

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

DAIANE CRISTINA STROTKAMP

ESTUDAR PODE SER DIVERTIDO: A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO  
INFANTIL

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2020

DAIANE CRISTINA STROTKAMP



ESTUDAR PODE SER DIVERTIDO: A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO  
INFANTIL

Monografia apresentada como requisito parcial à  
obtenção do título de Especialista na - Polo UAB  
do Município de Goioerê, Modalidade de Ensino  
a Distância, da Universidade Tecnológica Federal  
do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

Orientador: Prof. Dr André Sandmann

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

MEDIANEIRA

2020



---

## TERMO DE APROVAÇÃO

### ESTUDAR PODE SER DIVERTIDO: A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Por

**Daiane Cristina Strotkamp**

Esta monografia foi apresentada às 19:15 h do dia 02 **de Outubro de 2020** como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo de Goioerê, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

---

Prof. Dr André Sandmann  
UTFPR – Câmpus Medianeira  
(Orientador)

---

Prof<sup>a</sup>. Dr. Elizandra Sehn  
UTFPR – Câmpus Medianeira

---

Prof<sup>a</sup>. Dr. Vanessa Hlenka  
UTFPR – Câmpus Medianeira

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus pela vida, pela fé e perseverança para vencer os obstáculos.

A minha mãe, pela dedicação e incentivo nessa fase do curso de pós-graduação e durante toda minha vida.

Aos meus colegas de trabalho que contribuíram com suas práticas dentro da escola.

Ao meu orientador professor Dr. André Sandmann pelas orientações ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

Agradeço aos professores do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, professores da UTFPR, Câmpus Medianeira.

Agradeço aos tutores a distância que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação, em especial ao professor Adriano.

Enfim, sou grata a todos estes que contribuíram de sua forma para a realização desta monografia.

## RESUMO

DAIANE, Strotkamp C. Estudar pode ser divertido: a utilização do lúdico na Educação Infantil. 2020. 31. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2020.

Esta pesquisa teve por objetivo compreender como o método lúdico pode ser utilizado em turmas de Pré-escola, considerando a aprendizagem como fator essencial para o aluno. A metodologia utilizada para a pesquisa foi a revisão bibliográfica que buscou compreender o que é o método lúdico, como ele pode ser desenvolvido especificamente na Educação Infantil e como ocorre a fase de desenvolvimento na idade pré-escolar. Estabelecendo assim, uma relação de como pode ser utilizada, a partir do que as crianças necessitam, conforme a sua faixa etária, de modo a contribuir com o processo de ensino-aprendizagem do aluno. Deste modo, apresentou-se a importância do lúdico no Ensino Fundamental – Séries Iniciais, para entender as suas relações, já que se estabelece uma nova normativa que ainda é desconhecida para os profissionais da educação, deixando o professor em dúvidas de como utilizá-lo de forma correta, como uma ferramenta auxiliadora no ensino. Bem como, possíveis atividades para que o docente possa trabalhar em sala de aula como forma de apoio ao ensino. E por meio disso, possibilitar maior compreensão aos docentes de como utilizar o método lúdico para que os alunos se apropriem de conhecimento. E para levantar dados concretos se utilizou de pesquisa de campo, a partir de uma entrevista com professores regentes da pré-escola. Diante dos resultados, considera-se essencial o uso da ludicidade em sala de aula, garantindo a aprendizagem de conhecimentos por meio da brincadeira por vezes mediada, que é organizada pelo professor com um objetivo específico, pensando no desenvolvimento humano.

**Palavras-chave:** Metodologia. Criança. Professor. Possibilidades.

## ABSTRACT

DAIANE, Strotkamp C. Studying can be fun: the use of playfulness in early childhood education. 2020. 31. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2020.

This research aimed to understand how the Playful method can be used in Pre-school classes considering learning as an essential factor for the student. The methodology used for the research was the bibliographic review that sought to understand what the Playful method is, how it can be developed specifically in early childhood education, and how the development phase occurs in pre-school age, thus establishing a relationship of how it can be used, based on what children need, according to their age group, in order to contribute to the student's teaching-learning process. Thus, the importance of Playfulness in Elementary School - Initial Series was presented, to understand their relationships, since a new norm is established that is still unknown to education professionals, leaving the teacher in doubt about how to use it correctly, as a teaching aid tool. As well as possible activities for the teacher to work in the classroom. And through this, to enable teachers to better understand how to use the Playful method so that students can appropriate knowledge. And to collect concrete data, field research was used, based on an interview with preschool teachers. In view of the results, it is considered essential to use Ludicity in the classroom, guaranteeing the learning of knowledge through sometimes mediated play, which is organized by the teacher with a specific objective thinking about human development.

**Keywords:** Methodology. Child. Teacher. Possibilities.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>8</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>10</b>
2.1 CONCEITUANDO O MÉTODO LÚDICO.....	10
2.2 A importância do Lúdico.....	12
2.3 O Lúdico como método principal na pré-escola e possíveis formas de utilização.....	20
<b>3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA.....</b>	<b>22</b>
3.1 Tipo de pesquisa... ..	22
3.2 População e amostra.. ..	22
3.3 Instrumento de coleta de dados.....	22
3.4 Análise de dados.....	23
<b>4 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....</b>	<b>24</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>27</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>29</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>31</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O método lúdico é utilizado para tornar a aprendizagem mais facilitadora no momento da aprendizagem. No qual, a criança ao mesmo tempo em que está brincando, está se apropriando de conhecimento, seja por meio de jogos ou das brincadeiras de papéis sociais.

Para Piaget (1975), o período de desenvolvimento nesta fase é o Pré-operatório, que descreve as características de raciocínio entre os 2 aos 7 anos de idade, que se dá pelo surgimento da linguagem. O que, além disso, desenvolve aspectos afetivos, sociais e intelectuais. Seu pensamento se volta para si, o que não consegue compreender o lugar do outro. Neste momento, ocorre a fase dos porquês, em que tudo há de se ter uma explicação.

Com o jogo simbólico, o faz de conta e a fantasia ocorrem e a criança cria imagens mesmo sem ter um objeto. Nesta fase, elas fazem uso do animismo, o que para elas, todas as coisas possuem um espírito que os conecta, identificando traços em comum. Como por exemplo: O caminhão foi dormir. Faz também uso do que vê sem fazer relações, logo ao ver dois copos, sendo que um é alto e fino e o outro grosso e baixo, compreenderá que o mais alto terá dentre os dois, a maior quantidade.

Segundo a nova Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2019), o método lúdico deve ser aplicado na pré-escola a todo o momento, garantindo assim, o objetivo principal para a sua fase caracterizada, que se preocupa em alcançar o que é de mais importante para suas compreensões de mundo. A relação ao brincar no dia a dia proporciona um leque de possibilidades a criança. Em uma análise entre suas brincadeiras, verifica-se a manifestação de delicadeza, a intercessão em suas decepções, assim como o ajuste de seus sentimentos.

Diante disso, o professor pode refletir em seu planejamento e se utilizar de brincadeiras e jogos para que então faça a compreensão do que será necessário para seu desenvolvimento, partindo daquilo que a criança aprecia para levar até ela instrumentos desconhecidos que farão parte do seu mundo.

O objetivo principal deste estudo consistiu em refletir de que modo pode-se estabelecer a relação entre a brincadeira (lúdico) e a aprendizagem, demonstrando seus benefícios para a criança. Como também, investigar possibilidades de acrescentar atividades deste método que os faz parecer tão distante do qual era



utilizado anteriormente em sala de aula (método tradicional), pois tudo o que é novo nos traz estranhamento e é preciso procurar meios para a compreensão imediata do que se pede. Encaminha-se o significado do método lúdico, a sua importância e as possíveis atividades para que o professor faça conexões a partir do lúdico para que a criança possa vir a se desenvolver.

A escolha do tema aqui abordado originou-se a partir do contexto escolar e da realidade em que se observam professores do Ensino Fundamental dos Anos Iniciais da rede pública Municipal de Cascavel, que foram surpreendidos por sua base administrativa educacional, a qual solicitou a mudança das metodologias utilizadas para o ensino. Deveriam deixar de lado o que já vinham seguindo, para a utilização do método lúdico na pré-escola. Surgiu então, a necessidade de um material norteador para que não se sintam inseguros ao administrar suas aulas, como também, o anseio de deixar de lado a aprendizagem com resultados pelos alunos. Esta mudança de metodologia ocorreu devido a nova normativa apresentada pela BNCC que está sendo implantada nas redes escolares, no qual se preocupa em estabelecer conhecimentos, competências e habilidades na escolaridade básica, com seguimento nacional.

É importante ressaltar que, apesar de a Secretaria da Educação disponibilizar formações aos profissionais da educação, isto, não tem sido o suficiente para contemplar o principal objetivo de desenvolver mais habilidades no aluno, assim como para aplicar essas atividades em todos os dias letivos.

Para tanto, a metodologia utilizada para a fundamentação teórica aqui exposta e que a subsidia, se utilizou de pesquisas bibliográficas, e também, pesquisa de campo. Compreendendo assim, o conceito do método lúdico, a sua importância para a fase que contempla alunos da pré-escola e possíveis atividades para desenvolver em sala de aula garantindo a sua aprendizagem de forma abstrata, que se utiliza da brincadeira para estabelecer relações. Além de verificar a partir de uma entrevista com os professores regentes de turmas de pré-escola, o ponto de vista de cada um dos profissionais sobre esta metodologia.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A pergunta norteadora da pesquisa foi: Como o método lúdico pode ser utilizado como ferramenta principal na sala de aula, respeitando a fase que a criança da pré-escola vivencia, se preocupando principalmente na promoção da aprendizagem?

Dentre os tópicos a serem abordados nesta pesquisa, serão apresentadas algumas fundamentações teóricas que surgem como essenciais, são elas: O significado do método lúdico; A importância do Lúdico e o Lúdico como método principal na pré-escola e possíveis formas de utilização.

### 2.1 CONCEITUANDO O MÉTODO LÚDICO

A primeira definição do método lúdico que vem em mente seria a brincadeira, tanto a criativa ou aquela com regras, mas para que não haja dúvidas, pretende-se conceituar estabelecendo afirmações, tornando assim concretas e fundamentadas.

A necessidade de se comunicar surge desde o nascimento, uma vez que o cérebro é como uma folha em branco, quanto mais absorver ou tiver contato, mais o indivíduo se desenvolverá. Barros afirma que

A essência lúdica, no desenvolvimento infantil, se inicia quando as crianças são ainda muito pequenas. Os pais ou pessoas próximas dos bebês costumam interagir com eles (como nas brincadeiras de esconder e achar), estabelecendo assim uma relação segura, e trilhando caminhos e condições para o desenvolvimento de atitudes e da construção mental da imagem ou do objeto que foi escondido. Instigam a necessidade de comunicação da criança. Na verdade, a necessidade de comunicação humana (BARROS, 2009, p. 109).

Neste momento de troca, a criança se humaniza, pois ela depende de um adulto para que suas experiências se tornem parte de sua vida. Ela sozinha não consegue aprender por si própria sem ter essa relação advinda de alguém experiente e que pode levá-la a experimentar, seja ela no momento de aprender a andar, a se comunicar, a se alimentar, dando condições mínimas para que venha suprir suas futuras necessidades.

Compreendendo um pouco sobre o conceito de ludicidade enquanto princípio formativo e princípio organizativo definido por Luckesi (2004, 2006) e posteriormente

desenvolvido por Leal e D'ávila (2013), estas atividades são oriundas de gerações, de seus vínculos, a ludicidade é vista como uma forma de encorajar, de dar entusiasmo, de experiências em sua totalidade.

Logo, percebe-se que não está voltada apenas no brincar, mas sim, em estruturar atividades criativas articuladas aos conteúdos levando a possíveis experimentações pedagógicas. Portanto, a arte é uma das principais formas de utilização. Para que seja possível compreender melhor o desenvolvimento dos alunos da pré-escola, caracteriza-se assim a natureza do jogo nessa fase. Segundo Almeida

Piaget afirma ainda que é muito difícil ensinar a uma criança as operações; ela as elabora por si, por meio de suas próprias ações. Jogando, brincando, a criança chega a assimilar as realidades intelectivas, o que de outro modo seria impossível acontecer.

[...] todos os jogos de que as crianças participam, que inventam ou pelos quais se interessam nessa fase constituem verdadeiros estímulos que enriquecem esquemas perceptivos (visuais, auditivos e cinestésicos), operativos (memória, imaginação, lateralidade, representação, análise, síntese, causa, efeito), funções essas que, combinadas com as estimulações psicomotoras (coordenação fina), definem, alguns aspectos básicos que dá condições para o domínio da "leitura e escrita" (ALMEIDA, 2003, p. 48).

Observa-se que, por meio do método lúdico, é possível aproximar os alunos de elementos básicos para a aprendizagem, preparando-os para diversas funções que em algum momento haverá necessidade de usar, contribuindo para a evolução de suas capacidades cognitivas. Segundo Almeida (2003, p. 49) "a criança adora ajudar os pais e participar de pequenas tarefas [...]. Ela adora ouvir histórias, desenhar, "escrever" e brincar com brinquedos que possa operar, montar e desmontar" [...].

Essas tarefas simples dentro de casa podem ser um estímulo para a curiosidade da criança. É interessante tornar mais frequente o acesso as estas atividades, para que possam utilizar do fato do gostar do que fazem. Com isso, ao mesmo tempo que se proporcione conhecimento, escolhendo da melhor forma temas que se relacionem com suas necessidades, instiguem a sua curiosidade para que a obtenção de respostas das crianças ocorra com êxito, assim como a garantia da aprendizagem.

Para Gumieri (2016) apud Piaget (1978), essa fase se caracteriza como pré-operatória (2 - 6 anos) no qual se inicia o jogo simbólico e faz refletir. Nesta fase

inicia a apropriação do que é real, a estrutura de conceitos, fazendo relação de sua imaginação com o que é verdadeiro. É pelo lúdico que se formam meios de preencher seu ego e a criança desenvolve suas capacidades.

Deste modo, além do brincar, o lúdico traz possibilidades de aprimorar funções para o seu desenvolvimento. Pela brincadeira no coletivo, a criança compartilha de experiências com seus colegas, adquirindo propriedade sobre outros assuntos que ainda não tinha conhecimento. Isto se constitui como função social e autonomia, assegurando a criança formas de entender o mundo.

## 2.2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO

O lúdico enquanto brincadeira sempre esteve presente na infância, por meio da imitação e o fazer de conta. Através do brincar se obtinha o conhecimento de curiosidades, seja ela pelo modo de viver, como o uso de instrumentos e suas funções, as profissões, as formas de agir, os cuidados, assim como outros despertares derivados da observação do seu próprio meio. Lopes (2011) ressalta que há alguns objetivos que podem ser alcançados através do uso de atividades com jogos, com cunho pedagógico, como por exemplo:

**Aprimorar a coordenação motora:** crianças com dificuldade na escrita necessitam trabalhar a coordenação motora, o que pode ser capaz através de jogos ou atividades como: dobraduras, colagens, pinturas, desenhos, manipulação de tesouras.

**Desenvolver a organização espacial:** essa desorganização se vê quando precisam realizar cálculo mental do espaço disponível. Elas caem, esbarram e derrubam tudo, assim como o próprio material em desordem e tem dificuldade em ordenar acontecimentos em uma sequência lógica.

**Melhorar o controle segmentar:** a criança neste caso não possui um controle segmentar, ao escrever ela esforça o braço inteiro, os ombros, o pescoço, a mandíbula, a testa e os olhos causando fadiga, tensão e desânimo para a tarefa de escrita. A confecção de jogos, mediados pelo professor, ajuda a criança a controlar os segmentos de seu corpo.

**Aumentar a atenção e a concentração:** é preciso motivar e despertar o interesse da criança pela atividade que terá que realizar. Essa habilidade pode ser recuperada através de atividades que estimulem, aos poucos, o aumento da

atenção, como: a pintura, a colagem, o recorte e a observação de objetos diferentes dentro de um conjunto.

**Desenvolver antecipação e estratégia:** são indispensáveis para a realização de muitas tarefas na vida. Raciocinar, prever, calcular e criar hipóteses são ações que o aluno possa expandir sua visão de mundo. Elaborando e participando de jogos, levam à criança obter autoconfiança e o planejamento de suas ações.

**Trabalhar a discriminação auditiva:** discriminar fonemas é relevante para aprender a ler e a escrever. Trabalhar com o som das palavras, apresentando sons diferentes possibilita que ele desenvolva sua inteligência auditiva.

**Ampliar o raciocínio lógico:** as crianças apresentam uma “preguiça mental” e não pensam para solucionar problemas. É necessário estimular constantemente para desenvolver de forma mais efetiva. Jogos com antecipação, planejamento e estratégia instigam o raciocínio.

**Desenvolver a criatividade:** a criança precisa usar sua imaginação, criando e fazendo movimentos diferentes. Neste caso é preciso estabelecer situações que as proporcionem, em especial, as criações artísticas.

**Perceber figura e fundo:** compreender as partes do todo é uma aptidão necessária. Para a alfabetização esse momento é importantíssimo, assim no início separa as partes da palavra: as letras depois as 16 sílabas, e então, juntá-las e formar as palavras, e em sequência, o texto. Ora ela precisa de sua atenção para perceber o que no momento é figura e o que é fundo, e que por vezes, estão invertidas.

**Trabalhar o jogo:** elas dominam as regras do jogo, mas tem problemas em perder e ganhar. Vivenciando estes problemas podem aprender a lidar, de forma adequada, com as emoções. Os jogos competitivos contribuem para tratar suas emoções, internalizando conceitos dentro de uma situação em equipe, estando aptas a uma vida em sociedade.

Segundo Dantas (2017) apud Jean Piaget, Lev Vygotsky e Henri Wallon, a brincadeira sempre esteve no meio social e a criança se adequa a essa forma, do vocabulário típico, das regras, dos enunciados, das habilidades específicas e dos tipos de interação com os objetos. E desta forma, a criança fará a manutenção das brincadeiras tradicionais e os modos de organização social que permitem a transmissão a cada nova geração, dando ênfase ao contexto da aprendizagem cultural, na qual o sujeito aprende por meio do outro, enfatizando três aspectos:

**Aprendizagem imitativa:** dá-se pelo que ela absorve daquele que atua como mediador, sendo de cunho pedagógico ou não. Representando situações que as crianças vivenciam, como brincar de escolinha. Ao se identificar com o outro usam de suas atitudes como referencial, sempre tentando reproduzir aquilo que veem e lhes dão sentido.

**Aprendizagem instruída:** ocorre ao participar de algo dirigido em relação ao ensino, obedecendo regras, exigindo sua atenção, memória e intelecto. Assim, com as regras de um jogo, ela aprende características e usufrui dessas informações em outros momentos da sua rotina.

**Aprendizagem colaborativa:** ao relacionar numa interação por livre desejo em participar, sem partir de alguém mais experiente, ela cria algo novo, através do lúdico. Exemplo: em uma brincadeira antiga, ela entra para brincadeira sem seguir regras, aprende com os outros as regras a serem seguidas, mas que de início não são por eles cobradas, somente brinca para interagir, esperando do grupo um olhar de cooperação e cuidado.

Essas são algumas das formas da transmissão da cultura da brincadeira que, por mais singelas que pareçam ser, são muito importantes para que a criança se desenvolva cognitivamente. Isso é possibilitado por meio de ações das brincadeiras de papéis sociais mediadas pelo adulto (professor), ou ainda, pelo próprio colega de sala, que tem conhecimento de outras experiências que podem ser compartilhadas.

Dantas apud Johnson, Christie e Yawkey (1999) contextualizam ideias a respeito da brincadeira, assim explicando o papel no desenvolvimento humano.

Resulta em desenvolvimento. Exemplo: o brincar espontâneo [...] a partir dele as crianças constroem competências sociais e desenvolvem diversas habilidades de forma autônoma.

Reforça o desenvolvimento. Exemplo: brincadeiras repetidas [...] reforçam o desenvolvimento, pois a estimulação sensorial e a postura exploratória alteram a frequência do comportamento.

Reflete o desenvolvimento, bem como as aquisições da criança nos vários domínios. Exemplo: a internalização de regras e padrões comportamentais a partir das brincadeiras levam a satisfação das necessidades da criança, motivando-as também a desempenhar novas funções no grupo de brinquedo (liderar uma brincadeira, direcionar uma atividade, etc.) e a criar um ambiente no qual a predominância das situações imaginárias de lugar a predominância de regras. (DANTAS, 1999, n.p.).

Com base nesses apontamentos dos autores, verifica-se o quanto a atividade por meio do lúdico pode ser mais importante e interessante para a criança nesta

fase, ao invés, por exemplo, de uma atividade que trabalha com letras do alfabeto, por meio da repetição como se trabalhava em anos anteriores, uma atividade mecânica.

Segundo Lazaretti (2016, p. 129), a organização de ensino nesta fase da Educação Infantil é muito importante, garantindo meios de aprendizagem e desenvolvimento. Com a brincadeira de papéis sociais, faz-se necessária a participação do adulto a demonstrar ações com o objeto, como formas de utilização para a ampliação do vocabulário que a criança possa apropriar. Somente com a manipulação ela não é capaz de verificar sua função dentro da sociedade. Assim, conforme ela vai aprendendo a função de cada objeto, passa a transformar um outro objeto, substituindo-o. Desse modo, ela vai imaginando objetos do dia-a-dia e representando-os, tentando imitar os que ela observa.

Segundo Lazaretti (2016, p. 131), nesta fase verifica-se a passagem do objeto manipulatório para os papéis sociais, manuseando e reconhecendo instrumentos, o que para ela já não é mais o suficiente, precisa de mais informações. Surge a necessidade de tomar conta do que há em sua volta e de tudo o que ela faz parte.

Ibidem (2016, p. 132) traz que o brincar para a criança é uma representação do homem, exercendo de uma forma o papel de uma pessoa adulta, como seus exercícios do cotidiano, se utilizando de instrumentos, dando o mesmo significado deste para outro, usando assim a sua imaginação dando vida para aquele objeto. Mas é importante ressaltar que o conteúdo que se encontra nessas brincadeiras são oriundas do caráter social, histórico e cultural.

Essas relações podem ser de cooperação, de ajuda mútua, de divisão de trabalho e solicitude e atenção uns com os outros; mas também podem ser relações de autoritarismo, até de despotismo, hostilidade, rudeza, etc. Tudo depende das condições sociais concretas em que a criança vive (LAZARETTI, 2016, p. 134 apud ELKONIN, 1998, p. 35).

Diante disso, é possível compreender a relevância do adulto em interferir na brincadeira para que esta criança não acabe se apropriando de experiências ruins e levando-as consigo por toda a vida. Para Lazaretti (2016, p. 134), é tarefa da escola enriquecer, ampliar e diversificar o conteúdo do enredo e dos argumentos, potencializando a brincadeira e sua função no processo de aprendizagem e no desenvolvimento da criança. Além das possíveis formas de levar a criança a fazer

tarefas simples do cotidiano, como observar o cuidado de uma casa, por exemplo, seja na limpeza dela, no preparo de comidas, horários a serem seguidos em sua rotina, entre outras situações do mundo externo, que também podem ser trazidas para a sala de aula para uma apropriação gratificante que muitos dos alunos podem nem ter experimentado, como por exemplo, andar de ônibus, andar de trem, movimentos dos animais, dentre outras.

Barros (2009 apud Leontiev, 1978) fala sobre o desenvolvimento histórico do homem e suas relações com a cultura. O que se adquire durante a vida é aquilo que lhe é depositado. Para se usufruir disto, é preciso ter contato a partir de outros, por exemplo, gerações passadas que tiveram outras experiências e proporcionam tais influências, não deixando de ser um meio de aprendizagem.

Surge então, a importância da mediação de um adulto para que a criança seja capaz de conhecer seu mundo externo, principalmente pela atividade lúdica. Pela brincadeira é possível compartilhar informações valiosas, para que essa criança se aproprie de conhecimento através da cultura de seu povo e utilize posteriormente no seu dia-a-dia e com essas informações, a criança expandirá o seu lado criativo e imaginativo.

Para Albuquerque (2016, n.p. apud Amarela), as atividades lúdicas contribuem para a aprendizagem, “em termos de motricidade ela vai ser uma criança muito mais desenvolvida, com mais facilidade para aprender, inclusive o que é ensinado em sala de aula, que é o português, a matemática [...]”. Lazaretti (2016, p. 134) apud Elkonin (1969) ressalta atividades do cotidiano e sua importância

Explica que o conteúdo do enredo refere-se aos temas que a criança representa suas brincadeiras, seja de mãe e filho, professor e aluno, motorista e passageiro, entre outros. Esses temas têm origem da vida cotidiana e refletem modelos de ação para as brincadeiras das crianças. Para a execução desses enredos, a criança recorre a inúmeros meios representativos, como fala, a ação, a mímica, os gestos e a respectiva atitude diante do papel apresentado. [...] a criança também desenvolve o argumento, ou seja, coloca em movimento o tema da brincadeira, que é a “reprodução do que a criança vê em seu entorno na vida e atividade dos adultos” (ELKONIN, 1969, p. 512).



Lazaretti (2016) reforça que o ensino nessa fase não pode ficar voltado para atividades repetitivas, prontas (xerocadas) ou ainda mecânicas, mas sim, para um domínio voluntário a atenção, necessitando deste modo de atividades produtivas ou lúdicas.

Deste modo é indispensável que o adulto traga a experiência de diversas formas, desde movimentos, ações, mímicas e sons, aperfeiçoando ainda mais para que aquele momento seja o mais perto possível do real, no qual se sintam instigadas a aprender mais e mais, guardando-os em suas memórias.

Segundo Barros (2009, p. 106), o autor Vygotsky investigou a atividade principal da criança, o brincar. A Teoria Histórico-Cultural pressupõe que, as relações socioculturais construídas ao longo da história e nossas experiências são repassadas por gerações. Ao entrar em contato com objetos da cultura, o seu manuseio em determinado período, mediada entre homens como um conhecimento necessário para sua sobrevivência, as crianças passam a se desenvolver de forma intensa, tanto físico quanto psíquico. E com isso as potencialidades, a criatividade, a memória, a imaginação, os valores morais, os sentimentos e a sua personalidade passam a se formar.

Pode-se perceber o quanto movimentos simples de uma brincadeira, que leva informações. Pode ser utilizada para resoluções de vários questionamentos dentro da cabeça de uma criança. Isso deve ser aproveitado enquanto ela tem curiosidade, fazendo dessa sua vontade de saber, um caminho para novas descobertas que podem facilitar sua vida dentro da sociedade, o que vai muito mais além da educação. Idem a Barros, para Vygotsky, a cultura, a mediação e a atividade são fatores fundamentais para que assim seja possível humanizá-lo.

Para Barros (2009, p. 106), a escola tem grande papel em transformar a realidade da criança, uma variedade de proporções, tem papel de transformação e torna-o independente. Barros apud Vygotsky apresenta como a criança interpreta o brinquedo

No processo do brincar na idade pré-escolar, tem-se o pensamento da criança separado do objeto, e “a ação surge das ideias e não das coisas”. Um exemplo é quando a criança faz um cavalinho, a partir de um caderno, de uma bandeja ou de um pedaço de madeira. Nessa fase ela começa a atribuir significado à situação concreta, algo complexo para ela, que é separar o objeto e significado e mudar as estruturas perceptivas da realidade.

[...] O brinquedo fornece um estágio de transição nessa direção sempre que um objeto (um cabo de vassoura, por exemplo) torna-se um pivô dessa separação (no caso, a separação entre o significado “cavalo” de um cavalo real). A criança não consegue, ainda, separar o pensamento do objeto real. A debilidade da criança está no fato de que, para imaginar um cavalo, ela precisa definir sua ação usando um “cavalo-de-pau como pivô. Nesse ponto crucial a estrutura básica determinante da relação da criança com a realidade está radicalmente mudada, porque muda a estrutura de sua percepção (BARROS, 2009, p.112, apud VYGOTSKY, 1991, p.128).

Neste momento que a criança se utiliza do brincar para representar suas experiências já vivenciadas e que para Vygotsky é nessas experiências acumuladas que determinarão o modo de pensar e agir. Sendo assim, é fundamental que o educador potencialize o lúdico para o alcance de melhores níveis do desenvolvimento.

Segundo Barros (2009, p. 123) apud Leontiev (1988), é importante respeitar o período de desenvolvimento da criança ao utilizar da brincadeira, por meio dela a criança se conecta com tudo a sua volta e se apropria do conhecimento. Sempre respeitando suas fases de desenvolvimento e ampliando suas possibilidades de compreensão, entendimento, percepção, aprendizagem, conhecimento e de convivência com outros.

Com a linguagem desenvolvida e o aprimoramento de suas percepções, a criança será capaz de adquirir o que precisa para seu desenvolvimento, e o principal, a autonomia para a resolução de atividades que exigiram mais de sua capacidade.

Mas afinal, o lúdico se resume no brincar? Brougere (2010) esclarece seu conceito relatando que a brincadeira é uma forma de enfrentar culturas, por meio dela, a criança se apropria de costumes, e além disso, ela vai fazendo adaptações ao que já conhece, lhes dando sentido. Uma forma de praticar sua imaginação.

Ademais, a brincadeira vai muito além do que conhecemos, cheia de regras, ela se modifica a partir do que conhece, se transformando a partir de sua criação.

Segundo Oliveira (2012, p. 207), no momento do brincar que as crianças começam por em prática suas experiências, compartilham com seus familiares, transformam histórias clássicas, modificam seus personagens, exigindo mais de sua imaginação. Por isso, a brincadeira pode ser tão importante para seu desenvolvimento, havendo necessidade de ser inserida no seu dia-a-dia, pois só com esse momento estará ampliando seu vocabulário.

A criança deve ser oportunizada a diferentes cenários em suas brincadeiras, de modo que ela possa vivenciar novas formas de apropriar-se de objetos de formas diferentes, aumentando gradativamente assim o seu repertório daquilo que conhece, reconhecendo esse objeto em suas diversas formas.

Ainda segundo a autora (p. 208), o educador deve mediar no momento do brincar em sala de aula, considerando a totalidade de etnias, tornando possível o acesso a essas culturas, desde apresentar aos alunos brinquedos que remetam a realidade desses povos ou ainda brincadeiras típicas, permitindo assim, o contato mais próximo entre essas crianças, fazendo com que conheçam seus instrumentos, como também seus costumes. E a partir dessas vivências, elas terão diversas sensações, entre elas, a estética, como também a ampliação de padrões.

Segundo a BNCC (2019, p. 36), a organização curricular da Educação Infantil está estruturada em campos de experiências no qual constam os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento. Nelas contém situações e experiências concretas da vida cotidiana das crianças e seus saberes, entrelaçando os conhecimentos e que são baseados também nas DCNEI, são alguns deles que se identificam com o lúdico.

**O eu o outro e o nós** - É na interação com os pares e com adultos que as crianças vão constituindo um modo próprio de agir, sentir e pensar e vão descobrindo que existem outros modos de vida, pessoas diferentes, com outros pontos de vista. Conforme vivem suas primeiras experiências sociais (na família, na instituição escolar, na coletividade), constroem percepções e questionamentos sobre si e sobre os outros, diferenciando-se e, simultaneamente, identificando-se como seres individuais e sociais. Ao mesmo tempo que participam de relações sociais e de cuidados pessoais, as crianças constroem sua autonomia e senso de autocuidado, de reciprocidade e de interdependência com o meio. [...] Nessas experiências, elas podem ampliar o modo de perceber a si mesmas e ao outro, valorizar sua identidade, respeitar os outros e reconhecer as diferenças que nos constituem como seres humanos.

**Corpo, gestos e movimentos** – [...] exploram o mundo, o espaço e os objetos do seu entorno, estabelecem relações, expressam-se, brincam e produzem conhecimentos sobre si, sobre o outro, sobre o universo social e cultural, tornando-se, progressivamente, conscientes dessa corporeidade. Por meio das diferentes linguagens, como a música, a dança, o teatro, as brincadeiras de faz de conta, elas se comunicam e se expressam no entrelaçamento entre corpo, emoção e linguagem. [...] a instituição escolar precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos [...] (BNCC, 2019, p. 36).

Há uma infinidade de possibilidades que podem ser utilizadas mesmo sendo de seu cotidiano, principalmente ao se utilizar da linguagem artística que explora

suas expressões e emoções, colocando-o o mais próximo de alcançar a sensibilidade estética e então fazer ela transbordar com seus sentidos e emoções.

### 2.3 O LÚDICO COMO MÉTODO PRINCIPAL NA PRÉ-ESCOLA E POSSÍVEIS FORMAS DE UTILIZAÇÃO

Ao pensar no método, é possível relacionar que a primeira forma de brincar da criança se encontra na própria utilização do seu corpo, seja pelo uso de sua expressão, dos seus movimentos ou de suas interações.

O “Estado” esteve sempre preocupado com a mão de obra qualificada e ressaltava que os alunos aprendessem o básico para o seu dia-a-dia, entre eles a leitura e a escrita precocemente, pois não precisava de cabeças pensantes e críticas. Para a escola, esse método a ser utilizado dentro da pré-escola se torna um avanço para a sociedade, que por muitos anos foi podada dentro da classe social proletária, e que, através das brincadeiras será possível ter o principal para se desenvolver: a criatividade e a imaginação.

Schwartz sugere algumas atividades para despertar a imaginação

Brincar com fantasias, com baú de roupas velhas, com sapatos, colares etc.; criar ou inverter papéis: se você fosse o professor, o papai, um super-herói; fazer viagens imaginárias, para lugares (des) conhecidos, com outras línguas; confeccionar brinquedos com diversos materiais, sucatas, retalhos, madeiras; representar atrás de uma caixa perfurada de papelão, como numa TV; imaginar o contrário: bruxas e lobos bons, príncipes e porquinhos maus etc.; inventar novos jogos, mudando as regras dos tradicionais; transformar o uso de objetos: a caneta vira uma varinha de condão etc. (SCHWARTZ, 2004, p. 6).

E com essas formas diferentes o professor leva o aluno a pensar e criar outros meios para que as histórias possam ser diferentes, saindo da mesmice e aumentando assim sua bagagem, lhes permitindo novas sensações.

Outra tarefa da escola é a de investir em enredos. Como promover e intervir em suas brincadeiras: Segundo Lazaretti apud Elkonin

[...] pode-se organizar o jogo do armazém para ensinar as crianças a utilizarem medidas de peso. Para isso introduzem-se no jogo uma balança e pesos reais, entregam-se as crianças alguns grãos ou sementes secas, e elas aprendem a medir e pesar objetos variados, desempenhando as funções ora de vendedores, ora de compradores. [...] nesses jogos as crianças podem aprender a pesar, a medir, contar artigos por unidades e até fazer contas e dar o troco [...] (LAZARETTI, 2016, p. 135 apud ELKONIN, 1998, p. 401).

E por meio destas brincadeiras as crianças são levadas a se habituarem a ações que serão utilizadas por elas constantemente em tarefas essenciais como para ir ao mercado, pagar contas, receber um troco ou conferi-lo e noções que serão de importante necessidade para suas relações com o mundo.

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia procedeu a partir de artigos, livros em pdf, on line, google livros e materiais de estudo da rede municipal de Cascavel.

Para a entrevista foram elaboradas questões abertas que se encontram no apêndice, com o intuito de verificar a dificuldade dos professores com a nova metodologia e suas colaborações e opiniões quanto a essa forma de inserção em sala de aula, que será apresentado em forma de texto para possível exploração do assunto em destaque, já que estas professoras vivenciam na prática este momento de transição dentro de sala de aula.

#### 3.1 TIPO DE PESQUISA

A pesquisa utilizada quanto aos objetivos é de cunho exploratória, que conforme GIL (2007, p. 35) proporciona maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito e construir hipóteses. E uma das pesquisas utilizadas para este fim é a entrevista, que é realizada com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado e análise de exemplos que estimulem a compreensão.

No que diz respeito a procedimentos técnicos se utilizou da pesquisa bibliográfica, a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas e publicadas por meio de escritos eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. [...] com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002, p. 32).

#### 3.2 POPULAÇÃO E AMOSTRA

A entrevista foi realizada em uma Escola no município de Cascavel, com três professoras que são regentes de classe, nas salas das turmas da pré-escola, no qual houve a observação.

#### 3.3 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Para a abordagem necessária foi utilizada a pesquisa de campo, que se “caracteriza pelas investigações em que para além da pesquisa bibliográfica e/ou

documental, se realiza da coleta de dados junto de pessoas [...]” (FONSECA, 2002, p.32). Por isso, foi elaborado um questionário de forma aberta de minha autoria e enviado por e-mail para os professores regentes das salas de pré-escola, pois no momento de PANDEMIA encontravam-se em TELETRABALHO, e estas, compõem o quadro de funcionários da Escola Municipal de Cascavel Reverendo Darci Miranda Gonçalves.

### 3.4 ANÁLISE DOS DADOS

Os resultados das entrevistas estão apresentados em forma de texto, no qual cada professor entrevistado respondeu as cinco perguntas e serão identificados como: Professor A, B e C, para que não seja necessária a exposição de suas identidades. A partir das respostas descritas, serão analisadas se estão de acordo com a pesquisa realizada, ressaltando assim as ideias principais dos autores com relação a suas opiniões.

#### 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na primeira pergunta, foi solicitado as professoras como elas descreveriam o método lúdico. A professora A relatou que ocorre através de brincadeiras e jogos que as crianças aprendem e aprimoram os conhecimentos, interagindo com outras crianças.

Já a professora B, descreve que com esse método é possível ensinar brincando e sem cobranças, o que torna a aprendizagem mais prazerosa, significativa e de qualidade. Tanto os jogos como as brincadeiras proporcionam na Educação Infantil o desenvolvimento físico, mental e intelectual.

Enquanto a professora C, diz que o método vem priorizar a liberdade de expressão e criação das crianças, pois as atividades lúdicas são a essência da infância, no qual proporciona uma maior interação social, incentivando a criatividade e a imaginação da criança, contribuindo no processo de ensino aprendizagem da mesma.

Entende-se a partir da pesquisa que o lúdico é uma forma de o aluno aprender utilizando a brincadeira. Deste modo, o brinquedo (objeto) é colocado em ação, para fazer com que através da brincadeira o aluno tenha experiências muito parecidas com o que assiste no seu meio, fazendo ensaios sobre algo novo, recriando aquilo que já conhece e ainda compartilhando com outras pessoas tudo aquilo que por ele é vivenciado. Sendo assim, o professor deve sistematizar e criar oportunidades através do lúdico a partir do objetivo que se quer alcançar.

Na segunda pergunta, foi pedido para que relatassem se houve dificuldade em adotar a metodologia. A professora A, relatou que sim, pois os alunos não respeitam as regras das brincadeiras e jogos. Já a professora B, diz ter um pouco de dificuldade, principalmente no começo, ao adequar as brincadeiras com os conteúdos.

A professora C, afirma que como tudo que é novo assusta, sentiu dificuldades em adotar o método, e como principal dificuldade, citou a necessidade de registros de atividades e que por muitas vezes não vemos o ato de brincar como processo de aprendizagem.

No método lúdico podemos perceber que não há a necessidade de seguir regras, como podemos ver na fala da professora A, diferente do jogo que tem regras. No lúdico, a intenção é criar a brincadeira, a partir de uma conhecida, e



então, modificá-la, tornando possível uma outra brincadeira, assim como é possível também alterar a ordem de uma história clássica, como por exemplo: na história da Chapeuzinho Vermelho, o lobo mal pode ser o bonzinho da história, fazendo com que as crianças ampliem sua capacidade de imaginação.

Na terceira pergunta, foi questionado se o município ofereceu cursos/e ou formações para sanar dúvidas quanto a utilização do método, assim como exemplos de recursos. A professora A, informou que sim, e falou sobre a confecção de jogos e histórias.

A professora B, também obteve formação, falou sobre jogo de boliche com números, jogos de tabuleiro, amarelinha, ciranda e outras. Já a professora C, informou que o município de Cascavel oferece cursos de formação continuada, elaborando apostilas e palestras oferecendo aos professores para um maior aproveitamento do método.

A confecção de jogos é ideal para criação dos alunos, fazendo com que criem regras, ou ainda, adaptem ao que desejam. Brincadeiras antigas são importantes para que as crianças tenham acesso à cultura de gerações passadas, e assim, desenvolvam suas habilidades. O que se observa é que muitas crianças têm dificuldade por estarem interessados nas novas tecnologias, deixando as brincadeiras de lado e assim acabam tendo problemas com a coordenação motora, por exemplo.

Na quarta pergunta, foi questionado se acreditam que aluno em sala de aula consegue se desenvolver através deste método, como também, explicar. A professora A relata que sim, pois o lúdico promove o conhecimento de mundo, regras, oralidade e socialização.

A professora B, tem a mesma opinião, pois a criança aprende através da brincadeira, além de ser mais prazeroso, ainda desperta o interesse da criança. A professora C, afirma que o ato de brincar na aprendizagem é capaz de desenvolver inúmeras habilidades importantes como atenção, imitação, memória e até a imaginação, assim o ato de brincar proporciona a criança situações imaginárias em que ocorrerá desenvolvimento cognitivo, facilitando a interação com pessoas, as quais contribuirão para aumentar o conhecimento.

Os professores sempre estiveram preocupados em dar conta de alcançar o que se pede no planejamento, ensinando seus alunos de uma forma mecânica, preocupados no aluno aprender as letras do alfabeto ou números, sem dar tanta

importância as coisas ditas essenciais para sua rotina. O brincar sempre foi tachado como algo sem pretensões e sem direcionamento, por isso está sendo tão difícil para se apropriarem deste método que parecia tão distante.

Acredita-se que tudo isso é essencial para a aprendizagem integral da criança, ao brincar de papéis sociais ela imagina, ela cria, ela finge ser uma outra pessoa, aprende a cozinhar, a ter uma rotina de casa, pois ao fazer isto ela compartilha ou recebe informações de seus colegas de sala e acaba reproduzindo na sua vida, a brincadeira é tão importante que sem o brincar o conhecimento se torna mecânico.

Na quinta pergunta, foi solicitado para que o professor compartilhasse alguma brincadeira que já utilizou e se obteve resultados na aprendizagem. A professora A, faz referência ao pega-pega, amarelinha e a caixa mágica. A professora B, fala sobre o jogo de boliche feitos com garrafa pet e enumeradas, no qual os pinos derrubados serão contabilizados como pontuação.

A professora C, dá exemplos de dança das cadeiras (atenção, agilidade), dança da laranja (equilíbrio), peças de montar e brinquedos estruturados. Podemos inventar e/ou recontar histórias, aprimorando a oralidade e articulação das palavras bem como o uso dos tempos verbais.

Diante disso, a brincadeira a ser realizada com as crianças deve ser pensada antes de ser aplicada, com um objetivo final a ser alcançado a partir do lúdico, que pode acelerar o processo de aprendizagem em algumas situações, assim como sugere Lopes (2011).

Verificou-se a partir das opiniões relatadas, que os professores de um modo geral, ainda não têm uma compreensão correta do que é o método lúdico. Ao analisar as suas falas com relação a fundamentação teórica é possível perceber que falta muita bagagem para que isso se concretize e para que possam ter segurança em relação ao seu trabalho. Precisam de mais suporte como material de apoio, além das formações que já vem recebendo, pois nem todos os profissionais estão aptos a desenvolver um trabalho da forma mais ideal, preocupados em garantir a aprendizagem do aluno.

A partir da pesquisa realizada, acredita-se que é possível verificar que o lúdico e a aprendizagem se complementam, uma pode contribuir para que a outra ocorra da melhor forma, garantindo a aprendizagem que os professores tanto se preocupam em alcançar para que o aluno compreenda tudo o que os rodeia.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa pretendeu demonstrar que através do lúdico é possível que o aluno se aproprie de conhecimentos no momento do brincar. A brincadeira deve se tornar parte da rotina a ser seguida numa sala de aula. Ela faz com que a criança coloque o brinquedo em movimento, use de seu imaginário, reproduza situações do seu dia-a-dia, se aproprie de informações oriundas de experiências de outros colegas, crie a partir do que já conhece, aprenda sobre funções sociais, formas de trabalho e de costumes, explorando cada vez mais as possibilidades existentes em seu mundo.

Acreditou-se que por meio dessa pesquisa seria possível acrescentar mais possibilidades em ministrar aulas através da brincadeira, dando mais subsídios para profissionais que já atuam na área da educação, assim como, para aqueles futuros docentes da Educação Infantil.

Para verificar a teoria aliada a prática houve a necessidade da entrevista com professores que atuam com turmas da pré-escola e analisando suas respostas se observou que os profissionais tiveram dificuldade em trabalhar com o método, assim como também, não tem muito domínio do uso desta metodologia, mesmo tendo formações oferecidas pelo município. As formações deixam a desejar no momento em que o professor entra em ação. Além do docente não saber usar das ferramentas, enquanto brincadeira, em conjunto com a aprendizagem, por muitas vezes, sente dificuldade em ter domínio de classe enquanto brincam, assim como não consegue por vezes avaliar se ocorre a aprendizagem por meio do lúdico.

Como sugestões às pesquisas referentes a essa temática, seriam necessários mais livros com possível acesso, o que tornaria mais facilitador e próximo para os professores se adequarem a esta metodologia. Devido a pandemia que estamos vivenciando, encontrou-se dificuldade de empréstimo de livros em bibliotecas físicas de faculdades, pois estavam de portas fechadas e para materiais de pesquisa pela internet eram poucas as opções. Com a ferramenta do Google Livros até foi possível encontrar alguns livros ligados a temática, porém geralmente não disponibilizava o livro na íntegra. É relevante falar sobre melhorias dentro da pesquisa: como a professora ressaltou em sua resposta na entrevista, como poderei avaliar meu aluno? Questões essas, que podem ser mais pontuadas em suas

formações, assim como, levar a brincadeira como forma de ensinar, que mesmo com as formações, parecem despreparados para que a aplicação do método aconteça.

Com relação aos resultados obtidos, compreende-se o conceito do lúdico e que pode sim, ser utilizado como ferramenta para desenvolvimento do aluno, assim como suas diversas possibilidades, a partir daquilo que o aluno necessita e com isso será possível alcançar o objetivo concreto do brincar, sem precisar se preocupar em deixar de lado as atividades mecanizadas que antes eram de praxe e que se acreditava que somente por elas que o aluno era capaz de aprender.

## REFERÊNCIAS

ABNT - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR-14724**. Informação e documentação: formatação de trabalhos acadêmicos. Rio de Janeiro, (jan/2006).

\_\_\_\_\_. ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR-6023. Informação e documentação: referências: elaboração. Rio de Janeiro, 2002 a. (Ago/2002).

ALBUQUERQUE, Claudia Coelho Bomtempo de. **Preparados para a atuação docente? Compreensão dos futuros educadores sobre ludicidade**. Curitiba: Appris, 2016. 135 p.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **EDUCAÇÃO LÚDICA TÉCNICAS E JOGOS PEDAGÓGICOS**. 11. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

BARROS, Flávia Cristina Oliveira Murbach de. Cadê o brincar?: da educação infantil para o ensino fundamental [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. 215 p. ISBN 978-85-7983-023-5. Available from SciELO Books .

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Segunda versão revista. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#infantil>>. Acesso em: 02 SET 2020.

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

DANTAS, Gisarla Pereira. **O brincar no desenvolvimento infantil**. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=os43DwAAQBAJ&pg=PT93&dq=ludico+educacao+infantil+pdf&hl=pt-BR&sa=X&ved=2ahUKEwjO9fidl-7qAhUnlLkGHUZIC-YQ6AEwBXoECAgQAg#v=onepage&q=ludico%20educacao%20infantil%20pdf&f=true>. Acesso em: 27 jul. 2020.

D'ÁVILA, Cristina Maria. Saberes docentes: um olhar sobre as práticas pedagógicas no ensino de pós-graduação. Revista entreideias, Salvador, v. 12, jul-dez 2007.

FONSECA, J. J. S. Metodologia da pesquisa científica. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GUMIERI, Francielly Aparecida; TREVISO, Vanessa Cristina. **A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança: o brincar como ferramenta de aprendizagem na Educação Infantil**. 2016. 15 f. Tese (Doutorado) - Curso de

Ensino e Sociedade, Unifafibe, São Paulo, 2016. Disponível em: <<http://unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/40/25042016154500.pdf>>. Acesso em: 20 out. 2019.

LAZARETTI, Lucinéia Maria. Idade pré escolar (3-6 anos) e a educação infantil: a brincadeira de papéis sociais e o ensino sistematizado. In: ABRANTES, Angelo Antonio; MARTINS, Ligia Marcia; FACCI, Marilda Gonçalves Dias. **Periodização histórico-cultural do desenvolvimento psíquico do nascimento à velhice**. Campinas: Autores Associados, 2016. Cap. 6. p. 129-147.

Leal, Luiz Antonio d'ávila, Cristina Maria. A ludicidade como princípio formativo. Interfaces Científicas, Educação, aracaju. V. 1, 2. P. 41-52. Fev. 2013.

LOPES, Maria da Glória. Jogos na educação: criar, fazer, jogar. 7 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

Luckesi, Cipriano. Estados de consciência e atividades lúdicas. In: Porto, Bernadete. Educação e ludicidade. Ensaio 3. Salvador: ufba, 2004. P. 11-20.

MARTINS, Lígia Marcia; ABRANTES, Angelo Antonio; FACCI, Marilda Gonçalves Dias (org.). **Periodização histórico-cultural do desenvolvimento psíquico: do nascimento à velhice**. Campinas: Autores Associados, 2016.

OLIVEIRA, Zilda Ramos de. **O trabalho do professor na Educação Infantil**. A: Biruta, 2012.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO. Projeto Político Pedagógico da escola: uma construção coletiva. Cascavel, PR: Escola Municipal Reverendo Darci Miranda Gonçalves, 2016.

SCHWARTZ, Gisele Maria (Org.). **Dinâmica lúdica: novos olhares**. Barueri: Manole, 2004.

SOUZA, P. do C. O lúdico e o desenvolvimento infantil. **Revista do NUPE (Núcleo de Pesquisas e Extensão) do DEDC I/UNEB**. Universidade do Estado da Bahia. vol. 01. n. 01. 2012. Disponível em: <http://unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/40/25042016154500.pdf>. Acesso em: 27 Jun. 2015.

**APÊNDICE**

**Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR**  
**Curso de especialização em educação: métodos e técnicas de ensino – UAB/UTFPR**  
**Campus Medianeira**

**ENTREVISTA****1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO**

- 1.1. Acadêmica:** Daiane Cristina Strotkamp  
**1.2. Especialização:** Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino

**Com base na orientação da Prefeitura Municipal de Cascavel – Secretaria de Educação, em incluir nas escolas o método lúdico embasado na BNCC, na turma da Pré escola, responda:**

**1** – Como você descreve o método lúdico?

**2** - Como professor, você sentiu dificuldade em adotar a nova metodologia em sala de aula? Quais as principais dificuldades?

**3** - O município ofereceu cursos/e ou formações para ampliar o conhecimento e sanar dúvidas quanto à como utilizar deste método da melhor forma para com os alunos? Dê exemplos de recursos.

**4** – Você acha que o aluno consegue se desenvolver através deste método? Explique.

**5** – Poderia compartilhar alguma brincadeira ou jogo já utilizado em sala de aula que teve resultados na aprendizagem.