



UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CURSO DE PEDAGOGIA - MODALIDADE A DISTÂNCIA

LARISSA FREIRE DE AVELAR NASCIMENTO

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO
INFANTIL

ARARUNA - PB
2020

LARISSA FREIRE DE AVELAR NASCIMENTO

LUDICIDADE INFANTIL

A importância da ludicidade no desenvolvimento infantil

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC
apresentado como requisito para
obtenção do título Licenciatura Plena em
Pedagogia na Modalidade a Distância
pela Universidade Federal da Paraíba –
UFPB Virtual.

Orientador(a): Professor(a): Magno Alexon
Bezerra Seabra

Araruna - PB
2020

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

N244i Nascimento, Larissa Freire de Avelar.

A importância da ludicidade no desenvolvimento infantil
/ Larissa Freire de Avelar Nascimento. - João Pessoa,
2020.
33 f.

Orientação: Magno Alexon Bezerra Seabra.
TCC (Graduação) - UFPB/CE.

1. Lúdico. 2. Desenvolvimento. 3. Ludicidade. 4.
Criança. I. Seabra, Magno Alexon Bezerra. II. Título.

UFPB/CE

CDU 373.2(043.2)

LARISSA FREIRE DE AVELAR NASCIMENTO

A importância da ludicidade no desenvolvimento infantil

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC
apresentado como requisito para obtenção do
título Licenciatura Plena em Pedagogia na
Modalidade a Distância pela Universidade
Federal da Paraíba – UFPB Virtual.

Orientador(a): Professor(a): Magno Alexon
Bezerra Seabra

Aprovado em: 02 de dezembro de 2020

Banca Examinadora:



Orientador (a) Professor (a)

Dr. Mariano Castro Neto

Examinador 1

Ms. Cláudia Bene Batista da Silva

Examinadora 2

Araruna – PB
2020

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, por me permitir concluir mais esta etapa tão significativa em minha vida, e a minha mãe que considero a pessoa mais importante da minha vida, que apesar de todas as dificuldades sempre fez e faz tudo por mim.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter permitido a realização de mais essa conquista em minha vida acadêmica.

Ao meu esposo Adriano, minha mãe Vitória, meu irmão Luiz Antônio, minhas irmãs Roseli e Rogéria, que também é professora ,pelo apoio e incentivo, assim como pela compreensão pelas horas de ausência que este trabalho roubou do nosso convívio familiar.

A Liana Moreira Cardoso, gestora da escola João Moreira, e a Josivânia da Costa Silva, gestora da escola Sagrada Família, a qual foi minha professora quando estudante do ensino fundamental, escolas onde realizei os estágios do curso e as professoras das escolas pela colaboração indispensável na execução deste trabalho.

A minha tia Francisca mais conhecida como Dona Moça, que hoje não está mais entre nós, que foi uma excelente professora, lembrada por todos seus alunos e familiares com um carinho enorme, agradeço por sempre ter me apoiado, ter sido sempre minha ouvinte e acima de tudo minha conselheira em vários momentos de minha vida, foi a pessoa que mais me apoiou nos momentos que mais precisei, e me deu a mão nas horas difíceis e que tinha a palavra certa para cada momento, nunca me deixando desistir, suas palavras eram persistência e fé, é graças a ela que estou aqui.

**“A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso, indispensável à prática educativa”.
Jean Piaget**

RESUMO

O lúdico na fase infantil tem como principal objetivo, além da aprendizagem, tornar o ambiente escolar atrativo, em várias pesquisas bibliográficas de filósofos como Piaget, Rousseau, Kramer, Vygotsky, Montessori, Kishimoto, entre outros que serão citados ao longo do trabalho, nos mostra que eles despertaram para a importância do lúdico na educação infantil, e como ele tem ajudando na construção do conhecimento fazendo dele um fator determinante no processo de ensino aprendizagem, assim podemos observar que a ludicidade dá liberdade à criança para criar, recriar, inventar e usar sua imaginação, o que atrai sua atenção, e é nesse ponto que entra a interferência do professor, que vai aproveitar essa oportunidade para estimular o conhecimento didático utilizando de jogos e brincadeiras para introduzir o lúdico na aprendizagem infantil. Neste projeto poderemos entender como surgiu essa metodologia, como é aplicada no dia a dia dos profissionais dessa área e como eles lidam com esse tipo de metodologia, quais as dificuldades encontradas e o que fazem para que haja uma solução dentro do contexto de ensino, e desta forma teremos como objetivo, através da observação e da análise de um questionário relacionado ao tema, focar na forma que os profissionais incluem e trabalham as atividades lúdicas, e a forma como as crianças absorvem esse conteúdo, e assim reforçar a importância da ludicidade no desenvolvimento e na aprendizagem da criança, além de promover oficinas para confecção de jogos e brinquedos, mostrando a diversidade de métodos de ensino que o lúdico pode oferecer. Através de uma análise precisa da dissolução do questionário apresentado aos profissionais da área podemos perceber que o tema é de conhecimento de todos, entretanto falta capacitação, incentivo e materiais para se trabalhar, porém mesmo assim esses profissionais se esforçam ao máximo para trabalhar o lúdico e sala de aula, e apesar de ser uma metodologia de ensino inovadora ainda é um pouco complexa para ser explicada e compreendida a princípio, por isso é uma área que merece uma dedicação devido à contribuição que se tem no ensino aprendizagem na educação infantil.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico, desenvolvimento, ludicidade, criança, aprendizagem.

ABSTRACT

In addition to learning, the main objective of playful activities is to make the school environment attractive, in various bibliographic researches by philosophers such as Piaget, Rousseau, Kramer, Vygotsky, Montessori, Kishimoto, among others that will be mentioned throughout the work, in shows that they awoke to the importance of playfulness in early childhood education, and as it has helped in the construction of knowledge making it a determining factor in the teaching-learning process, so we can observe that playfulness gives the child freedom to create, recreate, invent and use your imagination, which attracts your attention, and this is where the interference of the teacher comes in, who will take this opportunity to stimulate didactic knowledge using games and games to introduce playfulness into children's learning. In this project we will be able to understand how this methodology came about, how it is applied in the daily lives of professionals in this area and how they deal with this type of methodology, what difficulties are encountered and what they do so that there is a solution within the teaching context, and this way, we will aim, through the observation and analysis of a questionnaire related to the theme, to focus on the way that professionals include and work with play activities, and the way children absorb this content, and thus reinforce the importance of playfulness in the development and learning of the child, in addition to promoting workshops for making games and toys, showing the diversity of teaching methods that play can offer. Through a precise analysis of the dissolution of the questionnaire presented to professionals in the field, we can see that the topic is known to everyone, however there is a lack of training, incentives and materials to work with, but even so, these professionals do their utmost to work in a fun and classroom, and despite being an innovative teaching methodology it is still a little complex to be explained and understood at first, so it is an area that deserves a dedication due to the contribution that has in teaching learning in early childhood education.

KEYWORDS: Playful, development, playfulness, child, learning.

SUMÁRIO

1-INTRODUÇÃO.....	11
2-REFERENCIAL TEÓRICO.....	13
2.1 A INFÂNCIA E A EDUCAÇÃO INFANTIL: CONCEITUAÇÃO AO LONGO DO TEMPO.....	13
2.1.1 A infância ontem e hoje.....	13
2.1.2 A educação infantil	14
2.2 LUDICIDADE INFANTIL.....	15
2.2.1 O lúdico.....	15
2.2.2 O lúdico na educação infantil.....	17
2.2.3 A importância do lúdico.....	20
2.2.4 Tipos de atividades lúdicas no ensino infantil.....	21
3 PROBLEMATIZAÇÃO DA LUDICIDADE.....	22
4 OBJETIVOS DA PESQUISA.....	23
4.1 Objetivo geral.....	23
4.2 Objetivos específicos.....	23
5 METODOLOGIA	24
5.1 Tipos de Pesquisa.....	25
5.2 Campo Empírico.....	25
5.3 Sujeitos da Pesquisa.....	25
5.4 Instrumento de coleta de dados.....	25
6 ANÁLISE DE INFORMAÇÕES.....	26
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	32
8 REFERÊNCIAS.....	34

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho trata da importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança, e visa evidenciar a forma como a questão do lúdico é trabalhado em sala de aula, tendo em vista que a ludicidade proporciona condições apropriadas para o desenvolvimento físico, motor, social, emocional e cognitivo das crianças, favorecendo a sua aprendizagem, o que nos dias atuais é tido como foco principal, pois todos os alunos têm o direito de um ensino de qualidade, que instigue o desenvolvimento de suas aprendizagens e habilidades.

É com base nesse desenvolvimento que há a necessidade do professor utilizar as atividades lúdicas como um recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem, trabalhando com a possibilidade de uma melhor compreensão das atividades realizadas em sala de aula, objetivando educar e promover a interação dos alunos e uma melhor absorção de conhecimentos.

Apesar da ludicidade já fazer parte do sistema de ensino, há uma carência de reestruturação metodológica, com o propósito de introduzir melhor esse método no ambiente escolar, tendo em vista que até então as atividades lúdicas são muito pouco utilizadas nas escolas, porém os professores, apesar de não ter grande apoio das gestões, estão cada vez mais procurando se adaptar a esta nova modalidade de ensino.

Com a modernidade e a quantidade de estudos realizados na área da educação, se vê que o lúdico tem ganhado espaço nas salas de aula do ensino infantil, e que se tem tido bons resultados com esse método de ensino, entretanto sabe-se que os recursos destinados para as instituições investirem nessa modalidade ainda são escassos. Desde então há a necessidade de entender e procurar solucionar a questão: A dificuldade que os professores das escolas têm em priorizar o ensino do lúdico como modalidade essencial para o desenvolvimento dos alunos da educação infantil.

Daí a necessidade de promover o aumento da realização de atividades lúdicas com os alunos, a fim de incentivar professores e gestores a necessidade de recursos e apoio para promover mais atenção a ludicidade em seu processo de ensino e aprendizagem, através de oficinas para confeccionar jogos e brinquedos a partir de materiais adquiridos pela instituição como também utilizar de materiais recicláveis, bem como, mostrar para os professores e gestores o interesse das crianças pelas brincadeiras, e que essas devem ser planejadas previamente de modo a promover a aprendizagem e proporcionar o desenvolvimento físico, motor, social, emocional e cognitivo das crianças.

O grande desafio do ensino lúdico nos dias atuais é a falta de recursos para oferecer um ensino de qualidade que atenda as necessidades, principalmente, do ensino infantil, e com base nessas considerações, buscou-se uma solução para as seguintes questões: Como os professores lidam com essa metodologia de ensino? Como eles a inserem no ambiente de ensino para favorecer o desenvolvimento de aprendizagens das crianças? Quais as dificuldades encontradas ao realizar atividades lúdicas no ambiente escolar? E qual a solução encontrada pelos professores com relação a essas dificuldades?

Como orientação para o estudo buscou-se como objetivo investigar como a ludicidade é compreendida e como vem sendo trabalhada pelos professores da educação infantil, explorar as opiniões dos professores a respeito das atividades lúdicas realizadas em sala de aula, no que se refere ao processo de aprendizagem e como promover a inclusão desse sistema de ensino de forma que faça parte da realidade vivida pelos alunos.

No decorrer do trabalho teremos um breve conhecimento do conceito de criança e de infância e como se tornaram construções históricas diferenciadas ao longo do tempo. Na sociedade antiga o renome infância não existia, as crianças eram tratadas como adultos em miniatura, que veio ter uma mudança de descrição a partir do século XVIII, passando a ser um ser indefeso e frágil, e como a educação é introduzida nesse conceito, e qual o papel do lúdico no desenvolvimento da criança.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A INFÂNCIA E A EDUCAÇÃO INFANTIL: CONCEITUAÇÃO AO LONGO DO TEMPO

Para discutir a respeito de infância e educação infantil ao longo do tempo é preciso ter um breve conhecimento do histórico das mudanças que essas definições vêm sofrendo ao longo dos anos, destacando as mudanças ocorridas no jeito de tratar, cuidar e educar até os dias de hoje, tendo como eixo a legislação vigente, base para a Educação Básica, e autores como: Piaget, Kishimoto, Vygotsky, Montessori, Ariès, Rousseau, Kramer, dentre outros.

2.1.1 A infância ontem e hoje

Criança e Infância são construções históricas diferenciadas ao longo do tempo, em tempos remotos as crianças eram tidas como adultos em miniatura, distinguidas pelo tamanho e força, a ideia de infância não existia, sua única diferença era o fato de serem classificadas como incompletas e frágeis.

A descoberta da infância começou sem dúvida no século XIII, e sua evolução pode ser acompanhada na história da arte e na iconografia dos séculos XV e XVI. Mas os sinais de seu desenvolvimento particularmente numerosos e significativos a partir do fim do século XVI e durante o século XVII (ARIÈS, 1981, p. 65).

A partir do século XVIII a criança passa a ser vista como um ser indefeso, puro e inocente, que necessitava passar por instituições para aprenderem a se socializar e participar da sociedade, e assim ser vista como a primeira fase da vida, fase fundamental do seu desenvolvimento onde requer cuidados e atenção.

Para Rousseau (1968), na fase da infância, a criança pensa, age e se comporta de acordo com uma lógica sensitiva, diferente do adulto, ela cria sua própria forma de se comunicar e de interagir com o mundo ao seu redor.

Com o tempo percebe-se que a criança com sua capacidade de criar, imaginar e brincar, é um ser inteligente, interativo e criativo e passa a ser

identificado pelo seu jeito de ver o mundo e pelas suas características singulares, e de acordo com essa concepção Kramer destaca que:

Crianças são sujeitos sociais e históricos, marcadas, portanto, pelas contradições das sociedades em que estão inseridas. A criança não se resume a ser alguém que não é, mas que se tornará (adulto, no dia em que deixar de ser criança). Reconhecemos o que é específico da infância: seu poder de imaginação, a fantasia, a criação, a brincadeira entendida como experiência de cultura. Crianças são cidadãs, pessoas detentoras de direitos, que produzem cultura e são nela produzidas [...]. A infância, mais que estágio, é categoria da história: existe uma história humana porque o homem tem infância. As crianças brincam, isso é o que as caracteriza (KRAMER, 2007, p.15).

Na atualidade a criança é tida como um sujeito de direitos, definidos e amparados pela Constituição Federal de 1988 e por outras legislações vigentes, como o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) - Lei 8.069/90, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) – Lei 9.394/96 e a Declaração Universal dos Direitos da Criança, promulgada em 1959 pela ONU, criadas com o intuito de proteger esses direitos das crianças de 0 a 6 anos.

2.1.2 A educação infantil

Como afirma Ariès (1981), as crianças não eram vistas como seres que precisavam de cuidado e educação, pois sua aquiescência dependia dos pais, mas foi a partir da idade média que esse pensamento sofreu mudanças e percebeu-se que a criança necessitava de um desenvolvimento normatizado e assim surgiram os primeiros espaços para a educação e a disciplina de crianças.

Com a criação de instituições, no século XIX, a demanda de crianças que ingressavam nesses espaços aumentou como destaca Kramer (1992, p. 72), “a incorporação da mulher no mercado de trabalho fez com que a função de cuidar e educar crianças com menos de 7 anos fique a cargo de instituições”, e isso intensificou a criação de creches e jardins de infância como forma substitutiva no cuidado infantil.

Mas é só após o surgimento de uma legislação que ocorre o avanço no campo pedagógico e consequentemente a educação infantil passa a ser direito da criança. Com a constituição de 1988 em seu artigo 208, inciso IV estabelece “o dever do Estado com a educação será efetivado mediante a garantia de [...] atendimento em Creche e Pré-escola às crianças de 0 a 6 anos de idade” (BRASIL, 2001, p. 122), e assim é estabelecida por lei a responsabilidade da educação, e fica determinado que “os Municípios atuarão prioritariamente no Ensino Fundamental e na Educação Infantil” (BRASIL, 2001, p. 123), além de que o atendimento às crianças de 0 a 6 anos de idade em creches e pré-escolas, também é reforçado pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA/90) em seu artigo 54, inciso IV.

Assim, a Educação Infantil é uma responsabilidade que deve ser compartilhada entre o Estado, pais e docentes, visto que todos são responsáveis pelo desenvolvimento das crianças, pela sua educação e por assegurar o cumprimento dos seus direitos que são estabelecidos por lei.

2.2 LUDICIDADE INFANTIL

A ludicidade penetrou na educação infantil e de certa forma vem mudando o jeito que os alunos aprendem, ela utiliza a criatividade através de jogos e brincadeiras para desenvolver o aprendizado do aluno, assim se tornou uma ferramenta essencial para a escola e a família no quesito educação infantil.

2.2.1 O lúdico

O lúdico é um adjetivo utilizado para referir-se a jogos e brincadeiras que geram divertimento feito de forma espontânea, estimulando a criatividade e desenvolvendo conhecimentos, as brincadeiras são uma forma de a criança expressar seus pensamentos e vontades, de agir de maneira natural, pois é algo que está ligado ao seu instinto, é algo sincero, o lúdico é parte da criança.

“O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial

de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo” (FERREIRA; SILVA RESCHKE [s/d], p.3).

Foi através da observação de como essas atividades influenciavam no desenvolvimento da criança que educadores como Vygotsky, Montessori e Piaget despertaram para a importância do lúdico na educação infantil, e como ele tem ajudando na construção do conhecimento fazendo dele um fator determinante no processo de ensino aprendizagem.

A maioria dos jogos e brincadeiras está ligada a uma colaboração que visa um objetivo em comum e é nesse contexto que entra o professor, como mediador pra estimular e direcionar o lúdico para o aprendizado e desenvolvimento cognitivo, além de coordenar experiências que contribui para os processos já em andamento da criança, segundo Vygotsky é através do lúdico que a criança aprende a agir, visando construção de conhecimento (1984, p. 97),

“A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado por meio da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz”.

Com a mediação de um professor, que planeja suas atividades, é que os jogos e brincadeiras tem êxito em aplicação, pois ele prepara um plano com objetivos específicos pré-estabelecidos a serem alcançados. Segundo Piaget (1998), as atividades lúdicas é o ponto de partida obrigatório das atividades intelectuais, sendo assim fundamental para à prática educativa. Portanto a ludicidade proporciona condições apropriadas para o desenvolvimento físico, motor, social, emocional e cognitivo das crianças, favorecendo a sua aprendizagem, o que nos dias atuais é tido como foco principal, neste contexto, Santos (2001, p. 79-80) indica que:

(...) o brincar representa um fator de grande importância na socialização da criança, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico. Brincar exige concentração durante um grande intervalo de tempo. Desenvolve iniciativa, imaginação e interesse. Basicamente é o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, a parte emocional e o corpo da criança.

2.2.2 O lúdico na educação infantil

O lúdico na fase infantil tem como principal objetivo, além da aprendizagem, tornar o ambiente escolar atrativo, em várias pesquisas bibliográficas podemos observar que a ludicidade dá liberdade à criança para criar, recriar, inventar e usar sua imaginação, o que atrai sua atenção, e é nesse ponto que entra a interferência do professor, que vai aproveitar essa oportunidade para estimular o conhecimento didático utilizando de jogos e brincadeiras para introduzir o lúdico na aprendizagem infantil.

Em sala de aula o lúdico se transforma em um recurso metodológico que tem como propósito o aprendizado, e através dos jogos a criança explora e manipula objetos ao seu redor, sem se sentir pressionada, com liberdade de expressão, segundo Kishimoto (1996, p.26),

“O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos.”

De acordo com Silva (2012, p. 10), os jogos e brincadeiras são indispensáveis para o desenvolvimento da criança, pois além da produção de conhecimento incentiva a concentração e a atenção, além de aproximar a interação com demais crianças criando um elo, uma afinidade.

Nas interações com companheiros as crianças constroem e compartilham: conhecimentos (criando suas próprias linguagens),

emoções (através das trocas afetivas que estabelecem), conflitos, resistências e apaziguamentos, resolvendo conjuntamente alguns problemas quando os adultos não intervêm. Por meio destas interações, apropriam-se das regras do ambiente e dos instrumentos que lhe são oferecidos para a execução da tarefa de formas muito particulares. Buscam coordenar seus gestos e movimentos compondo rituais e imitações do parceiro ou de adultos. Oliveira (1997, p.90)

A maioria dos jogos possuem regras e estratégias que além de estimular o desenvolvimento escolar, também despertam na criança características que contribuem para sua saúde mental, facilitando seu processo de socialização. As regras dos jogos ensinam as crianças que normas devem ser respeitadas e assim elas aprendem a organizar seus pensamentos e emoções.

Na verdade, a atividade lúdica é uma forma de o indivíduo relacionar-se com a coletividade e consigo mesmo. Amarilha (1997)

As brincadeiras são essenciais para as crianças, por isso quando o professor adere ao ensino lúdico ele proporciona a criança aprender de forma prazerosa, produtiva e provocadora, fazendo ela se sentir acolhida no ambiente escolar, trazendo semelhanças com sua vida fora da escola, e assim a escola se torna um espaço agradável ampliando seu campo de conhecimento.

“Quando a criança nasce suas brincadeiras tornam-se tão essenciais como o sono e a alimentação. Portanto, na escola, a criança precisa continuar brincando para que seu desenvolvimento e crescimento físico, intelectual, afetivo e social possam evoluir e se associar a construção do conhecimento de si mesma, do outro e do mundo, enfim do campo de possibilidades que a vida lhe reserva.” (SANTOS, 2010, p. 12)

As brincadeiras lúdicas trabalhadas de forma intencional são vistas com grande importância, pois o professor busca focar na formação da criança no momento de seu planejamento do projeto escolar, onde estimular a criança a desenvolver habilidades essenciais para sua introdução na sociedade desde cedo faz com que ela tenha mais facilidade em buscar e ter eficácia em seus objetivos.

É necessário que o educador insira o brincar em um projeto educativo, o que supõe intencionalidade, ou seja, ter objetivos e consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem (FORTUNA, 2004, página 6).

Pesquisas mostram que o brincar está ligado diretamente ao aprendizado, pois desde seus primeiros anos de vida a criança tem esse desenvolvimento através do brincar dentro de sua própria casa com sua família, e isso já é instintivo, então usa-se desse método agregado na educação infantil para obter uma maior eficácia no ensino didático infantil.

“Eu vejo o brincar associado com a aprendizagem, eu não vejo uma coisa separada, sempre eu acho que na Educação Infantil a gente tem que usar a brincadeira, a imaginação... É como aprendizagem de todos os conteúdos que... é... que são assim estabelecidos pra que eles saiam daqui com eles né?” (ESPERANÇA apud FREITAS, 2005, p.101).

O professor deve ficar sempre atento ao ambiente e a forma que o lúdico será introduzido, o meio deve ser agradável e propício ao desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e motor, pois é nele que a criança irá ter uma formação de identidade e desenvolver sua autonomia, além de promover uma interação social com os demais que estarão no ambiente, sendo assim criada uma relação com crianças de diferentes classes sociais com o objetivo de igualdade de oportunidades de aprendizado. Segundo Piaget (1971),

O desenvolvimento da criança acontece por meio do lúdico, pois, por meio deste universo a criança se satisfaz, realiza seus desejos e explora o mundo ao seu redor, tornando importante proporcionar às crianças atividades que promovam e estimulem seu desenvolvimento global, considerando os aspectos da linguagem, do cognitivo, afetivo, social e motor.

O ambiente escolar deve ser explorado ao máximo, visto que algumas escolas não possuem espaço suficiente para brincadeiras, o professor deve propor atividades compatíveis com o ambiente que tenha o intuito de desenvolver o cognitivo da criança, podendo ser através de brincadeiras, jogos, movimentos, faz

de conta, danças, música, entre outros, o que o ambiente permitir, e tudo isso está prescrito nas Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil (2010, p.18),

A proposta pedagógica das instituições de Educação Infantil deve ter como objetivo garantir à criança acesso a processos de apropriação, renovação e articulação de conhecimentos e aprendizagens de diferentes linguagens, assim como o direito à proteção, à saúde, à liberdade, à convivência e a interação com outras crianças.

2.2.3 A importância do lúdico

A forma sistemática que o lúdico traz para a sala de aula é uma metodologia pedagógica que na linguagem popular é o ensinar brincando, sem cobranças, porém com o propósito do desenvolvimento físico, mental e intelectual da criança. O lúdico é tido como um meio de comunicação que trabalha a imaginação e promove a aprendizagem significativa, aguçando os sentidos da criança, estimulando sua criatividade, sua expressão e sua espontaneidade.

O lúdico trabalhado na educação infantil dá à criança a possibilidade de criar seu próprio conceito, socializar-se, além de selecionar ideias e estabelecer relações lógicas, que é de suma importância para seu desenvolvimento social, despertando o desejo de aprender e o prazer da participação além da satisfação de uma conquista.

Segundo Souza (2015) o lúdico não é o único instrumento para o aumento do ensino-aprendizagem, mas é uma ponte que auxilia no crescimento dos resultados por parte dos professores que buscam proporcionar mudanças na área.

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 2008, p. 41).

Segundo o Referencial Curricular para a Educação Infantil (1998, p.25) “as brincadeiras que compõem o repertório infantil e que variam conforme a cultura

regional apresenta-se como oportunidades privilegiadas para desenvolver habilidades no plano motor”.

A ludicidade nos mostra que toda a complexidade do mundo em que vivemos pode ser simples quando vista pelo lado da criança, como elas têm o poder de aproximar o mundo real da fantasia, assim aprendendo a lidar com seus sentimentos sejam eles quais forem sem terem a pressão de uma sociedade rigorosa, assim tendo um preparo adequado para situações futuras, assim o lúdico cumpre sua dupla função que é divertir e ensinar.

2.2.4 Tipos de atividades lúdicas no ensino infantil

Há uma infinita variedade de atividades lúdicas, e para se ter conhecimento delas primeiro é preciso saber que as atividades são consideradas lúdicas quando tem a finalidade de promover a interação e o conhecimento de forma prazerosa durante seu desempenho. Cada tipo de brincadeira tem um papel diferente no momento da aprendizagem, por isso é essencial ter uma variedade de brincadeiras e jogos, pois assim consegue-se atingir o objetivo em todas as áreas de aprendizagem. A variedade de brincadeiras faz com que o professor possa optar por qual se encaixa melhor de acordo com seu objetivo.

Dentre as atividades mais comuns estão: as de locomoção, como a dança e pequenos circuitos que visam o movimento do corpo além da noção de espaço, equilíbrio, força e coordenação motora; os faz de conta, que são as que mais chamam a atenção das crianças, onde despertam sua imaginação e seu senso criativo e a literatura brasileira é riquíssima nessa área e autores como Monteiro Lobato, são ícones que merecem atenção; atividades artesanais como desenhar, pintar, fazer esculturas de gesso, personagens com massa de modelar, entre outros, são essências para estimular o raciocínio lógico, a capacidade de resolver problemas e dá autonomia a criança, várias brincadeiras que envolvam cores, números, frutas entre outros assuntos, contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem infantil, atividades ao ar livre são essenciais para que a criança tenha contato com o meio ambiente e tenha noção de tudo que existe ao seu redor.

3 PROBLEMATIZAÇÃO DA LUDICIDADE

Entendemos como atividades lúdicas toda a forma de animação e interação que tenha a capacidade de entreter e causar satisfação a quem pratica que pode ser um jogo, uma dinâmica, uma brincadeira ou qualquer outra atividade que favoreça a aquisição de novos conhecimentos e o desenvolvimento de habilidades de forma dinâmica, levando a promoção de conhecimento. Brenelli (1996) afirma que a brincadeira é uma atividade poderosa que estimula a atividade construtiva da criança, criando assim, um espaço para pensar, abrindo lugar para a criatividade, a afirmação da personalidade e a valorização do eu, o que está certo se levarmos em conta estudos realizados nos últimos anos.

Está comprovado que as atividades lúdicas proporcionam condições apropriadas para o desenvolvimento físico, motor, social, emocional e cognitivo das crianças, e por isso a necessidade do professor utilizar esse recurso pedagógico no processo de ensino e aprendizagem. “Viver o lúdico na sala de aula significa abrir espaços para o prazer, considerando a educação com a vida presente, sendo esta a melhor forma para se prepara para o futuro” (WARSCHAUER, 1993, P.32).

Por meio do brincar livre, as crianças provavelmente serão capazes de aumentar, enriquecer e manifestar sua aprendizagem. Quanto mais jovem a criança, mais provável que seja necessário o brincar mais exploratório, mas isso depende do contexto geral e exploratório em suas experiências pré-escolar, em casa ou com companheiros de brincadeiras.

As escolas devem experimentar e simbolizar o mundo real, físico, por meio do brincar e da arte, que são canais de expressão, e de experiências que favorecem a aprendizagem de forma interativa e dinâmica, por isso é essencial que se tenha mais estímulo com relação ao lúdico, visto que ele é um grande aliado para o desenvolvimento infantil e aumento significativo da aprendizagem no ensino e pessoal.

4 OBJETIVOS DA PESQUISA

4.1 Objetivo geral

Identificar práticas pedagógicas bem sucedidas que utilizem jogos e brincadeiras como estratégia pedagógica e processos ensino-aprendizagem na Educação Infantil.

4.2 Objetivos específicos

- Analisar a utilização das atividades lúdicas (brincadeiras, dinâmicas, jogos, entre outras atividades) no processo de ensino e aprendizagem voltada para o desenvolvimento de algumas competências essenciais na educação infantil;
- Esclarecer ao corpo docente desta escola a importância da ludicidade para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança;
- Promover oficinas para confecção de jogos e brinquedos a partir de materiais disponibilizados pela instituição, além utilizar materiais recicláveis como estímulo para a criatividade.

5 METODOLOGIA

Toda pesquisa de campo requer um prévio conhecimento do tema que se vai estudar, sua definição, os métodos e as técnicas a serem utilizadas, de acordo com Ruiz (1991, p. 18), “a pesquisa de campo consiste na observação dos fatos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados e no registro de variáveis presumivelmente relevantes para ulteriores análises”.

Diante das alternativas, optou-se pela pesquisa empírica, que obtém informações de fontes diretas, que estão ligadas ao tema pesquisado, exemplificada na seguinte afirmação:

Esse tipo de pesquisa oferece de maior concretude às argumentações, por mais tênue que possa ser a base fática. O significado dos dados empíricos depende do referencial teórico, mas estes dados agregam impacto pertinente, sobretudo no sentido de facilitarem a aproximação prática (DEMO, 1994, p. 37).

Na pesquisa qualitativa, realizada pela observação, compreende-se a complexidade do tema, a pesquisa é uma filosofia de conhecimento momentâneo, próxima da realidade, com propósito de conceder a mediação almejada, onde Targino afirma que:

Numa pesquisa em que se empregam procedimentos qualitativo dos dados não é fácil sua elaboração e execução, uma vez que a substância da análise sofre influências condicionantes e determinantes do pensamento e das ideias que foram captadas e trabalhadas para explicar e correlacionar o dado ou a ocorrência do fenômeno em seu contexto sócio-político, técnico, humano e natural (TARGINO, 2004, p. 41).

5.1 Tipos de Pesquisa

A metodologia do projeto será feita com base em uma pesquisa qualitativa, baseada em dados coletados em estágios anteriores através da observação do método de ensino dos professores em sala de aula.

5.2 Campo Empírico

Nesse projeto serão trabalhadas as metodologias de aplicação, organização e estratégias condizentes com a educação infantil, a fim de favorecer a aprendizagem dos alunos de forma interativa e dinâmica através das atividades lúdicas, que até então eram muito pouco utilizadas nessas escolas.

5.3 Sujeitos da Pesquisa

Os sujeitos da pesquisa serão os professores pois são eles que participam diretamente do desenvolvimento escolar do aluno e é de sua responsabilidade e interesse o aumento da aprendizagem do aluno.

5.4 Instrumento de coleta de dados

O principal instrumento para coletar os dados foi à coleta de dados através de formulário com perguntas fechadas, que foram criadas com o intuito de identificar as opiniões dos profissionais com relação ao ensino lúdico em sala de aula, a entrevista é para Gil (1991, p. 39) “como uma técnica guiada por uma relação de pontos de interesse que o entrevistador vai explorando ao longo de seu estudo”.

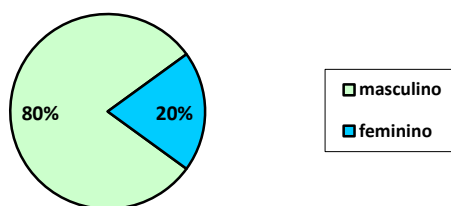
Durante a coleta de dados a prioridade sempre foi ser objetiva, visto que a ludicidade é uma área complexa e um assunto vai levando a outro, então ir direto ao objetivo da pergunta foi à prioridade durante a elaboração do formulário.

Através da observação do trabalho em sala de aula, o objetivo foi focar na forma que os profissionais incluem e trabalham as atividades lúdicas, e a forma como as crianças absorvem esse conteúdo.

6 ANÁLISE DE INFORMAÇÕES

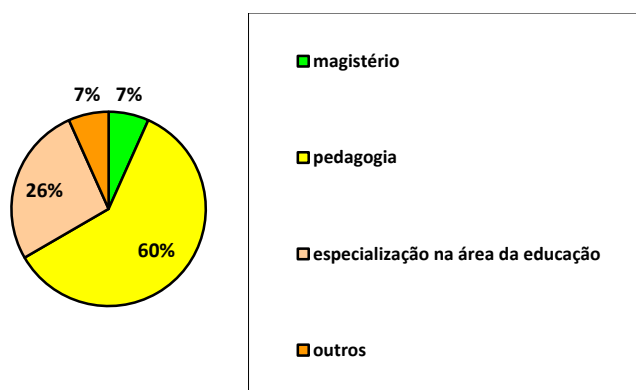
Com relação ao trabalho de pesquisa da ludicidade em sala de aula como metodologia de ensino, obtiveram-se os seguintes resultados:

Gráfico 1 – Referente ao sexo dos participantes



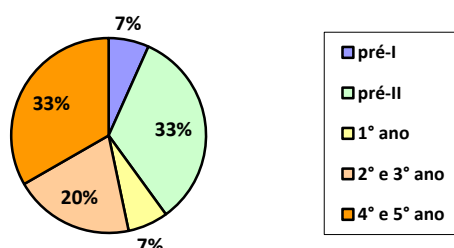
De acordo com o formulário preenchido pelos professores pode-se notar que o sexo feminino predomina com 80% entre os profissionais de educação infantil, enquanto os homens são apenas 20%.

Gráfico 2 – Referente à formação dos professores



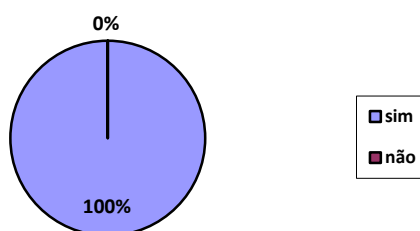
A maior parte dos professores que estão em sala de aula possui o curso de pedagogia, esses representam 59% dos entrevistados, alguns possuem especialização na área, esses são 27%, os que têm magistério são 7% e os poucos que possuem outras formações somam-se 27%.

Gráfico 3 – Referente à área da educação infantil que ensinam



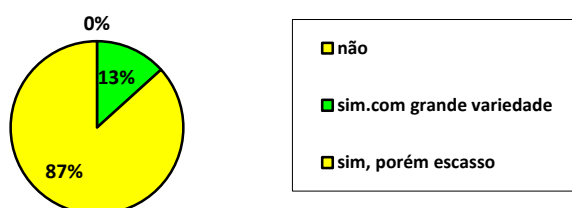
Com relação à área que se trabalha houve empate na quantidade professores que lecionam nas turmas de pré-II e 4º e 5º ano com 33%, seguido pelo 2º e 3º ano com 20% e as demais turmas com 7%.

Gráfico 4 - Referente à utilização do lúdico em sala de aula



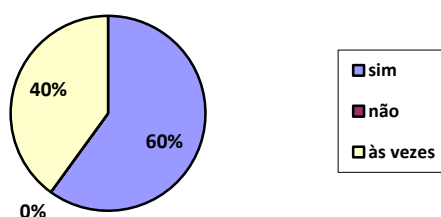
De acordo com formulário todos os professores que participaram da pesquisa trabalham com o lúdico em sala de aula e isso é um grande avanço, pois "o lúdico possibilita o encontro de aprendizagens, é uma situação comportamental de forte potencial simbólico que pode ser fator de aprendizagem" (BROUGÉRE, 1998, apud KISHIMOTO, 2006, p.10).

Gráfico 5 – Referente à disponibilidade de materiais lúdicos no ambiente de trabalho



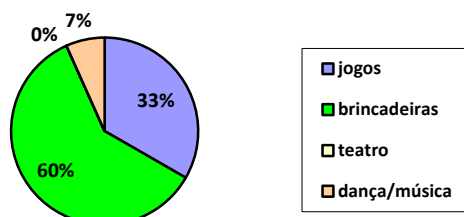
Com relação à disponibilidade de material, 13% afirmam que em suas instituições há uma grande variedade de materiais para trabalhar com lúdico em sala de aula e 87% dizem que há material, porém em pequena quantidade.

Gráfico 6 – Referente ao incentivo do trabalho lúdico



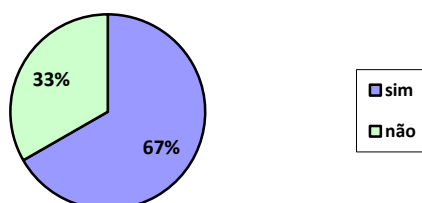
No caso do incentivo a essas atividades, todos os professores afirmam que as instituições incentivam o trabalho lúdico em sala de aula, entretanto 60% dizem que esse incentivo é constante e 40% afirmam nem sempre tem esse estímulo, cada vez mais o lúdico vem ganhando espaço e sendo estimulado por parte dos gestores e administradores das instituições e “a ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano, é um espaço que merece a atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos” (FERREIRA; SILVA RESCHKE [s/d], p.6).

Gráfico 7 – Referente à forma de trabalhar o lúdico em sala de aula



De acordo com a pesquisa com relação às formas que os professores trabalham o lúdico em sala de aula, 7% dizem trabalhar com dança e música, 33% com jogos e a maioria de 60% trabalham com brincadeiras. As brincadeiras acompanham as crianças desde o início do seu desenvolvimento, a partir do momento que começam a interagir com outras pessoas, e o brincar é algo que está na essência de ser criança assim “os jogos e brincadeiras são instrumentos metodológicos através dos quais os educadores podem estimular na criança o seu desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, moral, linguístico e físico-motor; como também propiciar aprendizagens curriculares específicas” (MAFRA 2008, p. 16).

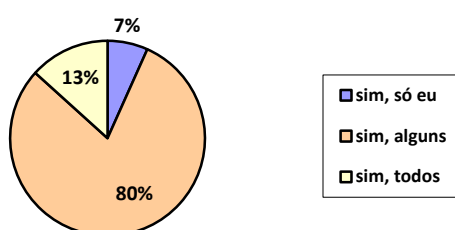
Gráfico 8 – Referente a treinamentos e capacitação para ensino lúdico



Com relação à participação em treinamentos e capacitações para inserir o lúdico como metodologia de ensino, 67% dos professores afirmam que já participaram sim em diversas ocasiões e 33% dizem que nunca fizeram nada do tipo, que trabalham com o lúdico em sala de aula, pois fazem pesquisas na internet e através de diálogos com outros professores e buscam de maneira

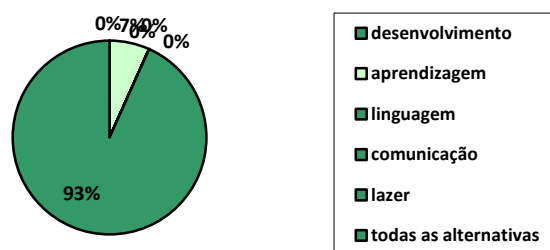
criativa inserir esse método de ensino em suas aulas, e nesse sentido Roloff (2016,p.08) questiona que "se já fomos capazes de entender o quanto o lúdico é importante em nossas vidas, porque continuamos resistindo [...] não permitindo que a brincadeira torne tudo tão mais fácil, acessível e significativo?" e assim essas buscas por qualificação traz benefícios para os alunos no processo de aprendizagem.

Gráfico 9 – Referente aos profissionais que trabalham com lúdico na instituição



De acordo com a quantidade de professores que trabalham com o lúdico em determinadas instituições, 80% afirmam que em sua instituição apenas alguns professores trabalham com o lúdico, 13% dizem que na sua, todos trabalham devido ao incentivo e para 7% apenas eles trabalham em suas instituições. Cada vez mais é essencial que aumente a quantidade de professores que trabalhe com esse método de ensino, pois “[...] no processo de educação também cabe ao mestre um papel ativo: o de cortar, talhar e esculpir os elementos do meio, combiná-los pelos mais variados modos para que eles realizem a tarefa de que ele, mestre, necessita. Deste modo, o processo educativo já se torna trilateralmente ativo: é ativo o aluno, é ativo o mestre, é ativo o meio criado entre eles” (BAQUERRO, 2000. p. 27).

Gráfico 10 – Referente à área que o lúdico trabalha na criança do ensino infantil



Com relação à área que o lúdico trabalha na criança da educação infantil de acordo com as alternativas dadas, 7% dizem que o lúdico em sala de aula só estimula a aprendizagem e para 93% o lúdico é capaz de trabalhar várias áreas, como o desenvolvimento físico, motor e cognitivo, a aprendizagem, a linguagem e comunicação, e o lazer, Tubino (2010, p.14) alega do seu ponto de vista que “um jogo ou uma brincadeira na sala de aula, não representa apenas um momento de recreação e divertimento. Essas atividades lúdicas possibilitam mais ações mentais diferenciadas, e há nesses momentos uma maior aprendizagem do que se o professor entregasse atividades prontas em folhas ou copiadas do quadro para o caderno”, por isso é importante a variedade de atividades lúdicas que sejam trabalhada em sala de aula.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhar o lúdico deve ser focado de maneira visionária devido a sua importância, pois os estudos mostram o quanto ele contribui para o desenvolvimento da criança, e os profissionais da área tem que ter conhecimento e buscar adequá-lo da melhor maneira em sua metodologia de ensino. Educadores como Vygotsky, Montessori e Piaget despertaram para essa importância e contribuíram para essa construção de conhecimento.

De acordo com os dados obtidos através da pesquisa pode-se observar que os professores são cientes do papel fundamental da educação que é cuidar e educar e que através dos planejamentos eles buscam conhecimento e formas de inovar sua metodologia de ensino através do lúdico, apesar de muitos estarem a anos em sala de aula, se esforçam o máximo para repassar aos seus alunos esse conhecimento, com o objetivo de uma aula mais dinâmica e com maior absorção de conteúdo, pois segundo Vygotsky é através do lúdico que a criança aprende a agir, visando construção de conhecimento.

Um ponto que ficou bastante evidente é que muitos professores não tinham qualificação para esse método de ensino, visto que muitos lecionam há anos e aprenderam a ensinar da forma, podemos dizer, tradicional. Entretanto outros apesar de não terem aprimoramento na área estão sempre em busca de adquirir habilidades para lidar com essa complexidade da ludicidade, e os planejamentos das aulas são preparados com objetivos específicos pré-estabelecidos a serem alcançados e nesses planos estão inclusos os jogos e brincadeiras que, segundo Santos esses jogos e brincadeiras representam um fator de extrema importância para a inserção na criança na sociedade e no processo educativo; Kishimoto também define o jogo como um significativo instrumento pedagógico e Silva diz que eles são indispensáveis.

Essa forma inovadora de trabalhar o ensino de forma lúdica proporciona uma forma de aprender prazerosa, que provoca a criança, e através dessa

provocação de busca por conhecimento se obtém uma aprendizagem produtiva.

Embora seja o professor que vivencie esse recurso em sala de aula, essa metodologia é um trabalho em conjunto, pois só o professor buscar qualificação não é o suficiente, é essencial o apoio da escola com materiais e espaço para que se possa ter um melhor desempenho e competência e as Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil determina que a criança tenha acesso a processos de apropriação, renovação e articulação de conhecimentos e aprendizagens de diferentes linguagens, e o professor deve propor atividades que tenham o intuito de desenvolver o cognitivo da criança, ajudando na sua formação, e enriquecendo seu conhecimento o que o ajudará numa melhor socialização.

8 REFERÊNCIAS

<https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/concepcao-do-brincar-e-aprender-na-visao-de-piaget-e-vygotsky/32223>

<https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm>

<http://www.unoeste.br/site/enepe/2013/suplementos/area/Humanarum/Educa%C3%A7%C3%A3o/Brincando%20na%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Infantil%20a%20ludicidade%20no%20desenvolvimento%20da%20crian%C3%A7a.pdf>

<https://periodicos.unifesp.br/index.php/olhares/article/view/592/241>

https://monografias.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/2653/6/Import%C3%A2nciaDoL%C3%BadicoEduca%C3%A7%C3%A3oInfantil_Artigo_2016.pdf

<http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/4808/1/PDF%20-%20Adrielle%20Pac%C3%ADfico%20Antero.pdf>

<https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/beneficios-da-ludicidade-para-as-criancas>

<https://tecnologia.educacional.com.br/blog-lego-education/ludicidade-na-educacao-infantil/>

<https://educacaoinfantil.aix.com.br/ludicidade/>

<https://pedagogia.com.br/artigos/importancialudico/>