



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

**OTONBERGUE MEDEIROS DE ARAÚJO**

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO  
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**JOÃO PESSOA – PB  
2017**

**OTONBERGUE MEDEIROS DE ARAÚJO**

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO  
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

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 Licenciado em Pedagogia. Sob a orientação do professor José Ramos Barbosa da Silva.

**JOÃO PESSOA – PB**

**2017**

A663i Araújo, Otonbergue Medeiros de.

A importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem na educação infantil / Otonbergue Medeiros de Araújo. – João Pessoa: UFPB, 2017.

44f.

Orientador: José Ramos Barbosa da Silva

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação em Pedagogia – modalidade à distância) – Universidade Federal da Paraíba/Centro de Educação

1. Educação infantil. 2. Ludicidade. 3. Aprendizagem. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.2(043.2)

**OTONBERGUE MEDEIROS DE ARAÚJO**

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO  
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

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 Licenciado em Pedagogia. Sob a orientação do professor José Ramos Barbosa da Silva.

Aprovado em: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/2017

**BANCA EXAMINADORA**

Prof<sup>o</sup>. \_\_\_\_\_

Prof. Orientador: Prof<sup>o</sup> José Ramos Barbosa da Silva  
Universidade Federal da Paraíba – UFPB

Prof<sup>o</sup>. \_\_\_\_\_

Prof. Convidado: Carlos Cirino  
Universidade Federal da Paraíba – UFPB

Prof<sup>o</sup>. \_\_\_\_\_

Prof. Convidado: Maria Roberta Alencar Oliveira  
Universidade Federal da Paraíba – UFPB

Dedico esse curso a minha família, em especial minha mãe, Neusette Medeiros da Silva que tanto me incentivou e deu forças para vencer todos os obstáculos que surgiram durante esta etapa da minha vida, a todos os professores e mediadores do curso que de forma direta ou indiretamente contribuíram com seus conhecimentos para o meu sucesso profissional e para realização de um sonho.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a nossa senhora de Fatima, por ter me dado muita esperança, força e fé para que pudesse enfrentar todos os problemas encontrados ao longo do curso e da minha vida.

Aos meus pais que são minha fortaleza, pai falecido mas que está me guiando lá de cima, e a minha mãe que sempre está ao meu lado me transmitindo esperança e me incentivando a estudar.

A minha esposa e as minhas filhas, que estiveram sempre ao meu lado na construção da minha pesquisa.

Aos meus familiares que se dispuseram a ajudar-me, no que for necessário.

Ao meu orientador **Prof.<sup>a</sup> José Ramos Barbosa da Silva**, pela paciência e atenção na orientação da pesquisa.

Aos professores, tutores presenciais e colegas que colaboraram com as diversas discussões em relação a prática docente que direto ou indiretamente me apoiaram para a conclusão deste trabalho.

.

"A principal meta da educação é criar homens que sejam capazes de fazer coisas novas, não simplesmente repetir o que outras gerações já fizeram. Homens que sejam criadores, inventores, descobridores. A segunda meta da educação é formar mentes que estejam em condições de criticar, verificar e não aceitar tudo que a elas se propõe."  
(Jean Piaget).

## RESUMO

Este trabalho versa sobre a ludicidade na Educação Infantil. No processo ensino aprendizagem cabe envolver a ludicidade nas práticas educativas, para que se torne um meio facilitador para o desenvolvimento educacional das crianças. Através das práticas lúdicas as crianças aprendem brincando, os conhecimentos necessário para sua formação, tanto educacional quanto social. Essa pesquisa tem o objetivo de analisar a importância do lúdico para os professores da educação infantil, de como é trabalhado no cotidiano das crianças e em suas atividades pedagógicas como fonte facilitadora no processo ensino aprendizagem na educação infantil. O lúdico, nessa modalidade de ensino, envolve os brinquedos, as brincadeiras e os jogos nas praticas educacionais. Para esse estudo nos baseamos, sobretudo, nas contribuições oferecidas por Tezani (2004), Kishimoto (2010), Moyles (2006), Fonseca (2002), Carvalho (1992) e nas do Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (1998). Do ponto de vista metodológico, nos baseamos nas recomendações de Gil (2008). Fizemos uma pesquisa de caráter exploratório, qualitativa e descritiva. Como área de campo, adotamos a Escola Municipal Manoel Cesário de Araújo, localizada na zona rural de São Bento (PB). Concluímos que a ludicidade é um tema de relevância para a educação e, quando associada ao ensino infantil, ganha contornos próprios. Na realidade analisada, apesar dessa consciência, nem sempre são vivenciadas atividades lúdicas. Faltam às escolas pátios ao ar livre, brinquedotecas e bibliotecas. Ainda assim, há professores engajados com a melhoria do ensino que se esforçam na criação de alternativas que permitam práticas de atividades lúdicas capazes de transformar o ensino-aprendizagem num momento de criação, criticidade, imaginação e de prazer.

**Paravras-chave:** Lúdico. Educação Infantil. Aprendizagem.

## ABSTRACT

This work is about playfulness in Early Childhood Education. In the learning teaching process it is important to involve playfulness in educational practices, so that it becomes a facilitator for the educational development of children. Through playful practices children learn by joking, the knowledge necessary for their education, both educational and social. This research has the objective of analyzing the importance of the playfulness for the teachers of the infantile education, of how it is worked in the quotidian of the children and in its pedagogic activities as a facilitating source in the process learning teaching in the infantile education. The ludic, in this modality of teaching, involves the toys, the games and the games in the educational practices. For this study, we rely mainly on the contributions offered by Tezani (2004), Kishimoto (2010), Moyles (2006), Fonseca (2002), Carvalho (1992) and the National Curriculum Framework for Early Childhood Education (1998). From the methodological point of view, we base ourselves on the recommendations of Gil (2008). We did an exploratory, qualitative and descriptive research. As a field area, we adopted the Municipal School Manoel Cesário de Araújo, located in the rural area of São Bento (PB). We conclude that playfulness is a relevant topic for education and, when associated with children's education, it gains its own contours. Actually analyzed, in spite of this awareness, ludic activities are not always experienced. Schools outside courtyards, toy libraries and libraries are missing from schools. Nevertheless, there are teachers engaged in the improvement of teaching who strive to create alternatives that allow practices of play activities capable of transforming teaching-learning in a moment of creation, criticality, imagination and pleasure.

**Keywords:** Playful. Child education. Learning.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>9</b>
<b>1 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL</b> .....	<b>12</b>
<b>2 METODOLOGIA</b> .....	<b>22</b>
2.1 Instituição da Pesquisa .....	23
2.2 Caracterização da Pesquisa .....	23
2.3 Instrumentos de Coleta de Dados.....	24
2.4 Sujeito da Pesquisa .....	25
2.5 Realização da Pesquisa.....	25
<b>3 O LÚDICO NA PRÁTICA ESCOLAR</b> .....	<b>27</b>
3.1 Caracterização dos participantes.....	29
3.2 Interpretação dos resultados.....	30
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>36</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>38</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>40</b>
<b>APÊNDICE</b> .....	<b>41</b>
<b>APÊNDICE A</b> .....	<b>42</b>
<b>APÊNDICE B</b> .....	<b>44</b>

## INTRODUÇÃO

O uso das atividades lúdicas na educação infantil é uma das práticas pedagógicas que facilita aprendizagem dos alunos, de maneira criativa e motivadora. Por meio de estratégias elaboradas pelo educador, podem ser inseridos conteúdos interdisciplinares no dia a dia das crianças. Esses instrumentos são fundamentais para ampliarem e modificarem os métodos e as práticas educacionais, por meios de brinquedos, brincadeiras e jogos pedagógicos com objetivo de estimular, despertar suas imaginações e habilidades através de atividades lúdicas postos em práticas com a finalidade de buscar melhores desenvolvimentos educacionais para as crianças.

Esta pesquisa tem como tema a ludicidade no processo de ensino aprendizagem na educação infantil. Um estudo desenvolvido para analisar como a ludicidade pode intervir no aprendizado da criança, desenvolvendo seus saberes com criatividade e desempenho. Dessa forma é possível perceber a criança e estimulá-la no que ela precisa aprender. O objetivo deste trabalho é analisar a importância do lúdico para os professores da educação infantil, trazendo para as crianças métodos eficazes para melhorar a aprendizagem, e desenvolver as suas habilidades por meio da imaginação, desenvolvimentos psicomotores, cognitivos, e seus conhecimentos educacionais, envolvendo os brinquedos, as brincadeiras e os jogos, estimulando assim, a aprendizagem das crianças.

De acordo com (Brasil, 1988, p. 66). “A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o não brincar”. As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais, propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica.

Saber se a escola pesquisada e os professores têm utilizado o lúdico no cotidiano das crianças e em sua metodologia pedagógica como fonte facilitadora no processo ensino aprendizagem é uma questão que precisa ser estudada seguindo as orientações advindas do Pacto Nacional Alfabetização na Idade Certa, que serão mais bem descritos na fundamentação teórica.

Os professores entrevistados afirmam que, a partir do uso do lúdico em suas metodologias, passaram a ter uma nova perspectiva de ensino, ao realizar as atividades, ao observar o prazer de seus alunos em buscar aprender algo de forma prazerosa. Em virtude da dificuldade de se trabalhar o lúdico na educação infantil, que esse assunto foi pesquisado por mim, como forma de capacitar-me para exercer a docência de forma equilibrada e organizada.

Nos dias atuais trabalhar com atividades lúdicas está trazendo para a escola aprendizagens com mais desenvolvimento, capacidades, habilidades, melhores desempenhos e motivação no ensino aprendizagem das crianças. O lúdico, como um método educacional, traz para o ambiente escolar meios facilitadores e transformadores com a finalidade de favorecer cada vez mais o desenvolvimento educacional, desde a educação infantil, até os anos finais do ensino médio, pois, a educação infantil é a base para se obter uma formação de conhecimentos e de qualidade.

Para desenvolver com clareza o tema apresentado nesta pesquisa, trago a seguinte pergunta: como a ludicidade pode intervir na aprendizagem da criança da educação infantil?

A ludicidade é um método de suma importância para o processo de ensino aprendizagem dos alunos da educação infantil. Entretanto, para que isso aconteça o uso de jogos e brincadeiras auxiliam, de maneira contundente, pois através deles devem ser desenvolvidas as habilidades, capacidades e conhecimentos que são proporcionados também por meio da ludicidade. Durante a brincadeira as crianças ficam bastante atentas no que está acontecendo em sua volta e no seu meio, sendo uma forma de ganho de conhecimento.

Para que este trabalho venha a ter clareza e objetividade foi feito uma pesquisa com alguns teóricos que destacam a importância da ludicidade para educação como: Tezani (2004), Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (1998), Kishimoto (2010), Moyles (2006), Fonseca (2002), Carvalho (1992), (PIAGET, 1976), (CARNEIRO e DODGE, 2007). Dentre outros autores que são de suma importância para o desenvolvimento da pesquisa.

Esta pesquisa tem como objetivo geral: Analisar quais os métodos lúdicos da escola e dos professores em seu planejamento escolar e como vêm utilizando o lúdico no cotidiano das crianças e em suas atividades pedagógicas como fonte facilitadora no processo ensino aprendizagem dos alunos na educação infantil.

Os objetivos específicos são:

- analisar as contribuições que as atividades lúdicas no ensino aprendizagem na Educação Infantil.
- compreender dificuldades vivenciadas pelo educador no trabalho com a ludicidade em sala de aula;
- identificar recursos metodológicos as habilidades das crianças, com utilização de atividades lúdicas em sala de aula.
- compreender as metodologias utilizadas pelos professores para desenvolver a ludicidade em sala de aula, associada à aprendizagem discente.

A justificativa para desenvolver esta pesquisa vem da necessidade de ampliar e aprofundar mais conhecimentos sobre o processo de ensino aprendizagem das crianças da educação infantil da Escola de Educação Infantil e Ensino Fundamental Manoel Cesário de Araújo. Verifica-se que trabalhar com as práticas com o lúdico no contexto escolar, faz com que as crianças comecem a desenvolver suas habilidades e capacidades logo na educação infantil, que é a base da educação escolar das crianças.

A partir do conhecimento da importância que a ludicidade tem em todos os segmentos de ensino e como ela motiva o ensino aprendizagem, surgiu o interesse do tema a ser desenvolvido na pesquisa em foco. Pode-se dizer então que, através das atividades lúdicas trabalhadas, há uma influência de grande importância para o processo de ensino aprendizagem discente, nos âmbitos educativos, sociais e pessoais.

Para uma melhor estruturação este trabalho está dividido em três capítulos. O primeiro capítulo aborda o lúdico na educação infantil. No segundo capítulo são apresentados os procedimentos metodológicos. No terceiro capítulo aborda o Lúdico na prática escolar e, por último as considerações finais.

## 1 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O ato de brincar é destacado com fundamental importância no processo de aprendizagem da criança, pois não se trata apenas de diversão, mas ao mesmo tempo, a formação da assimilação de conhecimentos da criança, que será levada para sua vida futura.

No meu ponto de vista, a escola deve ser pensada como um espaço onde se estuda e se aprende, sem excluir a alegria, o prazer e o brincar. É preciso ressaltar que as atividades lúdicas na sala de aula merecem critérios que devem ser respeitados, sendo o professor o principal responsável para fazer do lúdico um instrumento capaz de facilitar a construção do conhecimento.

Tendo em vista que o jogo e a brincadeira não podem ser vistos apenas como passa tempo para gastar energia, pois os mesmos favorecem o desenvolvimento físico e cognitivo, levando em consideração para o professor ele não só ensina, mas arranja modelos e formas de como ministrar uma aula com jogos e brincadeiras, descobrindo oportunidades de ampliar o conhecimento dentro de cada brincadeira.

Ao analisar essa temática pude perceber que é de suma importância, pois através de jogos interativos que as crianças têm a possibilidade de desenvolver suas capacidades físicas e motoras em um ambiente diversificado ou diferente das aulas tradicionais.

Podemos observar que o ensino utilizando meios lúdicos, cria um ambiente gratificante e atraente, servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança.

Visto que a educação é um processo lento e contínuo no desenvolvimento do ser humano. Iniciada desde o processo gestacional e é ampliada na educação infantil, de maneira que valorize o crescimento intelectual da criança. Um dos métodos fundamentais que favorecem o desenvolvimento educacional das crianças são os jogos, através dos mesmos as crianças começam a descobrir suas capacidades e desenvolvimentos. “O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral.” Segundo a autora TEZANI (2004, p.23). A mesma destaca a importância dos jogos para o desenvolvimento das crianças, pois é um método significativo de aprender regras, ganhar ou perder, ter posicionamento, liderança, segurança, habilidade, capacidade

de identificação dentre outras descobertas que esses métodos oferecem para melhorar aprendizagem dos alunos.

É de grande importância para que os alunos tenham contato com esse rico subsídio, já que o mesmo é um instrumento para promover e facilitar o processo de ensino aprendizagem. Portanto, os professores precisam perceber o quanto essa prática é essencial para o educando, pois o mesmo aprende a entender a importância do grupo, do sentido das palavras, responsabilidades, direitos, deveres, tornando-se de fato executores de cidadania, com inúmeros instrumentos pedagógicos que vêm sendo utilizados na escola, o jogo educativo tem recebido maior destaque. Sendo percebido como uma atividade lúdica, presente na vida de qualquer criança.

O jogo educativo nas instituições de ensino passa a receber um novo sentido em decorrência da sua utilização como recurso pedagógico em sala de aula, auxiliando no processo de ensino-aprendizagem, na construção do conhecimento e no desenvolvimento infantil, visto que diversos problemas de aprendizagem escolar podem ser evitados através de atividades lúdicas.

O brinquedo estimula a criança a agir naturalmente, favorecendo a construção de esquemas racionais progressivamente mais evoluída; à medida que a mesma vai se desenvolvendo no jogo, chega à aprendizagem significativa. Neste sentido, o jogo não só diverte a criança, e sim, proporciona conhecimento a partir das interações que provoca.

É importante que o mesmo represente um desafio realizável para a criança, ou seja, que ela possa compreender a sua estrutura e os conhecimentos nele propostos; caso contrário, a atividade poderá não surtir o seu efeito desejado, percebe-se que o ato de brincar conduz a criança à imaginação, à fantasia, à criatividade, o conhecimento de que dispõe. Com isso, percebe-se, então, que a brincadeira é uma necessidade interior de toda criança e muito contribui para seu desenvolvimento cognitivo. O brincar da criança é a fonte de vida, prazer, revelação de sentimentos e ideias.

De acordo com o autor Zanluchi (2005, p. 89) reafirma que “quando brinca a criança prepara-se à vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas”.

Portanto, é urgente e necessário que o educador procure ampliar cada vez mais as vivências da criança com o ambiente físico, com brinquedos, brincadeiras e com outras crianças, pois pelo ato de brincar a criança pode desenvolver a confiança em si mesma, sua imaginação a autoestima, o autocontrole, a cooperação e a criatividade.

A palavra, lúdico vem do latim *ludus*, que significa jogo, divertimento, gracejo, escola. Este brincar também se relaciona à conduta daquele que joga, que brinca e se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo: seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. Na história de nosso desenvolvimento, sabemos que o ser humano tem recebido inúmeras designações: Homo Sapiens, porque possui como função o raciocínio para aprender e conhecer o mundo; Homo Faber, porque fabrica objetos e utensílios; e, Homo Ludens porque é capaz de dedicar-se às atividades lúdicas, ou seja, ao jogo. Pode-se dizer que o ato de jogar é tão antigo quanto à própria humanidade. Jogar é uma atividade natural do ser humano. Através do jogo e do brinquedo, o mesmo reproduz e recria o mundo a sua volta.

Para o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (1998, p. 27), segundo Brasil:

No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando.

No ato de brincar as crianças têm a oportunidade e a capacidade de transformar o real em imaginação e a imaginação no real, criando assim em seu mundo várias possibilidades criativas de desenvolvimentos e descobertas para sua vida pessoal, social e educacional. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes foram repassados, ampliando seus conhecimentos de maneira criativa.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (Brasil, 1998, p.27).

A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos.

Percebe-se que, o uso dos jogos, brinquedos e brincadeiras torna-se um dos pontos positivos e significantes para o processo de ensino e aprendizagem para as crianças, sendo também uma forma de incentivar a autovalorização e uma maneira de inspirar-se em algum adulto do seu convívio familiar.

Segundo Kishimoto (2010 pag. 20/21) “O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e a construção humanas”. O ato de brincar com os brinquedos para as crianças torna-se, um meio de construir sua aprendizagem por meio das brincadeiras. Por isso a importância de se ter no âmbito escolar momentos de brincadeiras, pois esses momentos fazem com que as crianças possam aprender brincando, e venham interagir umas com as outras. Esses momentos de interação fazem com que as crianças desde cedo façam sua construção de um ser humano de qualidades ativo.

O autor destaca que os jogos pedagógicos desenvolvem, ampliam as possibilidades de aprendizagem das crianças.

Para Kishimoto (2010 pag.44), “Os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança”. Diante disso, pode-se dizer que, o educador deverá envolver em suas práticas pedagógicas jogos de construção, possibilitando criar hipóteses de possíveis combinações fazendo com que ela venha a resolver situações problemas, que futuramente ela possa resolver problemas mais complexos.

Carvalho (1992, p.14) afirma que

Desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção às atividades vivenciadas naquele instante.

Nessa perspectiva, pode-se destacar que jogos desde cedo na vida das crianças, favorecem a sua própria imaginação e através dos jogos, brinquedos e as brincadeiras elas podem explorar cada vez mais suas potencialidades, vindo a se sentirem livres em cada momento das atividades, e isso facilita o desenvolvimento educacional e de interação entre todos os envolvidos no processo educacional.

É de fundamental importância quando se leva em consideração a relevância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, pois é partindo desse entendimento

que a brincadeira é tomada como espaço de crescimento, que o professor deve construir sua prática uma vez que no momento de ludicidade, as crianças tendem a se tornarem mais atentas.

Sabemos que as atividades lúdicas criam um momento de entusiasmo e, se for bem aproveitado pelo professor pode vir a ser um importante espaço de aprendizagem, desde que a atividade docente encontre nele os elementos necessários para fazer uma ponte entre o que deseja que seus alunos aprendam e a essência da brincadeira executada. Os professores da educação infantil sabem que as atividades favoritas das crianças são os jogos e brincadeiras, pois se trata de atividades espontâneas e satisfatórias.

Segundo Kishimoto (1997, p. 77):

O raciocínio decorrente do fato de que os sujeitos aprendem através do jogo é de que este possa ser utilizado pelo professor em sala de aula. As primeiras ações de professores apoiados em teorias construtivistas foram no sentido de tomar os ambientes de ensino bastante ricos em qualidade e variedade de jogos, para que os alunos pudessem descobrir conceitos inerentes às estruturas dos jogos por meio de sua manipulação. Esta concepção tem levado a práticas da utilização dos jogos nas escolas.

Dessa forma, os jogos tornam-se uma alternativa didático-pedagógica, que o profissional deve utilizar para tornar o ambiente agradável e repercutir como desafios escolares e que seja apreciada como uma atividade tão séria quanto à outra tarefa. Assim o que difere é o fato de ser uma ação aprazível e significativa.

Moyles (2006 pag.27) destaca: “O brincar construtivo é uma forma de praticar habilidades motoras finas, enquanto o brincar físico que envolve a musculatura ampla e o brincar turbulento exercitam o corpo todo e a coordenação motora”. No entanto, vale destacar-se a importância do brincar construtivo, nos métodos pedagógicos expostos tanto dentro como fora da sala de aula. Com isso, torna-se mais fácil as crianças descobrirem suas capacidades, habilidades e seus desenvolvimentos motores e cognitivos vindo também a descobrir seu próprio corpo.

Segundo Moyles (2006 pag.124): “Por meio do brincar, as crianças podem tentar e tentar novamente até terem sucesso ou decidirem o momento de pedir ajuda, de desistir ou de modificar planos e intenções, sem sentir que essas tentativas foram um fracasso”. Desta forma, o ato de brincar torna-se um ato leve e de momentos de distração e aprendizado, onde a criança acerta e erra e isso traz para sala de aula a questão do aprender errando e acertando ao mesmo tempo.

Para o professor que acredita que o lúdico na educação ajuda a promover a aprendizagem, implicam as decisões sobre os conteúdos adequados a cada faixa etária e a forma adequada de utilização destes. Um jogo ou uma brincadeira na sala de aula não apresenta apenas um momento de recreação e divertimento. Essas atividades lúdicas possibilitam mais ações mentais diferenciadas, desde evolução motora e cognitiva até o estímulo do interesse por atividades que envolvam o desenvolvimento intelectual. Além disso, há nesses momentos uma maior aprendizagem do que se o professor entregasse atividades prontas em folhas ou copiadas do quadro para o caderno.

É importante ainda perceber, que o educador considere o lúdico no planejamento tendo claros seus objetivos, sua intencionalidade. E dessa forma, o lúdico se transforma num elo entre os conteúdos a serem desenvolvidos e suas atividades a serem realizadas. As aulas lúdicas devem ser bem elaboradas, com orientações definidas e objetivos específicos. Se o professor apenas “brincar” com estes alunos, não transmitirá conteúdo e possivelmente perderá o rumo da aula. A atividade intelectual não pode ser separada do funcionamento total do organismo.

O corpo e o aprendizado intelectual fazem parte de um todo, através do qual o aluno irá compreender o meio, trocar informações e adquirir experiências. As brincadeiras em sala de aula devem servir como orientação para posturas comportamentais, por exemplo. Brinca-se ensinando valores e, após, usa-se este momento mais tranquilo para explicar o conteúdo que estudaremos nesta aula e a relação disto com a brincadeira anterior. O aluno vai relacionando, montando esquemas, formando seus próprios arquivos, que à medida que se desenvolvem, tornam-se mais generalizados e mais maduros.

Aprendizagem de nossas crianças é muito importante. Por isso que os professores devem ser capacitados, e precisam ter uma formação acadêmica de qualidade e que trabalhem com atitude, esperança, renovação, criação e com amor, sabe-se que não é um trabalho fácil, mas se feito com amor e carinho torna-se um caminho mais eficaz para nossas crianças e para os professores.

De acordo com Kishimoto (2010, p. 40):

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquirem noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.

Segundo o autor, o processo de ensino aprendizagem através da ludicidade, mostra mais um ponto positivo para o desenvolvimento educacional, tanto para o alunado quanto para o educador, pois se sabe que envolver o lúdico nas práticas educacionais, torna-se um meio para os professores aplicarem em sala de aula métodos de acordo com as dificuldades enfrentadas por cada um.

Trabalhando com jogos, brinquedos e brincadeiras a relação entre aluno e professor aumenta os laços de afetividade entre os mesmos e isso é muito satisfatório para o desempenho de ambos.

Na concepção Kishimoto (2010, p. 42):

A utilização dos jogos potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. Ao utilizar de modo metafórico a forma lúdica (objeto suporte de brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo, conquistou espaço definitivo na educação infantil.

O trabalho lúdico traz para a criança a construção do aprender brincando, pois através dos jogos e das brincadeiras o processo de ensino aprendizagem vai surgindo de acordo com a capacidade dos que estão participando e aproveitando do momento, pois numa brincadeira educativa o educador observa e destaca as habilidades e os desempenhos adquiridos durante os momentos lúdicos no âmbito escolar.

De acordo com Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (1998, p. 23):

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem 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.

Educar na escola envolve muitas situações e responsabilidades para toda equipe docente e escolar. Assim, torna-se uma maneira de se ter um processo de ensino aprendizagem mais leve e bem absoldido, vindo a melhorar cada vez mais os desenvolvimentos educacionais de acordo com o decorrer dos tempos tanto para a vida profissional, social e pessoal das crianças como dos professores. A educação escolar prepara o aluno para se tornar um ser humano com diversos conhecimentos, capacidades, desenvolvimentos, atitudes positivas e tantas outras coisas que a educação traz para vida e esses ensinamentos acontecem logo nos primeiros anos, propiciando às crianças conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

É certo que algumas atividades lúdicas geram discussões e conflitos entre as crianças, todavia, esses mesmos conflitos podem ajudar no desenvolvimento moral e até mesmo o intelectual. Isso pode ocorrer pela existência de diferentes pontos de vista e é iniciado pela confrontação de ideias e desejos dos outros que devem ser levados em consideração durante a execução e criação das regras desse jogo. Cabe então, ao professor, não impor uma solução para o conflito, e sim facilitar e mediar, para que as soluções venham naturalmente.

Na educação infantil, é importante que o professor possua o perfil para a prática de uma pedagogia relacional, servindo como mediador de conhecimento, fazendo a interação do aluno com o meio, servindo de base para a aprendizagem. Acredita-se que aprender é construção, ação e tomada de consciência. Assim, este profissional não apenas ensina, mas aprende com seus alunos. As aulas lúdicas devem transmitir os conteúdos, combiná-los, possibilitando que o aprendente perceba que não está apenas brincando em aula, mas que está armazenando conhecimentos.

Não podemos optar pelo esvaziamento do conteúdo: aulas gostosas, descontraídas, onde não se aprende nada. Durante estas atividades, o professor pode ter mais informações detalhadas sobre cada aluno e redirecionar se necessário, sua prática. Através de trabalhos lúdicos em grupo, no jardim de infância ou na pré-escola, ensinamos os alunos a compartilhar, dividir, interagir, respeitar os limites colocados para aquela atividade.

Segundo Carneiro e Dodge (2007, p.91):

Para que a prática da brincadeira se torne uma realidade na escola, é preciso mudar a visão dos estabelecimentos a respeito dessa ação e a maneira como entendem o currículo. Isso demanda uma transformação que necessita de um corpo docente capacitado e adequadamente instruído para refletir e alterar suas práticas. Envolve, para tanto, uma mudança de postura e disposição para muito trabalho.

O professor deve orientar as aulas para que todos se manifestem e produzam independente de suas capacidades. Nos primeiros anos escolares é muito importante deixar claro que cada sujeito é único, com diferentes construções lógicas e significações. Neste momento, em que o aluno entra no estágio das operações concretas, o lúdico aliado ao conhecimento é de fundamental importância.

O professor deve também provocar o aluno a pensar, criar situações para interação, solicitar que ele acompanhe a construção do conhecimento com uma aula lúdica, porém o mais próximo possível da sua realidade, porque assim ficará mais fácil para este estudante identificar, investigar e resolver o problema. Pode parecer contraditório, mas é através do lúdico (brincar) e da realidade (razão) que o professor pode construir situações de problematização que serão desencadeadoras de conhecimentos. Ele não pode elaborar respostas para o aluno, mas deve colaborar para que isto aconteça dentro do sujeito aprendem-te, criando um ambiente interativo, de respeito mútuo e confiança, onde toda dúvida é importante e nenhuma pergunta é tola.

As instituições de ensino ainda têm explorado pouquíssimo o jogo, considerando que já faz algum tempo que as investigações relacionadas ao tema vêm atribuindo valor destacado ao lúdico como alavanca de aprendizagem. Temos que acabar com esse conceito inútil, de que depois que crescemos não podemos mais brincar, e aproveitar cada nova situação para aprendermos algo. E, se isso puder ser feito através da ludicidade, melhor ainda. O que todo profissional de educação deve saber é que os Parâmetros Curriculares Nacionais, que orientam a prática pedagógica, também apontam a formação de um novo profissional:

A formação de professores se coloca, portanto, como necessária para que a efetiva transformação do ensino se realize. Isso implica revisão e atualização dos currículos oferecidos na formação inicial do professor e a implementação de programas de formação continuada que cumpram não apenas a função de suprir as deficiências da formação inicial, mas que se constituam em espaços privilegiados de investigação didática, orientada para a produção de novos materiais, para a análise e reflexão sobre a prática docente, para a transposição didática dos resultados de pesquisas realizadas na linguística e na educação em geral. (Parâmetros Curriculares Nacionais – Língua Portuguesa. p.66).

Entender, portanto a importância do uso de todas essas atividades é fundamental para que se facilite o processo de aprendizado. Unir novas técnicas traz, sem dúvida, inúmeros ganhos práticos na evolução estudantil de todos de maneira geral, tanto professores como alunos ganham nesse processo.

Segundo o autor Carneiro (1995, p. 66) destaca que “todas as pessoas têm uma cultura lúdica, que é um conjunto de significações sobre o lúdico”. Dessa forma, é possível dizer que a cultura lúdica é produzida pelos indivíduos, a qual se constrói a todo tempo, por meio de brincadeiras que a criança começa desde cedo.

O lúdico se expressa desde os primitivos nas atividades de dança, caça, pesca, lutas. Segundo Antunes (2005, p.56) na Grécia antiga, Platão afirmava que os primeiros anos de vida da criança deveriam ser ocupados por jogos. Com o cristianismo, os jogos vão sendo deixados de lado, considerados profanos, sem significação.

Finalizo com a citação de Carneiro e Dodge (2007, p.201), que afirmam que

Ao estimular as crianças durante a brincadeira, os pais tornam-se mediadores do processo de construção do conhecimento, fazendo com que elas passem de um estágio de desenvolvimento para outro. Também, ao brincar com os pais, as crianças podem se beneficiar de uma sensação de maior segurança e liberdade para exploração, além de se sentirem mais próximas e mais bem compreendidas, o que pode contribuir para o melhor desenvolvimento de sua auto-estima e independência.

## 2 METODOLOGIA

Para o aprofundamento desta temática, foi desenvolvida uma pesquisa de caráter exploratório que, de acordo com GIL (2008), entende-se da seguinte maneira:

O objetivo de uma pesquisa exploratória é familiarizar-se com um assunto ainda pouco conhecido, pouco explorado. Ao final de uma pesquisa exploratória, você conhecerá mais sobre aquele assunto, e estará apto a construir hipóteses. Como qualquer exploração, a pesquisa exploratória depende da intuição do explorador (neste caso, da intuição do pesquisador). Por ser um tipo de pesquisa muito específica, quase sempre ela assume a forma de um estudo de caso.

Este trabalho tem uma abordagem qualitativa. De acordo com Minayo (1994, p.21 e 22):

A pesquisa qualitativa 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 pode ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

Foram realizadas leitura de artigos, livros, publicações entre outros meios de pesquisas para o melhor desenvolvimento das abordagens.

Como instrumentos de pesquisa, foi utilizado uma coleta de dados por meio de um questionário com 11 perguntas, a metodologia desta pesquisa aponta a importância da ludicidade para o processo de ensino e aprendizagem das crianças na educação infantil.

Vale ressaltar que, ainda nos dias atuais, nem toda escola tem espaço físico com capacidade de desenvolver alguns eventos, vindo assim impossibilitar os professores de ampliar seus métodos lúdicos, não tendo também recursos, nem materiais pedagógicos e alguns dos professores que não se utilizam tão habilmente da ludicidade, pois, talvez falte a sensibilidade nos professores para a aquisição desta habilidade de trato, a ludicidade, nos assuntos da educação infantil.

E, finalmente, foi feita uma pesquisa de campo, que oferece maior contato com o público-alvo e aproximação com o fenômeno social e educacional estudado.

Este tipo de pesquisa segundo Marconi (2005, p.125), “baseia-se na observação dos fatos tal como ocorrem na realidade”.

## 2.1 Instituição da Pesquisa

Na realização de uma pesquisa exploratória é necessário que haja uma investigação científica que aponte os dados que ajudarão a esclarecer a situação estudada, investigação essa que pede clareza e objetividade nos conceitos relacionados com Educação Infantil. Assim, os dados foram coletados na Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental “Manoel Cesário de Araújo”. Localizada em uma área rural, na comunidade do Riachão, da cidade de São Bento-PB. A instituição tem uma infraestrutura boa, toda murada com bastante espaço para as crianças praticarem jogos e brincadeiras, mas que necessita de uma área coberta neste espaço, pois até o momento se encontra ao ar livre (descoberta). Sua estrutura física apresenta: duas salas de aula, sala de leitura, banheiros, cozinha, refeitório e a direção.

O corpo administrativo da escola é formado por uma diretora, uma supervisora e uma orientadora. O corpo docente é composto por seis professores, sendo dois professores de pré-escola I / II, um professor de 1º / 2º ano, um professor de 3º ano, um professor de 4º/5º e um professor de EJA (Educação de Jovem e Adulto), 1ª a 4ª série (multi-seriado). A unidade dispõe de duas merendeiras que engloba também os serviços gerais e dois porteiros. A escola tem um público de 86 alunos com idade entre quatro (04) e sessenta anos (60) em tempo por turno: turno manhã pré-escola I / II e 1º / 2º ano, turno tarde 3º, 4º e 5º ano, turno noite 1ª / 4ª série EJA.

O planejamento é realizado quinzenalmente (a cada 15 dias), sendo norteado pelo projeto político pedagógico (PPP), alicerçado no educar de maneira lúdica.

## 2.2 Caracterização da Pesquisa

O método de pesquisa utilizado para o desenvolvimento deste trabalho foi desenvolvido a partir de estudos bibliográficos, tendo como análise qualitativa buscando entender a importância do lúdico na educação infantil.

A pesquisa se caracteriza como sendo uma pesquisa de campo sob uma abordagem qualitativa. Segundo Fonseca (2002, p.11):

O conhecimento científico é produzido pela investigação científica, através de seus métodos. Resultante do aprimoramento do senso comum, o conhecimento científico tem sua origem nos seus procedimentos de verificação baseados na metodologia científica. É um conhecimento objetivo, metódico, passível de demonstração e comprovação. O método científico permite a elaboração conceitual da realidade que se deseja verdadeira e impessoal, passível de ser submetida a testes de falseabilidade. Contudo, o conhecimento científico apresenta um caráter provisório, uma vez que pode ser continuamente testado, enriquecido e reformulado. Para que tal possa acontecer, deve ser de domínio público.

Diante disso pode-se ressaltar que o conhecimento científico é um dos conceitos de suma importância para alcançar os resultados esperados em uma pesquisa, pois, sabe-se que, através da mesma podem ser descobertos soluções para os problemas abordados em uma investigação científica tendo como obter resultados e propostas de soluções para realidade e posto em prática o que foi descoberto através de estudos e pesquisas científicas.

Desta forma, a metodologia desta pesquisa, tida como qualitativo-exploratória, por seguir as recomendações de Fonseca (2002), “traz relevâncias de ordem científica que podem auxiliar nas decisões tomadas em âmbito educacional para a vivência da ludicidade no processo de ensino/aprendizagem das crianças”.

### 2.3 Instrumentos de Coleta de Dados

A pesquisa deste trabalho se afirma dentro do padrão qualitativa, obedecendo aos requisitos da pesquisa exploratória, utilizando como instrumentos de pesquisa um questionário semiestruturado, com questões objetivas e subjetivas de forma a observar liberdade de comunicação. O tema em estudo tenta analisar como os professores tratam a ludicidade na educação infantil.

O questionário foi elaborado com o objetivo de analisar a percepção do sujeito participante sobre o conhecimento e importância da brincadeira para o desenvolvimento da criança, composto por onze questões, seis abertas e cinco fechadas.

O preenchimento deste instrumento de coleta de dados foi realizado pelo sujeito participante da pesquisa, dando-lhes assim, liberdade e espontaneidade nas

respostas, possibilitando-nos uma compreensão crítica mais exata da realidade da educação Infantil no estabelecimento pesquisado.

#### 2.4 Sujeito da Pesquisa

Participaram da pesquisa dois professores da Rede Municipal de Ensino de São Bento-PB, da escola “Manoel Cesário de Araújo” cujo objetivo foi realizar uma observação, que possibilitou verificar como os professores trabalham o lúdico em sala de aula.

Considerando o assunto pesquisado, fiz um questionário com perguntas e respostas com os professores da educação infantil, para obter uma amostragem significativa para esta pesquisa, facilitando a coleta de dados e, por consequência, dando melhores condições para executar essa observação, interpretação e análise das práticas pedagógicas realizadas na escola. Foi observado a turma da Pré-escola I / II, com doze (12) alunos, sendo, cinco (05) alunos do pré I e sete (07) alunos do pré II, com idade entre 4 e 5 anos.

Participaram da pesquisa uma professora e um professor, residente na zona rural, ao lado da instituição, localizada no município de São Bento-PB. Quanto a formação, a professora tem graduação em História e o professor em Pedagogia. O tempo que trabalha na Educação Infantil do sexo feminino é aproximadamente cinco anos, e do sexo masculino há um ano.

#### 2.5 Realização da pesquisa

Para a realização da pesquisa foi utilizado um questionário com 11 questões objetivas e subjetivas, sobre a importância da ludicidade na educação infantil, através dos termos de consentimento, que serviram de condição para que a escola permitisse a efetivação da pesquisa. Os referidos termos foram direcionados a gestora com o seguinte enunciado: Termo de Anuência da Instituição/Autorização para a pesquisa, e aos professores como: Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e serviram de base para o desenvolvimento da análise desejada.

Assim, foi agendado com os professores da turma como seriam os procedimentos para responder o questionário. Foi estipulado um prazo de oito dias a ser respondido e devolvido ao mesmo.

Diante das respostas dos professores, foi observado que o lúdico é de suma importância para o desempenho das aulas ministradas pelos mesmos, pois a criança aprende com mais facilidade os conteúdos trabalhados em sala de aula.

### 3 O LÚDICO NA PRÁTICA ESCOLAR

A escola Municipal Manoel Cesário de Araújo, fundada em 1978, está localizada na zona rural do município de São Bento – PB atende a alunos da própria comunidade ou de comunidades vizinhas que frequentem as aulas nos ensinos infantil e fundamental em suas séries iniciais, ou seja, do Pré I/II, 1º ao 5º ano e EJA (Educação de Jovens e Adultos). A escola funciona nos horários matutino e vespertino com a educação infantil e fundamental com um total 60 alunos. À noite também funcionam turmas da Educação de Jovens e Adultos – EJA com um total de 26 alunos matriculados.

A escola é muito pequena, tem uma secretaria que também serve como sala do diretor, uma sala de professores, uma cozinha, dois banheiros e duas salas de aula; há espaço para a recreação no terreno aberto ao redor da escola, só que não tem um lugar específico devidamente coberto para a prática dos referidos jogos e brincadeiras, sem nenhuma estrutura. Como recursos pedagógicos e equipamentos utilizados nas atividades escolares, a escola dispõe de uma TV, um DVD, Datashow, uma multifuncional (impressora), alguns vídeos, um notebook, mimeógrafo, livros infantis, jogos pedagógicos e brinquedos educativos. A equipe de funcionários é formada pela diretora, um orientador pedagógico, seis professores, duas funcionárias que cuidam da limpeza e merenda da escola, por fim, dois porteiros.

A escola tem seu Projeto Político Pedagógico (PPP) e um regimento escolar. As atividades de planejamento são realizadas semanalmente e cada turno faz seu próprio planejamento, com a presença da equipe técnica. Segundo a gestão os trabalhos escolares visam desenvolver além das aulas voltadas para o estudo de conteúdos específicos, conforme orientação do RCNEI (1998), também projetos didático-pedagógicos voltados especialmente para atividades de leitura e de datas comemorativas. Ainda de acordo com os relatos dos gestores, a participação da família na escola é insuficiente, especialmente porque a maioria dos pais dos alunos não comparece às reuniões convocadas pela escola.

Esse primeiro contato exploratório com a escola e sua equipe gestora, embora tenha sido informal foi bastante revelador acerca da realidade e da prática pedagógica da escola, trazendo-nos reflexões sobre a forma como as ações pedagógicas e as concepções de educação circulam na instituição. O fato da escola

ter um espaço reduzido para a realização de suas atividades é fator preocupante, pois a educação infantil destina-se ao desenvolvimento pleno e integral das crianças, sendo essencial que suas habilidades motoras também possam ser estimuladas, porém, a escola não possui um espaço destinado à recreação, o que, por si, nos leva a perceber que as práticas pedagógicas são implementadas de forma precária.

Correr, pular, rolar, brincar de bola, são atividades próprias da infância e devem ser incorporadas como elementos curriculares fundamentais das práticas educacionais voltadas para a educação infantil. Retirar das crianças a possibilidade de movimentar-se livremente implica em também limitar as possibilidades de serem trabalhados aspectos referentes ao desenvolvimento da motricidade da criança, aspecto que influi de forma decisiva em todo o seu processo de crescimento psíquico e cognitivo.

Segundo o RCNEI (1998, p.15).

O trabalho com movimento contempla a multiplicidade de funções e manifestações do ato motor, propiciando um amplo desenvolvimento de aspectos específicos da motricidade das crianças, abrangendo uma reflexão acerca das posturas corporais implicadas nas atividades cotidianas, bem como atividades voltadas para a ampliação da cultura corporal de cada criança.

Nesse sentido, podemos pensar que a ludicidade trabalhada na referida escola encontra obstáculos para ser plenamente desenvolvida, pois o lúdico, referente a atividades relacionadas a jogos e brincadeiras também exige um espaço físico para ser desenvolvido. Assim, mesmo com variados planejamentos as atividades projetadas pelos professores acabam por se tornar limitadas pelas condições físicas apresentadas pela escola.

Outro aspecto que podemos também fazer referência e que tem uma ação direta na atividade pedagógica é quanto ao direcionamento pedagógico apresentado pela escola no que diz respeito à implantação de projetos pedagógicos pautados na comemoração de datas históricas. Ostetto (2000) “afirma que trabalhar com datas comemorativas exige uma reflexão aprofundada sobre a escolha dessas datas e a importância delas na história da criança”, caso contrário corre-se o risco de se construir um conhecimento fragmentado e ideologicamente massificante, na maioria das vezes repetindo os interesses de uma indústria consumista, mas que cria conflitos sentimentais profundos para as crianças. Exemplo disso é a comemoração

do dia das mães, ou dos pais, onde algumas crianças não possuem uma família tradicional, ou mesmo não conhecem seus pais biológicos, ou são criados pelos avós e outros familiares, ou ainda sofrem diferentes tipos de abusos, psicológicos ou emocionais em casa e não desejam comemorar o dia dos pais ou das mães.

A fragmentação do conhecimento, decorrente do trabalho com datas comemorativas, transforma a escola em uma repetidora de metodologias tradicionais, voltadas a reafirmarem padrões de vida e comportamento impostos pelas camadas dominantes da sociedade, e pouco respeitadoras das lutas, culturas e necessidades das camadas populares. Essa análise, também pode servir de reflexão na percepção de lúdico que a escola toma como direcionamento de suas atividades, uma vez que as produções de artefatos representacionais das datas comemorativas também são vistas como atividades lúdicas, tais como a confecção de cartões para as mães, de bandeiras para o dia da independência, ou mesmo, pinturas com temas de coelhos na época da páscoa. Atividades de desenho colagem e construção de brinquedos também sendo meios de consolidação de valores e expectativas de vida e devem ser pensados no sentido de engrandecer a formação cognitiva, emocional e motora da criança. Daí esse aspecto ter sido aqui ressaltado, como parâmetro para as nossas considerações.

Com o objetivo de aplicarmos a importância do lúdico para os professores da educação infantil e, mais especificamente, quais os métodos que esses professores utilizam para desenvolverem atividades lúdicas aplicaram com dois professores da escola um questionário contendo onze questões. Sendo seis destas perguntas destinadas à caracterização do perfil profissional dos professores entrevistadas e ainda informações sobre suas práticas pedagógicas e outras cinco, discursivas, voltadas para questões referentes às suas práticas pedagógicas.

### 3.1 Caracterização dos participantes

Os dois professores serão indicados pelas letras A e B, para que possamos preservar suas identidades: onde possuem uma faixa etária de 31 (trinta e um) a 28 (vinte e oito) anos de idade, sendo um do sexo feminino e outro do sexo masculino; a professora tem o curso superior de licenciatura em história completo, e já atua com essa profissão há aproximadamente 05 anos; o outro terminou a conclusão de curso

de pedagogia e exerce a profissão há 01 ano. Os mesmos lecionam com turmas de Pre-I e Pre-II, na escola municipal Manoel Cesário de Araújo.

### 3.2 Interpretação dos resultados

Ambos os professores atribuem às atividades lúdicas um papel importante no processo de ensino-aprendizagem, especialmente pelo fato de jogos e brincadeiras estimularem a participação nas atividades programadas, levando a criança a interagir com os colegas e o professor de forma mais natural e harmônica, além de facilitar a aprendizagem. Essas observações reforçam as teorias apresentadas pelos teóricos anteriormente estudados, quando destacam o potencial das atividades lúdicas como instrumentos de ensino-aprendizagem, assim as professoras referem-se às suas experiências com a aplicação de projetos lúdicos com as crianças:

Em sua opinião, de que modo o lúdico pode contribuir para o processo de ensino aprendizagem?

É por meio do lúdico, que nós docentes conseguimos um grande avanço para a aprendizagem dos alunos. Além do mais as aulas tornam-se mais prazerosas e produtivas quando usamos os jogos pedagógicos. (Professor A)

É de suma importância a utilização de jogos e brincadeiras pedagógicas para o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos (Professor B).

Nesse caso percebemos que o professor A recorreu a uma comparação em relação à sua prática pedagógica para afirmar que jogos e brincadeiras proporcionam o desenvolvimento das capacidades dos alunos. Ao referir-se ao avanço da aprendizagem o professor A pode estar referindo-se ao processo de consolidação de saberes que a crianças apreende de forma mais natural durante as brincadeiras. Atitudes de partilha, de solidariedade, de reconhecimento das regras dos jogos e o confronto com situações de ganhos e perdas que jogos e brincadeiras podem acarretar, “são momentos também de crescimento, apontam para situações que as crianças podem vivenciar o que acontece no dia a dia, fornecendo a essas crianças respostas alternativas para o enfrentamento dessas circunstâncias”. (KISHIMOTO, 2010).

Quando questionados sobre os jogos e brincadeiras mais utilizadas os professores demonstraram perspectivas bastante diferenciadas com relação ao uso do lúdico em suas aulas:

Quais os jogos e brincadeiras mais utilizadas?

Procuro sempre algo que chame atenção e desperte a imaginação, para que as crianças possam construir o seu mundo através das brincadeiras. Com isso trabalhamos com fantoches, peças teatrais, brincadeiras de faz de conta e jogos educativos oferecidos pela escola. (Professor A)

Trabalho com quebra cabeça do alfabeto, jogos com figuras geométricas, jogos com figuras e letras. (Professor B)

Enquanto o professor A lança mão de uma variedade de atividades que estimulem não só o desenvolvimento cognitivo, como os jogos educativos, também estimulam a criatividade e imaginação da criança através do uso de fantoches e de peças teatrais. As brincadeiras também podem servir como caminho para o amadurecimento psíquico e emocional da criança; ao utilizar jogos variados o professor A, também oportuniza as crianças a terem uma interação maior entre si, reforçando os laços de amizade e colaboração entre as mesmas. Em outra perspectiva o professor B tem uma visão mais objetiva sobre o uso de jogos e brincadeiras, privilegiando aqueles que enfatizam aspectos cognitivos em seu desenvolvimento, tais como quebra-cabeça do alfabeto, jogos com figuras geométricas e letras. “Embora os jogos educativos sejam facilitadores na aquisição de novos saberes, sem dúvida podem ser explorados de forma mais ampliada, permitindo que diferentes facetas do ser, pensar e agir da criança sejam acessados”. (ALMEIDA, 1990).

A funcionalidade que o professor B atribui às atividades lúdicas associa as brincadeiras e a diversão ao mundo do trabalho, pois todas as atividades voltam para a produção, consolidação de saberes e não simplesmente para o sentido de mero prazer que as brincadeiras também carregam. Mesmo assim, o professor B, recorrendo ao uso de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização, constrói um sentimento de afinidade entre as crianças e o universo escolar, o que facilita todo o processo de ensino aprendizagem.

A potencialidade do lúdico em estabelecer canais de comunicação entre o processo de aprendizagem e as experiências de vida dos alunos, também foi um aspecto ressaltado pelos professores:

Na sua concepção de educador, é possível inserir os jogos para trabalhar conteúdos das diferentes áreas do conhecimento no dia a dia de sala aula?

O lúdico é um fator de suma importância para o processo ensino aprendizagem. No entanto, ele desperta nas crianças fatores afetivos, sociais e emocionais, fazendo com que as crianças reinventem, criem e recriem cenas dos acontecimentos do seu mundo. (Professor A).

O lúdico contribui de maneira significativa de ensinar e o aprender, sendo uma forma descontraída de aprender brincando e assim, chama a atenção das crianças em relação ao que está acontecendo naquele momento. (Professor B).

A escola não pode ser considerada como uma instituição deslocada da sociedade como um todo, acontecimentos vivenciados pelas crianças em suas casas são trazidos para o espaço escolar, muitas vezes se refletindo em atitudes agressivas das crianças, ou em sua dispersão durante as aulas, uma vez que se encontram submersas nos conflitos familiares. O professor demonstra estar sensível ao potencial de libertação que os jogos e brincadeiras podem representar para as crianças, fazendo com que elas traduzam em suas fantasias e na interação com os colegas as tensões que o enfrentamento do cotidiano social pode gerar.

A declaração do professor B relaciona-se de forma mais íntima com o fazer pedagógico, e sua visão reforça a percepção da ludicidade como recurso pedagógico. Ao afirmar que a ludicidade deixa a criança atenta ao que está acontecendo naquele momento, demonstra um professor preocupado no processo de aprendizagem do aluno e de sua interação nas atividades escolares.

Os professores também se pronunciaram sobre a interdisciplinaridade e os processos avaliativos proporcionados pelas atividades lúdicas. A interdisciplinaridade implica no desenvolvimento de atividades referentes a diferentes campos do saber científico, de forma a levar o aluno a um entendimento integrado da realidade, por meio do estudo de um tema específico.

Os trabalhos interdisciplinares tornaram-se tema recorrente nas discussões pedagógicas principalmente a partir da década de 1970. Naquela época buscava-se

romper com os paradigmas do ensino tradicional que fragmentava os saberes, compartimentando-os em áreas específicas do saber. “Embora o estabelecimento tenha garantido as disciplinas, é necessário o aprofundamento do conhecimento de cada área do ser humano, provocou um processo de alienação em relação às interferências do específico no processo de compreensão da realidade social”. (FAZENDA, 2006).

Na educação infantil a fragmentação dos saberes pode ser superada pelo uso das atividades lúdicas. Uma mesma brincadeira pode ser utilizada para introduzir noções de história e ensino das regras gramaticais; ciências e matemática também são facilmente associadas. A montagem de brinquedos com sucata pode servir para a discussão de questões ambientais, ao mesmo tempo em que estimula atividades de motricidade. Essa inter-relação de saberes foi igualmente apontada pelos professores:

Você considera importante a utilização dos jogos e das brincadeiras como instrumentos didático-pedagógicos a serem utilizados em sala de aula? Justifique.

Sim: Pode se inserir a prática da interdisciplinaridade com diferentes conteúdos para as realizações das atividades lúdicas aplicadas em sala de aula. (Professor A).

Com certeza, dá para inserir os jogos e as brincadeiras nos conteúdos que vão ser trabalhados durante o ano letivo, desde que cada um esteja de acordo com o contexto do assunto aplicado em sala de aula. Tem que usar a ludicidade de acordo com os assuntos acadêmicos inseridos em seus planos para ser trabalhado em sala de aula. (Professor B).

As declarações dos professores ainda revelam a preocupação dos mesmos em seguir o currículo correspondente para a série em que ensinam, sendo o professor B mais preocupado com o cumprimento dos conteúdos referentes às disciplinas, uma vez que vê a possibilidade do lúdico de acordo com os temas estudados em cada disciplina. Esse aspecto nos coloca como questão para reflexão o próprio caráter programático que o currículo ganha na estrutura de ensino.

Sabemos que embora haja um currículo mínimo a ser seguido em todo o país, há uma flexibilidade em sua efetivação. Características culturais de cada região e mesmo as necessidades específicas vivenciadas em cada escola, permitem que os

conteúdos curriculares sofram adaptações a fim de proporcionarem um melhor desempenho escolar dos alunos, sendo mesmo o RCNEI uma diretriz e não um regulamento. Percebemos que o professor B tem uma visão mais rígida sobre o papel social da escola e mesmo sobre o processo de construção curricular, a ponto de selecionar as atividades lúdicas pela sua adequação aos conteúdos trabalhados em cada disciplina.

No que se referem à avaliação, os dois professores concordam que é a partir da observação de mudanças no comportamento e no envolvimento da criança na realização das atividades que a avaliação pode ser realizada.

Como é realizado processo de avaliação da aprendizagem do aluno a partir da aplicação do lúdico?

É de forma contínua, a partir das atividades lúdicas e também através de observações indiretas de como o aluno se comporta diante das atividades trabalhadas e como está sendo o desenvolvimento de cada um dos alunos. (Professor A).

A avaliação é feita através do comportamento e da participação das crianças em atividades e jogos e as brincadeiras realizadas em sala de aulas. (Professor B).

Avaliação é o momento crucial no processo educativo, pois permite que os objetivos sejam revistos e as atividades redirecionadas. As respostas dos alunos às atividades podem reforçar a importância do lúdico como instrumento de aprendizagem, pois a interação entre os colegas proporcionam a consolidação de conteúdos e comportamentos, aspecto apontados pelos professores. As mudanças de comportamento indicam um emudecimento psíquico e emocional da criança que pode com as atividades lúdicas superar o estágio egocêntrico e tendo atitudes mais colaborativas com seus colegas. Vindo proporcionar o Bem-estar que as atividades lúdicas estimulam também servem para que a atenção da criança se mantenha e aumente com o passar do tempo, fortalecendo a identificação da criança com o ambiente escolar.

Pude perceber com as respostas apresentadas pelos professores que os mesmos desenvolvem atividades lúdicas com seus alunos e têm uma percepção consolidada sobre a importância da ludicidade na vida escolar das crianças inseridas na educação infantil. Ficam como reflexão os limites que as condições objetivas de

trabalho impõem para a efetivação dessas atividades, como a falta de material didático e, especificamente no caso da Escola Municipal Manoel Cesário de Araújo, da falta de espaço para o desenvolvimento pleno dessas atividades.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade consiste em tema de relevância para a escola e a sala de aula, fazendo com que a Educação Infantil ganhe contornos próprios, pois na fase inicial mais do desenvolvimento das crianças, as brincadeiras e jogos são as formas mais naturais de reconhecimento do mundo que as rodeia.

Entende-se, a partir dos dados aqui expostos, que o brincar merece uma atenção maior dos professores da educação infantil, pois é uma forma rica e poderosa de estimular a capacidade construtiva da criança. Através dos jogos e brincadeiras a criança se manifesta, descobre o mundo e interage com o outro.

Quando a brincadeira é incentivada, a criança desenvolve novas habilidades tais como: o equilíbrio corporal desenvolve a capacidade de realizar tarefa sozinha, desenvolve a linguagem potencializando sua comunicação com o outro, adquire novos conhecimentos, desenvolve a imaginação, a crítica e a criatividade.

A pesquisa demonstrou que a realização de práticas pedagógicas lúdicas nem sempre são facilmente implementadas. Falta de estruturas nas escolas de educação infantil, como a existência de pátios ao ar livre, brinquedotecas e bibliotecas, e mesmo escolas construídas para oferecerem maior conforto às crianças são obstáculos difíceis de serem transpostos. Mesmo assim, professores comprometidos com a melhoria do ensino têm se esforçado em criar alternativas para tornar o ensino de crianças um momento não só de aquisição de novos conhecimentos, mas principalmente em uma experiência capaz de transformar o estudo em prazer.

Pudemos comprovar como esse sentimento de transformação se efetiva na prática, analisando como as atividades lúdicas são compreendidas pelos professores e como eles as colocam em prática, baseadas em jogos e brincadeiras, possam levar as crianças a desenvolverem suas múltiplas capacidades cognitivas, motoras e emocionais. Decidi focalizar a realidade de uma escola na zona rural de um município do sertão paraibano para constatar as práticas pedagógicas lúdicas pelos professores da educação infantil.

Pude confirmar que para os professores, a ludicidade é um elemento significativo no processo de ensino-aprendizagem, nas primeiras etapas da vida escolar das crianças. Os professores que aceitaram colaborar com a pesquisa

destacaram que a ludicidade é capaz de integrar os alunos, tornar as aulas mais dinâmicas, os alunos mais seguros e á vontade para a realização das várias atividades. Pois sabemos que as atividades lúdicas proporcionam a realização de trabalhos interdisciplinares e interativos.

Assim, as crianças têm a oportunidade de desenvolverem de forma mais plena suas habilidades motoras, sociais, sua criatividade e emoções. Diante disso, o papel do educador ocupa papel de destaque, uma vez que as ações pedagógicas são por ele planejadas e postas em execução; seu papel é de mediador por proporcionar aos alunos a possibilidade de construírem um conhecimento, orientados pelos objetivos e atividades apresentadas pelo professor.

Assim, além de uma formação de qualidade é preciso que o educador também adquira experiência e consiga lançar sobre o próprio trabalho que desenvolve um olhar analítico, buscando identificar e superar as dificuldades encontradas como o desenvolvimento das diferentes atividades. É preciso que haja permanentes cursos de formação a fim de que leituras mais profundas sobre o papel da ludicidade na educação infantil sejam feitas, possibilitando o uso dessas atividades apenas como ações complementares ao ensino dos conteúdos programáticos estabelecidos pelos programas curriculares de cada série do sistema educacional brasileiro.

Portanto, ao finalizar esta pesquisa posso reafirmar que as dificuldades existentes na sala de aula são cotidianamente enfrentadas por professores que desejam transformar a escola, tornando-a não só uma obrigação, mas também a conquista de um momento de aprender com alegria.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1990.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais**. Campinas: Papyrus, 2005.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998<sup>a</sup> (v.1);

\_\_\_\_\_. MEC. SEF. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental**. Língua portuguesa. Brasília: MEC/SEF, 1988. p.66.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Introdução. In: **Referencial curricular nacional para educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998b (v.2).

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Introdução. In: **Referencial curricular nacional para educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998c (v.3).

CARNEIRO, M. A. B. **Aprendendo através da brincadeira**. Ande, Revista da Associação Nacional de Educação, ao 13, nº 21, Cortez Editores, 1995.

\_\_\_\_\_, Maria Ângela Barbato e DODGE, Janine J. **A descoberta do brincar**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2007.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil** São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. **Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa**. Papyrus Editora, 2006.

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

KISHIMOTO, Tizuko. (org) **Jogo Brinquedo, Brincadeira e a Educação**-13. ed- são Paulo: cortez, 2010;

MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2005.

MINAYO, M. C. de S. [et al.] (Org.) **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

MOYLES, Janet R. **A excelência do Brincar: A importância da brincadeira na transição entre educação infantil e anos iniciais**. Trad. Maria Adriana Veríssimo Veronese- porto alegre: Artmed, 2006;

OSTETTO, Luciana Esmeralda. Planejamento na Educação Infantil: mais que a atividade, a criança em foco. **Encontros e encantamentos na educação infantil: partilhando experiências de estágio**. Campinas, SP: Papirus, p. 175-200, 2000.

PIAGET, Jean. **Psicologia e pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense Universe Teoria, 1976.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. 2004. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>. Acesso em 24/08/2016

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e educação**. Londrina: O autor Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para Educação Fundamental para Educação Infantil** / Ministério da Educação e do Desporto Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC / SEF, 1998, Volume 1 e 2. BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação

# **ANEXOS**

# APENDICE

## APEDICE A

### QUESTIONÁRIO

Esta pesquisa tem o objetivo de investigar a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem na educação infantil, nessa escola e observar se a mesma está colaborando para o aprendizado significativo dos alunos. Por motivos éticos a participação dos docentes será preservada. Desde já agradeço sua participação.

#### A IDENTIFICAÇÃO:

1. Sexo:

Masculino                       Feminino

2. Idade:

18 a 25 anos                       26 a 35 anos                       acima de 35 anos

3. Qual é o seu nível de formação:

Ensino médio     Magistério

Superior Incompleto     Superior Completo

4. No caso de formação superior, qual (is) o(s) curso(s)?

---



---



---



---

5. Há quanto tempo exerce a atividade docente?

de 1 ano     de 1 a 5 anos

de 6 a 10 anos     Há mais de 10 anos

6. Atualmente em que turma leciona?

pré-escolar    1º ano    2º ano    3º ano    4º ano    5º ano

#### B – AVALIAÇÃO:

**7.** Em sua opinião, de que modo o lúdico pode contribuir para o processo de ensino aprendizagem?

---

---

---

---

**8.** Quais os jogos e brincadeiras mais utilizadas?

---

---

---

---

**9.** Na sua concepção de educador, é possível inserir os jogos para trabalhar conteúdos das diferentes áreas do conhecimento no dia a dia de sala aula?

---

---

---

---

**10.** Você considera importante a utilização dos jogos e das brincadeiras como instrumentos didático-pedagógicos a serem utilizados em sala de aula? Justifique.

( ) Sim ( ) Não

---

---

---

---

**11.** Como é realizado processo de avaliação da aprendizagem do aluno a partir da aplicação do lúdico?

---

---

---

---

**APENDÊNCIA B**

**UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – UAB**  
**UFPB –VIRTUAL**  
**PÓLO DE APOIO SÃO BENTO - PB**  
**APRENDENTE: OTONBERGUE MEDEIROS DE ARAÚJO**  
**EMAIL: otomberguema@hotmail.com**

**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 \_\_\_\_\_. 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: \_\_\_\_\_