



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

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Uma
análise a partir da concepção de professores**

PÂMELLA SUZETTY VIEIRA DE SOUSA ROCHA

**ALAGOA GRANDE
2017**

PÂMELLA SUZETTY VIEIRA DE SOUSA ROCHA

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Uma
análise a partir da concepção de professores**

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

Orientador: Prof. **Andrezza Raquel Cirne Bezerra**

**ALAGOA GRANDE- PB
2017**

R672i Rocha, Pâmella Suzetty Vieira de Sousa.

A importância do lúdico na educação infantil: uma análise a partir da concepção de professores / Pâmella Suzetty Vieira de Sousa Rocha. – João Pessoa: UFPB, 2017.

30f.

Orientadora: Andrezza Raquel Cirne Bezerra
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação em Pedagogia – modalidade a distância) – Universidade Federal da Paraíba/Centro de Educação

1. Educação infantil. 2. Ludicidade. 3. Ensino-aprendizagem.
I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.2(043.2)

PÂMELLA SUZETTY VIEIRA DE SOUSA ROCHA

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Uma análise
a partir da concepção de professores**

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

Orientador: Prof. **Andrezza Raquel Cirne
Bezerra**

Aprovada em: 01/Dezembro/2017

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Andrezza Raquel Cirne Bezerra
Prof. Orientador
Universidade Federal da Paraíba -
UFPB

Prof. Giovanna Barroca de Moura
Prof. Convidado
Universidade Federal da Paraíba -
UFPB

Prof. Iranete de Araújo Meira
Prof. Convidado
Universidade Federal da Paraíba -
UFPB

Dedicatória

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, por ser essencial em minha vida, ao meu esposo, meus filhos, e a toda família que acreditaram em mim.

AGRADECIMENTOS

À Deus que nos momentos difíceis me concedeu sabedoria e força para prosseguir.

À minha família, Jocelyn Sobral, meu esposo, meus filhos João Davi e Jocelyne Sobral que são minha base de sustentação e motivo para que eu alcance meus objetivos.

Aos meus pais, José Evangelista de Sousa, *in memoriam*, e Áurea Ferreira de Sousa que sempre me conduziram pelo melhor caminho através de suas orientações e dos seus testemunhos de vida.

À minha orientadora, Prof. Andrezza Raquel Cirne Bezerra pela orientação e toda a atenção que me foi dada de forma clara, minha gratidão e reconhecimento.

À todos aqueles que dedicaram seu tempo e compartilharam seus conhecimentos científicos e experiências profissionais para que a minha formação fosse também um aprendizado de vida, o meu carinho e agradecimento.

A todos os amigos e amigas que contribuíram, direta ou indiretamente, com palavras de incentivo motivando-me a prosseguir, que foram indispensáveis nesta etapa de minha vida.

“Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade”.

(Vygotsky)

RESUMO

O estudo contido neste trabalho teve como objetivo identificar e conhecer formas de como os professores hoje trabalham o Lúdico na Educação Infantil com as crianças durante seu período escolar no processo de aprendizagem, analisando a importância do elemento lúdico nesse desenvolvimento através da concepção dos professores sobre Educação Infantil e sobre ludicidade, ressaltando sua importância por até já ser um assunto que vem sendo muito trabalhado na área da educação infantil e destacando que as brincadeiras são algo muito presente no dia a dia das crianças, e é através do lúdico que a criança começa a entender e aprender que tudo tem regras e como o mundo funciona. Para a realização e estruturação deste trabalho, foram realizadas pesquisas através de diversas fontes bibliográficas e através da aplicação de um questionário simplificado envolvendo professores de educação infantil do município de Alagoa Grande utilizando de uma abordagem qualitativa, destacando seus resultados e avaliando a metodologia aplicada com propósito de coletar dados e destacar como as atividades lúdicas estão contribuindo para o desenvolvimento da aprendizagem, sabendo que a atividade lúdica desenvolve na criança várias habilidades como a atenção, memorização, imaginação, enfim, todos os aspectos básicos para o processo da aprendizagem, que está em formação. As diversas situações positivas e ou negativas na metodologia aplicada através dos jogos e brincadeiras, mostra que a criança se desenvolve através da procura de soluções e de alternativas, contribuindo para a eficiência e o equilíbrio do indivíduo, além de favorecer a concentração, a atenção, o engajamento, a imaginação, o raciocínio lógico, a aceitação de regras e a socialização. É importante destacar que a aplicação do lúdico pelos professores têm obtido grandes resultados no desenvolvimento social e emocional das crianças, pois quando a ludicidade está presente na educação infantil, faz com que a criança se descubra e desperte seus próprios limites.

Palavras Chave: Lúdico. Ensino-Aprendizagem. Educação Infantil.

RESUMEN

El estudio contenido en este trabajo tuvo como objetivo identificar y conocer formas de cómo los profesores hoy trabajan el Lúdico en la Educación Infantil con los niños durante su período escolar en el proceso de aprendizaje, analizando la importancia del elemento lúdico en ese desarrollo a través de la concepción de los profesores sobre Educación sobre Educación Y en el caso de los niños, y es a través del lúdico que el niño comienza a percibir, entender y aprender que todo tiene reglas y cómo funciona el mundo. Para la realización y estructuración de este trabajo, se realizaron investigaciones a través de diversas fuentes bibliográficas ya través de la aplicación de un cuestionario simplificado involucrando a profesores de educación infantil del municipio de Alagoa Grande utilizando un abordaje cualitativo, destacando sus resultados y evaluando la metodología aplicada con propósito de recoger datos y destacar cómo las actividades lúdicas están contribuyendo al desarrollo del aprendizaje, sabiendo que la actividad lúdica desarrolla en el niño varias habilidades como la atención, memorización, imaginación, en fin, todos los aspectos básicos para el proceso del aprendizaje, que está en formación. Las diversas situaciones positivas y negativas en la metodología aplicada a través de los juegos y juegos, muestra que el niño se desarrolla a través de la búsqueda de soluciones y de alternativas, contribuyendo a la eficiencia y el equilibrio del individuo, además de favorecer la concentración, la atención, el compromiso, la imaginación, el raciocinio lógico, la aceptación de reglas y la socialización. Es importante destacar que la aplicación del lúdico por los profesores ha obtenido grandes resultados en el desarrollo social y emocional de los niños, pues cuando la ludicidad está presente en la educación infantil, hace que el niño se descubra y despierte sus propios límites.

Palabras Clave: Lúdico. Enseñanza-Aprendizaje. Educación Infantil.

SUMÁRIO

RESUMO

ABSTRACT

1 INTRODUÇÃO	10
2 CONCEITUANDO A TEÓRIA DO LÚDICO	13
2.1 Definição Teórica do Lúdico.....	13
2.2 Definições sobre o ato de brincar no desenvolvimento infantil.....	14
2.3 Jogos, brincadeiras e brinquedos.....	15
2.4 A aprendizagem através do brincar na infância.....	17
3 METODOLOGIA.....	21
3.1 ANÁLISE E DISCURSSÕES DOS DADOS.....	21
4 CONSIDERAÇÕES.....	25
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	27
APÊNDICES.....	29

1. INTRODUÇÃO

A busca por conhecimentos faz com que o ser humano esteja sempre no processo de aprender e sempre buscar descobrir novas coisas. Vivemos em processo de evolução através do aprendizado diário em contato com outras pessoas, despertando senso criativo e crítico. A esse processo interativo de aprendizado damos o nome de educação, onde a troca de saberes é compartilhada entre as pessoas.

As crianças, por serem sujeitos que vivenciam um período específico da vida, a *infância*, têm no ato de brincar uma elemento importante para a sua aprendizagem. O ato de brincar faz com que a criança desperte para o mundo de forma a entender como a construção e a desconstrução funciona, aprendendo a organizar e remontar tudo a sua volta à sua maneira de ver. Deste modo, vemos a importância do lúdico, por permitir um desenvolvimento mais amplo e de um mundo mais real.

A criança tendo sua criatividade instigada por meio das descobertas, expressar, analisar, criticar e transformar a realidade.

Percebemos, por meio de observações e diálogos em grupos de professores, uma realidade em que a ludicidade não está tão presente nas escolas, principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, mesmo com o marco legal sobre a Educação Infantil e anos iniciais do ensino fundamental, que direciona que a educação para crianças deve ser realizada através de atividades de aprendizado atreladas a vivências infantis, a partir de brincadeiras.

Vale também destacar que as infraestruturas das escolas para desenvolvimento educacional para desenvolvimento de brincadeiras e demais atividades culturais, não são as mais apropriadas, com uma série de deficiências e ausências de adaptações para aplicações de ações metodológicas que venham a ajudar no desenvolvimento das crianças.

Portanto, diante dessa problemática, não podemos responsabilizar só o professor, mesmo que, também fica evidente a falta de capacitações e ou treinamento que melhorem a formação do profissional no sentido do despertar o lúdico no desenvolvimento infantil incorporando-o de forma social, cultural e com criatividade, comenta Sneyders (1996, p.36) que “Educar é ir em direção à alegria”.

As instituições de ensino de Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental, tendo como base as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil e da Educação Básica (DCNEI e DCNEB) e Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (RCNEI), devem investir na visão desse aprendizado através do lúdico e do brincar, elementos intrínsecos ao período de vida das crianças.

Os RCNEI (1988) abordam que o brincar desenvolve integralmente a criança, porque essa prática proporciona a ela momentos de prazer envolvendo-se e sentindo motivada em realizá-la e assim favorecendo o desenvolvimento cognitivo, visto que é por meio do brincar que as crianças se esforçam para resolver obstáculos tanto cognitivos quanto emocionais, explorando a partir das brincadeiras a sua espontaneidade criativa, e com isso elas começam a dar significados ao meio social em que se encontram inseridos.

As dificuldades enfrentadas pelas escolas públicas brasileiras, em que, muitas vezes as brincadeiras são deixadas de lado em prol da “disciplina”, sem dar a devida importância à interação dinâmica entre as crianças, reservando a elas o momento do recreio para as brincadeiras, evidencia a ausência de práticas educativas na educação infantil, desvalorizando momentos potenciais de aprendizagem e os poucos espaços existentes.

Diante disso, este trabalho tem por objetivo identificar como o Lúdico na Educação Infantil está sendo trabalhado com as crianças no processo de aprendizagem, destacando seus resultados e avaliando a metodologia aplicada, analisando a importância do elemento lúdico na Educação Infantil através da concepção de docentes.

Para tanto, este objetivo se desenrolou em três mais específicos: verificar como/se os professores inserem o elemento lúdico nas atividades diárias na Educação Infantil; conhecer a concepção dos professores sobre Educação Infantil e sobre ludicidade; analisar a importância do elemento lúdico na prática pedagógica de Educação Infantil.

A Importância do Lúdico na Educação Infantil é um assunto que vem sendo muito trabalhado na área da educação infantil, em que sabemos que a brincadeira é algo muito presente no dia a dia das crianças, e é através do lúdico que a criança começa a entender e aprender que tudo tem regras e como o mundo funciona.

O lúdico na educação infantil é uma das estratégias mais bem-sucedidas no que diz respeito à estimulação do desenvolvimento cognitivo e de aprendizagem da criança. É através dessas atividades que elas desenvolvem várias capacidades como: atenção, memória, percepção, sensação e todos os aspectos básicos referentes à aprendizagem. Segundo Almeida (1998), a criança que está sendo alfabetizada com o lúdico, está aprendendo melhor, pois além de brincar ela aprende o que o professor quer ensinar.

Desenvolver o lúdico no ambiente escolar exige que o educador tenha uma fundamentação teórica bem estruturada, bem como entender que o conjunto de atividades deve estar adequado às situações.

Os professores não podem entregar um jogo aos alunos somente para distrair ou para que os alunos fiquem quietos, é preciso ter um objetivo para que assim o lúdico seja proveito e ter uma aprendizagem mais direcionada.

O propósito do trabalho será coletar dados e destacar como as atividades lúdicas estão contribuindo para o desenvolvimento da aprendizagem, sabendo que a atividade lúdica desenvolve na criança várias habilidades como a atenção, memorização, imaginação, enfim, todos os aspectos básicos para o processo da aprendizagem, que estão em formação.

Realizar uma reflexão sobre a importância do Lúdico na educação infantil, com a intenção de despertar nos professores que as práticas metodológicas estão interligadas diretamente em um planejamento, onde as atividades utilizando o lúdico como recurso, irá possibilitar que a criança aprenda de forma prazerosa.

2 CONCEITUANDO A TÉORIA DO LÚDICO

2.1 Definição teórica do Lúdico

A palavra Lúdica provém de um adjetivo da língua portuguesa, de origem latina “ludus” e que se refere a toda atividade ligada a brinquedos, jogos e o divertimento como uma forma de recreação e desenvolvimento da criança. Segundo Luckesi (1994) são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, ações vividas e sentidas. Portanto, destaca-se que as atividades lúdicas sempre estiveram presentes na vida das crianças, despertando curiosidades e facilitando seu aprendizado. Diante de fatos observados no dia a dia das crianças, não podemos pensar que a ludicidade tem como propósito apenas a diversão, mas como fator de desenvolvimento social, moral e pessoal.

Seguindo essa reflexão do lúdico no processo de desenvolvimento das crianças, considera-se conforme Barata (1995, p.9) que:

- é pela brincadeira que a criança passa a conhecer a si mesma, as pessoas que a cercam, as relações entre as pessoas e os papéis que as elas assumem; - é através dos jogos que ela aprende sobre a natureza e os eventos sociais, a dinâmica interna e a estrutura do seu grupo; - as brincadeiras e os grupos tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo ensino aprendizagem.

O lúdico é importante na vida humana, e cabe aos profissionais levarem consigo o espírito do riso para sala de aula. Para levar o lúdico para sala de aula é preciso acreditar em si mesmo e ter autoconfiança, sem medo ou vaidade de se exibir na sala de aula.

O lúdico é algo que deve estar presente em nosso cotidiano profissional. Em sala de aula o lúdico parece trazer sempre pontos positivos. O brincar, por ser uma atividade livre que não inibe a fantasia, favorece o fortalecimento da autonomia da criança e contribui para a não formação e até quebra de estruturas defensivas. Neste sentido, Almeida (1995, p.11), ressalta:

[...] A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo. [...]

2.2 Definições sobre o ato de brincar no desenvolvimento infantil

Muitos dos profissionais da Educação infantil assumem um papel adulto e querem em muitas vezes que as crianças assumam um papel mais adulto em sala de aula, querendo assim transformar a criança em um mero objeto. As condições para ser criança envolve um ato simples e interessante que é o ato de brincar, segundo o dicionário Aurélio (2003), é "divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar", também pode ser "entretê-lo com jogos infantis", ou seja, brincar é algo muito presente nas nossas vidas, ou pelo menos deveria ser.

O brincar, na fase da infância, deve ser como um objeto de estudo e dedicação. Segundo Oliveira (2000) o brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

Como diz Santos (1999, p.115):

O brincar está sendo cada vez mais utilizado na educação construindo-se numa peça importantíssima nos domínios da inteligência, na evolução do pensamento e de todas as funções superiores, transformando-se num meio viável para a construção do conhecimento.

No âmbito da pedagogia destaca a importância do jogo, do brinquedo e da brincadeira, no desenvolvimento infantil o brincar é um potente veículo de aprendizagem experiencial, visto que permite, através do lúdico, vivenciar a aprendizagem como processo social. A proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, é incorporar o conhecimento através das características do conhecimento do mundo. O lúdico promove o rendimento escolar além do conhecimento, oralidade, pensamento e o sentido.

O ato de brincar acontece em determinados momentos do cotidiano infantil, neste contexto, Oliveira (2000) aponta o ato de brincar, como sendo um processo de

humanização, no qual a criança aprende a conciliar a brincadeira de forma efetiva, criando vínculos mais duradouros. Assim, as crianças desenvolvem sua capacidade de raciocinar, de julgar, de argumentar, de como chegar a um consenso, reconhecendo o quanto isto é importante para dar início à atividade em si.

2.3 Jogos, brincadeiras e brinquedos

O significado do jogo é dado de acordo com fatores culturais, pelas regras criadas e pelo objeto em si. As atividades com os jogos devem ser bem pensadas, para que sejam sempre uma nova descoberta e sempre se transformem em um novo jogo, em uma nova forma de jogar. Quando a criança brinca, sem saber fornece várias informações a seu respeito, no entanto, o brincar pode ser útil para estimular seu desenvolvimento integral, tanto no ambiente familiar, quanto no ambiente escolar.

Segundo Kishimoto (2007, p.21):

[...] brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo.

O brincar se torna cada vez mais importante no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e jogos que vão surgindo gradativamente na vida da criança desde os mais funcionais até os de regras são elementos elaborados que proporcionarão experiências, possibilitando a conquista e a formação da sua identidade.

É importante salientar, contudo, de acordo com os RCNEI v.1, que:

É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Consequentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. (BRASIL, 1998, p.28)

Destacamos esta afirmação contida nos referenciais, para ressaltar que as atividades lúdicas, as brincadeiras e as demais formas pelas quais as crianças aprendem e se expressam, dentro de seu contexto próprio – a infância – não se

constituem em vivências apenas espontâneas, mas em momentos e situações em que os professores interagem e mediam o processo.

A criança joga buscando o lúdico, Vygotsky (1998, p. 137) afirma que “A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais”. Essas relações irão permear toda a atividade lúdica da criança, serão também importantes indicadores do desenvolvimento da mesma, influenciando sua forma de encarar o mundo e suas ações futuras.

Batllori (2001) citado por Melo (s/d), afirma que o jogo favorece o desenvolvimento da lógica, estimula a aceitação de hierarquias, o trabalho em equipe, como também estimula a comunicação e auxilia no desenvolvimento motor e físico. A criança se expressa de maneira natural. A brincadeira é um recurso que facilita a compreensão espontânea de alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem.

Podemos assim perceber que os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva. Para uma aprendizagem eficaz é preciso que o aluno construa o conhecimento, assimile os conteúdos.

Maurício (2008) enfatiza que o jogo não deve ser visto apenas como uma ocupação ligeira para chamar a atenção do aluno e dessa forma acalmá-lo, mas sim deve ser considerado como uma fonte importante na educação escolar, já que estimula o desenvolvimento intelectual, a observação, a capacidade analítica, lógica e criativa.

Para Piaget (1978) os jogos não são apenas para fins de entretenimento, também contribuem para o desenvolvimento intelectual, físico e mental dos indivíduos, fazendo com que os mesmos assimilem o que percebem da realidade.

É brincando também que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e ao outro. Por meio da ludicidade a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, e sendo liderados e compartilhando sua alegria de brincar. Em contrapartida, em um ambiente sério e sem motivações, os educandos acabam evitando expressar seus pensamentos e sentimentos e realizar qualquer outra atitude com medo de serem constrangidos.

A brincadeira favorece o desenvolvimento individual da criança, ajuda a internalizar as normas sociais e a assumir comportamentos mais avançados que

aqueles vivenciados no cotidiano, aprofundando o seu conhecimento sobre as dimensões da vida social.

2.4 A aprendizagem através do brincar na infância

Na Educação Infantil o brincar é um potente veículo de aprendizagem experiencial, visto que permite, através do lúdico, vivenciar a aprendizagem como processo social. A proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, é incorporar o conhecimento através das características do conhecimento do mundo. O lúdico promove o rendimento escolar além do conhecimento, oralidade, pensamento e o sentido.

Para Vygotsky (1998), o educador poderá fazer o uso de jogos, brincadeiras, histórias e outros, para que de forma lúdica a criança seja desafiada a pensar e resolver situações problemáticas, para que imite e recrie regras utilizadas pelo adulto.

É por meio de brincadeiras e de faz de conta que a criança exercita a sua capacidade de mudar o significado e as ordens das coisas, ela consegue recriar determinadas situações. O faz de conta também é um excelente jogo para se trabalhar com as crianças, chamado de jogo imaginário. No simples ato de contar uma historinha e pedir para que as crianças façam um desenho de como elas imaginaram a história elas vivem em um mundo da imaginação e de novas descobertas. Sobre isto, destacamos um fragmento dos RCNEI v. 3, para fortalecer o que foi dito:

faz-de-conta — a criação de ambientes para brincar no interior ou fora da sala possibilita a ampliação contextualizada do universo discursivo, trazendo para o cotidiano da instituição novas formas de interação com a linguagem. Esse espaço pode conter diferentes caixas previamente organizadas pelo professor para incrementar o jogo simbólico das crianças, nas quais tenham diversos materiais gráficos, próprios às diversas situações cotidianas que os ambientes do faz-de-conta reproduzem, como embalagens diversas, livros de receitas, blocos para escrever, talões com impressos diversos etc. (BRASIL, 1998, P.153)

Com isso, é possível entender que o brincar auxilia a criança no processo de aprendizagem. Ele vai proporcionar situações imaginárias em que ocorrerá no

desenvolvimento cognitivo e facilitando a interação com pessoas, as quais contribuirão para um acréscimo de conhecimento.

A atividade lúdica permite que a criança se prepare para a vida, entre o mundo físico e social. Todas as crianças vivem em mundo rodeado de brincadeiras e é por essa razão que pedagogos têm utilizado a brincadeira na educação, por ser uma peça importante na formação da personalidade, tornando-se uma forma de construção de conhecimento.

O professor é o mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens. Educar é acima de tudo a inter-relação entre os sentimentos, os afetos e a construção do conhecimento.

“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 os 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, RCNEI, vol. 1, 1998, p.23).

Os RCNEI (1988) afirmam que o espaço da brincadeira pode ajudar os educadores a observarem as experiências prévias das crianças, pois essa prática provoca momentos de tentativas de novas descobertas e criatividade destas crianças.

Assim, a ludicidade tem conquistado um espaço na educação infantil. Kishimoto (2007, p.360) acrescenta ainda que, “quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge à dimensão educativa”.

Na dimensão lúdica, a brincadeira é escolhida ou criada espontaneamente pela criança, e ela pode, naturalmente, proporcionar prazer ou desprazer e trazer inúmeras formas de conhecimento e de interação com o mundo.

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características. Seus conhecimentos provém da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros, etc. A fonte de seus conhecimentos é múltipla mas estes encontram-se, ainda,

fragmentados. É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações. (Brasil, RCNEI 1998, p. 28).

Na dimensão educativa, a brincadeira é direcionada pelo adulto, com a intenção de construir conhecimento e apreender o mundo. A diferença é que, aqui, existe um objetivo explícito a ser alcançado pelo adulto.

As brincadeiras tradicionais são transmitidas pela oralidade infantil e seus conteúdos provêm dos tempos passados, de fragmentos de contos, mitos, práticas religiosas e culturais abandonadas pelos adultos. O jogo tradicional infantil é um tipo de jogo livre, espontâneo no qual a criança brinca pelo prazer de fazer. Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, o jogo tradicional infantil tem um fim em si mesmo e preenche a necessidade de jogar da criança. Ex: jogar amarelinha, pique – esconde, bolinha de gude e pular corda. Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1988, p. 29), é primordial que:

O professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituída de objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto utilizar os jogos, especialmente àqueles que possuem regras, como atividades didáticas.

Nas brincadeiras de construção, a criança constrói objetos grandes com objetos menores manipulando-os. Uma variedade de atividades é envolvida, como empilhar, rearranjar, montar, desmontar desenhar e moldar.

Dessa forma, a brincadeira já não deve ser mais atividade utilizada pelo professor apenas para recrear as crianças, mas como atividade em si mesma, que faça parte do plano de aula da escola. Pois, de acordo com Vygotsky (1998) é no

brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. Porque ela transfere para o mesmo sua imaginação e, além disso, cria seu imaginário do mundo de faz de conta.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para a realização deste trabalho, foram realizadas pesquisas de fontes bibliográficas agregada a uma investigação exploratória descritiva de abordagem qualitativa por meio de uma pesquisa de campo com entrevistas com auxílio de questionário simplificado envolvendo professores de educação infantil do município de Alagoa Grande.

De acordo com Lima (2004, p.38), a pesquisa bibliográfica é “a atividade de localização e consulta de fontes diversas de informação escrita orientada pelo objetivo explícito de coletar materiais mais genéricos ou mais específicos a respeito de um tema”. Para tanto, far-se-á uso da pesquisa bibliográfica com a intenção de promover aprofundamento teórico e, conseqüentemente, base para análise dos dados coletados.

A metodologia proposta foi de extrema importância para a construção deste trabalho, através da coleta de dados que foram obtidos a partir das diversas fontes bibliográficas que irão contribuir também de forma muito significativa para um aprofundamento teórico e da própria pesquisa de campo que foi realizada com os professores.

3.1 Análises e discussões dos dados

Este trabalho teve como objetivo coletar dados empíricos para contribuir com a compreensão de como as atividades lúdicas estão subsidiando o desenvolvimento da aprendizagem de crianças. Neste contexto, nos questionamos se o lúdico é utilizado como recurso essencial para o desenvolvimento integral da criança.

Na busca por respostas para tal indagação, fomos pesquisar em campo empírico, em que tivemos como sujeitos participantes quatro professoras da rede municipal de ensino na atuação da Educação Infantil. Para coletar os dados, utilizamos um questionário estruturado com questões abertas.

Desde o primeiro momento, as professoras se mostraram bastante colaborativas e procuraram contribuir ao máximo para o esclarecimento da questão em análise. As professoras entrevistadas atuam na área a

aproximadamente seis anos e apresentam algumas características distintas, onde duas tem o curso superior em Pedagogia e duas tem apenas o magistério.

Percebemos que a maioria das respostas está de acordo com a pesquisa teórica, em que as profissionais estão conscientes da importância do seu papel na formação das crianças.

As professoras entrevistadas destacaram que a utilização do lúdico favorece a aprendizagem, e o desenvolvimento da criança, se mostraram conscientes da importância do seu papel na formação das crianças.

As respostas das professoras acabam tendo uma relação entre si, onde todas as professoras responderam que a ludicidade é uma forma de desenvolver os conhecimentos através de jogos e brincadeiras. Uma das professoras destacou que “Ludicidade é a atualização de jogos e brincadeiras numa determinada atividade, no momento da brincadeira conseguimos a aprendizagem” (P1, 2017).

As professoras entrevistadas relataram que as atividades lúdicas desenvolvidas com as crianças ajudam no desenvolvimento motor e cognitivo, mas também mostra as dificuldades que elas apresentam em certos momentos, abrindo um despertar para novos conceitos e metodologias que possam atender e corrigir as necessidades de aprendizagem das crianças. Destaca-se a importância mais uma vez do papel do professor em trazer novas propostas para as atividades e observar como está se dando a evolução das crianças.

As atividades lúdicas realizadas na escola pelas professoras com os alunos acontecem sempre de forma planejada, orientada e direcionada com objetivos específicos visando à atenção, socialização e desenvolvimento da criatividade com brinquedos educativos fornecidos pela escola, e também com brincadeiras como: Cabra-Cega, Escravos de Jô, Jogos de Memória, Sequência de Cenas, Bingo, quebra- cabeça, blocos lógicos, jogos de encaixe, jogos silábicos, jogos matemáticos, entre outros. Que na avaliação das gestoras, são matérias que ajudam e muito a desenvolver os conceitos de aprendizagem. Os jogos disponibilizados pela escola são:

RODRIGUES E ROSIN, (2007, p. 11), afirma que:

“Quando a criança brinca, e se relaciona com brinquedos educativos ela é levada pela mediação do professor e a partir disso, ela cria, experimenta, monta, usa a imaginação e através disso ela começa a distinguir a diferença entre o certo e o errado, assim ela começa a refletir e superar suas limitações”.

Segundo SILVEIRA (1998, p.15) “são todos os métodos, todos os recursos usados pelo professor para que ocorra o ensino e a aprendizagem de maneira prazerosa por parte do aluno”.

Pensar no lúdico hoje é fazer uma reflexão profunda da importância evolutiva do conhecimento da criança, através do uso de métodos simples com materiais que fazem com que as crianças se sintam seguras na busca do conhecimento e possam acima de tudo correr o risco de acertar e errar sem tirar seu interesse aprendendo de forma diferenciada e prazerosa.

E é através desta metodologia que as professoras fazem também a avaliação das crianças destacando seu desenvolvimento físico, intelectual, motor e moral considerando o tempo utilizado e suas limitações.

“Sempre vou de acordo com o nível deles, para que assim eles executem esse momento com prazer, pois só assim posso avaliá-los de modo adequado sempre através da observação”. (P2, 2017).

Kishimoto (1993, p.102) afirma que: “Quando desenvolvido livremente pela criança, a brincadeira tem efeitos positivos na esfera cognitiva, social e moral”.

Para as professoras, as atividades lúdicas desenvolvidas sempre trazem um momento de reflexão sobre as brincadeiras realizadas como uma forma de avaliação própria a fim de estar sempre em busca de melhorias ou mudanças na metodologia para o desenvolvimento da educação infantil, onde destacaram a importância da formação inicial e a formação continuada na certeza de que possam aprimorar ainda mais os seus conhecimentos.

Para finalizar, foi perguntado às professoras se sua formação profissional atendeu adequadamente para o contexto da ludicidade. A maioria das professoras

respondeu que sim, ressaltando a importância de estar sempre buscando novas experiências e aprendizado, estando sempre em constante formação se adequando a novas metodologias de ensino-aprendizado mais prazerosa e significativa. Muito embora a maioria tendo respondido que sim, apenas uma professora considerou que não, e destacou que “muitas coisas que são passadas na teoria não fluíram como deveria acontecer, porque a prática é bem diferente”. (P3, 2017).

4 CONSIDERAÇÕES

Fica evidenciado que a ludicidade é uma ferramenta essencial para que as crianças possam desenvolver seu aprendizado. Hoje, os professores já estão trabalhando o lúdico em todas as atividades, buscando sempre promover o desenvolvimento afetivo, cognitivo e motor, mesmo com algumas dificuldades que são superadas dia a dia através da vontade e no acreditar que é possível ensinar de forma prazerosa e com bons resultados.

Para a construção deste trabalho, tanto nas pesquisas bibliográficas quanto na vivenciada em campo, buscamos compreender melhor como o lúdico atua na vida das crianças e dos professores da educação infantil, porque é através da ludicidade que a criança pode compreender e construir seus conhecimentos.

Após a experiência vivenciada com cada professor entrevistado, concluímos que a ludicidade acontece através de medidas simples e que mesmo com poucos recursos, o professor basta assumir compromisso com o desenvolvimento integral da criança dentro de seu processo de aprendizagem se colocando como parte integrante do processo, acompanhando e mediando os conhecimentos através da execução das brincadeiras, pois verificamos neste trabalho, que adotar jogos e brincadeiras como proposta curricular, possibilita à criança uma base para subjetividade e compreensão da realidade concreta, com o intuito de que possam ser incluídos de forma rica e prazerosa.

É importante destacar, que este trabalho também nos permitiu compreender o lúdico como algo extremamente importante no trabalho do professor, podendo ser usado como forma estimulante, motivada, atuando como elemento de transformação do indivíduo.

A escola também tem seu papel importante, onde o gestor escolar deve também estar em sintonia e assumir a responsabilidade de proporcionar as crianças jogos e espaços físicos adequados, como também proporcionar aos professores condições de buscar novas metodologias de ensino-aprendizagem para que possam desenvolver junto com as crianças.

Por fim, consideramos que o lúdico precisa ser o ponto principal das atividades em todos os sentidos, de modo que as crianças reconheçam a escola como um espaço de exploração e experimentação, observando que a brincadeira também apresenta resultados na aprendizagem das crianças.

As Instituições de ensino infantil precisam se adequar para essa compreensão de aprendizagem e integrar as brincadeiras em suas metodologias, inserindo o lúdico como importante ferramenta para o desenvolvimento integral da criança pequena.

A partir dessa vivência com a ludicidade podemos proporcionar aos nossos alunos momentos mágicos, em uma construção de novos conhecimentos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica – técnicas e jogos pedagógicos** 9º ed, São Paulo: Loyola, 1998.

BARATA, Denise. **Caminhando com Arte na Pré-Escola**. São Paulo: Summer 1995.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

_____. Referencial Curricular Nacional para a Educação infantil
Conhecimento de Mundo. Brasília, MEC/SEF 1988.

KISHIMOTO, T.M, (org). **Jogo, Brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2007

_____. **Jogos infantis: O jogo a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **O Lúdico na Prática Educativa**. Tecnologia Educacional. Rio de Janeiro, V. 23, nº 119/120, jul/out., 1994.

MAURICIO, Juliana Tavares. **Aprender brincando: o lúdico na aprendizagem**. 2008. Disponível em:

<http://www.pedagogia.com.br/artigos/importanciadabrinquedoteca1/index.php?pagina=9>.

MELO, Belane Rodrigues de. **A importância da brincadeira como recurso de aprendizagem**. s/d. Disponível em: . <http://www.faedf.edu.br/faedf/Revista/AR01.pdf>, s/d.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e Representação.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

RODRIGUES, Eliane e Sheila Maria ROSIN. **Infância e práticas educativas:** Eduem; 2007.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e Infância.** Petrópolis:Vozes,1999.

SILVEIRA, Maria Joanete Martins da. **O Ensino e o Lúdico.** Santa Maria: Multiprees, 1998.

SNEYDERS, Georges. **Alunos felizes.** São Paulo: Paz e Terra,1996.

VYGOTSKY, L.S; LURIA, A.R. & LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

APÊNDICES



Este questionário faz parte da realização de uma pesquisa empírica para desenvolvimento do trabalho de conclusão de curso cujo título é: A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

Nome: _____

Local de trabalho: _____

Grau de escolaridade: _____

1- Há quanto tempo trabalha com crianças:

2- O que você entende por ludicidade?

3- Em sua opinião o brincar ajuda no desenvolvimento da criança? Explique sua resposta.

4- A escola oferece materiais lúdicos que auxiliam no ensino e aprendizagem das crianças? Se sim, quais? Você considera que estes materiais são adequados?

5- Como é feita a inserção (orientação e preparação dos alunos) das atividades lúdicas utilizadas com as turmas?

6- Quais as dificuldades enfrentadas, dentro da sala de aula e/ou na escola, para trabalhar com a ludicidade?

7- Considerando as atividades lúdicas, integradas as demais atividades realizadas, como você avalia seu aluno e a turma?

8 – Você costuma refletir sobre as atividades realizadas a fim de identificar fragilidades e/ou verificar em que teve êxito? Você se auto-avalia?

9 – Qual a sua concepção sobre formação inicial e formação continuada?

10 – Você considera que a formação oferecida para sua constituição como docente foi/é adequada?
