciar as contribuições para o desenvolvimento cognitivo da criança. Os benefícios promovidos nesta pesquisa consistem na promoção do conhecimento, mediante a troca de saberes entre os docentes da instituição de ensino.

3.2 SOBRE O GRUPO FOCAL

A pesquisa abrangeu a técnica de grupo focal, que de acordo com Powell e Single (*apud* GATTI, 2005, p. 7) corresponde a “um conjunto de pessoas selecionadas e reunidas por pesquisadores para discutir e comentar um tema, que é objeto de pesquisa, a partir de sua experiência pessoal”.

A pesquisa em tese utilizou-se da técnica de grupo focal, considerando sua contribuição para o levantamento de dados em investigações que estuda as ciências sociais e humanas, delimitando um determinado grupo com características e pensamentos diferentes, que reúna informações e opiniões sobre um tema em particular, nesse caso, o uso das atividades lúdicas na pré-escola, expondo suas opiniões e entendimento sobre o assunto.

O grupo focal é um instrumento de coleta de dados que surgiu na década de 40, no campo da sociologia, utilizada por Roberto K. Merton, “[...] em programas de rádio, para verificar os motivos das respostas nas tabelas de audiência e, mais tarde nos trabalhos sobre a persuasão da propagando nos esforços de guerra” (GOMES, 2005, p.41). Assim, essa técnica surge como uma proposta de discussão que permite

o alcance de melhores resultados, compreendendo uma visão diferente de cada participante e que proporciona a composição de um resultado que abarque diversos conhecimentos e experiências pessoais.

Na área educacional, a utilização do grupo focal teve seu início associado aos acordos internacionais, de modo que, era utilizado para discutir os acordos que viabilizasse o empréstimo de recursos financeiros para financiamento de projetos educacionais, sendo uma discussão promovida pelo Estado e Banco Mundial (GOMES, 2005). Assim, entende-se que a utilização do grupo focal no contexto educacional oferece uma oportunidade de discutir assuntos correlatos ao campo educacional, de modo a armazenar informações qualitativas referentes às opiniões e percepções dos participantes da pesquisa, captando diferentes pensamentos que auxiliarão na análise mais eficaz dos dados coletados.

Nesse sentido, para esse estudo foi convidado a compor o grupo focal 12 professores (entre regentes e específicos), atuantes no campo educacional da EMEIEF Vilmo Ornelas Sarlo, considerando o exercício da sua docência no ensino pré-escolar, estando aptos para discutir sobre assuntos inerentes à educação de crianças de 4 à 5 anos de idade, matriculadas na instituição de ensino.

Por entender a importância do professor na mediação do conhecimento para crianças na Educação Infantil, e sua imprescindibilidade para o desenvolvimento integral da criança na infância, de modo que, é na Educação Infantil que se inicia o processo de aprendizagem da criança, da construção das vivências e experiências, que contribuem para a construção de sua identidade, e para o desenvolvimento dos aspectos cognitivos.

Assim, tornou-se fundamental a participação dos professores da pré-escola no grupo focal, englobando os professores regentes, que já utilizam a ludicidade em suas atividades, e os professores específicos, uma vez que, no período de pandemia, tiveram que adaptar suas atividades ao contexto atual.

Desse modo, considerando que o atual cenário não permite a realização de um grupo focal presencial, uma vez que, estamos enfrentando de modo global uma pandemia do Covid-19, e que as aulas da maioria das redes públicas e municipais de ensino estão suspensas, como reflete a realidade no Município de Presidente Kennedy, a realização do grupo focal ocorreu de forma online.

Para isso, a reunião do grupo focal ocorreu mediante Reunião na Plataforma Microsoft Teams, que permite a chamada de vídeo com mais de um componente, e

que tem sido muito utilizada nesse período pandêmico. Assim, os professores foram convidados a participar do grupo focal, que tiveram acesso a sala mediante envio do link aos participantes.

Durante a realização do Grupo Focal, esta pesquisadora enquanto moderadora da conversa, realizou anotações escritas consideradas fundamentais para análise dos dados, respondendo as questões indicadas no roteiro de discussão para auxiliar na análise e discussões dos resultados. Sobre esse aspecto, Gatti (2005, p. 27) relata que “[...] serão uteis para sinalizar aspectos ou momentos importantes, falas significativas detectadas no instando mesmo, na vivência do momento [...] pontos cuja importância pode passar despercebido no registro geral”.

Para auxiliar na moderação do grupo focal, foi utilizado de um roteiro de discussão (APÊNDICE C), que propiciem o debate e a imposição de pensamentos e percepções de cada educador sobre o tema central do estudo.

Após realização do grupo focal, trabalhou-se a análise e interpretação dos dados que subsidiarão os resultados alcançados, de modo a responder os objetivos inicialmente traçados, bem como a traçar hipóteses para o problema de pesquisa evidenciado. Assim, diante dos dados coletados com o grupo focal, foi relatado as discussões e percepções dos professores, de modo a evidenciar a contribuição das atividades lúdicas propostas para o desenvolvimento cognitivo da criança.

Para isso, adotou-se como base norteadora da análise às concepções e orientações trazidas pelos documentos oficiais da Educação Infantil, como Base Nacional Comum Curricular (BNCC), as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI) e o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI). Além dos documentos oficiais, a pesquisa também se pautará nas discussões de Piaget (1971) acerca das contribuições do brincar para o desenvolvimento cognitivo, uma vez que este enfatiza sobre o desenvolvimento intelectual da criança através dos jogos, e também um olhar para Vygotsky (2007) no que concerne ao desenvolvimento da criança através da ludicidade.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Neste capítulo apresenta-se os resultados e discussões acerca da ludicidade inserida na Educação Infantil no Município de Presidente Kennedy/ES, em específico na EMEIEF Vilmo Ornelas Sarlo, voltados ao ensino e aprendizagem de alunos em idade pré-escolar (4 a 5 anos de idade).

Assim, inicialmente traremos uma discussão do lúdico na Educação Infantil do Município, enfatizando as características específicas do Município, e seus investimentos voltados à área educacional, com a criação das escolas e projetos educacionais que fomentem o desenvolvimento do ensino-aprendizagem de crianças de 0 a 3 anos (creche) e de 4 a 5 anos (pré-escola).

Também discutiremos sobre o Projeto Político Pedagógico da EMEIEF Vilmo Ornelas Sarlo, e posteriormente apresentaremos os resultados alcançados com o grupo focal, mediante a discussão da percepção dos professores acerca da importância da ludicidade na Educação Infantil como proposta de ensino-aprendizagem que contribui no desenvolvimento cognitivo da criança.

4.1 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL EM PRESIDENTE KENNEDY/ES

O Município de Presidente Kennedy é conhecido como uma das cidades do Sul do Estado do Espírito Santo que mais investe recursos financeiros na educação dos munícipes, que vai desde a primeira etapa da educação básica, mediante investimentos na construção de centros de educação infantil, até o Ensino Superior, com a oferta de bolsas de estudos para os munícipes, garantindo e promovendo o acesso a uma educação de qualidade, em consonância ao que dispõe a Constituição Federal de 1988.

Por ser caracterizado como um Município que recebe royalties do petróleo⁷, Presidente Kennedy distribui os recursos oriundos dos royalties na Educação, abrangendo o Ensino Infantil, Ensino Fundamental, Educação de Jovens e Adultos e ao Ensino Superior, de modo que proporcionam anualmente a aplicação de R\$ 10 milhões, com base nas informações do CidadES nos últimos 3 anos (ESPÍRITO

⁷ “Os royalties são uma compensação financeira devida à União aos estados, ao DF, e aos municípios beneficiários pelas empresas que produzem petróleo e gás natural no território brasileiro: uma remuneração à sociedade pela exploração desses recursos não renováveis” (BRASIL, 2020, p. 1).

SANTO, 2021). Com o volume de recursos aplicados o Município realiza constantemente projetos que fomentem o desenvolvimento da educação, principalmente a Educação Infantil, objeto de estudo. De acordo com a Lei Municipal nº 848, de 04 de dezembro de 2009 (PRESIDENTE KENNEDY, 2009), foi instituído o Centro Municipal de Educação Infantil “Menino Jesus”, responsável por ofertar o atendimento a criança de quatro (4) meses a quatro (4) anos de idade. Convém ressaltar que, embora tenha sido criado no ano 2009, anteriormente o Município já ofertava o ensino infantil, todavia, na concepção de Creche.

Em 2014, através do Decreto nº 36, de 24 de abril de 2014 (PRESIDENTE KENNEDY, 2014), foi criado o Centro Municipal de Educação Infantil “Liane Quinta”, situado na localidade de Marobá, com o objetivo de ofertar a educação infantil na modalidade de Creche (0 a 03 anos) e Pré-Escola (04 e 05 anos). O foco na criação dessa instituição era de promover o acesso a educação infantil de alunos que residem em áreas rurais e litoral, expandindo também o quantitativo de ofertas de vagas.

Em 2017, com a publicação do Decreto nº 39, de 04 de maio de 2017 (PRESIDENTE KENNEDY, 2017), foi criado o Centro Municipal de Educação Infantil “Santa Lúcia”, situado na localidade de Santa Lúcia, com a finalidade de ofertar a 1ª Etapa da Educação Básica, compreendendo o atendimento de crianças de 0 a 3 anos de idade.

E recentemente, com a publicação do Decreto nº 50, de 25 de maio de 2021 (PRESIDENTE KENNEDY, 2021), cria-se o Centro Municipal de Educação Infantil de Jaqueira, situado na localidade de Jaqueira, com finalidade de ofertar a 1ª Etapa de Ensino - Educação Básica Infantil Creche, atendendo crianças de 0 a 3 anos de idade, a partir de 2022, promovendo a disponibilização de 250 vagas.

Além da criação dos centros de educação infantil, o Município também realiza projetos que visam ampliar a qualidade da educação ofertada, visando contribuir para que a criança desenvolva na integralidade os aspectos cognitivos, sociais, sensoriais e motores. Dentre os projetos desenvolvidos está o Programa Kennedy Educa Mais, instituído pela Lei Municipal nº 1303, de 10 de março de 2017 (PRESIDENTE KENNEDY, 2017), como ação de política pública de extensão educacional aos municípios kennedenses.

O Programa Kennedy Educa Mais foi instituído com a finalidade de ampliar tempos, espaços e oportunidades educativas no contraturno, possibilitando ao educando a mediação do conhecimento e a interação com atividades complementares

que objetivam no aprofundamento da aprendizagem da criança, no acesso à Cultura e a Arte, na realização de Esporte e Lazer, e o acesso a Tecnologias de Comunicação e uso de Mídias, que trazem um ensino mais didático e lúdico.

Em suma, o Programa traz para a Educação Infantil o ensino mediante realização de atividades lúdicas, em que permite que a criança ao brincar ou a explorar um ambiente, aprenda de forma ativa, desenvolvendo não apenas habilidades cognitivas e motoras, mais também ampliando o convívio social e as habilidades e conhecimentos sobre a arte e história cultural. No art. 3º, a Legislação enfatiza a ludicidade como um dos objetivos do programa:

Art. 3º Esta Lei estabelece os seguintes objetivos específicos do programa "KENNEDY EDUCA MAIS":

- I - Ampliar por meio da arte-cultura-educação as competências e habilidades dos participantes;
- II - Criar um ambiente de práticas e exercício do convívio social saudável, abordando questões de ética, cidadania, diversidade e valores humanos;
- III - Promover através das artes e da ludicidade uma visão crítica para sua realidade, ampliando suas possibilidades de crescimento pessoal;
- IV - Envolver a família e a escola de maneira participativa no desenvolvimento integral do aluno (PRESIDENTE KENNEDY, 2017, p. 1).

De modo a promover o desenvolvimento das habilidades cognitivas, sociais, sensoriais e motoras da criança com o uso da ludicidade, o programa utilizado de propostas pedagógicas que visam a oferta de estudos orientados, oficina do saber, oficina de raciocínio lógico (que busca desenvolver principalmente as habilidades cognitivas da criança, visto que essa é fundamental para o ensino-aprendizado da criança), esporte e lazer, dança, oficina de artesãos e pequenos artistas.

Diante das propostas pedagógicas fomentadas no Programa, é visível a inclusão da ludicidade como método de aprendizagem no Município, e que tem contribuído para o desenvolvimento de criança não apenas da 1º etapa da educação básica, mas também de alunos dos anos iniciais e anos finais do ensino fundamental, sendo uma proposta que vise não apenas um ensino mais intensivo, e sim a promoção de uma aprendizagem mediante interações.

Nesse contexto, o lúdico torna-se “[...] um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural [estimulando] a criatividade, a socialização, sendo, portanto, reconhecidos como uma das atividades mais significativas [...] pelo seu conteúdo pedagógico social” (OLIVEIRA, 1985, p. 74).

Dessa forma, o Município de Presidente Kennedy tem buscado promover uma educação que estimule todos os aspectos da criança, alcançando cada competência

estabelecida pela Base Nacional Comum Curricular, ofertando uma alfabetização de forma mais significativa no contexto educacional, incorporando o conhecimento através da ampliação do conhecimento da criança, da expansão da sua criatividade, do pensamento, do sentimento da criança, ampliando as possibilidades que as atividades lúdicas, como o brincar e os jogos propõem.

4.2 O PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO DA ESCOLA PESQUISADA E A EDUCAÇÃO INFANTIL

O Projeto Político Pedagógico (PPP) da Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental “Vilmo Ornelas Sarlo”, inscrita no INEP sob o código 32077718, foi elaborado no ano de 2019, com a finalidade de instrumento ideológico, político, com vistas a gestão de resultados favoráveis ao aprendizado dos alunos, através de um planejamento e organização dos objetivos de aprendizagem a serem trabalhados pelos docentes.

O objetivo principal do PPP é planejar as ações que serão trabalhadas no contexto escolar, envolvendo não apenas o projeto com os alunos, mas abrangendo toda comunidade escolar (professores, alunos, funcionários, pais e a comunidade). De acordo com o projeto elaborado, o ensino-aprendizado dos alunos ocorre mediante a colaboração de cada componente da comunidade escolar, evidenciando que não basta apenas a escolar mediar o conhecimento, é preciso colaboração e incentivo da comunidade para estimular e incentivar o ensino das crianças.

O PPP também apresenta o histórico da instituição de ensino, que foi projetada na gestão de 1996 a 2000, sendo inicialmente chamada de EEF “Batalha”. Somente com a Resolução nº 1286/2006 que a unidade escolar passou a ser conhecida como EMEIEF Vilmo Ornelas Sarlo, nome concedido em homenagem ao ex-prefeito municipal Vilmo Ornelas Sarlo, que lutava pelo avanço da educação no município.

Assim, verifica-se dentre os objetivos da educação escolar estabelecer condições para que todos os alunos desenvolvam suas capacidades e aprendam os conteúdos necessários para a vida em sociedade; permitir que o aluno exercite sua cidadania; explore e estimule novas estratégias de compreensão da realidade; melhore a qualidade no ensino, enfatizando a importância da permanência do aluno na escola, para avanço do ensino e redução da evasão escolar; para criar mecanismos que promovam a interação escolar; atuar com vistas ao desenvolvimento

integral da criança, não apenas das habilidades individuais, mas abrangendo a socialização; e desenvolver projetos que complementem os processos de ensino-aprendizagem.

O PPP também apresenta os objetivos do Ensino Fundamental, da Educação Especial e da Educação de Jovens e Adultos. Verificou-se que o PPP não traz especificamente uma abordagem sobre o Ensino Infantil, apenas sobre o objetivo da Educação Escolar, que abrange em partes os objetivos do Ensino Infantil.

Em análise aos preceitos filosóficos e pedagógicos utilizados pela instituição de ensino como fundamentos para a promoção da educação dos alunos, constata-se as teorias de Piaget, considerando que o teórico “[...] aborda a concepção do funcionamento intelectual e do desenvolvimento cognitivo do conhecimento” (PRESIDENTE KENNEDY, 2019, p. 18). Também verifica-se a adoção das teorias de Emilia Ferreiro, que baseando-se na perspectiva vygotskyana aborda o aspecto sócio histórico cultural, em que defende que a interação da criança com os pares e o meio é fundamental para o seu desenvolvimento.

Também verifica-se a abordagem de Paulo Freire ao compreender que a aprendizagem da escrita não está intrinsecamente voltada para o código da escrita, mas que envolve todo o contexto da escrita, com os textos, os gêneros textuais, a intencionalidade, a argumentação, e os aspectos mais amplo inseridos no cotidiano do aluno. E também constata-se a perspectiva de Fleuri, ao enfatizar a importância da educação inclusiva na instituição, promovendo o conhecimento acerca das diferenças e a importância de respeitá-las.

Em análise a organização curricular e metodológica de ensino, verifica-se que a escola utiliza o currículo formal, envolvendo os planos e as propostas pedagógicas; o currículo em ação, que trata das atividades executadas em sala de aula; e do currículo oculto, o aprendizado proporcionado pelas vivências e experiências dos alunos, mediante a interação com os pares e os professores.

O PPP também apresenta os recursos físicos técnicos e pedagógicos da instituição, o corpo docente do ano de 2019, o corpo técnico administrativo, e a capacidade de matrícula por turma.

Como metas e ações da escola, a EMEIEF Vilmo Ornelas Sarlo objetiva reduzir a repetência escolar em 100% do ensino fundamental e do EJA, reduzir a evasão escolar, promover alunos leitores, promover a interação entre a comunidade e escola, implementar projetos interdisciplinares, assegurar a formação continuada dos

professores, assegurar o cumprimento do calendário escolar, promover a alimentação saudável dos alunos, promover a educação ambiental, assegurar que os alunos tenham acesso à tecnologia, manter as atividades administrativas organizada e administrando a participação da comunidade escolar e garantir ao final de cada trimestre a realização de conselho de classe.

Desse modo, o PPP da instituição coparticipante apresenta sua proposta de atuação, que depende não apenas do corpo docente e administrativo da instituição, mas que também configura a participação ativa dos pais e da comunidade, com o propósito de em atuação conjunta promover e incentivar a busca pelo conhecimento e pela aquisição das habilidades e competências estabelecidas pela BNCC para cada nível de ensino.

Outrora, observa-se que o PPP não apresenta de forma clara os objetivos da escola frente ao ensino infantil, o que seria importante, dado que a escola atende desde a Educação Infantil à Educação de Jovens e Adultos. Além disso, o PPP não estabelece um cronograma e/ou orientação para os trabalhos a serem desenvolvidos pelos professores, como metas de atividades a serem trabalhadas, por exemplo, cabendo aos professores a orientação da Base Nacional Comum Curricular e do Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil.

4.3 DISCUSSÕES DO GRUPO FOCAL

Inicialmente foram convidados a compor o grupo focal 12 professores da EMEIEF Vilmo Ornelas Sarlo, entre regentes e específicos, que atuam no ensino-aprendizagem de crianças de 4 a 5 anos de idade. No entanto, alguns professores não compareceram na reunião e também não demonstraram interesse na participação da pesquisa, razão pela qual o grupo focal foi realizado com um grupo de 07 professores.

Utilizando o roteiro de discussão (APÊNDICE C) deu-se início ao grupo focal, apresentando aos professores participantes que tratava-se de uma pesquisa para fins acadêmicos, cuja finalidade era compreender como as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento cognitivo da criança em idade pré-escolar. Além de buscar um aprofundamento acerca da compreensão destes sobre o lúdico, os jogos e as brincadeiras como proposta pedagógica de contribuição para o desenvolvimento

cognitivo das crianças. E também entender como o lúdico passou a ser trabalhado considerando o período de pandemia, em que as aulas eram remotas.

Assim, a princípio os professores foram questionados sobre o que compreende a respeito do brincar para crianças de 4 a 5 anos, como proposta pedagógica na Educação Infantil, sendo relatado o que segue:

Professora 1: O que eu penso é que o brincar, o lúdico é muito importante em sala de aula, e jogos, tem mais a ver com a interação com o professor em sala de aula. E tem a ver também com um bom planejamento e quem está compartilhando com a sua atividade. Por exemplo, eu estou ali ensinando o alfabeto, aí dou uns jogos e brincadeiras envolvendo o alfabeto. Porque aleatoriamente, deixando as crianças brincarem à vontade, eu penso que não dá certo.

Professora 2 complementa: Até porque o lúdico precisa estar em andamento com seu planejamento anual, dentro das propostas exigidas né, pelo currículo, porque jamais podemos deixar o lúdico se tornar o brincar por brincar. O lúdico precisa ser o brincar com prazer, o brincar com objetivo. Hoje, por exemplo, eu nem estava preparada, mas o que acontece, as crianças estavam com dificuldade em coordenação motora, saem com seus calçados desamarrados, então hoje em uma das minhas aulas nós vamos aprender o alinhado e como amarrar o seu próprio tênis (mostra um tênis feito de madeira com furo para ensinar colocar o cadarço).

Professora 3 continua: As brincadeiras em si também como as colegas já falaram, ela não pode ser uma coisa aleatória, passa tempo. Ah vou dar por dar, porque as crianças estão agitadas, vamos fazer isso e vamos deixar as crianças lá no canto para estarmos organizando nossas coisas. Não! A gente sempre tem que ter um ponto de partida e um ponto de final, até por que como que você vai avaliar também o seu desenvolvimento com aquela criança? Como que você vai saber que o lúdico está favorecendo na aprendizagem dessa criança, né? Pode ser cognitivo, emocional, psicológico, qualquer um dos aspectos, se o lúdico está encaixando direitinho ou não. Não é uma coisa pra tapar buraco, mas é uma aprendizagem e um crescimento, tanto para o professor quanto para as crianças.

Professora 4: É isso aí, é um lúdico intencional, um lúdico planejado né, fechando o que as colegas falaram né, até porque a criança o mais importante pra ela, na vida dela, é brincar. Ela não sabe, eu tenho que ir pra escola, eu sou obrigada, não, ela vem pra escola pra encontrar um lugar alegre, um lugar que dá prazer. Então se a gente não conseguir associar o prazer que é o lúdico né, a educação que é a escola, fica impossível a gente

fazer essa criança crescer. Mas como nós somos os adultos, o pensante, para poder passar algo para essas crianças, a gente tem que dar a intencionalidade ao lúdico.

Professora 3 complementa: E a criança também através da brincadeira ela vai aprendendo ali, ela aprende letras, ela aprende números, ela aprende a socializar. Então quer dizer, está num conjunto todo esse lúdico com a aprendizagem da criança.

Professora 2 continua: Isso aí, e é aquela proposta desafiadora... Professora 1: é um fazer pedagógico.

Professora 2: [...] o pai entender que o brincar não é simplesmente um brincar, é um brincar aprendendo né. Tem uma intenção, eu não estou dando um jogo por dar ali, porque está na hora de ir embora ou a criança está estressada, não, porque o objetivo não é esse. Porque senão, ao invés de aprender eu vou afetar mais ainda, se não tiver o direcionamento. Então precisamos levar essa proposta toda para que os pais entendam que na educação infantil não se brinca, brinca aprendendo com objetivo.

A questão inicial do grupo focal trouxe uma discussão bem interessante a respeito do pensamento dos educadores sobre a inserção das atividades lúdicas, como os jogos e as brincadeiras, dentro do contexto educacional da criança. Aqui, pode-se observar algumas características imputadas ao lúdico dentro do processo de ensino-aprendizagem. O lúdico como proposta pedagógica precisa ter um direcionamento, um planejamento pedagógico que alinhe o ensinar com o brincar. Os professores ressaltam a importância dessa prática no ensino da criança, no entanto, enfatizam a necessidade de as atividades lúdicas estarem direcionadas à uma aprendizagem, ter objetivos estabelecidos, que promovam o desenvolvimento da criança, não apenas nos aspectos cognitivos, mas também no desenvolvimento social, afetivo, emocional e físico.

Sobre esse aspecto, Antunes (2017) corrobora com este entendimento, ao descrever que seria “[...] uma ilusão supor que o jogo pelo jogo possa abrigar o desenvolvimento cognitivo e estimular as relações interpessoais: quem dele poderá fazer esse instrumento será sempre o professor” (ANTUNES, 2017, p.10). Desse modo, o jogo como um brincar lúdico é uma prática pedagógica potencializadora para o ensino-aprendizagem, desde que seja atribuído uma didática, um aprendizado através de sua utilização.

Assim, o lúdico é compreendido como uma prática de promoção do desenvolvimento dos aspectos cognitivos, envolvendo a criatividade, imaginação, expressividade da criança, o explorar; das habilidades e competências psicomotoras, sociais, físicas e emocionais, que trabalhadas em conjunto promove o desenvolvimento integral da criança. Para Kishimoto (2017, p. 36):

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil (KISHIMOTO, 2017, p. 36).

Em relação ao questionamento se os professores percebem as atividades lúdicas, os jogos, como práticas pedagógicas que auxiliam no processo de ensino-aprendizagem, todos afirmaram que sim, sendo explícito na questão anterior. No entanto, duas professoras ressaltaram o que segue:

Professora 5: Sim. A partir do momento que você introduz a brincadeira na prática pedagógica, faz com que a criança preste atenção e com isso aprende mais fácil.

Professora 7: Percebo que as atividades lúdicas como práticas pedagógicas auxiliam muito no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, pois trabalha a atenção, a imaginação, a coordenação motora, dentre outros.

De acordo com o relato dos professores observa-se que a atividade lúdica auxilia significativamente no processo de ensino-aprendizagem, de modo que o brincar através das brincadeiras e jogos despertam o interesse e a atenção da criança, meio este que o educador utiliza para estar promovendo a aprendizagem de forma divertida e descontraída, sem pesar para o aluno como uma obrigação. E dessa forma é trabalhado diversos aspectos do desenvolvimento da criança.

Para Vygotsky (1989), o jogo desperta na criança um estímulo para a aprendizagem, acelera a compreensão, o aprendizado, aguça a curiosidade da criança, o que a estimula a adquirir uma iniciativa, ou até mesmo se sente desafiada a tentar resolver alguma tarefa que lhe é imputada. Na teoria vygotskyana, o brincar está intrinsicamente relacionado ao desenvolvimento da criança por estabelecer a socialização da criança, o que ocorre principalmente durante as brincadeiras.

Em consonância com a teoria vygotskyana, o Referencial Nacional Curricular para a Educação Infantil afirma que para desenvolver “[...] as crianças precisam aprender com os outros, por meio dos vínculos que estabelece. Se as aprendizagens acontecem na interação com as outras pessoas, sejam elas adultos ou crianças, elas também dependem dos recursos de cada criança” (BRASIL, 1998, p. 21).

Dado a importância do lúdico na Educação Infantil e sua contribuição para o desenvolvimento da criança, foi posto em discussão sobre como as atividades lúdicas propicia o desenvolvimento do aspecto cognitivo da criança. Assim, os professores relataram o que segue:

Professora 1: As atividades lúdicas propiciam o cognitivo da criança desde que sejam com objetivo e de continuidade nas atividades da professora, para acontecer o ensino-aprendizagem.

Professora 3: Não só o cognitivo, mas outras áreas de desenvolvimento, pois as brincadeiras fazem com que a criança se interage consigo mesma e o mundo. Desenvolve também a memória, a atenção, a imitação e a imaginação, bem como a inteligência, a afetividade e sua personalidade. É brincando que a criança expressa e forma sentidos sobre o mundo, ela atua simbolicamente nas diferentes situações vividas, com conhecimentos que tenham significados e sentimentos.

Professora 2: Como as professoras já abordaram, o brincar é importante para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social da criança, pois através da brincadeira a criança expressa suas vontades e emoções, promove o desenvolvimento da sua autonomia. E por mais que a criança esteja eufórica para receber o joguinho, mas ele vai parar vai analisar e vai se concentrar. Então isso aí vai levar com que ele encontre o seu próprio caminho e vença seus próprios desafios.

Professora 4: Eu penso que é através do lúdico que se desenvolve o cognitivo da criança, assim como as demais áreas. A criança dentro do brincar alcança os objetivos propostos sem demasiadas cobranças, ou sem percebê-las de maneira exaustiva.

Professora 6 complementa: Pelas experiências interativa da criança que permite a expressão e a determinação.

Professora 5 complementa: As crianças aprendem a partir do que internalizam do meio ambiente e em suas relações sociais.

Professora 7: As atividades lúdicas desenvolvem a cognição da criança, pois auxilia na construção da autonomia, desenvolve também os aspectos visuais, tátil, motor, nas brincadeiras de faz de conta, por exemplo, estimula a imaginação e a criatividade da criança.

Observa-se que são várias os benefícios e contribuições dos jogos e das brincadeiras na Educação Infantil, visto que o brincar já é algo intrínseco da criança em sua infância, o que permite maior interesse desta em atividades que envolvem o brincar. A criança não estará apenas brincando por brincar, como já trazido em discussão pelo professores, e sim estará alinhando conhecimento ao brincar. O cognitivo é muito trabalhado nessas atividades, principalmente nos jogos, em que a criança aprende que existem regras que devem ser seguidas para “vencer” o jogo, e ela passa a analisar o jogo não apenas sob uma perspectiva do brincar, e sim como algo que segue regras, que demanda uma análise, uma concentração, criatividade, memorização, imaginação e determinação.

Para Piaget (1975), essa assimilação do objeto ausente à uma realidade é característica do jogo simbólico, em que “[...] o símbolo implica a representação de um objeto ausente, fictícia, porquanto essa comparação vista ser comparação entre um elemento dado e um elemento imaginado, e uma representação consistem numa assimilação deformante” (PIAGET, 1975, p. 146). Assim, ao realizar uma atividade lúdica com a criança, seja mediante o jogo ou brincadeira, requer da criança uma imaginação simbólica, uma ação criativa, ou até mesmo a concentração e memorização, que alinhado com o conteúdo proporcionará um aprendizado prazeroso, que para a criança é constituído apenas pelo brincar, mas que em suma terá contribuído para o seu aprendizado.

Além do jogo simbólico, o brincar na educação infantil também engloba o jogo de regras, em que a criança aprende a realizar as atividades, mas atenta as regras que devem ser seguidas, o que é constantemente visto nas atividades lúdicas em grupo. Ao caracterizar o jogo de regras, Piaget (1990) compreende sua contribuição muito além de algo voltado para o processo de alfabetização, por exemplo, mas também voltado para a construção dos valores morais da criança, em que “Ao invés do símbolo, a regra supõe, necessariamente, relações sociais ou interindividuais” (PIAGET, 1990, p. 175).

Em consonância a essa questão, os professores foram convidados a comentar sobre como o desenvolvimento cognitivo ocorre na Educação Infantil, através das atividades lúdicas, sendo complementado o que segue:

Professora 1: É isso que Professora 2 falou, a criança é um ser pensante e curioso, então nós devemos aproveitar esse momento para trabalhar junto com a atividade e desafiando. Eles

são pensantes. Igual hoje, eu falei assim: Nossa isso aqui é o maior presente que estou ganhando, através de um joguinho, a criança lendo e escrevendo a palavrinha.

Professora 2: Até imagino, deve ser a Sofia.

Professora 1: Sofia, a Laura, tem uns sete assim.

Professora 2: É muito gratificante, você vendo-os vencendo cada etapa.

Professora 3: E muita das vezes tem professor que não valoriza o jogo né, por causa da represália dos pais, porque ah eu não posso ficar só dando jogo porque o caderno do aluno não vai ter atividade. Ah eu vou dar uma atividade e esquecer os jogos. E as crianças tem bem mais desenvolvimento através dos jogos, porque ali também está interagindo com outras crianças, ele tá obedecendo regras. Você tem os seus objetivos e ali além de seus objetivos propostos quando você vai avaliar essa atividade através do lúdico, você vê que você foi muito mais além do que o objetivo as vezes que você propôs naquela aula.

Professora 1: Porque mudando assim, as vezes a pessoa acha que é só xerox que é bonito no caderno.

Professora 2: É porque ainda vivemos na situação do sistema nos cobrar o papel, infelizmente nós ainda estamos garrados a isso. Eu penso que isso deveria ser de uma certa forma abolido, por que a educação infantil não fica só entorno desse papel, vai muito além disso, e muita das vezes devido a esse papel nós ficamos preso a ir mais além.

Professora 4: Esse papel pode ser uma culminância no lúdico, porque o que ele aprendeu no jogo, na brincadeira, ele vai colocar no papel. Porque de alguma forma ele precisa e até o papel ele é lúdico, por que se for ensinar uma letrinha, você vem junto com uma figurinha né, então vai na associação geral aí para a criança chegar a esse desenvolvimento cognitivo.

Professora 3: A gente também nem fala muito só lúdico né, a gente tem a música, por que se você colocar uma música pra criança ouvir, aí você fala que som que você ouviu, o que que tinha além da fala naquela música e eles vão falar coisas que as vezes o professor nem percebeu.

Professora 6: Eu acredito que o brincar possibilita uma visão perceptiva cada vez mais ativa desses caminhos na consciência da criança.

Professora 5: Ela favorece os processos mentais e a aquisição de diversos conhecimentos sobre o mundo. Por isso quando a criança é estimulada do modo correto, com atividade lúdicas ela também tem um aumento expressivo do seu desenvolvimento cognitivo.

Professora 7: As atividades lúdicas contribuem no desenvolvimento cognitivo, os jogos simbólicos, o faz de conta, recriam a realidade, proporciona a interpretação e a ressignificação do mundo real.

Frente aos relatos dos professores, pode-se constatar uma certa crítica a forma com que o lúdico, em pleno século XXI, é visto pelos pais e/ou responsáveis, que nem sempre compreendem a importância do brincar pedagógico para o desenvolvimento da criança. Todavia, o brincar é instituído pela BNCC e pelo RCNEI como potencializador no desenvolvimento infantil, e compreende as competências de aprendizagem para a educação infantil, sendo um dos eixos estruturante nesse processo.

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

Enquanto brincam as crianças assumem um vínculo essencial com o que considera-se “não-brincar”, ou seja, quando a criança brinca ela ativa a sua imaginação, e isso implica que a criança possua um domínio da linguagem simbólica. Em outras palavras, o ato de brincar requer da criança a consciência da diferença entre o imaginário e o real, entre brincadeira e realidade imediata, a qual forneceu o conteúdo para sua imaginação. Assim, para “[...] brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade” (BRASIL, 1998, p. 27).

Até aqui já pode-se observar que os professores da EMEIEF Vilmo Ornelas Sarlo valorizam e compreendem a importância das atividades lúdicas, seja pelos jogos ou pelas brincadeiras, dentro do contexto educacional, como proposta de ensino-aprendizagem de crianças de 4 a 5 anos. Diante disso, foi perguntado como eles costumam utilizar as atividades lúdicas em sala de aula, e quais atividades mais utilizam, sendo relatado que utilizam em sua maioria jogos de encaixe, jogos pedagógicos educativos, jogos de tabuleiros, circuitos lúdicos, gincanas, oficinas, jogos de dominó alfabético, massinha, adivinhe o desenho, detetive, dominó matemático, como também fantoches, dramatizações, passeios, histórias, etc., o que responde também a questão seguinte, denotando que os professores em sua

totalidade utilizam de jogos constantemente como prática pedagógica de ensino-aprendizagem.

Diante das inúmeras atividades, foi perguntado sobre quais atividades os professores percebem que mais chamam a atenção da criança, sendo destacado pelos participantes do grupo focal os jogos de encaixe, quebra-cabeças, brincadeiras de comando de voz, brincadeiras que estimulam a construir o próprio brinquedo, circuitos, pinturas e detetive. Observa-se que todas as atividades trabalham diretamente no desenvolvimento cognitivo da criança, além do desenvolvimento de capacidades relativas à atenção, habilidades intelectuais, concentração e memorização (BRASIL, 1998).

E buscando complementar, foi perguntado aos professores se a prática das atividades lúdicas tem apresentado efeitos positivos para o desenvolvimento cognitivo da criança, sendo respondido por todos que sim, e realçado por uma professora que as atividades lúdicas “[...] além de proporcionarem prazer e integração, ela requer percepção, ressignificação e expressividade” (Professora 7). Como também já evidenciado nas questões anterior, havia sido apresentado por algumas professoras os efeitos positivos da utilização das atividades lúdicas, como, o exemplo trazido pela Professora 1, que relatou que através de jogos, a criança aprendeu a ler e a escrever algumas palavras, o que é gratificante para o educador.

Quando questionador se a mediação, através das brincadeiras e dos jogos, estimula as habilidades cognitivas, todos os participantes responderam que sim, sendo acrescentado que “cabe ao professor estimular a imaginação da criança, questionando e incentivando a encontrar soluções para as dúvidas que surgem” (Professora 3); e que “as brincadeiras e jogos despertam interesse e assim a atenção das crianças, que aprendem sem qualquer peso e imposição por parte do educador” (Professora 4). Além desses relatos foram apresentado o seguinte:

Professora 2: Por exemplo, quando a criança imita o mundo real através dos seus brinquedos em um brincadeira, ela se coloca como professor e seus brinquedos como os seus alunos.

Professora 4: A música que pergunta o dia da semana, por exemplo, ajuda a criança a compreender o nome dos dias e citá-los de maneira sequencial. Atividade com massinha, tem ajudado na coordenação motora, escrita de letras e números, assim como na quantificação.

Professora 6: Uma aluna não conseguia pular de um pé só, e através dos circuitos hoje ela consegue.

Professora 5: Escrever o próprio nome utilizando massinha e desafiando quem terminar primeiro. Com isso aprenderam a escrever seu nome.

Professora 7: Um exemplo de uma aluno que era muito tímida, introspectiva e com as dramatizações ela passou a se expressar com naturalidade.

Dando prosseguimento, foi perguntado aos professores se eles percebem o desenvolvimento de outras habilidades proporcionadas pelas atividades lúdicas e caso positivo, quais habilidades, sendo respondido o que segue:

Professora 1: Coordenação motora fina, grossa, percepção e estimulação em todas as áreas do conhecimento.

Professora 3: Percebo o desenvolvimento social, quando compartilha o brinquedo; a motora, com os jogos de boliche e bola, por exemplo.

Professora 2: Através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

Professora 4: Percebo muito em relação a socialização.

Professora 6: As expressões e memorização.

Professora 5: Também o equilíbrio, coordenação motora, noção espacial.

Professora 7: Desenvolvem outras habilidades como a oralidade, linguagem, habilidades físicas, correr, pular, aprende a perder e a ganhar.

Como observado até aqui, as atividades lúdicas potencializam não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também abrange o desenvolvimento da criatividade, da imaginação, dos aspectos expressivos, sensoriais, sociais, dentre outras habilidades que auxiliam na formação integral da criança. Durante as brincadeiras as crianças abusam do uso dos sinais, dos gestos, dos objetos, dos espaços, e estão atentas a tudo que acontece a sua volta, e utilizando das suas experiências para assumir um pape enquanto brincam (BRASIL, 1998).

Buscando compreender a inserção das atividades lúdicas, como os jogos e as brincadeiras, no contexto escolar da EMEIEF Vilmo Ornelas Sarlo, foi questionado se a escola estimula o uso dessas atividades para mediação do conhecimento às crianças, e também se existe algum planejamento que estabelece a relação das atividades lúdicas para o desenvolvimento cognitivo da criança. Assim, os professores relataram que embora não esteja explícito no Projeto Político Pedagógico (PPP) da

instituição de ensino, existe um planejamento, uma vez que, conforme discutido pelos professores, a proposta do referencial da educação infantil, a BNCC, traz a premissa de que o brincar deve ser trabalhado de forma intencional e organizada, e com base nisso os professores incluem sempre que possível as atividades lúdicas no planejamento educacional. Também foi acrescentado que:

As atividades lúdicas podem ser orientadas por meio de brincadeiras e jogos, mas obrigatoriamente devem trazer conteúdos que agreguem mais conhecimento e que possibilitem uma exploração em torno do que se pretende ensinar, proporcionando um jeito prazeroso de aprender (Professora 2).

Desse modo, foi perguntado aos professores se eles consideram o espaço físico reservado para o brincar adequado e favorável para a realização das atividades lúdicas, ao passo que a maioria dos professores consideram o espaço inadequado, e que na maioria das vezes é utilizado a sala de aula para trabalhar com os jogos e brincadeiras, adaptando-os ao espaço disponível. Apenas um professor opinou que a escola possui um espaço grande e facilitador. Outro professor também mencionou o uso do pátio coberto da escola para a realização de algumas atividades.

Nesse contexto, até o momento foi possível perceber e discutir os benefícios e a importância de trabalhar o brincar na Educação Infantil, uma vez que esta prática pedagógica desperta o interesse e a atenção da criança na participação das atividades, estimulando diversas habilidades e competências que são fundamentais para o desenvolvimento integral da criança. No entanto, por entender que o ano de 2020 e 2021 tem sido um ano complexo para as atividades educacionais, em que as aulas foram suspensas e o único contato do aluno com a Educação Infantil era mediante as aulas remotas, foi perguntado aos professores sobre como tem-se inserido a ludicidade no contexto educacional, visando contornar a situação causada pela pandemia do Covid-19. Os professores relataram que:

Professora 1: Conforme protocolo da Prefeitura Municipal de Presidente Kennedy - Distanciamento.

Professora 2 : É um momento muito difícil para a educação infantil, mas com todo cuidado e higienização estamos fazendo uso dos jogos, dos livros, quebra-cabeça.

Professora 3: De acordo com as limitações causadas pela COVID 19, tenho contado com a ajuda dos pais e responsáveis

para nos ajudar a realizar as atividades com as crianças, em suas casas ou até mesmo trazendo atividades as quais eles possam fazer sozinhos.

Professora 4: De acordo com o possível, as brincadeiras e jogos são reinventados e executados dentro das medidas de higiene e segurança para a criança, sendo muito deles comprometidos pelo distanciamento social.

Professora 6: Procurando fazer as atividades individuais.

Professora 5: Dentro de sala, em circuitos mantendo distanciamento.

Professora 7: Em tempos de pandemia para conseguir o mínimo de ludicidade com os alunos procuro distanciar o máximo possível, utilizado alguns aplicativos, vídeos.

E buscando verificar o impacto da pandemia na Educação Infantil, foi perguntado aos professores se a ausência da prática de atividades lúdicas, como os jogos e as brincadeiras, se tem refletido sobre o aprendizado da criança. Os professores relataram que mesmo com a pandemia, há um planejamento que faz-se necessário o uso das atividades lúdicas, porém obedecendo ao distanciamento social. No entanto, um dos participantes do grupo focal relatou que as crianças sentem falta da interação de toque, de proximidade, uma vez que durante toda permanência na escola ela está submetida ao uso da máscara e ao distanciamento, o que acaba afetando algumas atividades. Outra professora enfatizou que apesar da resignificação, e da orientação aos pais para realizarem as atividades com as crianças, o papel do professor e a interação promovida por este no contexto escolar é muito importante para o desenvolvimento da criança, e ainda acrescentou que algumas crianças retornaram as atividades escolares com dificuldades motoras, dentre outras.

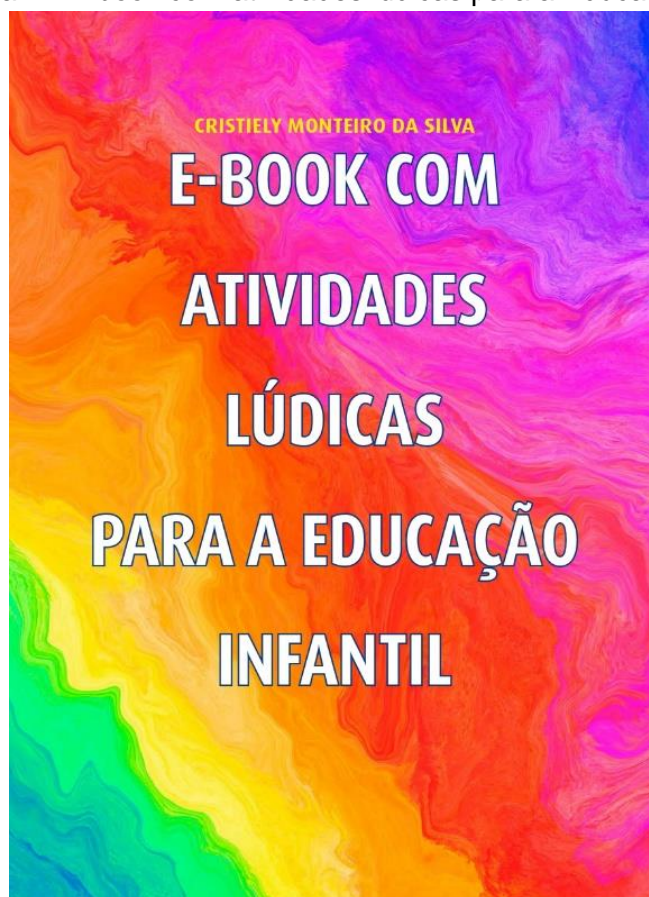
A BNCC enfatiza a responsabilidade do professor, enquanto educador, de “[...] refletir, selecionar, organizar, planejar, mediar e monitorar o conjunto das práticas e interações, garantindo a pluralidade de situações que promovam o desenvolvimento pleno das crianças” (BRASIL, 2018, p. 39). Assim, cabe ao professor promover o ensino-aprendizagem com inclusão de atividades lúdicas, que potencializaram o nível de aprendizado da criança, e auxiliaram no desenvolvimento integral, abrangendo os cinco campos da experiência, que constitui os saberes e conhecimentos fundamentais na educação infantil.

5 PRODUTO FINAL

Este estudo resultou na elaboração de um produto final, com o objetivo de propor atividades lúdicas para a Educação Infantil, que utilize dos jogos e das brincadeiras como prática pedagógica de ensino-aprendizado, principalmente para a promoção do desenvolvimento cognitivo da criança, uma vez que na Educação Infantil o brincar é intrínseco da criança, e nada melhor do que promover o aprendizado de forma lúdica, descontraída e divertida para a criança.

O E-book com atividades lúdicas para a Educação Infantil (Fotografia 2) surge como uma proposta direcionada à Secretaria Municipal de Educação do Município de Presidente Kennedy, como contribuição para o ensino-aprendizagem das crianças de 4 a 5 anos de idade, estimulando o uso dos jogos e brincadeiras como prática pedagógica, com intuito de trabalhar o desenvolvimento cognitivo da criança de forma lúdica, sem impor práticas tradicionais, que em muitas das situações não desperta no aluno o interesse pelo aprendizado.

Fotografia 2 - E-book com atividades lúdicas para a Educação Infantil



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Como constatado no grupo focal, mediante relato dos professores foi possível constatar que o uso do lúdico, através dos jogos e das brincadeiras, despertam na criança o interesse pelo aprendizado. É uma forma de ensinar sem impor a criança a obrigação de aprender, e dessa forma, tem-se percebido o desenvolvimento tanto dos aspectos cognitivos, como também dos aspectos motores, emocionais, afetivos e sociais da criança.

O brincar é um direito de aprendizagem da criança e de desenvolvimento que deve ser constantemente trabalhado na Educação Infantil. A Base Nacional Comum Curricular enfatiza que ao brincar a criança entra em contato com diversas formas, diferentes espaços e tempo, interage com os pares e adultos, amplia e diversifica seus conhecimentos, e estimula a criatividade, imaginação, além de adquirir experiências emocionais, corporais, expressivas, cognitivas, sensoriais e sociais (BRASIL, 2018).

É brincando que as crianças exercem a capacidade de criar, de vivenciar experiências importantes para o seu desenvolvimento. O brincar é uma linguagem da criança, em que através de suas experiências desenvolve as habilidades de criação e imaginar. É uma linguagem simbólica da criança, que ao emergir na brincadeira apropria-se dos elementos da realidade e estabelece um mundo paralelo onde transforma todo conhecimento adquirido nas suas experiências em situações imaginárias, imitando as ações dos adultos, recriando acontecimentos anteriores.

Nesse contexto, surge o interesse em elaborar um produto educativo, que vai estimular o uso do lúdico como prática pedagógica que potencialize o desenvolvimento cognitivo da criança, despertando na criança o interesse pelo brincar, mas não o brincar por brincar, e sim o brincar com aprendizado, com conteúdo educativo.

Como a EMEIEF Vilmo Ornelas Sarlo não possui no Projeto Político Pedagógico os objetivos voltados para a Educação Infantil, dando ênfase apenas no Ensino Fundamental, Educação Especial e Educação de Jovens e Adultos, tem-se a premissa de que o E-book com atividades lúdicas será de grande valia para os professores da instituição de ensino. Ressalta-se que o objetivo do e-book é unicamente contribuir com a promoção do uso dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento das habilidades cognitivas da criança, que consequentemente também contribui para o desenvolvimento motor, afetivo, emocional e social da criança, uma vez que ao brincar a criança vivencia experiência com os adultos e com

os pares, estabelece a interação social, defendido pela teoria vygotskyana como fundamental para o desenvolvimento da criança.

Desse modo, o produto educativo traz inicialmente uma abordagem acerca das contribuições do lúdico na educação infantil, enfatizando a importância do brincar nessa etapa de ensino, sob a perspectiva de pesquisadores como Friedmann (1996), Vygotsky (2007), Wajskop (2007), Antunes (2004), Piaget (1971), dentre outros pesquisadores que dialogam sobre o brincar na educação infantil. Também evidencia as diretrizes educacionais para a educação infantil, frente a abordagem do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998), que orienta e estimula o uso dos jogos e brincadeiras como prática pedagógica para ensino-aprendizagem de crianças.

Na sequência, apresenta-se algumas atividades lúdicas que incluem os jogos e brincadeiras no contexto pedagógico, para trabalhar o desenvolvimento das habilidades cognitivas de crianças de 4 a 5 anos de idade. Dentre as atividades lúdicas propostas estão: Música Aquarela (dividindo-se em 03 atividades); Brincando com ritmos; Contação de história; Conhecendo os alimentos; Identificando o nome; Letra com alinhavo; e Jogo das formas geométricas.

Assim, espera-se que o produto educativo estimule e incentive os professores da Educação Infantil a propor atividades que intensifiquem o brincar pedagógico, com conteúdos e aprendizado que estimulem o desenvolvimento integral da criança, principalmente nesse momento de retorno as aulas presenciais, após um longo período em que as crianças ficaram afastadas do ambiente escolar em decorrência da pandemia do Covid-19.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa trouxe uma discussão a respeito das contribuições das atividades lúdicas, no contexto educacional, para o desenvolvimento da criança em idade pré-escolar. É sabido que, a criança desde pequena está propícia ao brincar. É da natureza da criança a relação com o brincar, com os brinquedos e as brincadeiras, seja realizada em família ou com os amigos no âmbito familiar e escolar. É durante as brincadeiras que a criança inicia o processo de assimilação das informações, descobre o mundo imaginário e fomenta sua criatividade, reproduzindo nas brincadeiras os valores e os conhecimentos que vão adquirindo ao longo do tempo.

Desse modo, ao longo da pesquisa alcançou-se os objetivos inicialmente propostos, ao compreender a importância do brincar e o seu papel no desenvolvimento da criança, o que é estabelecido pelas diretrizes educacionais como eixos estruturantes das práticas pedagógicas, que através do brincar e das interações promovidas pelas brincadeiras, a criança adquire experiências e constrói vivências fundamentais para a construção e apropriação do conhecimento, possibilitando aprendizagens, desenvolvimento e socialização.

Também foi proporcionado nesta pesquisa uma contextualização acerca da ludicidade da teoria de Piaget, no qual defende que o desenvolvimento cognitivo da criança ocorre por assimilação e acomodação, em que se constrói esquemas de assimilação mentais para retratar a realidade. Como observado ao longo do estudo, a teoria piagetiana defende o uso das atividades lúdicas, como o jogo, para o desenvolvimento das habilidades intelectuais da criança, dado que ao brincar ou jogar, a criança deixa de realizar a atividade simplesmente pelo prazer proporcionado, passando a realiza-la com um sentido, logo, a criança joga simbolicamente. E é mediante o jogo simbólico que a criança começa a assimilar o que é realidade ao “eu”.

Outra teoria discutida nesta pesquisa também colaborou para o uso das atividades lúdicas para o desenvolvimento integral da criança, sendo classificado pela teoria vygotskyana, como algo que estimula o desenvolvimento. Na teoria vygotskyana, foi possível constatar que o lúdico fomenta dois elementos importantes no brincar, como o imaginário criado pela criança e as regras impostas nos jogos. Além disso, o ato de brincar é visto como uma capacidade de promover o desenvolvimento proximal, ou seja, a interação da criança, que em suas vivências e

interação, ela alcança um desenvolvimento gradual, não apenas no aspecto cognitivo, mas também no social, emocional, afetivo e sensório-motor.

Dado a importância do brincar como potencializador do desenvolvimento, também discutiu-se sua importância no âmbito educacional, como dimensão educativa, dialogando com pesquisadores e com as diretrizes educacionais o papel do brincar na Educação Infantil. E com vistas a alcançar os objetivos propostos no estudo, foi realizado um grupo focal com 07 professores da EMEIEF Vilmo Ornelas Sarlo, em que discutiu-se a percepção dos docentes acerca dos jogos e brincadeiras, enquanto lúdico, no desenvolvimento cognitivo de crianças de 4 a 5 anos.

Assim, mediante os relatos dos professores foi constatado a importância do caráter lúdico como prática pedagógica no ensino infantil, uma vez que as crianças sentem prazer no brincar e ao utilizar o lúdico na dimensão educativa, os docentes conseguem assimilar o conhecimento a ser trabalhado em alguma brincadeira ou jogo, o que é sempre percebido pelas crianças como algo prazeroso. Embora os participantes tenham afirmado não possuir uma Projeto Político Pedagógico (PPP) voltado para a Educação Infantil, eles compreendem a necessidade e importância do planejamento das atividades que serão desenvolvidas com a criança, sempre tendo um aprendizado intencionado. De modo que, o lúdico por si só não produz conhecimento, é preciso estar imerso em um projeto, com etapas estabelecidas, que visem o desenvolvimento de alguma habilidade.

Com base nos relatos dos professores também foi afirmado que as atividades lúdicas propiciam o desenvolvimento cognitivo da criança, todavia, com objetivo estabelecido e continuidade das atividades, e a repetição, para que assim ocorra o ensino-aprendizagem, e conseqüentemente o desenvolvimento das habilidades intelectuais da criança. Outrora, pode-se constatar nos relatos que não apenas se é trabalhado o cognitivo, mas que o lúdico também proporciona o desenvolvimento de diversas áreas, uma vez que a criança ao brincar ela interage consigo mesma e com o meio social, trabalhando assim sua criatividade, imaginação, inteligência, afetividade, identidade, e os aspectos sensório-motor. Foi possível também compreender o significado dos conhecimentos adquirido pelos alunos para os professores, em que se sentem privilegiados por proporcionar experiências e vivências que contribuiram para a construção do conhecimento e do desenvolvimento integral da criança.

Com base nos objetivos estabelecidos, também verificou-se que o período da Pandemia do Covid-19, de certa forma afetou o trabalho com o lúdico, dado que os protocolos de distanciamento social interferiram no processo de socialização da criança, que em suas brincadeiras não podiam mais ficar próximas aos seus colegas, nem compartilhar os mesmos brinquedos, tampouco ter o contato físico, o que para a criança, é algo necessário. Todavia, mediante os relatos constatou-se que os professores adequaram as atividades as condições atuais, e contaram com a ajuda dos pais e/ou responsáveis para realizar as atividades. No entanto, pode-se entender mais uma vez o papel do lúdico no ensino-aprendizagem da criança, e principalmente do professor, que estabelece condições para que através das brincadeiras e dos jogos a criança presencie situações de aprendizagem, proporcionando uma dimensão educativa através do lúdico.

Desse modo, através dessa pesquisa pode-se vislumbrar a imprescindibilidade das atividades lúdicas dentro do contexto escolar, principalmente na Educação Infantil, em que as crianças desenvolvem suas primeiras habilidades de forma prazerosa e com cunho educacional. Diante disso, como proposta educativa, essa pesquisa resultou na elaboração de um *e-book*, com atividades lúdicas que estimule o uso de jogos e brincadeiras como prática pedagógica de ensino-aprendizado na Educação Infantil, que será encaminhado à Secretaria Municipal de Educação de Presidente Kennedy, como proposta de material que estimule o desenvolvimento cognitivo da criança na pré-escola.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Educação infantil**: prioridade imprescindível. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

ANTUNES, Celso. **O jogo e a Educação Infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Petrópolis: Vozes, 2017.

ANGOTTI, Maristela. Educação infantil: para que, para quem e por quê. In:_____. (Org.). **Educação infantil**: para que, para quem e por quê? Campinas: Alínea, 2006.

ALVES, Nilo Barcelos; TOMETICH, Patrícia. Teoria da Aprendizagem Experiencial e Design Thinking para Criação de uma Feira da Sustentabilidade. **Revista Interdisciplinar de Gestão Social**, v. 7, n. 3, 2018.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado, 1988. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm>. Acesso em: 05 mai. 2021.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil**. Disponível em:< http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm> Acesso em: 05 mai. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>>. Acesso em: 15 mai. 2021.

BRASIL. Ministério Da Educação. **Política Nacional de Educação Infantil: pelo direito das crianças de zero a seis anos à educação**. 2020. Disponível em:< http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/pol_inf_eduinf.pdf>. Acesso em 10 mai. 2021.

BRASIL. **Resolução CNE/CEB/5/2009** - Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Brasília: MEC, 2009.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**: educação é a base. Ministério da Educação. 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_s ite.pdf> Acesso em: 04 out. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: < <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume3.pdf>> Acesso em: 09 out. 2020.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Brasília: **Diário Oficial da União**, 1990.

Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm> Acesso em: 29 fev. 2021.

BOMTEMPO, Edda. Brinquedo e educação: na escola e no lar. **Psicologia Escolar e Educacional**, Campinas, v. 3, n. 1, p. 61-69, 1999. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85571999000100007&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 13 mai. 2021.

BETTELHEIM, Bruno - **Uma vida para seu filho**. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

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

CARVALHO, Marianne da Cruz de. **A importância do brincar na construção de conhecimentos de crianças na pré-escola**. 2016. Tese de Doutorado. Disponível em: <<https://bdigital.ufp.pt/handle/10284/6928>> Acesso em: 23 mai. 2021.

CAVICCHIA, Durlei de Carvalho et al. O desenvolvimento da criança nos primeiros anos de vida. **IN Caderno de Formação: Formação de Professores Educação Infantil-Princípios e Fundamentos**, v. 1, p. 13-27, 2010. Disponível em: <<https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/224/1/01d11t01.pdf>> Acesso em: 25 mai. 2021.

CHIARADIA, Lisiane. **Faz-de-conta na educação infantil: prevenção de dificuldades e promoção de aprendizagens**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2010. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/25206/000751695.pdf>> Acesso em: 24 abr. 2021.

CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida, LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e brincadeiras na educação Infantil**. 2 ed. Campinas: Papyrus, 2005.

CURTIS, Vanessa Furtado de Mendonça. **A avaliação do desenvolvimento cognitivo e socioemocional por professores da educação infantil**. 2020. Dissertação – Pós-Graduação em Psicologia Psicossomática, Universidade Ibirapuera, São Paulo. 2020.

FLORÊNCIO, Roberto Remígio; MOREIRA, Michele de Cassia Sabino. As contribuições de Vygotsky aos estudos sobre a linguagem das crianças. **Cadernos Cajuína**, v.5, n.1, 2020, p.113-126. Disponível em: <<https://cadernoscajuina.pro.br/revistas/index.php/cadcajuina/article/view/357>> Acesso em: 12 abr. 2021.

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

FRIEDMANN, Adriana. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4ª ed. São Paulo: Abrinq, 1996.

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

GATTI, Bernardete Angelina. Grupo Focal na Pesquisa em Ciências Sociais e Humanas. **Série Pesquisa em Educação**, v. 10. Brasília-DF, 2005.

GOMES, Sandra Regina. Grupo focal: uma alternativa em construção na pesquisa educacional. **Cadernos de Pós-graduação**, v. 4, p. 39-46, 2005.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996, 236p.

INSTITUTO NEURO SABER. **Desenvolvimento Cognitivo Infantil: percepções, reações e competências**. Desenvolvimento infantil e desenvolvimento cognitivo. 2016. Disponível em: <<https://institutoneurosaber.com.br/desenvolvimento-cognitivo-infantil-percepcoes-reacoes-e-competencias/>> Acesso em: 15 ago. 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). O jogo e a educação infantil. In: **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2017.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

LUCKESI, C. Ludopedagogia: partilhando uma experiência e uma proposta. In: Luckesi, C. **Ludopedagogia Ensaios**. Educação. Educação e Ludicidade. FACED/UFBA, 2000.

LINHARES, Ivanúzia Gurgel de Oliveira. **Brincar e aprender: A importância da brincadeira no desenvolvimento infantil**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

LOPES, Iara Rayane Ribeiro. Desenvolvimento social e afetivo na primeira infância: concepções de professoras. **Revista Caparaó**, v. 2, n. 2, p. e24-e24, 2020. Disponível em: <<https://www.revistacaparao.org/caparao/article/view/24>> Acesso em: 24 mai. 2021

OLIVEIRA, V. M. **O que é educação física**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

OLIVEIRA, Z.R. **Educação infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico**. 4. ed. São Paulo: Scipione, 1997.

MARCELINO, N. C. **Estudo do Lazer: uma introdução**. Campinas SP, Autores associados 2002.

NILES, Rubia Paula; SOCHA, Kátia. A importância das atividades lúdicas na educação infantil. **Ágora: Revista de divulgação científica**, v. 19, n. 1, p. 80-94, 2014. Disponível em: <<http://www.periodicos.unc.br/index.php/agora/article/view/350>> Acesso em: 23 mai. 2021.

NEGRINE, Airton. **Concepção do jogo em Piaget: aprendizagem e desenvolvimento infantil: Simbolismo e Jogo.** Porto Alegre: Prodil, 1994.

PIAGET, Jean. La Psychologie de l Intelligence. Paris: Colin, 1943. **A Psicologia da Inteligência.** Rio de Janeiro: Zahar, 1958; Fundo de Cultura, 1967.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIAGET, Jean. **O homem e as suas ideias.** Rio de Janeiro: Forense, 1980.

PIAGET, Jean. **O juízo moral na criança.** São Paulo: Summus, 1994.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imitação e representação.** Rio de Janeiro: LTC, 1990.

PIAGET, Jean; FRAISSE, P. **Tratado de psicologia experimental: psicofisiologia do comportamento.** Rio de Janeiro: Florense, v. 5, 1969.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

PEREIRA, Eva Waisros; TEIXEIRA, Zuleide Araújo. A educação básica redimensionada. In: BRZEZINSKI, I. (Org.). **LDB interpretada: diversos olhares se entrecruzam.** São Paulo: Cortez, 1997.

PRESIDENTE KENNEDY. **Lei nº 1303, de 10 de março de 2017.** Cria o programa "Kennedy Educa Mais", como ação de política pública de extensão educacional aos municípios kennedenses, e dá outras providências. Prefeitura Municipal de Presidente Kennedy, 2017. Disponível em: <<http://legislacaocompilada.com.br/kennedy/Arquivo/Documents/legislacao/html/L13032017.html>> Acesso em: 01 ago. 2021.

PRESIDENTE KENNEDY. **Decreto nº 50, de 25 de maio de 2021.** Cria Centro Municipal de Educação Infantil de Jaqueira e dá outras providências. Prefeitura Municipal de Presidente Kennedy, 2021. Disponível em: <<http://legislacaocompilada.com.br/kennedy/Arquivo/Documents/legislacao/html/D502021.html>> Acesso em: 02 ago. 2021.

PRESIDENTE KENNEDY. **Decreto nº 39, de 04 de maio de 2017.** Cria Centro Municipal de Educação Infantil Santa Lúcia. Prefeitura Municipal de Presidente Kennedy, 2017. Disponível em: <<http://legislacaocompilada.com.br/kennedy/Arquivo/Documents/legislacao/html/D392017.html>> Acesso em: 02 ago. 2021.

PRESIDENTE KENNEDY. **Lei Orgânica Municipal.** Prefeitura Municipal de Presidente Kennedy, 1990. Disponível em: <http://legislacaocompilada.com.br/kennedy/Arquivo/Documents/legislacao/html/O11990.html#a67_VI> Acesso em: 03 ago. 2021.

PRESIDENTE KENNEDY. **Lei nº 848, de 04 de dezembro de 2009.** Institui o Centro de Educação Infantil Menino Jesus. Prefeitura Municipal de Presidente Kennedy, 2009. Disponível em:

<<http://legislacaocompilada.com.br/kennedy/Arquivo/Documents/legislacao/html/L8482009.html>> Acesso em: 03 ago. 2021.

PRESIDENTE KENNEDY. **Proposta Pedagógica.** Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Vilmo Ornelas Sarlo, 2019.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação:** uma atitude pedagógica. Curitiba: Ibepe, 2007.

RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância.** 2013. Disponível em: <<https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>> Acesso em: 17 ago. 2021.

ROLIM, Amanda Alencar Machado. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Rev. Humanidades**, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 126-180, dez. 2008.

SANTOS, Anna Carolina Justino dos. **A concepção de ludicidade no ciclo alfabetizador:** o que diz a base nacional comum curricular e o currículo base do território catarinense. 2020. 23 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Universidade do Sul de Santa Catarina, Tubarão, 2020.

SILVA, Benedita da Conceição Mendes; SANTOS, Lilian de Jesus Marques. **A Importância Do Lúdico Na Educação Infantil:** Benefícios e importância do lúdico e como ele promove na educação infantil uma prática educacional de conhecimento de mundo, oralidade, regras e socialização. *Linguagens, Educação e Sociedade*, Teresina, n. 35, jul./dez 2017. Publicado em: 2021.

SOUZA, Salete Eduardo. O uso de recursos didáticos no ensino escolar. In: I Encontro de Pesquisa em Educação, IV Jornada De Prática De Ensino, XIII Semana De Pedagogia Da UEM, Maringá, 2007. **Arq. Mudi. Periódicos.** Disponível em: <http://www.pec.uem.br/pec_uem/revistas/arqmudi/volume_11/suplemento_02/artigos/019.df> Acesso em: 15 mai. 2021.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente.** 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

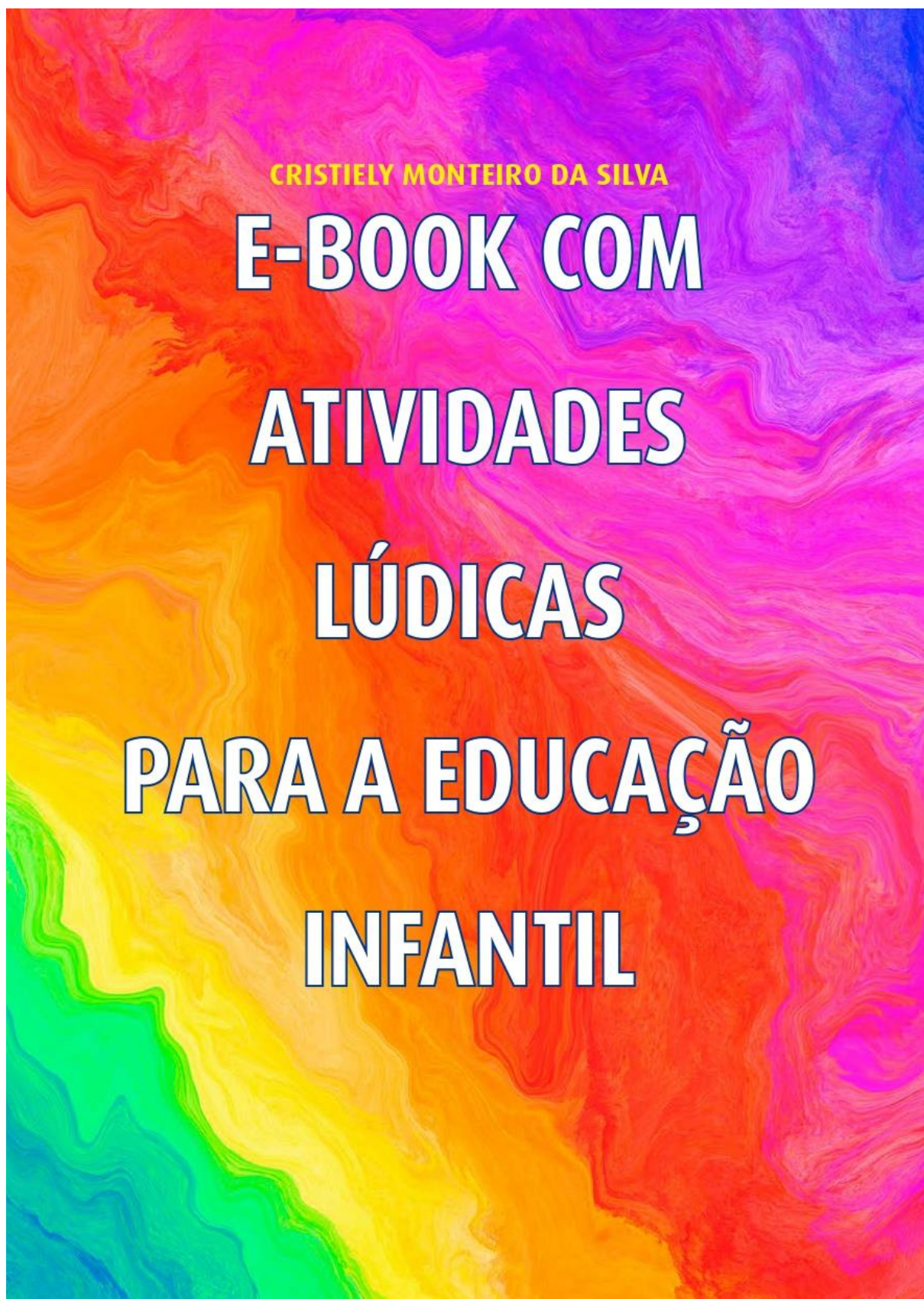
VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Psicologia Pedagógica**. São Paulo, Martins Fontes. 2001.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. Aprendizagem e Desenvolvimento Intelectual na Idade Escolar. In: VYGOTSKY, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alex N. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. Tradução de Maria da Pena Villabolas. 11 ed. São Paulo: Ícone, 2010.

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

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação**. Londrina: O autor, 2005.

APÊNDICE A – PRODUTO FINAL



CRISTIELY MONTEIRO DA SILVA

E-BOOK COM

ATIVIDADES

LÚDICAS

PARA A EDUCAÇÃO

INFANTIL

1ª Edição

Diálogo Comunicação e Marketing
Vitória
2021

E-book com Atividades Lúdicas para a Educação Infantil © 2021, Crisiely Monteiro da Silva

Projeto gráfico e editoração: Diálogo Comunicação e Marketing

Edição: Ivana Esteves Passos de Oliveira

Capa e diagramação: Ilvan Filho

1ª edição

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

S586e	Silva, Crisiely Monteiro da. - E-book com atividades lúdicas para a educação infantil / Crisiely Monteiro da Silva. - Vitória, ES : Diálogo Comunicação e Marketing, 2021. - 41 p. : foto. color. ; 21 cm. ISBN 978-85-92647-45-2 DOI 10.29327/552712 1. Educação. 2. Estratégias de aprendizagem. 3. Ludicidade. 4 Educação infantil. I. Título. CDD – 371.337
-------	--

Bibliotecária Amanda Luiza de Souza Mattioli Aquino – CRB5 1956

SUMÁRIO

Apresentação	05
Contribuições do lúdico na Educação Infantil	07
Música Aquarela - Aula 01	16
Música Aquarela - Aula 02	19
Música Aquarela - Aula 03	21
Brincando com Ritmo	24
Contação de História	26
Conhecendo os Alimentos	28
Identificando o Nome	30
Letra com Alinhavo	33
Jogo das Formas Geométricas	36
Referências	39
As autoras	41

APRESENTAÇÃO

O ato de brincar auxilia o desenvolvimento da criança em seus diversos aspectos, uma vez que, através do brincar a criança adquire e constrói seus conhecimentos e opinião, estabelece e organiza suas ideias, estipula as habilidades de raciocínio lógico, medeia as interações sociais, e trabalha o desenvolvimento da afetividade e expressividade da criança.

Aprender a lidar com esta proposta pedagógica e desenvolvê-la de forma a proporcionar aos alunos a melhor experiência em sala de aula é algo essencial para que o professor venha a desempenhar de forma efetiva o processo de desenvolvimento integral da criança, abrangendo os aspectos físico, cognitivo, social e afetivo da criança.

Através das brincadeiras a criança se torna capaz de expressar o que de fato sentem, aprendem sobre a existência de regras (como nos jogos, por exemplo) e a importância de respeitá-las, aprendendo a se colocar no lugar do outro, o que vem a desenvolver o caráter da empatia; de for-



ma geral, a ludicidade associada ao brincar é capaz de propor inúmeros benefícios para o desenvolvimento da criança, e esta metodologia vem pouco a pouco ganhando mais espaço dentro do ambiente pedagógico, como um recurso fundamental.

Diante disso, o objetivo desse produto educacional é contextualizar a importância do brincar na Educação Infantil, para o desenvolvimento cognitivo da criança, bem como o desenvolvimento das habilidades motoras, sensoriais, afetivas e sociais. Além disso, busca-se com esse e-book sugerir atividades lúdicas que podem ser utilizadas pelos professores para trabalhar o desenvolvimento integral da criança.

Espera-se que esse produto educativo contribua para o uso dos jogos e das brincadeiras como prática pedagógica, que auxilie no desenvolvimento da criança, de modo que através do brincar a criança adquira e desenvolva as competências e aprendizados voltados para sua idade, mediante um aprendizado prazeroso e divertido.



CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O brincar desenvolve um papel educativo importante na Educação Infantil. Através do brincar as crianças vão se desenvolvendo, conhecendo a si própria, descobrem o mundo, se comunicam e se inserem em um contexto social.

De acordo com Wajskop (2007) o brincar é um direito da criança, e que deve ser inserido no contexto escolar, utilizando ao máximo da ludicidade como proposta pedagógica nessa etapa de ensino, uma vez que o lúdico, através do brincar e das brincadeiras estimulam o desenvolvimento da criança, abrangendo os aspectos físico, cognitivo, emocional e social.

Além disso, tem-se a premissa de que é nos primeiros anos de vida que a criança adquire suas habilidades motoras, cognitivas, afetivas e sociais, e que são constantemente potencializadas conforme a criança for crescendo e alcançando seu desenvolvimento integral. Todavia, para que esses potenciais sejam trabalhados de forma eficaz, torna-se



indispensável o brincar nessa etapa, tendo em vista que brincando a criança desenvolve sua autonomia, a interação com o próximo, explora suas criatividade e sua imaginação (SOUZA, 2007).

As crianças se expressam pelo corpo e aos poucos vão evoluindo. Nesta perspectiva Vygotsky (2007) afirma que a criança já nasce inserida em um contexto social, e que para apropriar-se da interação social e do conhecimento, bem com na internalização dos conceitos, o ato de brincar se torna necessário para fomento do desenvolvimento de suas habilidades.

Marcelino (2002) concorda ao dizer que:

O brincar possibilita à criança a vivência da sua faixa etária e ainda contribui, de modo significativo, para uma formação como ser realmente humano, participante da sociedade em que vive, e não apenas como mero indivíduo requerido pelos padrões de “produtividade social” (MARCELLINO, 2002, p. 39).

Dentro desse contexto, pode-se afirmar que o brincar esta associado ao aprender, sendo que um não existe sem o outro, basta que o brincar tenha uma intencionalidade educativa. Nesta faixa etária a metodologia de ensino se baseia no brincar que envolvem o lúdico, com o intuito de que a criança se desenvolva plenamente. Assim, as ações que ocorrem dentro do ambiente escolar devem ser planejadas, pensadas e organizadas com cautela e criatividade já que os conceitos ali passados serão levados para a vida toda.



Ainda segundo Marcellino (2002):

[...] é fundamental que se assegure a criança o tempo e o espaço para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para criatividade e a participação cultural e, sobretudo, para o exercício do prazer de viver, e viver, como diz a canção” ... como se fora brincadeira de roda ...” (MARCELLINO, 2002, p. 38).

Nesse contexto, o jogo passa a ser compreendido como uma linguagem para criança, de modo que através da interação do brincar a criança se comunica com os outros, e estimulam sua criatividade ao criar um mundo paralelo, em que a criança absorve todo o conhecimento e aprendizado alcançado no mundo externo, e leva para o mundo imaginário. Assim, Friedmann (1996) confirma essa prerrogativa ao defender que o jogo é muito mais que um simples ato de brincar de infância, é uma ferramenta para a criança se comunicar com o mundo, expressando através deste os maiores níveis de aprendizagem.

Em relação aos brinquedos, cada um com suas especificações, contribuem com o conhecimento do mundo. Segundo Vygotsky (2007) o brinquedo abre um leque de opções para a criança, dando-lhe a perspectiva de criar coisas novas e se expressar como no foco de uma lente de aumento.

O ambiente no qual as atividades lúdicas são realizadas, estes devem estar organizados e serem ambientes acolhedores. Segundo Oliveira (2002, p. 135) “[...] o desenvolvimento da criança é resultado da interação de uma aprendizagem natural, mas paralelamente estimulada, que



ocorre por meio da experiência adquirida”. É nesse cenário que as atividades lúdicas entram em cena como uma ferramenta que auxilia na construção do conhecimento.

Entretanto, para que o brincar auxilie no desenvolvimento da criança elas precisam se sentir confiantes e compreendidas. Desta forma, ao organizar um ambiente deve-se levar em consideração primeiramente os procedimentos inerentes a segurança da criança, o conforto e a tranquilidade; e os educadores como mediador do ensino, precisam oportunizar atividades que desenvolva na criança atitudes e procedimentos que valorizem seu bem-estar. Uma vez que, o brincar é uma atividade fundamental para crianças pequenas e, segundo Piaget (1967, p. 49) “brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades”. Devido a estes fatores e muitos outros é que o pedagógico é indissociável do brincar.

A criança na idade de três a quatro anos tende a usar muito a imaginação devido ao simbolismo do seu pensamento, começando a se expressar por desenhos, falas, imitações de pessoas, personagens infantis, e automaticamente, usando o faz-de-conta para alcançar seus anseios. Através da criação do seu próprio mundo ela faz vínculo com o mundo real e os acontecimentos que estruturam sua vivência, sentimentos, pensamentos, explorando suas experiências para agir e desenvolver sua autonomia (ANTUNES, 2004, p. 111).

Nesse momento da infância a criança encontra-se no processo de construção de sua identidade e reconhecimento de si próprio. Desse modo, não apenas são exploradas as capacidades cognitivas, como também



devem ser estimuladas as capacidades motoras, enfatizando o uso das atividades lúdicas, através dos jogos e brincadeiras, que objetivam a exploração do movimento, destreza no espaço, e confiança em sua motricidade (BRASIL, 1998).

De acordo com a teoria vygotskyana, a ação lúdica:

[...] cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a a desejar, relacionando seus desejos a um eu fictício, ao seu papel na brincadeira e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade (VYGOTSKY apud WAJSKOP, 2007, p.34).

Assim como proposto na teoria vygotskyana, ao entrar em contato com o brincar a criança também desenvolve suas habilidades de imaginação. Mediante o ato de brincar, as crianças desenvolvem e aperfeiçoam diversas capacidades, dentre elas a atenção, a imitação, a memorização, a imaginação e aumentam a suas capacidades de socialização, através das relações sociais e da experimentação de regras e papéis sociais (BRASIL, 1998).

Diante disso, o educador é considerado uma figura essencial na vida das crianças, sendo considerados verdadeiros pilares para o seu desenvolvimento. Sendo assim, é necessário que estes profissionais estejam preparados para trabalhar jogos e brincadeiras, assim como o lúdico, com o intuito de desenvolver as habilidades dos pequenos.

A ação do professor, de forma correta, proporciona condições para que as crianças possam, gradualmente, desenvolver habilidades relacionadas



à tomada de decisões, bem como à construção de regras, cooperação, ao diálogo, à solidariedade, no respeito mútuo, fortificando os sentimentos de cuidado e preocupação para consigo e com o próximo (BRASIL, 1998).

É relevante enfatizar que, ao brincar a criança prepara-se para a vida, de modo que através das brincadeiras lúdicas a criança estabelece o contato com o mundo físico e social, e vai compreendendo o funcionamento de tudo ao seu redor. Desse modo, quando a criança brinca, aparenta madurar seus pensamentos e ações, pois entra, embora que de forma simbólica, no universo adulto, que cada vez se abre para que ela lide com as diversas situações. Desta forma a brincadeira é fundamental no desenvolvimento da criança (ZANLUCHI,2005).

De acordo com Bettelheim (1988) o ato de brincar é indispensável, visto que ele estimula o desenvolvimento intelectual da criança, ao passo que também fomenta o ensino-aprendizagem, sem que ela perceba, além dos hábitos necessários a esse crescimento, de maneira que, o brincar proporcionará vivências que servirão de modelos para as situações do cotidiano real da criança.

Desse modo, o ato de brincar aproxima a criança do conhecimento científico, levando-a vivenciar situações de solução de problemas que a aproximem daquelas que o homem enfrenta ou enfrentou.

Sob esse aspecto, Bomtempo (1999) vai enfatizar que cabe ao educador, nessa etapa do desenvolvimento e aprendizado da criança, não obstaculizar a imaginação da criança, todavia, devendo este orientá-las, criando



oportunidades em que a brincadeira torna-se uma situação de aprendizado, de modo que através do brincar espontaneamente, a criança se prepara para a vida sob seus próprios termos. Assim, cabe ao educador focalizar sua atenção nas crianças durante o brincar, aproveitando as oportunidades para ajudá-las a verem o mundo e a se expressarem diante de diversos tipos de linguagens.

Bomtempo (1999) complementa enfatizando que se os educadores souberem utilizar o momento do brincar como processo de ensino aprendizagem, poderão usufruir desse momento para estabelecer várias ações educativas que além de facilitar o aprendizado da criança, estará estimulando-a, uma vez que ela enxerga o brincar como algo benéfico para ela, sendo um momento de diversão, mas que também pode ser complementado com o educar.

Ao longo da pesquisa, é remetido a contribuição do lúdico para o desenvolvimento cognitivo, dando ênfase as teorias defendidas por Piaget (1971), que afirmam quanto a importância contributiva dos jogos, como atividades lúdicas, no desenvolvimento de habilidades cognitivas, enaltecendo a capacidade que essa atividade proporciona à criança, uma vez que, estimula o pensar da criança, a assimilação real e um meio de autoexpressão.

O jogo, como uma atividade lúdica inserida no contexto da Educação Infantil, fomenta a imaginação da criança, as habilidades de memorizar, de construir e respeitar regras, de entender que existem regras a serem seguidas. O jogo como simbolismo das atividades lúdicas, pro-



picia a assimilação do eu, as descobertas que o rodeiam, e que são aprendidas de maneira espontânea, sem nenhuma imposição contrária a criança, o que a deixa aberta para o aprendizado, sendo crucial no processo da educação infantil.

É importante enfatizar que, todos os autores mencionados nesse item, como Vygotsky (2007), que defende que o desenvolvimento infantil está relacionado e vinculativo a interação social da criança; como Brasil (1998) que estabelece as diretrizes educacionais para a educação infantil; como Wajskop (2007) que estuda o brincar, nas várias vertentes, como proposta pedagógica para o desenvolvimento infantil; além dos demais autores que complementam e conversam com as teorias propostas por Piaget (1971), seja de forma direta, ao afirmarem que o brincar, o jogo e/ou o brinquedo, todos relacionados ao lúdico, propiciam e estimula o desenvolvimento cognitivo da criança, e até mesmo de forma indireta, ao estabelecer as relações sociais, como mediador do desenvolvimento integral da criança, que não apenas foca no desenvolvimento cognitivo, mas abarca toda a aquisição de habilidades possíveis para o pleno desenvolvimento.

Desse modo, é irrefutável dizer que as atividades lúdicas não propiciam o desenvolvimento da criança, tão pouco contribui no processo educacional, ao contrário, sua inserção no ensino aprendizagem de crianças, desde a Educação Infantil, é fundamental para que a criança adquira habilidades cognitivas, motoras, afetivas e sociais.

Os jogos, como ferramenta pedagógica proposto nesse estudo, ele traz contribuições inerentes ao desenvolvimento de raciocínio, por exemplo,



uma vez que deve estabelecer e criar estratégias para “vencer” o adversário no jogo. Ao passo que, essa competição formulada também exige da criança habilidades de leitura dos movimentos de seus adversários no jogo, impulsionando a criatividade para tentar algo novo e inesperado. Essas habilidades precisam e devem ser desenvolvidas e trabalhadas na Educação Infantil, visando um objeto maior, qual seja, o desenvolvimento das habilidades cognitivas da criança, que concomitantemente exigira o desenvolvimento das demais habilidades do ser humano.

Nesse contexto, muitas são as contribuições do lúdico, seja através dos jogos, das brincadeiras e até mesmo do brinquedo, no processo de ensino aprendizagem na Educação Infantil, e no processo do desenvolvimento da criança. Assim, utilizar meios pedagógicos lúdicos que auxiliem o ensino nessa etapa de ensino, é crucial para a criança, que além de se divertir com os jogos e brincadeiras, estará adquirindo e estimulando suas habilidades cognitivas e evoluindo na aprendizagem, preparando-a para as etapas que sucederam esse processo.



MÚSICA AQUARELA - AULA 01

Nível de Ensino:

4 a 5 anos e 11 meses

Campo da Experiência:

Traços, sons, cores e formas

Foco e objetivos da aula:

- Desenvolvimento sobre a temática artes, através da música aquarela, do compositor Toquinho.

Duração:

- Para aplicação da atividade, será necessário 3 aulas de 50 minutos cada.

Objetivos de aprendizagem:

- Estimular aos alunos sobre capacidade de se expressar por meio dessa linguagem musical, sons, cores e formas;
- Permitir aos alunos o conhecimento de diferentes instrumentos musicais de percussão, de sopro, de corda etc. com materiais alternativos para utilizar em situações de brincadeiras cantadas com outras crianças;
- Permitir que os alunos desenvolvam-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.



Estrutura / Atividade:

- A proposta da aula será com os alunos divididos em trios, visando a melhor interação na participação da aula discursiva e dialogada (será necessário auxílio de outros profissionais para o desenvolvimento desta atividade).
- A aula será iniciada com a apresentação do tema e da música através da projeção de vídeo, qual seja, no qual os alunos vejam todas as características da música e os elementos que compõem a canção.
- Como estratégia, será apresentado aos alunos a música aquarela, no primeiro momento lida pela professora, após será feita a divisão da sala em trio de alunos, e logo após será cantada a música pela professora, de forma pausada, frase por frase, e por último apresentado através de Datashow um vídeo da música aquarela, no qual conste as imagens. Posteriormente serão feitas perguntas aos alunos do que mais gostaram na música, imagem. Em seguida será proposto aos alunos que por meio da escuta atenta e das observações do(a) professor(a), serão convidados para que façam desenhos de observação, focando nos detalhes e convidando a todos para expor suas produções nos espaços da sala que devem, preferivelmente, estar acessíveis para que possam exibir suas produções com autonomia, para que construam objetivos relacionados à reflexão musical — por



exemplo, alguns elementos expressem suas ideias sobre a música, por meio de traços, pontos e formas, tanto bidimensionais como tridimensionais, com a utilização de aquarela, tinta guache, tinta feita com materiais da natureza, lápis de cor, canetas hidrográficas.

- **Conclusão da aula:** Será dialogado com os alunos sobre os desenhos de toda a classe, e sobre todos os desenhos apresentados no vídeo, ao final será solicitado aos alunos que cantem a música.

- **Avaliação da aula:** A avaliação será da participação dos alunos na construção da tarefa em sala de aula.



MÚSICA AQUARELA - AULA 02

Nível de Ensino:

4 a 5 anos e 11 meses

Campo da Experiência:

Traços, sons, cores e formas

Foco e objetivos da aula:

- Desenvolvimento sobre a temática artes, através da música aquarela, do compositor Toquinho.

Duração:

- Para aplicação da atividade, será necessário 3 aulas de 50 minutos cada.

Objetivos de aprendizagem:

- Estimular aos alunos sobre capacidade de se expressar por meio dessa linguagem musical, sons, cores e formas;
- Permitir aos alunos o conhecimento de diferentes instrumentos musicais de percussão, de sopro, de corda etc. com materiais alternativos para utilizar em situações de brincadeiras cantadas com outras crianças;
- Permitir que os alunos desenvolvam-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.



Estrutura / Atividade:

- **Organização da turma:** a proposta da aula será com os alunos formando um círculo, visando a melhor interação na participação da aula discursiva e dialogada (será necessário auxílio de outros profissionais para o desenvolvimento desta atividade).
- **Introdução da aula:** A aula será iniciada com a apresentação do tema e da música de forma cantada.
- **Desenvolvimento da aula:** Como estratégia, será apresentado aos alunos a música aquarela, cantada por toda a classe. Posteriormente serão apresentados aos alunos diversas imagens que estão sendo narradas na música, algumas com cores diferentes das que a música apresenta, a fim de que eles possam identificar as imagens, formas geográficas, e suas respectivas cores, sendo perguntado pela professora se aquela imagem está sendo narrada na música e se a cor corresponde a cor da música. Para a aula devem ser levadas imagens que não estejam sendo citadas na música, a fim de identificar que os alunos já assimilaram a letra e a história que a música representa.
- **Conclusão da aula:** Será dialogado com os alunos sobre os desenhos e as cores, ao final será indagado aos alunos se gostaram da tarefa.
- **Avaliação da aula:** A avaliação será da participação dos alunos na construção da tarefa em sala de aula.



MÚSICA AQUARELA - AULA 03

Nível de Ensino:

4 a 5 anos e 11 meses

Campo da Experiência:

Traços, sons, cores e formas

Foco e objetivos da aula:

- Desenvolvimento sobre a temática artes, através da música aquarela, do compositor Toquinho.

Duração:

- Para aplicação da atividade, será necessário 3 aulas de 50 minutos cada.

Objetivos de aprendizagem:

- Estimular aos alunos sobre capacidade de se expressar por meio dessa linguagem musical, sons, cores e formas;
- Permitir aos alunos o conhecimento de diferentes instrumentos musicais de percussão, de sopro, de corda etc. com materiais alternativos para utilizar em situações de brincadeiras cantadas com outras crianças;
- Permitir que os alunos desenvolvam-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.



Estrutura / Atividade:

- **Organização da turma:** a propostas da aula será com aos alunos formando um círculo, visando a melhor interação na participação da aula discursiva e dialogada.
- **Introdução da aula:** A aula será iniciada com a apresentação do tema e da música de forma cantada, e de alguns instrumentos (será necessário auxílio de outros profissionais para o desenvolvimento desta atividade).
- **Desenvolvimento da aula:** Como estratégia, será apresentado aos alunos a música aquarela, cantada por toda a classe. Posteriormente será solicitado que os alunos façam a representação da música, e do contexto que ela traz, através de movimentos a serem realizados pelos alunos, momento em que outros profissionais ao som da música, também façam o manuseio de instrumentos sonoros (violão, flauta, tamborim). Após, será apresentado aos alunos os instrumentos utilizados pelos profissionais, destacando sua função no contexto musical. Ao final da aula, a professora fara uma brincadeira de mimica, no qual fara gestos com o corpo, com o auxílio de algumas crianças, no contexto da musica, para que eles possam identificar o gesto realizado pela professora de acordo com trechos da música.
- **Conclusão da aula:** Será dialogado com os alunos sobre



os instrumentos musicais, sobre o som emitidos, e sobre os movimentos corporais.

- **Avaliação da aula:** A avaliação será da participação dos alunos na construção da tarefa em sala de aula.



BRINCANDO COM RITMOS

Nível de Ensino:

4 a 5 anos e 11 meses

Campo da Experiência:

Corpo, gestos e movimentos

Foco e objetivos da aula:

- Trabalhar os movimentos da criança em brincadeiras e jogos, que envolvem a música.

Duração:

- O tempo da atividade vai variar com o tamanho da turma.
- Tempo médio 40 min.

Objetivos de aprendizagem:

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

Materiais /recursos necessários:

- Para desenvolver a atividade, será necessário conduzir os alunos para a área externa, no qual será utilizado aparelho de som, tecidos de diversas cores, colas coloridas.



Estrutura / Atividade:

- As crianças serão encaminhadas a área externa, para que possam desenvolver a atividade.
- Após o professor, solicita que todas as crianças formem um círculo, com um distanciamento de um passo.
- Em seguida explica a dinâmica da brincadeira que será comandada pelo professor, no qual solicitará que as crianças peguem as bolas e os tecidos e façam movimentos de acordo com o ritmo da música.
- Em determinado momento será paralisada a música e a criança deverá permanecer imóvel.
- A cada movimento de um aluno, este se retira e todos continuam fazendo, até que reste apenas um aluno, e a cada etapa, o ritmo da música deverá ser alterado.

Avaliação da aula:

- A avaliação será realizada através da participação dos alunos, a disciplina nos comandos do professor e o envolvimento e desenvolvimentos corporal dos alunos.



CONTAÇÃO DE HISTÓRIA

Nível de Ensino:

4 a 5 anos e 11 meses

Campo da Experiência:

Eu, o outro e o nós

Foco e objetivos da aula:

- Descrever a importância da diversidade cultural;
- Explorar as diferentes linguagens da criança.

Duração:

- Sensibilização: 10/15 min.
- Desenvolvimento: 40/60 min.
- Atividade de Fixação: 15/20 min.

Objetivos de aprendizagem:

- (EI03EO06) Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida;
- (EI03EO01) Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir.

Materiais /recursos necessários:

- Livros, fantoches, lápis de cor e folhas de papel A4



Estrutura / Atividade:

- **Sensibilização:** Em um primeiro momento situaremos as crianças do que será feito e como será feito. Apresentaremos, portanto, o livro “Menina Bonita do Laço de fita” e os fantoches que serão utilizados de forma que desperte o interesse da criança.
- **Desenvolvimento:** Este se dará através da narrativa da história “Menina Bonita do laço de fita” interagindo ao máximo com as crianças com o intuito de chamar a atenção delas. O contato da história que se dará através da narrativa juntamente com os fantoches para despertar ainda mais a criatividade e a imaginação das crianças. A atividade aplicada a seguir será uma pintura onde serão distribuídos desenhos com os personagens da história em seguida com a ajuda do professor e demais colaboradores as crianças terão acesso a tintas de varias cores onde poderão colorir seus desenhos usando a criatividade e a imaginação.
- **Fixação:** Esta será feita através de uma roda de conversa relacionando o assunto abordado com o cotidiano das crianças. Ao final, todos os desenhos feitos serão expostos.

Avaliação da aula:

- Avaliação se dará pela contribuição oral de acordo com as atividades desenvolvidas e pela criatividade de cada aluno expressa nos desenhos feitos por eles levando em consideração suas limitações.



CONHECENDO OS ALIMENTOS

Nível de Ensino:

4 a 5 anos e 11 meses

Campo da Experiência:

Corpo, gestos e movimentos

Foco e objetivos da aula:

- Ampliar o conhecimento dos alunos com relação a uma boa alimentação;
- Valorizar as particularidades de cada pessoa.

Duração:

- Sensibilização: 15/20 min.
- Desenvolvimento: 40/50 min.
- Atividade de Fixação: 15/20 min.

Objetivos de aprendizagem:

- (EI03CG04) Adotar hábitos de autocuidado relacionados a higiene, alimentação, conforto e aparência.

Materiais /recursos necessários:

- Tinta, papel A4 e frutas



Estrutura / Atividade:

- **Sensibilização:** Apresentação do tema vigente. Apresentação da capa do livro que será utilizado. Apresentação da mesa de frutas e explicação do por que delas estarem ali. Descrição das atividades que serão desenvolvidas.

- **Desenvolvimento:** Será abordado o assunto alimentação saudável de forma geral, contextualizando o assunto abordado com as frutas apresentadas, em seguida deverá contar a história “A menina que não gostava de frutas, de Cidália Fernandes, com o intuito de ressaltar a importância de uma boa alimentação. Logo após será solicitado às crianças que desenhem as frutas que mais gostam, deixando elas usarem da criatividade quanto às cores utilizadas nos desenhos de forma que usem a criatividade e a imaginação. Levaremos tudo o que aprendemos para prática fazendo um piquenique nutritivo. Mostrando para as crianças na prática como é feita a higienização e o consumo desses alimentos.

- **Fixação:** Escolher a(s) fruta(s) que mais gostou e montar um prato com elas. Após, fazer uma roda reflexiva e expositiva contextualizando tudo o que se aprendeu sobre a temática, expondo os trabalhos feitos.

Avaliação da aula:

- A avaliação será feita através da participação de cada aluno e seu envolvimento com o tema.



IDENTIFICANDO O NOME

Nível de Ensino:

4 a 5 anos e 11 meses

Campo da Experiência:

- Eu, o outro e o nós
- Escuta, fala, pensamento e imaginação

Foco e objetivos da aula:

- Trabalhar a identificação do nome da criança e a história sobre seu nome, demonstrando a importância do nome para a identidade da criança.

Duração:

- A atividade pode ser realizada várias vezes na semana, para auxiliar na identificação do nome.
- Tempo da atividade por aula: 50 min.

Objetivos de aprendizagem:

- (EI03ET06) Relatar fatos importantes sobre seu nascimento e desenvolvimento, a história dos seus familiares e da sua comunidade.
- (EI03EF09) Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita



espontânea.

- (EI03ET06) Relatar fatos importantes sobre seu nascimento e desenvolvimento, a história dos seus familiares e da sua comunidade.

Materiais /recursos necessários:

- Fichas com os nomes das crianças escritos com letra maiúscula e separadas.
- Saco para colocar as fichas

Estrutura / Atividade:

- No primeiro momento o professor deverá sentar-se com as crianças em roda e mostrar as fichas com os nomes das crianças, auxiliando-as à encontrarem seus nomes. Caso seja o primeiro contato da criança com o seu nome escrito, é interessante colar a foto da criança junto com a escrita, para auxiliá-la nesse primeiro momento.
- Deixe as crianças observarem a escrita do seu nome e compararem com os dos colegas. Pergunte se as crianças conhecem o significado do seu nome e o motivo da escolha do



nome pelos pais, de modo que instiguem a criança a entenderem a origem do seu nome. Converse com as crianças sobre o motivo de saber escrever o seu nome, como por exemplo, para colocar o nome nos seus objetos para não perder, para nomear trabalhos, assinar. Explique que o nome faz parte da identidade da criança.

- No segundo momento faça brincadeiras com as crianças para auxiliá-las a reconhecerem a escrita do seu nome e diferenciá-la dos nomes dos seus colegas. Junte as fichas no centro da roda e convide uma criança a encontrar o seu nome. Caso a criança apresente dificuldades, faça perguntas que ajude-a lembrar sobre seu nome.
- No terceiro momento coloque as fichas dentro de um saco e vá passando entre as crianças, para que cada uma identifique a ficha com seu nome.
- Quando as crianças tirarem uma ficha que não seja seu nome, pergunte se ela sabe de quem é o nome.
- Como sugestão essa atividade pode ser adequada para chamadinha, incentivando as crianças encontrarem a escrita do seu nome quando for chamado.



LETRA COM ALINHAVO

Nível de Ensino:

4 a 5 anos e 11 meses

Campo da Experiência:

- Eu, o outro e o nós
- Corpo, gestos e movimentos

Foco e objetivos da aula:

- Trabalhar o movimento da escrita das letras;
- Trabalhar com o alinhavo (força, direção e pulsão).

Duração:

- Preparação: 20 min
- Desenvolvimento: 40 min

Objetivos de aprendizagem:

- (EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
- (EI03EF09) Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita espontânea.



Materiais /recursos necessários:

- 1 caixa de isopor para cada criança;
- Caneta;
- Palito de churrasco;
- Lã;
- Fita crepe ou durex.

Estrutura / Atividade:

- **Preparação:** Escreva a letra inicial do nome do aluno com caneta, no isopor, e após faça furos em espaços regulares, seguindo a grafia da letra. Também pode ser solicitado que as crianças façam o furo no isopor com os palitos de churrasco, isso vai depender do nível da turma.
- Em seguida, prenda um pedaço de lã grande na parte inferior do isopor, em tamanho suficiente para a atividade. Na ponta solta da lã, passe um pedaço de fita para não desfiar e para auxiliarem as crianças na atividade.
- **Desenvolvendo a atividade:** no primeiro momento faça uma roda com os alunos e espalhe as caixinhas de isopor no centro. Pergunte as crianças sobre as letras e auxiliem a identificarem a letra do seu nome. Incentive ela a encontrar, caso ainda



não conheça apresente a letra e dê exemplos de nomes com a inicial da letra.

- No segundo momento, após cada criança estar com seu isopor, peça para elas compararem com a letra da ficha do seu nome e confirmarem se estão com as letras certas. Estimule a criança a passarem os dedos sobre a letra do seu nome, fazendo o movimento de sua escrita. Após, explique para as sobre a atividade, ensinando como fazer o alinhavo. Vá monitorando e ajudando aqueles que apresentarem dificuldades.
- Depois de pronto, pergunte as crianças se conhecem outras palavras com a inicial do seu nome, isso irá estimular as habilidades cognitivas da criança.



JOGO DAS FORMAS GEOMÉTRICAS

Nível de Ensino:

4 a 5 anos e 11 meses

Campo da Experiência:

- Corpo, gestos e movimentos
- Traço, sons, cores e formas

Foco e objetivos da aula:

- Trabalhar o equilíbrio, o desenvolvimento das habilidades motoras
- Trabalhar o desenvolvimento cognitivo.

Duração:

- Preparação: 20 min
- Desenvolvimento: 40 min

Objetivos de aprendizagem:

- (EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.
- (EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.



Materiais / recursos necessários:

- Tira larga de TNT ou outro tecido;
- Formas geométricas cortadas em EVA, papel ou tecido
- Cola quente e durex
- 1 dado grande

Estrutura / Atividade:

• **Preparação:** Cole as formas geométricas no tecido. Alterne as formas geométricas para que as crianças possam ir avançando no jogo. Cole também formas geométricas em um dado. Caso queira trabalhar as cores nessa atividade, utilize formas geométricas com cores variadas.

• **Desenvolvimento:** A criança inicia o jogo fora do tecido, e ao jogar o dado deverá pular até a forma geométrica indicada no dado. A criança vai avançando no tecido conforme as formas geométricas que saírem no dado, até chegar ao final. A cada jogada, lembre-se de reforçar o nome daquela forma geométrica e as cores.

• Para estimular as crianças, coloquem três crianças por vez, assim eles terão que cruzar a chegada na frente dos colegas, sem cair ou pisarem fora das formas geométricas, trabalhando o equilíbrio e as estratégias de movimentos.



- **Avaliação da aula:** A avaliação será feita através da participação de cada aluno e seu desenvolvimento na atividade.



REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. Educação infantil: prioridade imprescindível. Rio de janeiro: Vozes, 2004.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>>. Acesso em: 15 mai. 2021.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: educação é a base. Ministério da Educação. 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf> Acesso em: 04 out. 2020.

BOMTEMPO, Edda. Brinquedo e educação: na escola e no lar. Psicol. esc. educ. Campinas, v.3, n.1, p.61-69, 1999. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85571999000100007&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 13 mai. 2021.



BETTELHEIM, Bruno - Uma vida para seu filho. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

FRIEDMANN, A. Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

MARCELINO, N. C. Estudo do Lazer: uma introdução. Campinas SP, Autores associados 2002.

OLIVEIRA, Z.R. Educação infantil: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2002. PIAGET, J. La Psychologie de l Intelligence. Paris: Colin, 1943. [A Psicologia da Inteligência. Rio de Janeiro: Zahar, 1958; Fundo de Cultura, 1967.

SOUZA, S. E. O uso de recursos didáticos no ensino escolar. In: I ENCONTRO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO, IV JORNADA DE PRÁTICA DE ENSINO, XIII SEMANA DE PEDAGOGIA DA UEM, Maringá, 2007. Arq. Mudi. Periódicos. Disponível em: <http://www.pec.uem.br/pec_uem/revistas/arqmudi/volume_11/suplemento_02/artigos/019.df>. Acesso em: 15 mai. 2021.

VYGOTSKY, L. Semenovich. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2007. WAJSKOP, Gisela. Brincar na pré-escola. 7. ed- São Paulo: Cortez, 2007.



A AUTORA

Cristiely Monteiro da Silva

Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Paulista.

Curso de extensão em jogos, Brincadeiras e Recreação Escolar pela Fundação Educacional de Duque de Caxias/RJ.

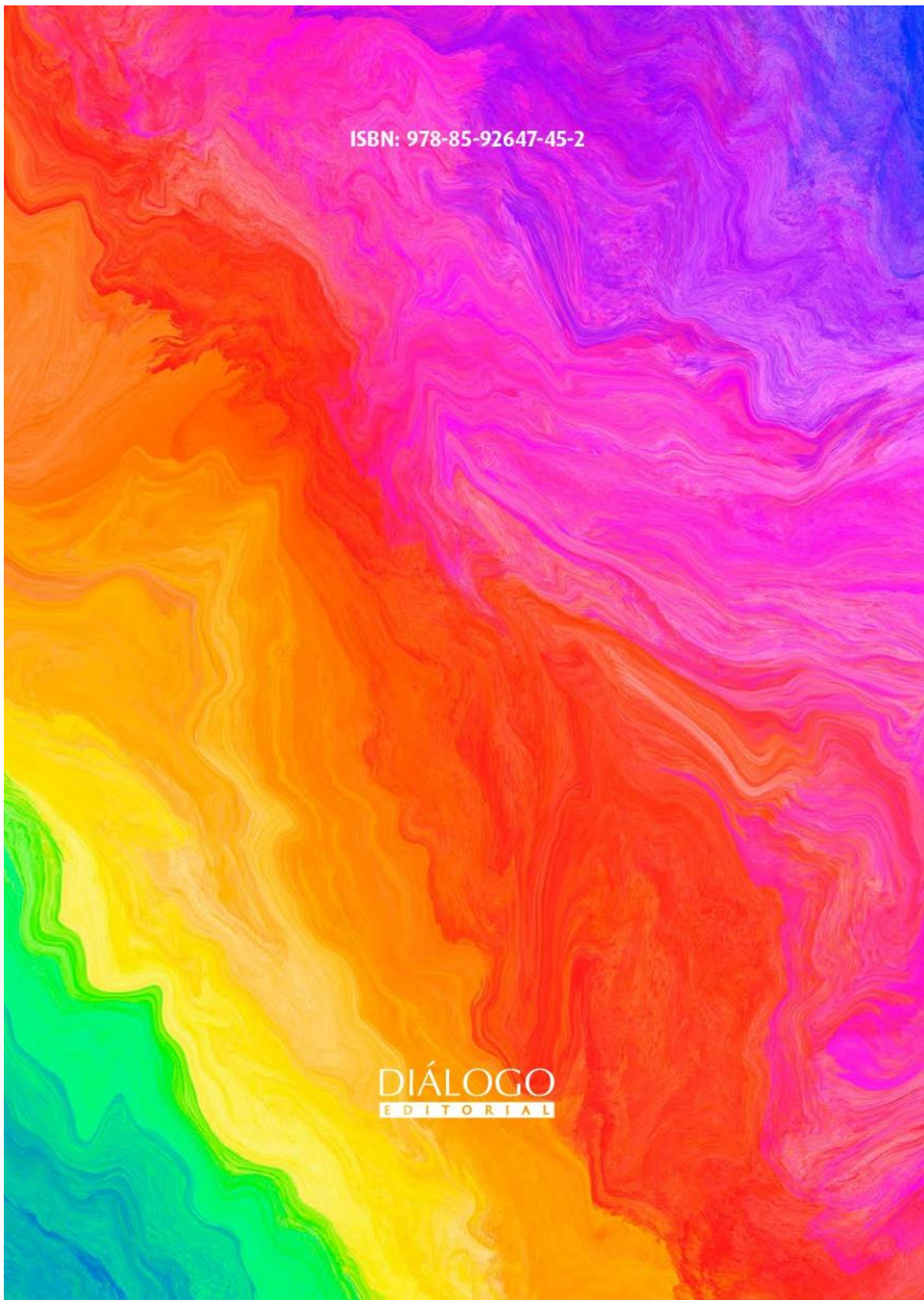
Curso de extensão em A Importância dos Contos de Fadas na Educação Infantil pela Fundação Educacional de Duque de Caxias/RJ.

Mestranda em Ciência, Tecnologia e Educação pela Faculdade Vale do Cricaré - São Mateus/ES.



ISBN: 978-85-92647-45-2

DIÁLOGO
EDITORIAL



APÊNDICE B - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Você está sendo convidado(a) a participar, como voluntário(a), do estudo/pesquisa intitulado(a) **CONTRIBUIÇÕES DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA CRIANÇA DA EDUCAÇÃO INFANTIL**, conduzida por Cristieley Monteiro da Silva. Este estudo tem por objetivo geral compreender como as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento cognitivo da criança em idade pré-escolar.

Além disso, dentre os objetivos específicos esta pesquisa visa verificar junto aos professores da pré-escola, a compreensão deles sobre o “lúdico, os jogos e as brincadeiras” no desenvolvimento cognitivo dos alunos da educação infantil; indagar os professores sobre como ocorre a inserção das atividades lúdicas neste momento de Pandemia da COVID 19 na sua rotina escolar e de planejamento; e elaborar um produto educativo, que consiste em um E-book com atividades lúdicas, a ser encaminhado à Secretária Municipal de Educação, como proposta de material que estimule o desenvolvimento cognitivo da criança na pré-escola.

Sua participação nesta pesquisa consistirá na participação de um grupo focal, que tem por finalidade promover uma discussão sobre assuntos inerentes à educação de crianças de 4 à 5 anos de idade, matriculadas na instituição de ensino, com vistas ao objetivo principal da pesquisa.

Você foi selecionado(a) visto que é professor da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Vilmo Ornelas Sarlo, caracterizado ambiente desta pesquisa. Sua participação não é obrigatória. A qualquer momento, você poderá desistir de participar e retirar seu consentimento. Sua recusa, desistência ou retirada de consentimento não acarretará prejuízo.

Quanto aos riscos com a participação nesta pesquisa, cita-se os riscos de ordem psicológica, intelectual e/ou emocional, que consiste na possibilidade de constrangimento ao responder indagações dentro do grupo focal, o desconforto em participar da pesquisa em grupo, o estresse e o cansaço de responder às perguntas ou discussões propostas. Todavia, enfatiza-se que embora a pesquisa seja realizada em grupo, os demais componentes são do quadro da instituição de ensino, provavelmente colegas de trabalho, sendo o objeto principal a discussão do uso das atividades lúdicas pelos docentes como prática pedagógica que promove e/ou contribui para o desenvolvimento cognitivo da criança, sendo ao longo da discussão apresentada as suas concepções sobre as atividades lúdicas frente às contribuições ao desenvolvimento da criança. **Nesse sentido, insta salientar que, em caso de algum desconforto, ou mal-estar, os responsáveis pelo estudo encaminharão o participante para o serviço de atendimento médico mais próximo do local de realização da pesquisa.**

Em relação aos benefícios, esta pesquisa proporcionará ao participante uma reflexão sobre o uso das atividades lúdicas como prática pedagógica, de modo a evidenciar as contribuições para o desenvolvimento cognitivo da criança. O benefício promovido nesta pesquisa consiste na promoção do conhecimento, mediante a troca

de saberes entre os docentes da instituição de ensino.

Todo participante da pesquisa deverá ser informado que: a) a participação na pesquisa não será remunerada nem implicará em gastos para os participantes; b) haverá ressarcimento para eventuais despesas de participação, tais como: transporte e alimentação, etc.; c) indenização: cobertura material para reparação a dano, causado pela pesquisa ao participante da pesquisa. Descrever sobre o direito a indenização é obrigatório, porque haverá indenização sempre que a pesquisa ocasionar algum tipo de dano ao participante.

Os dados obtidos por meio desta pesquisa serão confidenciais e não serão divulgados em nível individual, visando assegurar o sigilo de sua participação. [

O(s) pesquisador(es) responsável se compromete(m) a tornar públicos nos meios acadêmicos e científicos os resultados obtidos de forma consolidada sem qualquer identificação de indivíduos participantes.

Caso você concorde em participar desta pesquisa, assine ao final deste documento, que possui duas vias, sendo uma delas sua, e a outra, do pesquisador responsável / coordenador da pesquisa.

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta (ou indireta) na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, a natureza, os riscos e benefícios deste estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

Este termo possui duas vias de igual teor onde uma ficará com o pesquisando e outra com o pesquisador.

Nome

completo: _____

RG: _____ Data _____ de

Nascimento: ___/___/___ Telefone: _____

Endereço:

CEP: _____ Cidade: _____ Estado: _____

Assinatura: _____ Data: ___/___/___

Eu declaro ter apresentado o estudo, explicado seus objetivos, natureza, riscos e benefícios e ter respondido da melhor forma possível às questões formuladas.

Assinatura pesquisador: _____ Data: ___/___/___

(ou seu representante)

Nome

completo: _____

Para todas as questões relativas ao estudo ou para se retirar do mesmo, poderão se comunicar com _____, via e-mail: _____ ou telefone: _____.

Em caso de dúvidas com respeito aos aspectos éticos deste estudo, você poderá consultar:

CEP- COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA - FVC
SÃO MATEUS (ES) - CEP: 29933-415
FONE: (27) 3313-0028 / E-MAIL: CEP@IVC.BR

PESQUISADOR(A) RESPONSÁVEL: CRISTIELY MONTEIRO DA SILVA
ENDEREÇO: RUA SEBASTIÃO VIEIRA DE MENEZES
PRESIDENTE KENNEDY (ES) - CEP: 29.350-000
FONE: (28) 999058454/ E-MAIL: CRISTIELLYPK@HOTMAIL.COM

APÊNDICE C: ROTEIRO PARA GRUPO FOCAL

A presente pesquisa tem por objetivo compreender como as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento cognitivo da criança em idade pré-escolar, verificando junto ao corpo docente da EMEIEF Vilmo Ornelas Sarlo, a percepção destes acerca do lúdico, dos jogos e das brincadeiras como práticas pedagógicas que utilizam das atividades lúdicas para o pleno desenvolvimento da criança.

Desse modo, foi elaborado esse roteiro, com alguns questionamentos, que serão utilizados por base para discussão no grupo focal, a ser realizado com 12 professores da unidade de ensino. Durante a realização do grupo focal, poderão surgir outros questionamentos, de modo a complementar a discussão e a trazer maior clareza para os assuntos que serão debatidos, que serão apresentados pela pesquisadora aos participantes, e elucidado ao final da pesquisa.

1. Como educador, o que você compreende a respeito do brincar para crianças de 4 a 5 anos?
2. Você percebe as atividades lúdicas, os jogos, como práticas pedagógicas que auxilia no processo de ensino-aprendizagem? Comente.
3. Você entende que as atividades lúdicas propiciam o desenvolvimento cognitivo da criança? De que maneira?
4. Comente sobre as contribuições das atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança, especificamente o desenvolvimento cognitivo.
5. Você costuma utilizar práticas pedagógicas que utilizem das atividades lúdicas em sala de aula? Quais atividades lúdicas costumam desenvolver com os alunos?
6. Você costuma utilizar os jogos em sala de aula, como prática pedagógica para ensino aprendido?

7. Quais as atividades lúdicas que mais chamam a atenção da criança, despertando seu interesse?
8. Em sua percepção, a prática de atividades lúdicas com as crianças tem apresentado efeitos positivos para o desenvolvimento cognitivo da criança?
9. É possível afirmar que a mediação, através das brincadeiras e dos jogos, estimula as habilidades cognitivas?
10. Há algum exemplo, que você pode citar, que a utilização das atividades lúdicas apresentou resultados favoráveis para o desenvolvimento da criança?
11. Além das habilidades cognitivas, você percebe o benefício do brincar para o desenvolvimento de outras habilidades? Quais?
12. A escola onde você trabalha estimula o uso de atividades lúdicas (jogos e brincadeiras) para mediação do conhecimento às crianças?
13. Existe algum planejamento que estabelece a relação das atividades lúdicas para o desenvolvimento cognitivo da criança?
14. Como é o espaço físico reservado para o brincar e os jogos na escola? É favorável para realização das atividades lúdicas?
15. Em tempos de pandemia, como você tem inserido a ludicidade no contexto educacional? Como tem contornado essa situação?
16. Nesse período de pandemia, a ausência da prática de atividades lúdicas, como os jogos e as brincadeiras, em sala de aula, tem refletido sobre o aprendizado do aluno? Comente.

ANEXO A: TERMO DE AUTORIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO COPARTICIPANTE**APÊNDICE B - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO COPARTICIPANTE**

Eu, Carmem Lúcia Custódio da Silva, ocupante do cargo de diretora da Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental "Vilmo Ornelas Sarlo", autorizo a realização nesta instituição a pesquisa **CONTRIBUIÇÕES DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA CRIANÇA DA EDUCAÇÃO INFANTIL**, sob a responsabilidade da pesquisadora responsável Crístiely Monteiro da Silva, tendo como objetivo primário compreender como as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento cognitivo da criança em idade pré-escolar.

Afirmo que fui devidamente orientado sobre a finalidade e objetivos da pesquisa, bem como sobre a utilização de dados exclusivamente para fins científicos e que as informações a serem oferecidas para o pesquisador serão guardadas pelo tempo que determinar a legislação e não serão utilizadas em prejuízo desta instituição e/ou das pessoas envolvidas, inclusive na forma de danos à estima, prestígio e/ou prejuízo econômico e/ou financeiro. Além disso, durante ou depois da pesquisa é garantido o anonimato dos sujeitos e sigilo das informações.

Esta instituição está ciente de suas corresponsabilidades como instituição coparticipante do presente projeto de pesquisa, e de seu compromisso no resguardo da segurança e bem-estar dos participantes da pesquisa nela recrutados, dispondo da infraestrutura necessária para tal.

Presidente Kennedy, 27 de agosto de 2021.

Carmem Lúcia Custódio da Silva

Assinatura do responsável e carimbo e ou CNPJ da instituição coparticipante

Carmem Lúcia C. da Silva
Diretora Escolar - P.K.
DEC 190/2019

ANEXO B: TERMO DE AUTORIZAÇÃO DA SECRETARIA COPARTICIPANTE



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO MUNICÍPIO DE PRESIDENTE KENNEDY

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DA SECRETARIA COPARTICIPANTE

Eu, Fátima Agrizzi Ceccon, ocupante do cargo de Secretária de Educação da Prefeitura Municipal de Presidente Kennedy, autorizo a realização da pesquisa **CONTRIBUIÇÕES DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA CRIANÇA DA EDUCAÇÃO INFANTIL**, a ser realizada na Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental “Vilmo Ornelas Sarlo”, sob a responsabilidade da pesquisadora responsável Cristieley Monteiro da Silva, tendo como objetivo primário compreender como as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento cognitivo da criança em idade pré-escolar.

Afirmo que fui devidamente orientado sobre a finalidade e objetivos da pesquisa, bem como sobre a utilização de dados exclusivamente para fins científicos e que as informações a serem oferecidas para o pesquisador serão guardadas pelo tempo que determinar a legislação e não serão utilizadas em prejuízo desta instituição e/ou das pessoas envolvidas, inclusive na forma de danos à estima, prestígio e/ou prejuízo econômico e/ou financeiro. Além disso, durante ou depois da pesquisa é garantido o anonimato dos sujeitos e sigilo das informações.

Esta instituição está ciente de suas corresponsabilidades como instituição coparticipante do presente projeto de pesquisa, e de seu compromisso no resguardo da segurança e bem-estar dos participantes da pesquisa nela recrutados, dispondo da infraestrutura necessária para tal.

Presidente Kennedy/ES, 27, de Agosto de 2021.

Ass

Assinatura do responsável e carimbo e ou CNPJ da instituição coparticipante

Fátima Agrizzi Ceccon
Secretária Municipal de Educação
Decreto nº 189/2010