



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA**  
**CENTRO DE EDUCAÇÃO**  
**CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA À DISTÂNCIA**

**ALDICLEA ALVES DOS SANTOS**

**LUDICIDADE:**  
**O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**JOÃO PESSOA - PB**

**2018**

**ALDICLEA ALVES DOS SANTOS**

**LUDICIDADE:  
O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia na Modalidade a Distância, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito institucional para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Idelsuite de Sousa Lima.

**JOÃO PESSOA - PB**

**2018**

**Catálogo na publicação**  
**Seção de Catalogação e Classificação**

S2371 Santos, Aldiclea Alves Dos.

Ludicidade: O brincar na Educação Infantil / Aldiclea  
Alves Dos Santos. - João Pessoa, 2018.  
40 f.

Orientação: Idelsuite de Sousa Lima.  
Monografia (Graduação) - UFPB/João Pessoa.

1. Concepções professoras. Ludicidade. Educ. Infantil.  
I. Idelsuite de Sousa Lima. II. Título.

UFPB/BC

**ALDICLEA ALVES DOS SANTOS**

**LUDICIDADE: O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

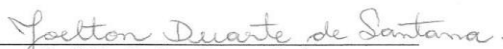
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia na Modalidade a Distância, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito institucional para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia.

Aprovada em: 11/12/2018

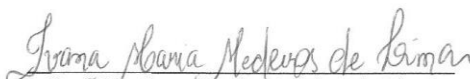
**BANCA EXAMINADORA**



Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Idelsuite de Sousa Lima  
Orientadora



Prof. Dr. Joelson Duarte de Santana  
Membro externo



Prof.<sup>a</sup> Ms. Ivana Maria Medeiros de Lima  
Membro externo

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente quero agradecer a Deus por ter me dado forças, pois foram muitos os momentos difíceis que cheguei a pensar em desistir.

Agradecer à minha família, em especial à minha cunhada/irmã, que me incentivou a cursar Pedagogia, sendo assim, minha fonte de inspiração.

Agradeço ao meu marido Roclebio que sempre esteve do meu lado e não me deixou desistir nos momentos mais difíceis que achei que não conseguiria. Agradecer pelas viagens comigo até o polo e, por sempre buscar meios para que meu sonho se tornasse realidade, o tão sonhado curso superior.

Agradeço a todos meus professores por todos os ensinamentos, em especial à minha orientadora Idelsuite, que foi muito importante durante toda a elaboração deste trabalho, tendo me ajudado muito, me orientando com muita paciência e atenção.

Não posso esquecer da minha base, os meus queridos pais, pelas vezes que me encorajaram a lutar pelos meus sonhos, buscando ser alguém na vida.

## RESUMO

O presente trabalho abordou o brincar na Educação Infantil e procurou enfatizar a ideia de que a brincadeira contribui para o desenvolvimento da criança no ambiente escolar, onde convivem diariamente em busca de saberes. A escola constitui-se em um espaço de aprendizagem que busca favorecer o desenvolvimento de habilidades sócio-afetivas e intelectuais da criança. A pesquisa teve como objetivo analisar concepções de professoras dos anos iniciais sobre o brincar na Educação Infantil no sentido de identificar o que estas pensam sobre esse objeto e as dificuldades para trabalhar com a ludicidade em sala de aula. Os estudos de Vygotsky ([1932] 1998b), Piaget (1976), Kishimoto (1994) fundamentaram o trabalho. A metodologia escolhida foi de caráter qualitativo, tendo sido realizada uma pesquisa de campo. Como instrumento de coleta de dados foi utilizado um questionário composto de doze questões abertas discursivas. Os sujeitos da pesquisa foram cinco professoras da Educação Infantil. Os resultados indicam que as professoras não tiveram uma formação voltada para o ensino desta temática, tornando mais difícil trabalhar com o lúdico em sala de aula, passando uma ideia de que o lúdico é por vezes entendido como conteúdo a ser ensinado. Também revelam pouco domínio teórico-metodológico sobre atividades lúdicas em sala de aula.

**PALAVRAS-CHAVE:** Concepções professoras. Ludicidade. Educação Infantil.

## **ABSTRACT**

The present work dealt with the playing in Elementary School Childhood Education and sought to emphasize the idea that playing contributes to the development of the child in the school environment where they live daily, in search of knowledge. The school constitutes a space of learning that seeks to favor the development of affective and intellectual abilities of the child. The purpose of this study was to analyze the teachers' conceptions about playing in Early Childhood Education, in order to identify what they think about this object and the difficulties to work with classroom playing the studies of Vygotsky ([1932] 1998b); Piaget (1976); Kishimoto (1994) were used as theoretical framework. The methodology chosen was qualitative, and a field survey was carried out. As a data collection instrument, a questionnaire was used, consisting of twelve discursive or argumentative questions. The subjects of the research were five teachers of Early Childhood Education. The results indicate that the teachers did not have a training oriented to the teaching of this subject, making it more difficult to work with the ludic in the classroom, passing an idea that the playfulness is sometimes understood as content to be taught. They reveal little theoretical-methodological domain about playactivities in the classroom.

**KEY WORDS:** Conception teachers. Playfulness. Child education.

## LISTA DE QUADROS

<b>QUADRO 1</b> - Entendimento das professoras sobre o brincar _____	20
<b>QUADRO 2</b> - O significado do brincar em sala de aula _____	21
<b>QUADRO 3</b> - O que as professoras entendem por ludicidade _____	23
<b>QUADRO 4</b> - Sobre a relação entre ludicidade e a aprendizagem dos conteúdos _____	24
<b>QUADRO 5</b> - Se há dificuldades para trabalhar o lúdico na Educação Infantil ____	25
<b>QUADRO 6</b> - Quais tipos de materiais a escola dispõe para trabalhar a ludicidade com as crianças _____	27
<b>QUADRO 7</b> - Se recebem apoio pedagógico da escola ou secretaria de educação para trabalhar o lúdico em sala de aula _____	28
<b>QUADRO 8</b> - Como às professoras consideram as práticas da ludicidade para o desenvolvimento de aprendizagem dos conteúdos _____	29
<b>QUADRO 9</b> - Quais materiais utilizam para trabalhar a ludicidade com as crianças _____	30
<b>QUADRO 10</b> - Se usam brinquedos nas atividades lúdicas e como é essa utilização _____	31
<b>QUADRO 11</b> - Se já tiveram cursos sobre como trabalhar a ludicidade na sala de aula _____	31
<b>QUADRO 12</b> - Se acham que é necessário estudar ludicidade para trabalhar a temática com as crianças _____	33

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO _____	10
2. COMPREENDENDO A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL _____	12
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS _____	17
4. ANÁLISE DAS INFORMAÇÕES COLETADAS _____	20
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS _____	35
6. REFERÊNCIAS _____	36
APÊNDICES _____	38
APÊNDICE - A _____	39
APÊNDICE - B _____	40

## 1. INTRODUÇÃO

O ato de brincar está sempre relacionado com a criança. Por sua vez, a prática do professor da Educação Infantil precisa ser voltada para essa linguagem. Dessa maneira, é muito importante que o professor planeje tempos e espaços na rotina escolar, reconhecendo assim o valor conferido ao ato das brincadeiras e a prioridade que as mesmas devem ter no processo de aprendizagem das crianças.

É muito importante que a prática da ludicidade seja desempenhada de forma ampla na escola, uma vez que a mesma tem uma função socializadora, proporcionando experiências e contato direto com o mundo e suas modificações. O brincar durante as atividades em sala de aula é de suma importância uma vez que por meio do divertimento e da ludicidade é possível desenvolver nas crianças a capacidade de aprendizagem de forma atrativa, com uma linguagem na qual o aluno expresse seus pensamentos. O brincar permite desenvolver habilidades e diferentes maneiras de socialização para que a criança encontre seu espaço e construa suas próprias ideias, podendo assim elaborar sua compreensão sobre o mundo.

Em algumas instituições o brincar é muitas vezes desvalorizado em relação a outras atividades consideradas mais produtivas. A brincadeira acaba ocupando o tempo da espera, do intervalo. No entanto, valorizar a brincadeira não é apenas permiti-la, é suscitá-la. É muito importante que as crianças vivenciem o brincar na Educação Infantil. As crianças precisam ser apoiadas e, de maneira espontânea, expressar seus sentimentos e emoções a fim de desenvolver sua imaginação e criatividade. É através do brincar que a criança terá capacidade de ampliar seu conhecimento, principalmente a partir do respeito à sua cultura.

Optei por investigar como a ludicidade está sendo trabalhada nas escolas, como está sendo praticada na Educação Infantil e como as professoras lidam com essa temática e os significados que são atribuídos às crianças e à infância.

Nesse sentido, minha inquietude diz respeito a como a temática brincar surgiu no decorrer dos estágios supervisionados, em que tive a oportunidade de observar que algumas professoras da Educação Infantil ainda não utilizam de forma preponderante na sua prática educativa o lúdico como uma prioridade nas suas ações pedagógicas. Além disso, percebi que a ausência das brincadeiras impede uma aprendizagem mais significativa e a ampliação do conhecimento.

Assim, a pergunta de pesquisa é: Quais são as concepções dos professores sobre o brincar? Para responder à pergunta acima temos como objetivo geral: **Analisar concepções dos professores sobre o brincar na Educação Infantil**. E como objetivos específicos:

Compreender o que as professoras pensam sobre a ludicidade; Identificar na perspectiva das professoras, as situações em que são desenvolvidas atividades lúdicas e seu papel na aprendizagem; Verificar as possíveis dificuldades encontradas pelas professoras para trabalhar o lúdico na educação infantil.

O presente estudo objetiva destacar a relevância da ludicidade no espaço escolar e suas prováveis implicações no desenvolvimento global do aluno, considerando seus aspectos significativos e funcionais para a aprendizagem. Esta pesquisa tem sua validade por ser uma temática muito importante para este campo de conhecimento, pois seu bom desempenho traz resultados significativos para a escola.

Tem importância por ser uma contribuição para novos estudos de pesquisa, quando da divulgação no meio científico, oportunizando assim novos estudos. Foi possível perceber o quanto esse tema foi importante durante toda a trajetória de elaboração deste trabalho, visto que aprendemos muito sobre a temática, e assim a considero muito importante para o estudo e compreensão acerca do ambiente escolar.

O trabalho está organizado da seguinte forma: A Introdução apresenta a problemática de pesquisa e os objetivos do trabalho. O segundo capítulo aborda a compreensão da ludicidade na Educação Infantil.

No terceiro capítulo estão indicados o percurso metodológico, o instrumento de coleta de dados e os sujeitos da pesquisa.

Os resultados da pesquisa são apresentados no quarto capítulo, destacando a análise realizada sobre as respostas dadas pelas professoras por ocasião da pesquisa.

As considerações finais sintetizam as ideias captadas sobre o trabalho. Por fim, estão indicadas as referências utilizadas na produção do texto.

## 2. COMPREENDENDO A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Entre as bases teóricas utilizadas para esclarecer os benefícios do ato de brincar na Infância, utilizei Vygotsky ([1932] 1998b) que afirma que “é por meio de outros por intermédio do adulto que a criança se envolve em suas atividades (...), as relações da criança com a realidade são desde o início, relações iniciais” (VYGOSTSKY, 1998b, p. 16).

Assim, o adulto tem um papel fundamental do processo de desenvolvimento das crianças na Educação Infantil, em que a criança se projeta no mundo dos adultos, ensaiando atividades, comportamentos e hábitos nos quais ainda não estão preparados para o tal, mas que essa relação com o adulto os norteia para uma aprendizagem mais eficaz com o brincar.

Vygotsky ([1932] 1998b) ainda destaca que “para o desenvolvimento da criança, em particular na primeira infância, os fatores mais importantes são as interações assimétricas, isto é, as interações com os adultos” (VYGOSTSKY, 1998b, p. 16).

Desse modo, ainda se tratando do adulto que interage com a criança no espaço educacional, seu papel é de extrema responsabilidade para que essa interação seja interessante e espontânea, permitindo que a criança tenha iniciativa nas suas próprias aprendizagens.

Assim, é a partir do ato de brincar que se definem as relações da criança com o meio em que vive. Isso ocorre de uma maneira saudável e prazerosa, já que a brincadeira está relacionada às atividades em sala de aula, de forma interdisciplinar e que promove um ambiente em que ao mesmo tempo em que brincam também aprendem.

Sabe-se que o brincar faz parte do processo de aprendizagem de todo ser humano. A aprendizagem estende-se durante a infância e ainda em alguns momentos da fase adulta tendo em vista que a brincadeira tem a capacidade de estimular a inteligência, uma vez que leva o indivíduo a soltar sua fantasia e ampliar sua criatividade. Além disso, o brincar possibilita a maior concentração e atenção da criança provocando desafios e motivações.

Seguindo essa compreensão, Piaget (1976) afirma que, “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais das crianças” (PIAGET, 1976, p. 37). Ainda na visão do autor, “ela não é apenas uma forma de desembaraço ou divertimento para consumir energia das crianças, mas contribui para o desenvolvimento intelectual da criança” (Idem). Dessa forma, na medida em que são alargadas as capacidades de concentração e atenção, o desenvolvimento intelectual da criança vai se efetivando.

O brincar em sala de aula não é somente um momento de diversão e prazer, mas também estimula a aprendizagem. Assim, é fundamental que a escola promova a exploração, percepções e sensações através das brincadeiras e jogos.

O brincar na Educação Infantil permite um aprendizado de maneira mais atrativa. A prática dos jogos é essencial, uma vez que provoca estímulos, exploração dos sentidos psicomotores, possibilitando o desenvolvimento das funções cognitivas. Assim Piaget (1976) afirma que:

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (PIAGET, 1976, p. 99).

A citação acima destaca a importância de fornecer às crianças um material adequado para o jogo. Os ambientes voltados para a educação infantil devem disponibilizar uma variedade de brinquedos. Somente dessa maneira as crianças serão capazes de desenvolver suas habilidades intelectuais. Vale destacar que os brinquedos devem ser utilizados com a orientação devida do professor.

A ludicidade na educação permite que o educador aprenda sobre as necessidades cognitivas das crianças que significa no contexto educacional, que o professor deverá ser competente o bastante para buscar compreender cada vez mais as implicações do processo de aprendizagem.

Compreender essa prática na Educação Infantil significa levar em consideração o fato de que as crianças têm sua criatividade estimulada através das brincadeiras, podendo assim construir seus próprios pensamentos aguçando sua inteligência e habilidades motoras.

Aprendizado e desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida. Assim, é fácil concluir que o aprendizado da criança começa muito antes de ela frequentar a escola. Todas as situações de aprendizado que são interpretadas pelas crianças na escola já têm uma história prévia, isto é, a criança já se deparou com algo relacionado do qual pode tirar experiências (VYGOTSKY, 1998 apud TASSIGNY; MOTA; ROLIM, 2008, p. 179).

Desse modo, o desenvolvimento da criança começa a ser construído antes mesmo de ela frequentar a escola; o brincar torna-se imprescindível, já que é inerente ao universo infantil. Daí entende-se que a ludicidade tem o poder de oportunizar na criança, a capacidade

de construir sua concepção sobre o mundo, o que lhes permite um crescimento saudável, tanto físico quanto emocional. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998):

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e, mais tarde, representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (BRASIL, 1998, p. 22).

Sendo assim, os professores que atuam na Educação Infantil devem estar sempre aprimorando seus conhecimentos acerca da ludicidade, buscando recursos que possibilitarão a realização de atividades que possam melhorar o desenvolvimento das capacidades das crianças.

No Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil consta que:

O respeito à dignidade e aos direitos das crianças, consideradas nas suas diferenças individuais, sociais, econômicas, culturais, étnicas, religiosas etc.; *o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil*; o acesso das crianças aos bens socioculturais disponíveis, ampliando o desenvolvimento das capacidades relativas à expressão, à comunicação, à interação social, ao pensamento, à ética e à estética; a socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma; o atendimento aos cuidados essenciais associados à sobrevivência e ao desenvolvimento de sua identidade (BRASIL, 1998, p. 13).

Por meio das atividades lúdicas, a criança capacita seus conhecimentos em relação à sua relação e interação com meio social, lhe preparando para um futuro mais enriquecedor por meio de seus comportamentos, no meio em que irão conviver.

É interessante notar que entender o brincar, significa que não deve tornar essa prática pedagógica sem o devido cuidado e preparo por parte do professor. Não se deve “brincar por brincar”.

O professor deve ter o devido preparo para desenvolver tais brincadeiras de maneira adequada, de forma conceituada, uma vez que a prática da ludicidade será aplicada em sala de aula com o intuito de acrescer no conhecimento das crianças.

A brincadeira quando bem elaborada é de suma importância para o desenvolvimento cognitivo das crianças. São muitas as evidências de que as brincadeiras podem auxiliar a criança no que diz respeito à superação de dificuldades de emoção, de interação, dentre outras. Elas devem acontecer de forma criativa, participativa e agradável. Pois dessa forma a criança poderá revelar sua maneira de pensar e agir sobre as concepções do mundo.

Na educação, as brincadeiras vão além de um divertimento, promovem a experiência, e inter-relações frente à realidade. Nas brincadeiras, brinquedos são essenciais e imprescindíveis para o crescimento da criança. Assim sendo, o brincar é cativante para influenciar no crescimento saudável da criança.

Brincar é sinônimo de aprender, pois o brincar e o jogar geram um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio. Desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. As interações que o brincar e o jogar oportunizam favorecem a superação do egocentrismo, desenvolvendo a solidariedade e a empatia, e introduzem, especialmente no compartilhamento de jogos e brinquedos, novos sentidos para a posse e o consumo (DALLABONA; MENDES, 2004, p. 07).

Desse modo, entende-se que a brincadeira pode ser usada como ferramenta de aprendizado, uma vez que desenvolve a cognição, encoraja e promove a construção do conhecimento. A criança quando brinca está se preparando para conhecer e descobrir o meio em que vive. De acordo com Piaget (1976):

A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa. O jogo é, portanto, sob suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu (PIAGET, 1976, p. 37).

No tocante ao lúdico, brincar é essencial no desenvolvimento do ser criança, contribui positivamente em todos os aspectos, como por exemplo, associar o lúdico a habilidades ou faculdades específicas em que os mesmos aos poucos vão aperfeiçoando através do contato e

interação entre eles. Agindo dessa forma, estimulando o prazer, autoestima e o ambiente espontâneo, o educador prestigia o entusiasmo do indivíduo.

A brincadeira é uma atividade privilegiada que promove a interação garantindo a construção do conhecimento da realidade que as crianças vivenciam. A vida gira em torno do brincar, ou pelo menos deveria ser na infância, pois é algo encantador e importante para o desenvolvimento do ser humano. Com isso, muitos esquecem que a criança precisa de atenção, amor, carinho para que se sinta segura, confiante e principalmente valorizada e inserida no universo lúdico na escola. Isso lhe dá a sensação de pertencimento ao ambiente, corroborando com as afirmações de todos os teóricos acima citados.

A brincadeira deve estar presente no espaço educacional com planejamentos e de maneira acessível à criança, pois agindo assim, as mesmas serão capazes de perceber, conhecer suas funções e características físicas e sociais. Kishimoto (1994) assevera que:

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo (...), desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo (KISHIMOTO, 1994, p. 22).

Compreende-se aqui que o conhecimento e o desenvolvimento são pertinentes ao brincar, em que a criança se apresenta como um ser social e histórico. Assim sendo, ela deve aproveitar a infância e brincadeira de forma que a ludicidade em toda sua amplitude, contribua para seu desenvolvimento físico, psicológico e social.

As brincadeiras na construção do saber devem estar consolidadas em atividades planejadas, proporcionando uma aprendizagem ampla e prazerosa. Nessa perspectiva, o desenvolvimento das ações educativas precisa ser favorável também na constituição de valores como, cooperação, autoconfiança e solidariedade. Para enfatizar o pensamento anterior, Kishimoto (2010) ressalta que o brincar desde o início da educação infantil é o que garante a cidadania da criança e ações pedagógicas de maior qualidade. Isto é, brincar na educação deve provocar desafios nos alunos, gerando interesse e prazer, bem como possuir caráter pedagógico visando o conhecimento e não o insucesso, no que concerne ao aprendizado.

### 3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para desenvolver a pesquisa foi necessário trilhar um caminho e definir o tipo de pesquisa. Para tanto, fiz opção em trabalhar com a pesquisa qualitativa, pois segundo Brennand, Medeiros e Figueiredo (2012) “esse tipo de pesquisa visa buscar informações detalhadas sobre determinado assunto investigado no intuito de familiarizar-se ou obter nova percepção do fenômeno” (BRENNAND; MEDEIROS; FIGUEIREDO, 2012, p. 69).

A abordagem de natureza qualitativa, de acordo com Minayo (2010):

Responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis (MINAYO, 2010, p. 21-22).

No que diz respeito às técnicas de pesquisa realizadas para obtenção dos resultados são muito importantes para assim chegar ao nosso objetivo com êxito, tendo em vista coletar as informações necessárias é essencial para desenvolver um bom trabalho com clareza e qualidade.

A metodologia utilizada para se realizar esta pesquisa englobou características de pesquisa de campo. A pesquisa de campo é aquela em que “o objeto/fonte é abordado em seu meio ambiente próprio” (SEVERINO, 2007, p. 123).

Uma vez que a pesquisa de campo permite o contato presencial com o indivíduo pesquisado, em seu ambiente de trabalho dando maior veracidade aos fatos coletados. “Nesse tipo de pesquisa a coleta dos dados é realizada nas circunstâncias naturais em que os fenômenos acontecem, sendo, portanto, diretamente considerados, sem que haja interferência do pesquisador” (SEVERINO, 2007, s/p).

A pesquisa de campo visa compreender um pouco de como é desenvolvido as atividades no âmbito escolar, uma vez que os envolvidos na pesquisa nos dão maiores informações dos fatos pesquisados.

## **LOCAL DA PESQUISA**

A presente pesquisa foi realizada em uma escola municipal, localizada no alto sertão da Paraíba, no Distrito de Viana, município de Bonito de Santa Fé. A referida escola possui um quadro de 15 professores, sendo 08 professores do Ensino Fundamental I e 07 do Ensino Fundamental II, contudo, a pesquisa foi realizada com 05 professores que atuam no Ensino Fundamental I.

## **INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS**

Quanto ao instrumento de coleta de dados foi utilizado o questionário. A utilização desse instrumento é uma técnica de investigação que, segundo Brennand, Medeiros e Figueiredo (2012), “exerce duas funções básicas: descrever as características do fenômeno e medir determinadas variáveis de um grupo ou de uma realidade social e educacional” (BRENNAND; MEDEIROS; FIGUEIREDO, 2012, p. 77).

A escolha deste instrumento de pesquisa dá-se em virtude do prazo curto para realizar a coleta de dados, uma vez que tinha apenas um semestre para realizar a pesquisa e escrever o TCC. Apesar de limitado, o questionário possibilita descrever as características, dando subsídios para uma análise do objeto de estudo. Para a realização da coleta de dados foi elaborado um questionário com 10 (dez) questões discursivas.

## **SUJEITOS DA PESQUISA**

Os sujeitos da pesquisa foram 05 (cinco) professoras que atuam na Educação Infantil, que em minha presença responderam todas as questões disponibilizadas para a referente pesquisa.

A escolha destes sujeitos se deu em virtude de que na cidade há somente esta escola que tem Educação Infantil, e apenas 08 professoras de séries iniciais. Sendo assim, foi feita a escolha de 05 professoras que se dispuseram a responder esta pesquisa.

## **SISTEMATIZAÇÃO DAS INFORMAÇÕES**

A partir das informações adquiridas por meio do questionário, foi feita uma sistematização, através de uma tabela com perguntas e as respostas dadas pelas cinco professoras, a partir das quais foram analisadas as respostas de cada pergunta. Após a tabulação dos dados procedeu-se à análise das informações.

#### 4. ANÁLISE DAS INFORMAÇÕES COLETADAS

Essa pesquisa aborda concepções de professoras sobre a ludicidade e o desenvolvimento da criança, qual o significado do lúdico em sala de aula, a importância que o mesmo exerce sobre a formação das crianças e como o lúdico está sendo trabalhado na Educação Infantil.

Este capítulo apresenta os resultados obtidos e uma análise das respostas apresentadas, no sentido de tentar aproximar o que foi dito pelas professoras com o que dizem os autores estudados. Será apresentada a seguir a interpretação dessas informações.

A primeira pergunta referiu-se ao entendimento das professoras sobre o brincar. As respostas foram as seguintes:

**Quadro 1**

P1. Brincar é aprender. É na brincadeira que as crianças encontram a base para aprendizagens mais complexas.
P2. Para mim o brincar é a ação de entreter e de se distrair pela a qual as crianças tomam gostos em aprender cada vez mais os conteúdos escolares.
P3. O brincar é um momento fundamental para o desenvolvimento emocional e cognitivo da criança, pois as brincadeiras possibilitam um espaço de interação, no qual a criança experimenta o mundo e interdiz a compreensão de observar sentimentos e conhecimentos.
P4. É uma forma de entretenimento e diversão é uma necessidade básica da criança segundo a ECA.
P5. Brincar quando falamos de infância é um direito que deve ser assegurado à criança.

Fonte: Dados da Pesquisa

A grande maioria das professoras considera que o brincar é importante porque é um momento fundamental para o desenvolvimento emocional e cognitivo da criança, pois as brincadeiras possibilitam um espaço de interação, no qual a criança experimenta o mundo e interdiz a compreensão de observar sentimentos e conhecimentos.

A partir das respostas obtidas, percebe-se que as professoras possuem um entendimento do brincar como sendo algo do dia a dia, no entanto, as mesmas não discorrem em suas respostas afirmando que a brincadeira por meio do lúdico é uma ferramenta pedagógica de suma importância no processo de ensino-aprendizagem.

Segundo Vygotsky (1987), “brincar como uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir

relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos” (VYGOSTSKY, 1987, p. 35). As brincadeiras são partes fundamentais para um bom desempenho cognitivo das crianças, proporcionando-as uma vida com mais capacidades intelectuais para suas aprendizagens.

Com base na citação, entende-se que o brincar é uma ação que está associada à criança como uma ação de proporcionar às mesmas uma forma de reconhecer o mundo que a circunda, de possibilitá-las expressar seus sentimentos por meio da brincadeira, atos estes que podem garantir as crianças o desenvolvimento psicológico e motor, como também um facilitador das relações sociais em sociedade.

Brincando (e não só) a criança se relaciona, experimenta, investiga e amplia seus conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo que está ao seu redor. Através da brincadeira podemos saber como as crianças veem o mundo e como gostariam que fosse, expressando a forma como pensam, organizam e entendem esse mundo. Isso acontece porque, quando brinca, a criança cria uma situação imaginária que surge a partir do conhecimento que possui do mundo em que os adultos agem e no qual precisa aprender a viver (FANTIN, 2000, p. 53).

Durante a brincadeira, a criança expressa seu interesse, sua maneira de enxergar o mundo que a cerca, principalmente quando estão vivendo uma infância satisfatória por estarem adquirindo conhecimentos, ampliando seus pensamentos, conhecendo melhor o ambiente em que vivem, criando suas próprias concepções e interagindo com todos à sua volta.

Ao perguntar sobre o significado do brincar em sala de aula, no quadro 2 as professoras responderam o seguinte:

**Quadro 2**

P1. A ludicidade em sala de aula facilita a aquisição de conhecimento por parte da criança, além de habilidades e compreensão do mundo em que o envolve.
P2. O brincar em sala de aula é uma forma de conquistar o aluno, para que o mesmo adquira conhecimentos de mundo, por meio da brincadeira.
P3. O verdadeiro significado do brincar em sala de aula deve oportunizar o desenvolvimento da criança, levando em consideração as relações sociais, elaboração de sua autonomia, e também aprendizagem e habilidades motoras.
P4. O ato de brincar em sala de aula deve ter seu objetivo fundamentado na aprendizagem do educando.
P5. Brincar em sala de aula é tornar o aprendizado da criança um ato prazeroso.

Fonte: Dados da Pesquisa

Todas as professoras consideram o brincar significativo para o desenvolvimento das crianças, pois facilita uma maior aquisição de conhecimentos, desenvolvendo assim suas habilidades e compreensão do mundo em que vivem. Assim, proporciona maior rendimento e interesse dos alunos para um desempenho de qualidade com uma relação socializadora, podendo elaborar sua própria autonomia com o objetivo fundamentado em sua aprendizagem.

Ao analisar as respostas das professoras, percebe-se que existe uma confusão entre o conceito de ludicidade e o seu significado em sala de aula, ou seja, apenas comentam de forma vaga sobre o significado do brincar em sala de aula, não trazem de forma consistente o conceito de lúdico, muito menos o sentido da brincadeira como ferramenta de aprendizagem e não apenas como uma atividade prazerosa, uma vez que a mesma deve ter sentido, proporcionando uma aprendizagem, baseada em conceitos fundamentados e relevantes para a aquisição de conhecimento.

O lúdico consiste em desenvolver na criança a construção de conhecimentos com a finalidade de educar através das brincadeiras, contribuindo para as capacidades de se adequar ao meio social e cultural, facilitando assim, a aprendizagem e interação com os colegas.

De acordo com o Referencial Curricular da Educação Infantil:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras, e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com o outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (BRASIL, 1998, p. 23).

Para que o lúdico no ensino se torne realmente significativo é muito importante que o professor trabalhe e planeje em conjunto com a escola para que seja ampliado e desenvolvido um ensino com ligação direta com a realidade da criança, para que a aprendizagem seja desenvolvida dentro do seu real significado.

Quando perguntadas sobre o que entendem por ludicidade, as professoras responderam o seguinte:

### Quadro 3

P1. Entendo que a ludicidade é um caminho para aprendizagem e a construção do conhecimento através de brincadeiras.
P2. Entendo que a ludicidade é uma forma de fazer com que as crianças desenvolvam a criatividade e os conhecimentos, através de jogos e brincadeiras.
P3. É uma forma de observar a criatividade, os conhecimentos, através de jogos, músicas e dança, por exemplo.
P4. É uma forma metodológica de desenvolver a criatividade, a curiosidade e a aprendizagem do aluno através do lúdico (jogos, brincadeiras, etc.)
P5. Ludicidade é uma forma criativa de levar o conhecimento através de músicas, jogos e brincadeiras.

Fonte: Dados da Pesquisa

Em geral, as professoras entendem que a ludicidade é o melhor caminho para a aprendizagem. Dessa forma podem observar como são bem desenvolvidas suas criatividades através dos jogos, sendo uma forma criativa de aperfeiçoar seus conhecimentos. Segundo os comentários dos docentes pesquisados, o brincar no ensino facilita o aprendizado, os jogos, músicas e brincadeiras colaboram no processo de criatividade e no desempenho de seus conhecimentos.

Segundo Dohme (2003), ludicidade se refere "aos jogos pedagógicos; brincadeiras; dinâmicas de grupo; recorte e colagem; dramatizações; exercícios físicos; cantigas de roda; atividades rítmicas e atividades nos computadores" (DOHME, 2003, s/p). O uso da ludicidade deve ser feito de forma criativa para que seja bem desenvolvida as atividades, com o propósito de alcançar os objetivos propostos para a aquisição dos conhecimentos através das brincadeiras.

As brincadeiras e os jogos proporcionam uma série de alternativas que contribuem de forma significativa na construção do conhecimento, de forma agradável e interessante para a criança. Propondo jogos novos com ideias novas, provocando um novo olhar, realizando no ambiente escolar um mecanismo de recurso e técnicas pedagógicas e inovadoras, com o objetivo de aprender e ensinar de forma prazerosa e cativante, que instigue na criança o desejo de participação além do desenvolvimento de atitudes relacionadas ao respeito mútuo, à cooperação, à obediência, à formação de regras, ao senso de responsabilidade, como também à iniciativa individual e em grupo, bem como ao próprio desenvolvimento cognitivo, motor e afetivo.

Segundo Passos (2013):

O termo “lúdico” é apresentado de modo incisivo: serve de adjetivo correspondente à palavra Jogo. Desse modo, ao compreendermos a remissiva temos a compreensão de jogo definida como: dispêndio de atividade física ou mental que não tem um objetivo imediatamente útil, nem sequer definido, cuja razão de ser, para a consciência daquele que a ele se entrega, é o próprio prazer que aí encontra (PASSOS, 2013, p. 43).

Com base nas palavras de Passos (2013), entende-se que o lúdico está diretamente ligada ao jogo, às brincadeiras, ou seja, que se o mesmo não for compreendido como uma ferramenta de aprendizagem educacional, não terá resultados na busca pelo conhecimento, servirá apenas como uma atividade de lazer, que não acrescentará nenhum significado, a não ser o de gerar apenas “prazer”. No entanto, sabemos que a ludicidade precisa ser trabalhada no sentido de vir a gerar aprendizagem efetiva dos conteúdos.

Em relação à quarta pergunta, sobre a relação entre ludicidade e a aprendizagem dos conteúdos, as professoras responderam:

#### Quadro 4

P1. O lúdico desempenha um importante papel na aprendizagem, pois através dele, as crianças buscam conhecimento do corpo, do ambiente.
P2. A relação é de que a ludicidade vai facilitar a aprendizagem dos conteúdos, uma vez que vai dar ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem com base na ludicidade.
P3. A relação é que, ao passo que a criança está brincando, ela também estará aprendendo os conteúdos trabalhados.
P4. A ludicidade favorece ao educando a aprendizagem dos conteúdos de forma divertida, descontraído e agradável.
P5. Principalmente na Educação Infantil a relação ludicidade e aprendizagem são indissociáveis não somente na relação a conteúdos como também no desenvolvimento integral do indivíduo.

Fonte: Dados da Pesquisa

Nas respostas, há a afirmação de que a relação entre ludicidade e aprendizagem é elemento facilitador no processo de ensino dos conteúdos trabalhados. Porém, são indissociáveis não somente em relação aos conteúdos, mas também no desenvolvimento integral dos discentes, através das brincadeiras, as crianças buscam conhecimentos do corpo e do ambiente. As professoras enfocam ainda que as atividades lúdicas desempenham um papel

importante, como estimulador e avaliador dos conteúdos de forma divertida, descontraída e agradável, uma vez que as mesmas podem cativar os alunos a buscar novos conhecimentos.

Percebe-se que as professoras citam em suas respostas que a ludicidade é uma ferramenta de suma importância na aprendizagem de conteúdos, no entanto, nenhuma delas faz referência à metodologia, aos meios de como esses conteúdos podem ser trabalhados de forma a vir a desenvolver a aprendizagem, mostrando assim certa confusão das mesmas entre o conceito de ludicidade e os modos de como devem ser trabalhados em sala de aula. Assim, percebe-se o comodismo por parte das mesmas uma vez que não procuram se atualizar no tocante à temática.

O ato do brincar proporciona uma aprendizagem social, na qual influencia e introduz a criança no que contexto em que vive, acumulando experiências que trarão subsídios ao seu processo de desenvolvimento e aprendizagem.

Por isso, considerar as brincadeiras é um fator primordial sobre o qual os adultos inseridos no contexto pedagógico, necessitam ter um olhar e percepção voltados para respeitar e compreender.

Já na quinta pergunta ao serem questionadas se há dificuldades para trabalhar o lúdico na Educação Infantil, as professoras responderam o seguinte:

#### Quadro 5

P1. Todo trabalho a ser realizado apresenta alguma dificuldade na sua execução, no caso do lúdico a maior dificuldade seria a concentração dos alunos, uma vez que eles são muito agitados.
P2. Sim, porque na maioria das vezes os alunos encaram os jogos e brincadeiras lúdicas de forma desinteressada, ou seja, brincar por brincar.
P3. Sim, pois nem sempre as escolas disponibilizam materiais para se trabalhar com atratividades (não tem material suficiente).
P4. É um pouco difícil, com relação ao controle da turma, porque são pequeninos e ainda não conseguem assimilar o lúdico ao aprendizado cabendo ao professor está bem preparado para este trabalho de conduzi-los a aprendizagem.
P5. De modo geral não, haja em vista quem com a criatividade e empenho, podemos trabalhar o lúdico usando, o próprio corpo. Mas é extremamente necessário que haja suporte de jogos e brinquedos pedagógicos.

Fonte: Dados da Pesquisa

Ao analisar as respostas, fica claro que as professoras encontram grandes dificuldades para trabalhar o lúdico na educação infantil, isto se dá pelo fato das mesmas estarem trabalhando a temática como um conteúdo e não como um meio de desenvolver estratégias de

aprendizagem, utilizando o lúdico (jogos e brincadeiras), ou seja estão usando a ludicidade como forma de controlar as turmas e não como mecanismo de desenvolvimento e aprendizagem.

A maioria das professoras encontram dificuldades para trabalhar o lúdico por diversos motivos, falta de concentração de alguns alunos, visto que com base nas respostas das professoras os jogos estão servindo apenas como entretenimento e que mesmo assim não estão conseguindo chamar a atenção dos alunos, lidam também com a falta de assistência da própria escola por não disponibilizar materiais como suporte pedagógico, sendo de extrema necessidade esse apoio.

No entanto, as professoras tem sua parcela de responsabilidade, já que esperam somente pelas políticas públicas ou pelas formações continuadas para se capacitarem, em vez de buscarem por conta própria formas de se aperfeiçoarem, inclusive com os próprios pares na escola que viessem a lhes dar um horizonte, como também facilitar o seu trabalho em sala de aula.

A ludicidade é uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento das atividades no contexto educacional. É de suma importância que, uma vez inserida em sala de aula, as atividades lúdicas tragam um sentido para a prática no ambiente escolar, e que não sirva somente de entretenimento para as crianças, ou seja, uma atividade que venha somente a preencher espaço, sem que traga conhecimentos aos estudantes.

As brincadeiras lúdicas devem ser encaradas pelos educadores como sendo uma ponte entre o professor, aluno e a aquisição do conhecimento de modo que impulsionem os estudantes a irem além do que está preestabelecido, que busquem novos conhecimentos, que questionem e discutam sobre os conteúdos, ou seja, que desenvolvam o olhar crítico e analítico do aluno.

As brincadeiras [ou atividades] dentro do lúdico se tornam um aliado e instrumento de trabalho pedagógico supervalorizado para se conseguir alcançar os objetivos de uma construção de conhecimentos onde o aluno seja participativo ativo (ANTUNES, 2001, p. 28).

Neste sentido, a escola deve ser um forte aliado no suporte pedagógico para que o professor se torne mais capacitado em sua formação e para que possa, de forma correta, desenvolver com os alunos as atividades lúdicas.

Ao perguntar quais tipos de materiais a escola dispõe para trabalhar a ludicidade com as crianças, as professoras responderam o seguinte:

**Quadro 6**

P1. Quebra-cabeça, material dourado, jogo da memória, alfabeto móvel.
P2. Material dourado, quebra-cabeça, alfabeto móvel, jogo da memória e etc.
P3. Monta-menta, material dourado, dama, alfabeto móvel, livros de historinhas (contos), bela, quebra-cabeça e etc.
P4. Dominó de adição, subtração, multiplicação e divisão, material dourado, tabuleiros para formação de palavras e sílabas, jogo da memória com personagens de contos e etc.
P5. A escola dispõe de quase nada no que se refere a material para trabalhar com o lúdico, e o pouco que tem foi adquirido pelo professor.

Fonte: Dados da Pesquisa

De todas as professoras entrevistadas, somente uma alega que não receber quase nada de materiais lúdicos. A maioria disse que a escola dispõe de vários tipos de materiais e diversos tipos de jogos, dando a entender que a professora que alega não receber material desconhece os jogos existentes na escola ou os considera insuficientes para se trabalhar a ludicidade.

Independente da quantidade de jogos que a escola disponibiliza, é de suma importância que as secretarias de educação ofereçam capacitações sobre o lúdico e sua importância em sala de aula, motivando-os a desenvolverem novas estratégias. Feito isto despertará nos educadores a necessidade de buscarem jogos lúdicos e matérias pedagógicos de qualidade.

É muito importante que os professores tenham acesso a esse tipo de material pois é uma ferramenta fundamental e eficaz para o ensino quando usada de maneira correta. Os jogos são fundamentais para o processo de ensino-aprendizagem, salientando que as brincadeiras realizadas com jogos devem ter regras e domínio por parte do professor, uma vez que as crianças devem compreender que os jogos não são destinados apenas para momentos de diversão e prazer, mas sim com o nítido intuito de aprender. Tais regras vigoram quando a criança aprende a lidar com a limitação de diversão nas atividades propostas pelo professor através dos jogos.

Quando questionadas se recebem apoio pedagógico da escola ou Secretaria de Educação para trabalhar o lúdico em sala de aula e quais as consequências disso, as professoras responderam:

#### Quadro 7

P1. Sim, apesar da pouca oferta de materiais que possibilitem este trabalho. Com isso, a criança tem poucas oportunidades de aprender de forma lúdica, uma vez que o apoio com pouca oferta de material não é suficiente para um bom aprendizado.
P2. Sim, mas de forma superficial, as consequências disso é o desenvolvimento de um trabalho pouco produtivo, no contexto lúdico, não favorecendo tanto a aprendizagem por meio dos jogos.
P3. Não temos esse apoio de maneira suficiente.
P4. Não, o que temos é o que a escola adquire através do programa PDDE escola, que muitas vezes nem atende as necessidades de aprendizagem dos conteúdos, ficando assim a cargo dos professores.
P5. Como citado anteriormente, não dispomos de apoio pedagógico nem por parte da escola e nem da Secretaria de Educação, as consequências é a dificuldade para um trabalho mais eficaz.

Fonte: Dados da Pesquisa

Das cinco professoras pesquisadas, apenas duas responderam que recebem apoio pedagógico da escola e Secretaria de Educação, mesmo com a pouca oferta de materiais disponibilizados para trabalharem a ludicidade em suas aulas, fato este que acarreta em um trabalho superficial e pouco produtivo em torno da ludicidade. Enquanto isso, três das cinco professoras disseram que não recebem apoio de forma satisfatória como também não recebem nenhum apoio por parte da escola e Secretaria de Educação.

Para trabalhar a ludicidade na sala de aula é importante que a escola junto com a Secretaria de Educação dê apoio pedagógico aos professores, facilitando assim seu trabalho com a temática para que possam ter êxito no processo de ensino de seus alunos. O empenho do professor é fundamental para se conseguir esse êxito, todavia sem nenhum ou pouco apoio da instituição e demais envolvidos, as dificuldades tornam essa aprendizagem escassa.

Ao perguntar às professoras como elas consideram as práticas da ludicidade para o desenvolvimento de aprendizagem dos conteúdos, responderam o seguinte:

### Quadro 8

P1. Com as práticas de ludicidade, a criança compreende o mundo a sua volta, aprende regras, testa habilidades físicas, assim como aprende a ganhar e perder. Além de desenvolver linguagem e habilidades motoras.
P2. Considero como sendo essenciais no desenvolvimento educacional dos alunos, uma vez que o lúdico pode proporcionar inúmeras descobertas e aprendizagens, como também possibilitar aos alunos a expressão do agir e interagir.
P3. Considero muito importante, pois facilita uma interação maior e um envolvimento eficaz para a assimilação da mesma por parte dos educandos.
P4. A ludicidade auxilia nas práticas metodológicas de ensino melhorando o ensino aprendizagem, desde que utilizadas com objetivos claros e definidas, as atividades envolvem a ludicidade desenvolvendo no educando a criatividade, raciocínio, socialização motora além de desenvolver o aspecto cognitivo.
P5. Considero as práticas da ludicidade muito importante e essencial para o desenvolvimento infantil, o uso de jogos, brincadeiras e musicalidade é um suporte eficaz na aquisição, facilitando o aprendizado.

Fonte: Dados da Pesquisa

Todas as professoras consideram a prática da ludicidade importante e essencial para o processo de ensino-aprendizagem pois os jogos e brincadeiras são um suporte significativo na aquisição dos alunos, facilitando o aprendizado. Essa prática é um importante instrumento que a escola deve adotar de forma disciplinar para favorecer o desenvolvimento de aprendizagem. Sendo assim, é necessária no âmbito escolar em função de um melhor desempenho para o desenvolvimento dos conhecimentos.

Segundo Volpato (2002):

O jogo e a brincadeira estão presentes na escola nas mais variadas situações e sob as mais diversas formas. Também são diversas as concepções sobre o lugar e a importância dessas atividades na prática pedagógica (...) que pode ser traduzida em métodos educacionais que valorizam e buscam evitar distinção rígida entre jogo e tarefas sérias. Nesse caso, os jogos e brincadeiras das crianças podem e devem ser introduzidas como recursos didáticos importantes, pois, brincando a criança aprende (VOLPATO, 2002, p. 96).

No aspecto escolar, é fundamental que a prática da ludicidade seja empregada como facilitador para a aprendizagem em sala de aula e a escola e o corpo docente em geral deve dar total apoio aos professores para que eles possam desenvolver de forma correta essa prática dentro do contexto educacional.

Quando questionadas quais materiais utilizam para trabalhar a ludicidade com as crianças, as professoras responderam:

**Quadro 9**

P1. Material dourado, jogo da memória, ábaco, dominó da adição, multiplicação e divisão.
P2. Material dourado, jogo de palavras, jogo da memória, dominó da adição, multiplicação, subtração e divisão.
P4. Jogo de boliche (garrafa pet), jogo da roleta envolvendo spinner, bola, quebra-cabeça, alfabeto móvel e monta-monta.
P4. Dominó, dama, jogo da memória, tabuleiros, música, vídeos.
P5. Sempre utilizo jogos de montar (lego) alfabeto móvel, fantoches, massinha de modelar, quebra-cabeça, jogos de memória.

Fonte: Dados da Pesquisa

Todas as professoras utilizam praticamente todos os mesmos jogos, os quais recebem da escola. Esses tipos de jogos citados nas respostas das professoras tem um papel muito importante para um bom desempenho do ensino da ludicidade. Todos os brinquedos existentes na escola foram adquiridos através dos programas como o PDDE, Soma e Mais Alfabetização, pois segundo as professoras, a Secretaria de Educação não fornece nenhum material para trabalhar o lúdico em sala de aula.

Segundo Friedman et al. (1996):

Trazer o jogo para dentro da escola é uma possibilidade de pensar a educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente. Através do jogo, não somente abre-se uma porta para o mundo social e para a cultura infantil como se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento (FRIEDMAN et al., 1996, p. 45).

Concordamos com o autor pois o jogo abre possibilidades para a educação, oportunizando meios para o mundo social e cultural, o qual a criança está inserida e precisa desenvolver-se neste meio.

Ao perguntar se usam brinquedos nas atividades lúdicas e como é essa utilização, as professoras responderam:

**Quadro 10**

P1. Sim, a utilização de brinquedos nas atividades é feita a partir da associação com o conteúdo trabalhado para que as crianças possam fixar melhor os conteúdos.
P2. Sim, a utilização desses brinquedos é trabalhada de forma associada ao conteúdo buscando melhorar a capacidade de fixação da aprendizagem.
P3. Sim, a utilização acontece de modo que o aluno brinque e aprenda ao mesmo tempo.
P4. Às vezes. Gosto de utilizar músicas, vídeos, jogo, (dominó, memória) utiliza bastante dominó de adição, subtração, multiplicação, e divisão vídeos relacionado ao conteúdo estudado e paródias.
P5. Sempre utilizo musicas legos e jogo de memória as musica sempre que vou introduzir um novo conteúdo, nos momentos de recreação, na contação de histórias e legos para aguçar a criatividade, jogos de memória com letras, animais etc.

Fonte: Dados da Pesquisa

Todas as professoras responderam que utilizam brinquedos durante as brincadeiras lúdicas, como jogos de memória e dominó. Ambos acreditam que ao utilizar os brinquedos nas brincadeiras é mais divertido e prazeroso.

Para Kishimoto (1994), o brinquedo deve ser compreendido como um objeto de suporte à brincadeira, ou seja, os brinquedos aqui estão sendo representados pelos objetos e necessitam da criança para existir enquanto objetos a serem utilizados no imaginário infantil. Os brinquedos a partir dos quais desenvolvem as brincadeiras estabelecem interações com outros sujeitos e com os significados culturais do seu meio.

Ao perguntar se já tiveram cursos sobre como trabalhar a ludicidade na sala de aula, as professoras responderam:

**Quadro 11**

P1. Não, apenas formação pedagógica.
P2. Não, somente formações pedagógicas, no entanto de forma superficial.
P3. Exclusivamente não, só no decorrer da minha formação acadêmica.
P4. Curso exclusivo para trabalhar ludicidade não. Paguei uma disciplina relacionada ao tema no curso de especialização em metodologia de ensino.
P5. Não. Costumo pesquisar sobre e ler os documentos sobre Educação Infantil.

Fonte: Dados da Pesquisa

Todas as professoras responderam que não fizeram curso exclusivo para trabalhar com o lúdico. Porém todas têm um pouco de conhecimento sobre o assunto, adquiridos durante as formações pedagógicas e também por pesquisarem documentos científicos sobre o tema. Assim, podem ter mais conhecimentos sobre o assunto, uma vez que não fizeram nenhum curso abordando a temática. Os estudos sobre o lúdico são muito importantes e precisam ser atualizados, uma vez que são vários os estudos sobre a importância da ludicidade.

Ter pouco conhecimento não basta para um bom desempenho do trabalho, no entanto o professor deve fazer uma autocrítica do seu próprio trabalho e buscar se capacitar, visando uma melhoria na sua forma de trabalhar, como também proporcionar maiores conhecimentos teóricos e práticos aos seus alunos.

Os educadores devem buscar sempre melhores condições sobre os conhecimentos e maneiras de aperfeiçoamento para desenvolver as brincadeiras lúdicas, fazendo com que a criança entenda que é uma forma de ensino e não apenas o brincar por brincar, uma vez que a brincadeira no ensino enquanto metodologia é parte fundamental para o bom desempenho nas atividades, desenvolvendo na criança a descoberta de sua identidade. De acordo com Lopes (2006):

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a interação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (LOPES, 2006, p. 110).

Com base no autor, por meio da brincadeira, desde que de forma correta, a criança passa a ter uma visão de mundo, como também passa a inserir na sua vida cotidiana a capacidade de socialização por meio da brincadeira, possibilita a interação social com o meio que a circunda.

Dessa forma, o ato da ludicidade é eminentemente educativo, favorecendo e encorajando o desenvolvimento intelectual. Brincar facilita o ensino e a aprendizagem, bem como os processos de socialização, expressão e comunicação.

Ao perguntar se acham que é necessário estudar ludicidade para trabalhar essa temática com as crianças, as professoras responderam o seguinte:

**Quadro 12**

P1. Sim, pois devemos ter segurança no que vamos expor e esta segurança nós adquirimos com recursos e capacitação.
P2. Sim, uma vez que a ludicidade servirá como uma ferramenta pedagógica que vai proporcionar aos alunos aprenderem se divertindo.
P3. Acredito que não. Mas, faz-se necessário um bom planejamento por parte do professor (a), para que o mesmo envolva as brincadeiras nos conteúdos de modo que se tenha um resultado significativo, ou seja, brincar e aprender ao mesmo tempo.
P4. Sim, para não correremos o risco de brincar só por brincar, usando assim o lúdico só como diversão sem fins de aprendizado.
P5. É sempre importante e necessário estudar sobre educação e no que se refere a ludicidade é essencial pois acredito que essa temática é parte importante para um bom trabalho com crianças pequenos.

Fonte: Dados da Pesquisa

Das cinco professoras, quatro responderam que era sim importante estudar a ludicidade para trabalhar com os alunos, porque assim proporcionariam uma melhor forma de ensino, para que não corra o risco da brincadeira ficar só no brincar, mas sim ter fins de aprendizado. Uma das professoras pesquisadas acredita que não precisa estudar para se trabalhar o lúdico pois com um bom planejamento por parte do professor pode-se desenvolver as brincadeiras em sala de aula com resultados significativos.

Aqui percebe-se que em função do pouco conhecimento da professora sobre a temática, a mesma considera o planejamento mais efetivo. No entanto, se não conheço determinado tema como posso planejar sobre o mesmo? Isso parece demonstrar o despreparo e o comodismo por parte da professora que não se preocupa em fazer leituras ou cursos de aperfeiçoamento para desenvolver seu trabalho de forma satisfatória.

O educador deve estar sempre em busca de se capacitar, de se atualizar, buscar entendimentos sobre variados temas visando uma melhoria no processo de ensino-aprendizagem, afinal a busca pelo saber é sempre de fundamental importância.

A busca em aprender cada vez mais é essencial para que possa desenvolver melhor as habilidades relacionadas à aquisição de novos conhecimentos, principalmente quando somos responsáveis pelo processo de ensino-aprendizagem das crianças por meio de temas que exijam cuidados e atenção de como devem ser aplicados, enfocando sempre o desenvolvimento psicológico e cognitivo do aluno.

Para Vygotsky (1998):

A aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo podem ser compreendidos como a transformação de processos básicos, biologicamente determinados, em processos psicológicos mais complexos. Essa transformação ocorre de acordo com a interação com o meio social e do uso de ferramentas e símbolos culturalmente determinados (VYGOSTSKY, 1998, p. 17).

A aprendizagem por meio da ludicidade pode proporcionar um leque de descobertas para os estudantes desde que o educador desenvolva meios para isso, podendo ser considerada como um elo de ligação entre o real e o irreal, fazendo com que os alunos se atentem para os processos de interação entre ele e o meio que o rodeia.

Nesse caso, concordamos com o que diz Nóvoa (1995):

Eis-nos de novo face a pessoa e ao profissional, ao ser e ao ensinar. Aqui estamos. Nós e a profissão. E as opções que cada um de nós tem de fazer como professor, as quais cruzam a nossa maneira de ser com a nossa maneira de ensinar e desvendam na nossa maneira de ensinar a nossa maneira de ser. É impossível separar o eu profissional do eu pessoal (NÓVOA, 1995, p. 17).

Em harmonia com os autores, entende-se que a tarefa de ensinar envolve muitos aspectos que se confunde com o nosso jeito de ser. Desse modo, é impossível separar o profissional do pessoal.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho enfatiza a importância das brincadeiras no ambiente escolar pois a brincadeira é de suma importância na Educação Infantil, visto que a criança desenvolve alguns aspectos como o emocional, motor e social, elaborando assim maiores recursos para o aprendizado. A infância é o momento em que ocorrem as brincadeiras, e é encantador a maneira em que as crianças exploram os momentos da ludicidade planejados pelos educadores em algumas situações na escola, de maneira que favoreça o seu processo de aprendizagem a afins educativos.

Com essa pesquisa, foi possível perceber que muitos educadores estão pouco preparados para trabalhar o lúdico na Educação Infantil. Eles consideram que não há oferta de formação voltada para o tema. Em virtude dessa lacuna, as profissionais se acomodam e não procuram tais conhecimentos. Muitas vezes, essa falta de informação gera desconhecimento e provoca distorções sobre a ludicidade, distorções estas que estão diretamente ligadas ao pouco embasamento das educadoras para trabalharem a temática em sala de aula. Algumas professoras entendem o lúdico somente como conteúdo e não como estratégia didático-pedagógica.

A partir da pesquisa realizada, as professoras dizem que a criança aprende enquanto brinca, ou seja, a brincadeira acrescenta elementos indispensáveis principalmente no tocante às interações com o outro. Foi possível perceber que as educadoras consideram o lúdico como algo benéfico para a aprendizagem das crianças no processo de ensino pois promovem interações sociais entre as mesmas. Porém, não consideram o lúdico como uma ferramenta pedagógica e não o desenvolvem de maneira sistematizada em suas aulas, sendo que o brincar, o jogo e as brincadeiras são fundamentais para desenvolver a linguagem, atenção, memória, percepção e habilidade para uma melhor aprendizagem, como já enfatizado anteriormente.

## 6. REFERÊNCIAS

- ANTUNES, D. A. **O direito da brincadeira à criança**. São Paulo: Summus, 2001.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil**. Brasília, 1998.
- BRENNAND, Eládio José de Góes; MEDEIROS, José Washinton de Moraes; FIGUEIREDO, Maria de Amparo Caetano de. **Metodologia Científica na Educação à Distância**. João Pessoa: EDUFPB, 2012.
- DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. Santa Catarina: Instituto Catarinense de Pós-Graduação. Disponível em: <<http://www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev04-16.pdf>>. Acesso em: 14 nov. 2018.
- DOHME, Vânia. **Atividades Lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2003.
- FANTIN, M. **Jogos e brinquedos e brincadeiras: A cultura lúdica na educação infantil**. In Síntese da qualificação da educação infantil. Florianópolis: Prefeitura Municipal de Florianópolis/Secretaria Municipal de Educação, 2000.
- FRIEDMAN, A. [et al]. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4. ed. São Paulo: Edições Sociais: Abrinq, 1996.
- KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas Teorias**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- \_\_\_\_\_. Brinquedos e Brincadeiras na educação infantil. SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO – Perspectivas Atuais, 1. **Anais...** Belo Horizonte-MG, 2010. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>>. Acesso em: 12 nov. 2018.
- LOPES, V. G. **Linguagem do Corpo e Movimento**. Curitiba, PR. FAEL, 2006.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 29. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.
- NÓVOA, Antônio (Org.). **Os professores e sua formação**. Lisboa: Dom Quixote, 1995.
- PASSOS, Marcos P. de. O ato lúdico de conhecer: a pesquisa como processo dialógico de apropriação de dispositivos informacionais e culturais. 2013. **Dissertação** (Mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo-SP.
- PIAGET, J. **A Equilibração das Estruturas Cognitivas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.
- SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

TASSIGNY, Mônica Mota; GUERRA, Siena Sales Freitas; ROLIM, Amanda Alencar Machado. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Revista de Humanidades**, Universidade de Fortaleza, v. 23, n. 2, 2008. Disponível em: <[http://www.unifor.br/images/pdfs/pdfs\\_notitia/2633.pdf](http://www.unifor.br/images/pdfs/pdfs_notitia/2633.pdf)>. Acesso em: 23 out. 2018.

VOLPATO, Gildo. **Jogo, brincadeira e brinquedo**: usos e significados no contexto escolar e familiar. Florianópolis: Cidade Futura, 2002.

VYGOTSKY, L. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

\_\_\_\_\_. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998a.

\_\_\_\_\_. (1932) **O desenvolvimento psicológico na infância**. São Paulo: Martins Fontes, 1998b.

# APÊNDICES

## **APÊNDICE – A**

### **QUESTIONÁRIO**

- 1.** Para você o que é o brincar?
- 2.** Qual o significado do brincar em sala de aula?
- 3.** O que você entende por ludicidade?
- 4.** Qual a relação entre ludicidade e a aprendizagem dos conteúdos?
- 5.** Há alguma dificuldade para trabalhar o lúdico na Educação Infantil? Por quê?
- 6.** Quais tipos de material a escola dispõe para trabalhar a ludicidade com as crianças?
- 7.** Você recebe apoio pedagógico da escola ou secretária de educação para trabalhar o lúdico em sala de aula? Quais as consequências disso?
- 8.** Como você considera as práticas da ludicidade para o desenvolvimento de aprendizagem dos conteúdos?
- 9.** Quais materiais você utiliza para trabalhar a ludicidade com as crianças?
- 10.** Você utiliza brinquedos nas atividades lúdicas? Como é essa utilização?
- 11.** Você já teve cursos sobre como trabalhar a ludicidade com na sala de aula?
- 12.** Você acha que é necessário estudar ludicidade para trabalhar essa temática com as crianças? Por quê?

**APÊNDICE – B**

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

Declaro, por meio deste termo, que concordei em ser entrevistado (a) e participar na pesquisa de campo referente ao projeto de pesquisa intitulado (a): \_\_\_\_\_ desenvolvida pela pesquisadora \_\_\_\_\_, a quem poderei contactar/consultar a qualquer momento que julgar necessário através do telefone nº ( ) \_\_\_\_\_ ou e-mail: \_\_\_\_\_

Afirmo que aceitei participar por minha própria vontade, sem receber qualquer incentivo financeiro ou ter qualquer ônus e com a finalidade exclusiva de colaborar para o sucesso da pesquisa. Fui informado (a) dos objetivos estritamente acadêmicos do estudo, que, em linhas gerais busca investigar processos de formação docente.

Fui também esclarecido (a) de que os usos das informações por mim oferecidas estão submetidos às normas éticas destinadas à pesquisa envolvendo seres humanos, da Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP) do Conselho Nacional de Educação, do Ministério da Educação.

Minha colaboração se fará de forma anônima por meio de questionário. O acesso e a análise dos dados coletados se farão pela pesquisadora. Fui ainda informado (a) de que posso me retirar desse (a) estudo/pesquisa a qualquer momento, sem prejuízo para meu acompanhamento ou sofrer quaisquer sanções ou constrangimentos.

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Assinatura do (a) participante

\_\_\_\_\_