



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

Rita de Cássia de Almeida Silva

**LUDICIDADE NA PRÁTICA PEDAGÓGICA: PRODUZINDO SABERES NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

João Pessoa/PA

2014

Rita de Cássia de Almeida Silva

**LUDICIDADE NA PRÁTICA PEDAGÓGICA: PRODUZINDO SABERES 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 Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a. Ms. Joseane Abílio de Sousa Ferreira

João Pessoa /PA
2014

S586l Silva, Rita de Cássia de Almeida.

Ludicidade na prática pedagógica: produzindo saberes na educação infantil / Rita de Cássia de Almeida Silva. – João Pessoa: UFPB, 2014.

44f.

Orientador: Joseane Abílio de Sousa Ferreira

Monografia (graduação em Pedagogia – modalidade a distância) – UFPB/CE

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

UFPB/CE/BS

CDU: 37.064.2 (043.2)

Rita de Cássia de Almeida Silva

**LUDICIDADE NA PRÁTICA PEDAGÓGICA: PRODUZINDO FORMAS E
SABERES PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL**

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

Aprovada em: 16/ 12 /2014

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Orientadora: Ms. Joseane Abílio de Sousa Ferreira

Prof. Convidado

Prof. Idelzuite Lima

Universidade Federal da Paraíba - UFPB

Prof. Convidado

Prof. Ivana Medeiros Lima

Universidade Federal da Paraíba - UFPB

Dedico:

A Deus, pela força diária, aos meus familiares, pelas contribuições e auxílio para que eu persistisse em alcançar minhas metas.

Agradecimentos

Agradeço primeiramente a Deus, minha fonte inesgotável de fé e sabedoria.

Agradeço a todos os meus familiares, em especial a minha mãe Inez Ana, pelo exemplo de vida, de apoio, de carinho em todos os momentos.

Agradeço a meu Noivo Carlos Eduardo, pelo total apoio em muitas horas de sono, por me incentivar a estudar, a não desistir, pela paciência comigo quando algo dava errado, pela correria em concertar meu computador quando o mesmo queimou, enfim por todo carinho.

Agradeço a todos os meus amigos que de forma direta ou indireta contribuíram para o meu crescimento acadêmico.

Agradeço à minha orientadora Joseane Abílio pela ajuda, dedicação e compreensão imprescindíveis em todas as fases do desenvolvimento deste estudo.

Agradeço aos meus Professores, tutores presenciais e a distância que contribuíram para realização deste sonho.

A todos, meus sinceros agradecimentos.

“A infância é algo precioso. Eu acho que, se a humanidade tem futuro, ela vai retomar por aí, pela infância. E isso não é impossível, nem difícil, porque a infância esta guardada dentro de cada um. Eu acho que a grande revolução esta aí. Fico feliz de ver que o Brasil tem tudo para isso, tem muita cultura popular ainda. A cultura popular é uma segunda infância. [...] Friedrich Schiller diz que o homem só é inteiro quando brinca, e é somente quando brinca que ele existe na completa acepção da palavra homem. O brincar é algo espiritual. E não estou falando de religião, não. Não é nada disso. É algo ainda mais profundo, que tem a ver com a alma do homem (HORTÉLIO, 2008, p.24)”

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo discutir a importância de se trabalhar com o lúdico em sala de aula e na escola. A metodologia utilizada na realização deste trabalho foi à pesquisa bibliográfica, respaldada por renomados autores e em seus referenciais teóricos, observamos a importância de se trabalhar com o lúdico e que se bem aplicadas certamente ajudarão no desenvolvimento integral da criança. Assim, entendemos que, o lúdico quando bem aplicado, tornam-se estratégias pedagógicas eficazes para a construção do conhecimento. Pois, por meio das brincadeiras as crianças tomam conhecimento de si, dos outros e do mundo à sua volta, criando vínculos no seu cotidiano, além de encontrarem uma forma de estruturar e agir no ambiente, portanto, é de fundamental importância o brincar para a vida das crianças. Desse modo, compreendemos que o uso da ludicidade na Educação infantil como produção de saberes tem como objetivo primordial o desafio do desenvolvimento integral da criança, facilitando a sociabilidade, a cidadania, ensinando-o a respeitar e preservar a individualidade e as produções com o outro em suas características e singularidades. Cientes de que a aprendizagem por meio da ludicidade com jogos e brincadeiras permite ao aluno contextualizar o conteúdo abordado, ou seja, que o conhecimento seja aplicado na prática, buscaremos discutir e debater como os professores da escola pesquisada trabalham a ludicidade, pensando as situações de interações, as orientações para se trabalhar a diversidade e a individualidade dos sujeitos a partir do ato de brincar.

Palavras- chaves: Ludicidade. Estratégias pedagógicas. Aprendizagem.

ABSTRACT

This paper aims to discuss the importance of working with the playful in the classroom and school. The methodology used in this work was to literature, backed by renowned authors and their theoretical frameworks, we see the importance of working with the playful and well applied will certainly help in the development of children. Thus, we understand that the playful when well applied, become effective pedagogical strategies for the construction of knowledge. For by the games children become aware of themselves, others and the world around them, creating ties in their daily lives, and find a way to structure and act on the environment, so it is of fundamental importance for the play children's lives. Thus, we understand that the use of playfulness in children's education as knowledge production has as main objective the challenge of the development of children, facilitating sociability, citizenship, teaching him to respect and preserve the individuality and productions with other in their characteristics and peculiarities. Aware that learning through games and play with playfulness allows students to contextualize the content being, that is, that knowledge is applied in practice, seek to discuss and debate how the school teachers surveyed work playfulness, thinking the situations of interactions, the guidelines for working the diversity and individuality of the subject from the act of playing.

Words- keys: Playfulness. Teaching strategies. Learning.

SUMÁRIO

1.PRIMEIRAS PALAVRAS	11
2. O LÚDICO NUMA PERSPECTIVA HISTÓRICA	14
2.1. Construindo o conceito de lúdico	14
2.2. Brinquedos, brincadeiras e jogos no desenvolvimento infantil	16
2.3. As contribuições da ludicidade para o desenvolvimento integral das crianças: o lúdico um direito	19
2.4. O brincar no desenvolvimento infantil como meio de socialização e aprendizado	21
3. O BRINCAR COMO PROPOSTAS PEDAGÓGICAS PARA EDUCAÇÃO INFANTIL	24
3.1. Procedimentos Metodológicos	24
3.1.1. Caracterização e sujeitos da pesquisa	24
3.1.2. Procedimentos e Instrumentos da coleta de dados	25
3.2. O espaço escolar e o mundo cultural das brincadeiras: entre as formas de aprender e colorir o imaginário da criança	25
4. LUDICIDADE COMO MEIO PEDAGÓGICO DE PRODUÇÃO DE SABERES: O CASO DA ESCOLA MUNICIPAL ALUÍSIO DE AQUINO E SILVA, LIMOEIRO/PE	28
4.1. A prática Lúdica vivenciada pelos alunos da Escola Municipal Aluísio de Aquino e Silva.	32
4.2. O brincar na educação infantil: um fator essencial para o desenvolvimento e aprendizagem da criança.	35
5.CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
REFERÊNCIAS	39
Apêndice	42

1. PRIMEIRAS PALAVRAS

A infância é um período fascinante, durante nossa vida é nesta fase que exteriorizamos nossos sentimentos, nossas experiências e fundamentalmente nossa criatividade da forma mais espontânea que existe, brincando. É através das brincadeiras e jogos que as crianças interagem com a realidade, constroem seus conhecimentos e estabelecem relações com o mundo em que vivem.

Os avanços apresentados pelas novas tecnologias tem marcado na nossa sociedade novas maneiras de interação com o mundo e com o outro. A Internet e as tecnologias digitais fizeram emergir em nossa sociedade novos valores (autoconhecimento, respeito, cultura, conhecimento de informações, participações no mundo, diversidade e outros); comportamentos (aumento das interações, sedentarismo, falta de atenção, hiperatividades, comportamento antissocial, etc.) e produtos (Internet, computadores, celulares, tablete, ipad, vídeo games, entre outros.), vem sendo incorporados no nosso cotidiano e no de nossas crianças em casa, trabalho, escolas, nas brincadeiras e jogos. A internet, o telefone celular e muitos novos equipamentos de tecnologia da informação vão transformando os comportamentos e as formas de se relacionar com a família, com os amigos e com as novas possibilidades de viajar pelo mundo sem sair de casa. Mas, com isso surgem novos riscos à saúde para a geração da era digital, devido ao excesso de horas no uso do computador, do vídeo games causando variados problemas como, sedentarismo, obesidade, comportamentos antissocial, violência.

Essas transformações sociais, políticas e econômicas que tem ocorrido em nossa sociedade como também a influências das novas tecnologias tem contribuído e muito para a diminuição dos espaços públicos de lazer, além disso a crescente insegurança impede o brincar nas calçadas, praças e parques. Notamos que cada vez mais a televisão, computadores e jogos eletrônicos em geral tem tomados mais espaço na vida e no cotidiano de nossas crianças, ou seja, as mudanças que nossa sociedade tem passado tem transformado também significativamente a maneira de brincar.

Desta forma podemos observar nitidamente que muitas crianças hoje, gostam mais de brincar com jogos eletrônicos, vídeo games, computadores, tornando-se cada vez mais dependentes da tecnologia, além de se tornarem sedentários, sozinhas, pois deixam de brincar como antigamente e assim não se movimentam, não se socializam, ficando parados, jogando sozinhos na frente de um

aparelho midiático, com isso atrapalhando seu desenvolvimento em variados aspectos como: o físico, o social, o cultural, o criativo, dentre outros.

Brincadeiras e jogos como: brincar de bolinhas de gude, carrinhos de rolimãs, pega-pega, passa-anel, roda pião, soltar pipa, pular corda, mestre-mandou, amarelinha, bambolê, cantigas de roda, corre-cutia, faz-de-conta, dentre outras, são bem mais saudáveis, divertidas, pois aguçam na criança a criatividade, a iniciativa, a auto estima, socialização e o desafio. Esse novo modo de portar-se na sociedade, nos leva a questionar o lugar do brincar na vida social das crianças, levando-nos a pensar como isso tem refletido no espaço escolar, e ainda, como a criança de hoje tem convivido e se socializado na escola frente a essa nova identidade do brincar na sociedade informatizada. Nesse sentido, resolvi abordar esta temática a partir do seguinte questionamento: A utilização da Ludicidade como propostas pedagógicas em salas de aulas ajudam realmente no desenvolvimento pleno de nossas crianças?

Foi com base nesta minha pergunta que, resolvi discutir as brincadeiras e jogos com o intuito de ampliar o universo lúdico da criança, assim como também o cultural, promovendo a interação com outras gerações e porque não afirmar que a utilização das brincadeiras são indispensáveis a saúde física, emocional, intelectual, social, de nossas crianças como também promover a socialização e interação afetiva entre criança; além de incentivar a vivência de valores como: cooperação, respeito, justiça, solidariedade, autoestima, e explorar movimentos com o corpo, promovendo o desenvolvimento da motricidade ampla, equilíbrio e lateralidade.

Assim estruturada minha pesquisa, traçou-se o objetivo geral: analisar sobre a influência da ludicidade no desenvolvimento integral da criança na Educação Infantil, a fim de dar conta deste objetivo geral, elaborei os seguintes objetivos específicos: 1- Identificar as influências da ludicidade na aprendizagem das crianças da educação infantil; 2- Compreender a utilização do lúdico como proposta pedagógica; 3- Verificar como os professores da Educação Infantil trabalham o lúdico, visando o desenvolvimento integral das crianças da Educação infantil.

Com o intuito de alcançar estes objetivos foi realizada uma pesquisa de campo de cunho exploratório e de abordagem qualitativa. Minha pesquisa foi realizada na Escola Municipal Aluísio de Aquino e Silva, Localizada na Zona Rural da cidade de Limoeiro/PE. Com dois professores dos níveis I e II da Educação Infantil. O questionário aplicado foi realizado com perguntas abertas e fechadas que instigou sobre a importância das atividades lúdicas no trabalho pedagógico, pensando quais as dificuldades encontradas para a realização dessas ações, e ainda, se a escola fornece material e apoio aos professores.

Para isto, o presente estudo foi dividido em três capítulos: o primeiro capítulo refere-se *O lúdico numa perspectiva histórica*, ou seja, apresentei o conceito de lúdico, jogos e brincadeiras. O segundo capítulo refere-se *As contribuições da ludicidade para o desenvolvimento integral das crianças*, aqui será abordado o lúdico como mediação do aprendizado, discutindo como os jogos e brincadeiras são recurso didático dinâmico que estimula as várias inteligências, permitindo que o aluno se desenvolva plenamente.

No terceiro capítulo abordarei a temática: *Ludicidade como meio pedagógico de produção de saberes: o caso da escola municipal Aluísio de Aquino e Silva, Limoeiro/PE*, buscando evidenciar a brincadeira como sendo de grande importância, na Educação infantil e como o professor da educação infantil tem trabalhado de forma significativa com a ludicidade.

2. O LÚDICO NUMA PERSPECTIVA HISTÓRICA

2.1. Construindo o conceito de lúdico

O lúdico tem sido foco de variadas discussões nas mais diversas áreas do conhecimento como a psicologia, a pedagogia, a antropologia, a história, a medicina, dentre outras. Estas discussões têm como foco o lúdico como produtor e facilitador do desenvolvimento integral da criança trabalhando nas mesmas, buscando a socialização do encontro consigo e com o outro, o autoconhecimento e o conhecimento do próximo, cuidar de si e do outro, ou seja, momentos de vida.

Antes de continuarmos falando sobre o lúdico faz-se necessário conceitua-lo, para melhor entendermos. Lúdico é uma palavra de origem latina “ludus” que significa “jogo”. As atividades de caráter lúdico são formas eficazes de desenvolver a criatividade, a liberdade, a espontaneidade de ação e o conhecimento, através de jogos, brincadeiras, danças, músicas entre outras. Assim, relacionando ao processo de ensino aprendizagem o lúdico tem o intuito de educar e ensinar de forma divertida, na interação com o outro.

Para Feijó (1992, p. 02) “o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea, funcional e satisfatória”. Corroborando com Feijó (1992), Santos (1999) considera que o lúdico é uma maneira que o indivíduo tem de expressar-se e integrar-se ao ambiente que o cerca. Por meio das atividades lúdicas ele assimila valores, adquire conhecimento em diversas áreas do conhecimento, desenvolve o comportamento e aprimora as habilidades motoras. Também aprende a assumir responsabilidades e se torna sociável e mais crítico. Por meio do lúdico o raciocínio é estimulado de forma prazerosa e a motivação em aprender é resgatada.

A respeito disso, Luckesi (2007) em sua concepção de lúdico, alerta, no entanto, para o fato de que a ludicidade não deve ser confundida com divertimento. Em sua visão, a atividade lúdica é

um “fazer” humano mais amplo, que se relaciona não apenas à presença das brincadeiras ou jogos, mas também a uma atitude verdadeira do sujeito envolvido na ação. Nas palavras de Luckesi (2000, p. 97) a ludicidade “é representada por atividades que propiciam experiência de plenitude e envolvimento por inteiro, dentro de padrões flexíveis e saudáveis”.

Como vimos através das falas destes estudiosos, tem-se comprovado cada vez mais, a importância das atividades lúdicas como: (jogos e brincadeiras) na educação infantil, para um melhor desenvolvimento das nossas crianças, proporcionando condições adequadas para o seu desenvolvimento psicológico, físico, motor, emocional, cognitivo e social. Bomtempo (2007, p.67), baseado em Bettelheim (1998), afirma que :

[...] as crianças são capazes de lidar com complexas dificuldades psicológicas através do brincar. Elas procuram integrar experiências de dor, medo e perda. Lutam com conceitos de bom e mau, e o triunfo do bem sobre o mal, dos heróis protegendo as vítimas inocentes é tema comum na brincadeira das crianças.

É importante ressaltar que os primeiros anos de escolarização das nossas crianças são decisivos na sua formação, pois trata-se de um período que elas começam a construir sua identidade e estrutura física, sócio afetiva e intelectual . Por isso é necessário nesta fase da escolarização adotar várias estratégias, entre elas o lúdico. Para Santin (1996, apud Júnior, 2005) nos diz que o significado de ludicidade surge da própria palavra relacionada à liberdade, criatividade, imaginação, participação, interação, autonomia além de outras qualificações que podem ser atribuídas a uma infinita riqueza que há nela mesma.

A pedagogia tradicional, afirma que a criança deve aprender apenas o que o professor acha importante para seu desenvolvimento como aluno, mas vemos hoje na Pedagogia da Infância uma nova forma de ver a educação infantil, ou seja, o professor comprometido com o cuidar e o educar. Na Pedagogia da Infância, as atividades lúdicas, ajudam não só a construir o conhecimento, como também ajudam as crianças a se expressarem, pois essas atividades de brincadeiras e jogos visam não só melhorar a sociabilização entre as criança como também, que elas vivenciem situações de colaboração , trabalho em equipe , respeito ao próximo, construção do conhecimento , além de proporcionar momentos prazerosos . Segundo Luckesi (1998, p.2): “Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-lo ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos”.

Enquanto a criança brinca, ela pensa, cria , se desenvolve, classifica, ordena , resolve pequenos problemas e sente-se motivada a ultrapassar seus próprios limites. É através das brincadeiras que as crianças interpretam, enxergam e conhecem o mundo e desenvolvem melhor

suas habilidades, portanto é muito importante que o educador infantil respeite esse direito da criança que é: *o brincar*.

Assim podemos afirmar que as atividades lúdicas são formas de interações entre os indivíduos que delas participam, porém mais importante do que o tipo de atividade lúdica a ser trabalhada é a forma como ela é dirigida e vivenciada. Cabe ao educador explorar a curiosidade infantil, incentivando seu conhecimento, sua linguagem, seu senso crítico e sua autonomia, como também o educador ser ativo, criativo e interessado em ajudar as crianças a crescerem felizes, fazendo das atividades lúdicas um excelente instrumento de no processo de ensino- aprendizagem na Educação Infantil.

Desse modo, no próximo tópico tratamos especificamente das brincadeiras e dos jogos e como eles ajudam no desenvolvimento da criança na escola.

2.2. Brinquedos, brincadeiras e jogos no desenvolvimento infantil

Conforme apresentam os Parâmetros Curriculares Nacionais, ou seja, os PCN's (1997), os jogos e as brincadeiras, competitivas ou não, são contextos de socialização significativa em que o aluno precisa respeitar o outro enquanto parceiro e não adversário. É a oportunidade de ter diferentes problemas para resolver no coletivo por meio da comunicação e cooperação, aprendendo a respeitar a diversidade de opiniões surgidas num momento lúdico.

O ato de jogar é tão antigo quanto o próprio homem. Na verdade, o jogo faz parte da essência de ser humano, Este é fundamental para o processo de desenvolvimento integral de nossas crianças, pois possui uma função vital para o indivíduo, principalmente como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil à sociedade. Assim podemos conceituar o Jogo como toda e qualquer atividade que segue determinados critérios como: regras, objetivos, tempo e etc. acompanhado de sentimento de alegria tensão, competição. Tem como características principais as regras e a competição, pois é uma atividade que proporciona o prazer e o desprazer além de ajudar no desenvolvimento das crianças em suas faculdades psíquicas, físicas como também serve para conhecer melhor suas próprias limitações. Existem variados tipos de jogos e de classificação, alguns são: pique-esconde, xadrez, baralho, dominó, queimado, mímica e etc. Kishimoto (1993, p. 15) afirma:

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência

entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

Obviamente, um jogo ou uma técnica recreativa nunca devem ser aplicados sem ter em vista um benefício educativo, pois, nem todo jogo, é um instrumento de ensino aprendido, ou seja, um material pedagógico. Assim, os jogos e brincadeiras devem fazer parte do contexto escolar de maneira orientada e direcionada pelo professor ou outro mediador. O que separa o jogo pedagógico do jogo apenas como passa tempo é a intenção, os objetivos de se construir o conhecimento significativo e despertar o desenvolvimento em diversas habilidades. Segundo Huizinga (2001, p. 33) define o jogo como: [...] uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

As brincadeiras são ações que a criança desempenha quando estão jogando com a finalidade de se entreter, ou seja, é através da brincadeira que a criança manifesta o prazer, alegria e descontração. A brincadeira é um divertimento típico da infância, que não implica em compromisso, planejamento ou seriedade e que envolve comportamentos espontâneos e geradores de prazer. É através do brincar que a criança se humaniza, aprendendo a criar vínculos afetivos, em como a construção de sua autonomia e sociabilidade, enfrenta o desafio de aprender a andar com as próprias pernas e a pensar com sua própria cabeça. 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”.

As principais características das brincadeiras são as formas que as crianças interagem com o meio se socializando, conhecendo e manifestando sua criatividade, inteligência, habilidade e imaginação. Algumas brincadeiras a citar é pula corda, amarelinha, esconde-esconde, telefone sem fio dentre outras. Segundo Velasco (1996, p. 78):

[...] brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca a vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso.

A brincadeira é consagrada como atividade essencial no desenvolvimento infantil. Historicamente, assim como o lúdico sempre esteve presente na Educação Infantil. No Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998), a brincadeira está colocada como um dos princípios fundamentais, defendida como um direito, uma forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação entre as crianças, sendo assim, a brincadeira é cada vez mais entendida como atividade que, além de promover o desenvolvimento pleno das crianças, incentiva a interação entre os pares, a resolução construtiva de conflitos, a formação de um cidadão crítico e reflexivo.

Nessa discussão, é preciso definir brinquedo, que é um objeto, voltado unicamente para o lazer e prazer das crianças, ou seja, é qualquer objeto usado pelas crianças no ato da brincadeira, são parceiros silenciosos que desafiam a criança, possibilitando descobertas e estimulando a auto expressão. Uma das principais características do brinquedo é que ele ajuda as criança no sentido de proporcionar a elas o desenvolvimento simbólico, estimulando sua imaginação, sua autoestima e a capacidade de raciocínio. Para as crianças, tudo é brinquedo, pois com sua criatividade e imaginação conseguem transformar qualquer objeto em brinquedo, mas posso citar alguns como: bola, boneca, urso de pelúcia, carrinho e etc. Para Vygotsky (1991, p, 34.):

O brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a a desejar, relacionando seus desejos a um "eu" fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tomar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade.

Podemos afirmar que é através do brinquedo que a criança desenvolve um maior avanço na sua capacidade cognitiva, ou seja, é por meio do brinquedo(objeto) que a criança se apropria do mundo real, domina conhecimentos, se relaciona e se integra culturalmente. Ao brincar e criar uma situação imaginária, a criança pode assumir diferentes papéis: ela pode se tornar um adulto, outra criança, um animal, ou um herói televisivo; ela pode mudar o seu comportamento e agir e se comportar como se ela fosse mais velho do que realmente é, pois ao representar o papel de “mãe”, ela irá seguir as regras de comportamento maternal, porque agora ela pode ser a “mãe”, e ela procura agir como uma mãe age.

Nesse sentido, cientes de que é no brinquedo que a criança consegue ir além do seu comportamento habitual, atuando num nível superior ao que ela realmente se encontra, discutiremos o lúdico com um direito de toda criança.

2.3. As contribuições da ludicidade para o desenvolvimento integral das crianças: o lúdico um direito

O brincar, é um direito garantido a toda criança, como mostra variadas Leis brasileiras e internacionais como a Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948) que estabelece em seu artigo 24 “o direito ao repouso e ao lazer”. A Declaração dos Direitos da Criança (1959), em seus artigos 4 e 7, confere aos meninos e meninas o “direito à alimentação, à recreação, à assistência médica” e a “ampla oportunidade de brincar e se divertir”, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), em seu artigo 16, estabelece o direito a “brincar, praticar esportes e divertir-se”.

O brincar é a manifestação da liberdade da criança e é reconhecido como um direito porque somente ela pode exercê-lo por si contando com o apoio, o respeito e o estímulo do adulto. Dessa maneira, garantir e efetivar o direito de brincar é promover o bem-estar da criança e a valorização de sua individualidade como pessoa e cidadã. O direito de brincar na Constituição de 1988 se depreende da conjugação dos direitos ao lazer, à convivência familiar e à convivência comunitária, e ao direito ao não-trabalho. Por ser extensão do direito à infância, deve ser considerado como tutela autêntica, completa e compartilhada entre a família, a sociedade civil e o Estado, pois assim afirma a Constituição Federal de 1988:

Art. 227 – É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.

No art. 15 do Estatuto da Criança e do Adolescente- ECA as crianças são titulares de liberdade, respeito e dignidade como pessoas em processo de desenvolvimento, quis o legislador que a eles fossem garantidos direitos básicos de caráter moral como prioridade absoluta constitucional. O direito de brincar está estabelecido no ECA em seu Livro I da Parte Geral, sob a égide do Título II que trata dos direitos fundamentais, mais especificamente artigo 16 do Capítulo II que elencam os direitos de liberdade, ao respeito e à dignidade da criança. O Artigo 16. diz: que o direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: IV – brincar, praticar esportes e divertir-se.

O brincar como expressão do direito de liberdade da criança é um dos fundamentos do princípio da dignidade de sua pessoa. O reconhecimento do direito de brincar exposto no art.16, IV

do ECA demonstra que a luta pelo reconhecimento da dignidade da infância venceu uma prova importante na aceitação dos ideais e da forma de vida infantil. O brincar consiste no direito de liberdade de ação da criança no sentido de que ela tem a possibilidade de escola e de ação de acordo com suas motivações próprias.

A dimensão “mágica” da brincadeira está no sentimento que a criança extrai dela, de que, mesmo sendo apenas uma criança, sujeita às restrições do mundo adulto subitamente se torna senhora de si. Ela própria estabeleceu a tarefa, e também a executa sozinha, sem a ajuda de ninguém. Existe mágica maior do que usar um artifício simples, sem significado, para qualquer outra pessoa e, por esse mesmo artifício, livrar-se de uma vida de servidão e ingressar numa de liberdade? É um segredo maravilhoso, ainda mais empolgante porque ninguém pode adivinhá-lo, especialmente os adultos (BETTELHEIM, 1989, p.204).

O RCNEI aponta como um dos cinco princípios dessa modalidade “o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil” (BRASIL, 1998, v. 1, p. 13). Tal princípio sugere que as crianças tenham garantido o acesso à brincadeira, aos momentos particulares e característicos da etapa de vida designada infância. A atividade lúdica é destacada como uma das dimensões e indicadores da qualidade na Educação Infantil, sugerindo questionamentos sobre a organização “do tempo e as atividades de modo a permitir que as crianças brinquem todos os dias, na maior parte do tempo, tanto nas áreas externas quanto internas” (BRASIL, 2009, p. 38),

[...] 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, 1998, v.1, p. 23).

As leis, existem. Falta ao adulto, como também toda a sociedade, reconhecer o brincar como elemento basilar para um desenvolvimento pleno e saudável das crianças. Tal ato constitui-se em requisito para um bom desenvolvimento infantil como a afetividade, psicomotricidade, linguagem, socialização e outras inúmeras habilidades e saberes. A ludicidade na Educação Infantil é de suma importância para que a criança aprenda a se expressar, descarregar suas energias e agressividade, interagir com outras pessoas e com o mundo a sua volta, estimula a cooperação; desenvolve a iniciativa, a curiosidade, o interesse e o senso de responsabilidade e com isso desenvolve a aprendizagem. A atividade lúdica fornece informações importantes a respeito da criança como suas emoções, a forma de interação, seu desempenho físico motor, seus níveis linguístico, sua formação moral e outras.

Considerar o brincar como um direito é reconhecer a dignidade da pessoa da criança que tem o direito de liberdade para vivenciar essa possibilidade na sua infância. O princípio constitucional da dignidade da pessoa da criança fundamenta a ideia de que a infância não pode ser substituída por outras atividades que não lhes são próprias (por exemplo, o trabalho infantil).

No próximo tópico abordaremos como o desenvolvimento infantil para diretamente pelo a ato de brincar.

2.4. O brincar no desenvolvimento infantil como meio de socialização e aprendizado

Desde os tempos remotos, o brincar é considerado um ato peculiar da infância, podendo ser observado em todas as raças, credos e culturas. Estudos históricos mostram que muitos jogos e brincadeiras da antiguidade permanecem até hoje vivos na cultura do povo. A brincadeira é, portanto uma atividade que ao mesmo tempo identifica e diversifica os seres humanos em diferentes tempos e espaços, ou seja, é uma prática cultural, além de contribuir para a construção da vida social.

Com os avanços da modernidade, a tecnologia trouxe brinquedos que não exigem muito da criatividade das crianças, pois elas já encontram quase tudo pronto. Sabemos que o computador, vídeo game, televisão, celulares estão tomando conta de nossas crianças e assim as brincadeiras e os brinquedos antigos estão sendo esquecidos.

Fato é que as brincadeiras, jogos servem como instrumento de estruturação do indivíduo, elas não trabalham apenas uma capacidade, mas várias, como percepção motora, equilíbrio e orientação espacial. Assim, através das brincadeiras, jogos e brinquedos as crianças interagem com a realidade e estabelecem relações com o mundo em que vivem. Como afirma Haydt e Rizzi (1987, p 15): “O jogo supõe relação social, supõe interação. Por isso, a participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal”.

Assim podemos considerar que o brincar é bom, divertido, prazeroso e eficaz. Parece ser algo tão simples e espontâneo que muitos adultos esquecem o quão fundamental esta prática é para um desenvolvimento saudável do ser humano. Felizmente, cada vez mais a ciência e nossos

estudiosos vêm debatendo e comprovando a importância da ludicidade, principalmente nas escolas de educação infantil para o pleno desenvolvimento de nossas crianças.

De acordo com os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (RCNEI):

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (Brasil, 2002, p.27).

As brincadeiras são meio pelos quais as crianças tomam conhecimento de si, dos outros e do mundo à sua volta, criando vínculos no seu cotidiano, além de encontrarem um forma de estruturar e agir no ambiente. O brincar assim se torna 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. Estes são elementos elaborados que proporcionarão experiências, possibilitando a conquista e a formação da sua identidade. Como podemos perceber, as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica, desenvolvimento e afetiva. Assim as brincadeiras e jogos são excelentes recursos para facilitar a aprendizagem. Neste sentido, 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 as atividades vivenciadas naquele instante.

Brincando a criança desenvolve potencialidades: ela compara, analisa, nomeia, mede, associa, calcula, classifica, compõe, conceitua e cria. As brincadeira traduzem o mundo para a realidade infantil, possibilitando a criança a desenvolver a sua inteligência, sua sensibilidade, habilidades e criatividade, além de aprender a socializar-se com outras crianças e com os adultos.

Segundo Chateau não é possível que se pense em infância sem pensar em brincadeiras e o prazer que as acompanham. Uma criança que em sua infância é privada do brincar futuramente poderá se tornar um adulto com dificuldades para pensar (CHATEAU, 1987).

Só que para muitos o brincar é tido como mero passatempo, mas são atividades fundamentais para a construção de conhecimentos sobre o mundo. O lúdico é uma linguagem natural da criança, por isso torna-se importante sua presença na escola desde a educação infantil. Mas, é fato também afirmar que é um equívoco dizer que o lúdico na aprendizagem por si só irá sanar os problemas de aprendizagem, emocionais e de mau comportamento na educação. A intenção é mostrar que é um meio de auxiliar a aprendizagem, servindo como subsídio importante para se transmitir os conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais.

3. O BRINCAR COMO PROPOSTAS PEDAGÓGICAS PARA EDUCAÇÃO INFANTIL

3.1. Procedimentos Metodológicos

3.1.1. Caracterização e sujeitos da pesquisa

A pesquisa configura-se como uma Pesquisa Qualitativa, que é uma pesquisa que não se preocupa com a representação numérica, mas sim com a compreensão de uma sociedade, ou seja, de um grupo social em suas crenças, valores, sobre o determinado assunto. Os pesquisadores que se utilizam deste tipo de método, buscam explicar os porquês de um determinado tema, conceito, dentre outros. A pesquisa Qualitativa, não quantificam os dados coletados através de valores ou trocas simbólicas. 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.

Este tipo de pesquisa é realizada através de entrevistas, questionários, conversas com o objetivo de interpretar as situações vividas, comparando-as, interpretando-as em diferentes momentos e situações. Desta forma para o minha monografia foi realizado um levantamento de uma pesquisa bibliográfica, para em seguida a realização de uma pesquisa de campo, ou seja, o pesquisador após ter um bons conceitos adquirido pela pesquisa bibliográfica irá realizar um questionário, discutirá com grupos, coletando dados, analisando as informações colhidas e assim com base numa fundamentação teórica consistente, irá objetivar, compreender e explicar o problema pesquisado.

Nessa perspectiva, a pesquisa foi conduzida, com o intuito de adquirir conhecimentos necessários sobre, a ludicidade como proposta pedagógica, foi realizada com a participação de duas

professores da rede municipal da cidade de Limoeiro/PE. Professores estes que atuam na área da Educação infantil I e II.

3.1.2. Procedimentos e Instrumentos da coleta de dados

Para coleta de dados foi utilizado como instrumento o questionário, que é um instrumento de coleta de informações tendo por objetivo primordial propiciar determinado conhecimento ao pesquisador. Este questionário irá fazer a utilização de perguntas fechadas e abertas para colher o maior número de dados e opiniões dos entrevistados. O questionário é um conjunto de questões que são respondidas pelo sujeito pesquisado. Este é de suma importância na coleta de dados, pois por meio deste será possível obter informações importantes para a análise e conclusão dos dados.

A coleta de dados foi realizada após uma conversa informal com os entrevistados em seguida haverá uma comparação entre as respostas das educadoras confrontação com os estudos de autores como Kishimoto (2008), Moyles (2002) e Vygotsky (1989). Por meio do questionário e uma conversa informal foi possível traçar o perfil das educadoras e alunos além de identificar sua opinião a cerca da presença das brincadeiras antigas como proposta pedagógica na educação infantil.

Dispondo do consentimento de todos os participantes mediante ao termo de compromisso e a pós receberem as explicações claras e completas sobre o estudo, ficando cientes de suas características, duração e propósito, houve concordância de todas as professoras em participarem deste projeto de pesquisa, sem restrição. A identidade dos participantes será mantida em sigilo.

Agora, nesse próximo tópico já passaremos a tratar das análises da nossa pesquisa, pensando como a brincadeira é cultural e por isso, faz parte da vida das crianças por meio de costumes de cada lugar.

3.2. O espaço escolar e o mundo cultural das brincadeiras: entre as formas de aprender e colorir o imaginário da criança

O ser humano nasceu para aprender, para descobrir e apropriar-se dos conhecimentos, desde os mais simples até os mais complexos, e é isso que lhe garante a sobrevivência e a integração na sociedade como ser participativo, crítico e criativo. Em todas as fases de sua vida, o ser humano

descobre e aprende coisas novas pelo contato com seus semelhantes e pelo domínio sobre o meio em que vive. Independente de cultura, raça, credo ou classe social, toda criança brinca. Todos os seus atos estão ligados à brincadeira. A infância é a idade das brincadeiras.

Na educação de modo geral, e principalmente 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. Portanto é de fundamental importância que o Educador veja as brincadeiras como uma proposta eficaz para o ensino aprendizagem de seus alunos e não como mero passa tempo. Segundo Carlos Drummond de Andrade: o ato de brincar para as crianças de modo algum não é perder tempo, pois, segundo Drummond, mais triste do que ver uma criança sem escola, é vê-los sentados enfileirados em salas de aulas sem ar, fazendo coisas que não fazem sentido no seu mundo de criança.

Podemos notar que diversas linhas de estudo, como o psicólogo e filósofo francês Henri Wallon (1879-1962), Jean Piaget (1896-1980) e o psicólogo bielo-russo Lev Vygotsky (1896-1934), trouxeram essa vertente do brincar como algo inerente à natureza humana que também colabora para o aprendizado, de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. Para os autores aqui citados, a brincadeira e as suas implicações ultrapassam o universo do brincar espontâneo, possuindo também interferências nos âmbitos pedagógico e social, além da brincadeira como um ato de simples prazer.

Assim a Educação Infantil torna-se, então, uma etapa imprescindível para a aprendizagem de valores, incluindo valores de acordo com uma cultura de paz, como o respeito, a cooperação, a igualdade, a ternura, autonomia, justiça e a solução de conflitos de forma pacífica, e também um espaço para brincar e ser feliz. Segundo Janet Moyles 2002, p. 12.:

O brincar em situações educacionais proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite também que adultos perceptivos e competentes aprendam sobre as crianças e suas necessidades. No contexto escolar, isso significa professores capazes de compreender onde as crianças “estão” em sua aprendizagem e desenvolvimento geral, o que, por sua vez, dá aos educadores o ponto de partida para promover novas aprendizagens nos domínios cognitivo e afetivo (2002, p. 12).

Assim as brincadeiras são excelentes instrumentos pedagógicos para os docentes, possibilitando oportunidades de desenvolvimento pleno em suas crianças, pois, é através das

brincadeiras que a criança aprende a se socializar, trabalhar sua autonomia, organizar suas emoções, compreendem e experimentam o mundo a sua volta, aprende regras, testas suas habilidades físicas, linguística e motoras, além de desenvolver alguns princípios como compartilhar, cooperar, liderar, competir, dentre outras. Desta forma a brincadeira passa a ser uma expressão muito significativo na formação da criança em relação com o mundo, cabendo ao professor valorizar cada vez mais em suas aulas esse instrumento pedagógico.

Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino aprendizagem condições para a maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora (KISHIMOTO, 2008, P.37).

A escola garantir espaços para atividades lúdicas, tanto em sala de aula, quanto ao ar livre, pois a utilização das brincadeiras e dos jogos no processo pedagógico pode garantir o conhecimento dos conteúdos. Alunos com vontade de estar na escola. Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho. É contribuir no processo de tomada de consciência da criança sobre si mesma, dos outros e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que ela possa escolher, entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, com sua visão de mundo e com circunstâncias adversas que cada uma encontrará.

4. LUDICIDADE COMO MEIO PEDAGÓGICO DE PRODUÇÃO DE SABERES: O CASO DA ESCOLA MUNICIPAL ALUÍSIO DE AQUINO E SILVA, LIMOIEIRO/PE

Desse modo, faz-se necessário evidenciar a brincadeira como sendo de grande importância, na Educação infantil e que o professor da educação infantil não apresente o conteúdo já pronto para as crianças e sim busque estimulá-las a brincarem de forma significativa, com objetivos permitindo que as mesmas elaborem suas ideias, vivenciando situações de interações, trabalhando a diversidade e sua individualidade como também busquem soluções para os problemas concretos e que lhe sejam reais de seu cotidiano e assim desenvolvendo integralmente as crianças em todos os aspectos físicos (auto conhecimento, ao uso do corpo na expressão das emoções, etc.) Cognitivos (a comunicação para resolução de problemas, etc.) Afetivos (à construção da auto estima, às atitudes no convívio social, à compreensão de si mesmo e dos outros.) dentre outros.

É fato ressaltar que a aprendizagem significativa surge das descobertas e da curiosidade natural que nossas crianças possuem, desta forma as crianças precisam de espaço adequados e propostas pedagógicas criativas e prazerosas como brincadeiras e jogos dando condições aos nossos pequenos de se experimentar, criar, construir e expressar-se livremente, como é o caso da utilização das Brincadeiras como propostas pedagógicas.

A brincadeira, na fase da educação infantil é fundamental e bastante interessante no processo de aprendizagem, toda brincadeira neste período da vida de zero a seis anos é uma imitação das emoções e ideias de uma realidade já vivenciada pela criança. As brincadeiras estimulam a auto-estima das crianças, contribui para a interiorização além de transformar seus conhecimentos que já possuíam em conceitos gerais. A educador que estimula a brincadeira em sua sala de aula cria um espaço para a criança possa experimentar o mundo.

Neste capítulo serão relatadas as informações adquiridas através da aplicação dos questionários com as educadoras da referida escola. No decorrer da pesquisa foram coletados dados significativos sobre o entendimento das mesmas sobre a ludicidade, a utilização do lúdico como elemento integrante do cotidiano do contexto escolar e informações relativas à utilização do mesmo como estratégia que possibilita uma maior aprendizagem e também proporciona o divertimento das crianças.

Dos Participantes desta pesquisa, todos são do sexo feminino e possuem Curso superior em pedagogia, possuem experiência de lecionar a mais de três anos. Em relação as questões abertas formam dadas as respostas seguintes:

Qual a sua opinião sobre o lúdico (jogos e brincadeiras) no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil?

P1- A ludicidade vai além do simples brincar, ele pode contribuir de forma eficiente para o pleno desenvolvimento intelectual, cognitivo e afetivo do ser. As brincadeiras pode desenvolver saberes para vida pessoal, social e profissional de um a criança, pois através do lúdico elas interagem e intervém em seu meio social de forma prazerosa, significativa.

P2- Lúdico é a forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, raciocínio de uma criança através de jogos, música, dança, mímica. O intuito é educar, ensinar, se divertindo e interagindo com os outros. Ao meu ver é fantástico pois torna qualquer aprendizado leve e descontraído.

Observei neste momento que para as professoras o lúdico pode ser visto como parte integrante de uma proposta metodológica, por proporcionar o desenvolvimento a diversas áreas da aprendizagens. Dessa forma percebe-se que a compreensão do lúdico para as professoras que responderam o questionário pode ser considerado semelhante ao que Maluf , 2008, p.42. expressa:

As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que apenas divertimento, são um auxílio indispensável para o processo de ensino aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. A ludicidade é uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo no aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes aprendizagens. (MALUF, 2008, p.42)

Podemos citar que diversos são os recursos lúdicos que podem ser utilizados dentro da ação pedagógica como músicas, trava línguas, contos, figuras, danças, pintura e mais infinitas possibilidades criadas pela união do lúdico com o conteúdo que se pretende trabalhar.

Ao longo de sua prática docente, você desenvolve atividades lúdicas como propostas pedagógicas como: jogos e brincadeiras na sala de aula? Justifique.

P1- Sim, pois, o lúdico como jogos e brincadeiras são recurso didático dinâmico que garante resultados eficazes na educação, mas é fato lembrar que não é brincar só por brincar, as atividades

lúdicas exigem extremo planejamento e cuidado na sua execução para que assim as crianças possam atingir os objetivos desejados.

P2- Sim, pois as brincadeiras estimula as várias inteligências, permitindo que o aluno se envolva em tudo que esteja realizando de forma significativa. Através do lúdico o nós educadores podemos desenvolver atividades que sejam divertidas e que sobretudo ensine os alunos a discernir valores éticos e morais, formando cidadãos conscientes dos seus deveres e de suas responsabilidades, além de propiciar situações em que haja uma interação maior entre os alunos e o professor numa aula diferente e criativa, sem ser rotineira.

Percebi que as duas professoras estão em concordância com a pesquisa de Pimentel (1992, p.151;1540):

Descobri que o jogo e a brincadeira não é apenas uma forma de divertimento, mas algo de suma importância para o desenvolvimento cognitivo da criança, agindo como facilitador de sua aprendizagem, além disso, estimula o pensamento criativo, desenvolve a coordenação motora, promove a interação social e ajuda a adquirir valores éticos e morais.

Fato é que as duas professoras adotam o lúdico na sua prática pedagógica, estas interagem com seus alunos formando uma relação de troca de conhecimentos por meio dos jogos e das brincadeiras o educando explora muito mais sua criatividade, melhora sua conduta no processo ensino-aprendizagem e sua autoestima.

Porém vale ressaltar que o educador deve ter cuidado de como são colocados os jogos em seus fins pedagógicos, para que não se transformem em atividade dirigida e manipuladora. Se isso ocorrer o jogo deixará de ser jogo, pois não será caracterizado com liberdade e espontaneidade.

Como é trabalhado o lúdico em sala de aula? Quais os materiais que você utiliza para desenvolver a ludicidade em sala de aula?

P1- Procuro trabalhar o lúdico, diariamente em sala de aula, pois este permitem que as aulas se tornem mais dinâmicas e prazerosas, então utilizo as mais variadas brincadeiras e jogos como: jogos de regras, brincadeiras cantadas, trava-línguas, trabalho com figuras, pintura atividades na brinquedoteca, teatro, e também brincadeiras livres. Os matérias são também diversos como bola, corda, bambolê, folhas, lápis coloridos, material dourado, quebra cabeças, dentre outras.

P 2- Sua resposta foi bastante semelhante a da sua colega , ou seja, ela também se utiliza de “jogos de regras, brincadeiras tradicionais como roda, brincadeiras cantadas, trabalho com imagens e brincadeiras livres e todos os materiais dispostos na escola e alguns que ela confecciona e traz de casa.

Foi observado através das respostas das duas professoras que são diversos tipos de atividades lúdicas propostas por elas do dia-a-dia da turma. Diversas são atividades lúdicas utilizadas em sala de aula, como as professoras mesmo já citam, jogos de regras, brincadeiras cantadas e livres, trabalho com figuras e pintura, jogos de encaixe. Foi possível perceber a presença de inúmeras atividades lúdicas em meio a realização de atividades pedagógicas como as músicas no momento de roda, os jogos, as figuras e os materiais criados no momento da aula.

A escola conta com materiais lúdicos que auxiliam no ensino-aprendizagem das crianças?

P1- Sim, como: a brinquedoteca, materiais dourados, fantoches, variedades de jogos, pinceis, tintas, lápis de cores, bolas, cordas, bambolês, DVDs, CDs, internet com jogos online, campo de futebol, área recreativa, parque, dentre outras.

P2- Resposta semelhante, pois as mesmas fazem parte da mesma instituição de ensino.

De acordo com as respostas obtidas por nossos professores a escola dispõe de variados recursos para o trabalho com a ludicidade tanto na sala de aula quanto fora dela em momentos como da educação física e o recreio. Devemos levar em conta que o brincar é uma atividade natural, espontânea e necessária para a criança, sendo assim, uma peça importantíssima na sua formação. Se assim for visto pelos educadores e demais participantes da área educacional torna-se muito mais fácil levar a brincadeira e os jogos para a sala de aula.

Na sua opinião, qual importância do lúdico em sala de aula e qual o papel do educador ao utilizar a prática lúdica?

P1- As brincadeiras é um meio pelo qual as crianças tomam conhecimento de si e do mundo a sua volta, portanto é de fundamental importância que o Educador veja as brincadeiras como uma proposta eficaz para o ensino aprendizagem e desenvolvimento de habilidades de seus alunos e não como mero passa tempo.

P2- O trabalho pedagógico aliado a atividade lúdica aproxima a criança do universo estudado, proporciona divertimento, tornando o processo de aprendizado algo prazeroso que tende ao alcance

de resultados positivos. O lúdico é um método que está contribuindo muito na prática pedagógica docente além de contribuir também para o aprendizado do alunado possibilitando ao educador o preparo de aulas dinâmicas fazendo com que o aluno interaja mais em sala de aula, pois cresce a vontade de aprender, seu interesse ao conteúdo aumenta e dessa maneira ele realmente aprende o que foi proposto a ser ensinado, estimulando-o a ser pensador, questionador e não um repetidor de informações.

Ambas professoras apresentam semelhante respostas, pois, consideram que o professor deve ter consciência de que quando a criança se entrega em uma brincadeira ela não tem como não aprender algo, não desenvolver alguma habilidade ou conhecimento, ainda mais se tratando de interação com outras crianças. Quanto às atividades lúdicas elas consideram que as brincadeiras não abarcariam toda a complexidade que envolve o processo educativo, mas podem, auxiliam na busca de melhores resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças. Estas atividades servem como mediadoras de avanços e contribuem para tornar a sala de aula um ambiente alegre e favorável.

Assim, de posse das falas e apontamentos das professoras, discutiremos como o mundo da Educação Infantil precisa ser mediado e colorido pela ludicidade, em especial, no espaço escolar.

4.1. A prática Lúdica vivenciada pelos alunos da Escola Municipal Aluísio de Aquino e Silva:

Construir o conhecimento do aluno, não é só colocá-lo na escola em salas de aulas esperando que o professor lhe passe todo o conteúdo curricular. Significa também proporcionar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagens orientadas. Como também os pais devem trabalhar em conjunto com a escola, fazendo com que a criança tenha bons relacionamentos e uma melhor formação. Fato é que a escola e os professores que valorizam as atividades lúdicas, ajuda a criança a formar um bom conceito de mundo, em que a afetividade é acolhida, a sociabilidade vivenciada, a criatividade estimulada e os direitos da criança respeitados. Foi isso que encontrei na Escola Aluísio de Aquino e Silva. Segundo o documento RCNEI:

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. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de

apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis. (RCNEI, 1998,v.1,p.23)

Pelo ato de brincar, a criança desenvolve a confiança em si mesma, sua imaginação, a autoestima, o autocontrole, a cooperação e a criatividade, o brinquedo revela o seu mundo interior e leva ao aprender fazendo. A escola e os professores que respeitam este conhecimento do mundo prévio da criança e compreende o processo pelo qual a criança passa até alfabetizar-se, propiciando-lhe enfrentar e entender com maior tranquilidade e sabor os primeiros anos escolares poderá ser considerado um verdadeiro ambiente de aprendizagem.

Neste parágrafo descreverei a instituição de ensino a qual realizei minha pesquisa monográfica. A Escola Municipal Aluísio de Aquino e Silva, fica localizada na Zona Rural do município Limoeiro/PE, foi inaugurada no dia 13 de abril de 2013, com investimentos do governo federal, doações de terra pelo fazendeiro que leva o nome da escola e por recursos disponibilizados pela Prefeitura da cidade. É uma escola nova que foi construída com o intuito de acolher e desenvolver melhor os alunos da comunidade a qual ela pertence, hoje tem como meta principal levar o conhecimento tanto no aspecto social, cultural como educacional para todos que fazem parte da comunidade (crianças, adolescentes e adultos).

A Instituição escolar possui as modalidades de nível fundamental I e II e a Educação Infantil, funcionando em dois turnos: manhã das 7:30 as 12:00hs, e Tarde de 13:00 as 17:30hs, Na escola Aluísio de Aquino e Silva, estão matriculados cerca de trezentos alunos distribuídos em sete turmas pela manhã e mais sete turmas a tarde. Tem em seu quantitativo profissional 18 professores, 5 Profissionais na equipe administrativa, técnica pedagógica e mais 10 na equipe, pessoal e de apoio da escola.

Sua estrutura física é constituída por sete salas de aulas, uma biblioteca, uma secretária, uma cantina, três banheiros e duas áreas para brincar e se exercitar. A escola também dispõe de três televisões, três DVDs, três aparelhos de som, um retroprojeter, dois mimeógrafos e sete computadores, além de livros, brinquedos, material dourado, jogos lúdicos, fantoches e etc.

Sua proposta pedagógica é de uma gestão democrática, onde todos participam e interagem no intuito da socialização, inclusão, democratização, desenvolvendo em seus educandos um ensino de qualidade afim de transformá-los em futuros cidadãos críticos e conscientes de seus direitos e deveres.

Com relação ao espaço físico da escola, ou seja os ambientes lúdicos da escola, além das salas de aulas, podemos contar brinquedoteca, com parque de diversão, áreas cobertas e áreas livres

com várias árvores, ao qual a criança tem total liberdade para brincar e se desenvolver, ou seja, as crianças brincam, sonham, descobrem, interagem, criando e recriando suas brincadeiras, colaborando assim para a construção de crianças independentes e autônomas, além de estarem repletos de objetos que retratam a cultura e o meio social que a criança esta inserida. Esses espaços físicos não são aproveitados só na hora do recreio como também a maioria dos professores se utilizam bastante deste espaço rico que encontramos nesta escola para promoverem suas aulas de forma mais dinâmica e prazerosa, ou seja aulas apoiadas na ludicidade.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais PCNS (1998):

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

Por ser o brinquedo e as brincadeiras a essência da infância e seu uso permitir um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, o brincar adquire a cada dia que passa mais importância, pelo simples fato que muitos educadores defendem seu uso nas salas de aulas, pois acreditam que o processo de ensino e aprendizagem tem maior resultado quando os professores utilizam - se de métodos lúdicos em salas de aulas. Educar ludicamente deve ser um ato consciente e planejado para que haja um aprendizado significativo e adequado. Por isso faz-se necessário que os educadores repensem o conteúdo e sua práxis pedagógica, buscando substituir a rigidez pelo entusiasmo de aprender, pelo modo de observar, refletir, compreender e reconstruir o conhecimento para que o educando possa conquistar um desenvolvimento adequado a sua etapa de aprendizado.

Os docentes da Escola Alísio de Aquino e Silva buscam promover uma pedagogia apoiada em uma visão inteira do desenvolvimento infantil, respeitando suas particularidades e oportunizado situações de aprendizagem significativas e prazerosas, assim é preciso do docente uma reflexão profunda do indivíduo que ele pretende formar, auxiliando a criança em seu desenvolvimento e na construção do conhecimento em relação de si mesma e do mundo que a cerca. Para que seja efetivada seus objetivos, os docentes da escola referida buscam promover simultaneamente, o desenvolvimento do conhecimento, de atitudes e de habilidades necessárias à preservação e

melhoria da qualidade do ensino aplicado. Utilizam-se como métodos pedagógicos a ludicidade para uma aprendizagem mais efetiva, a escola se torna um verdadeiro laboratório, pois buscam interagir as brincadeiras as propostas curriculares para que as atividades se tornem ligadas às situações da vida real, do meio em que o aluno vive.

4.2. O brincar na educação infantil: um fator essencial para o desenvolvimento e aprendizagem da criança

Ainda hoje poucos pais e professores, sabem o quanto é importante o brincar para o desenvolvimento integral da criança. A ideia difundida até hoje é que esse ato ‘o brincar’ tem sido visto popularmente como mero passatempo, sem funções mais importantes que a de entreter as crianças, não levando em consideração que a brincadeira é capaz de oferecer a criança inúmeras possibilidades de produções de saberes e capacidades. Segundo O RCNEI:

Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (BRASIL, 1998, v. 2, p. 22).

A brincadeira é uma linguagem natural da criança e é importante que esteja presente na escola desde a educação infantil para que o aluno possa se colocar e se expressar através de atividades lúdicas. Assim a escola e os professores que visam trabalhar em suas crianças a construção do conhecimento e destas capacidades, certamente se utilizará da metodologia lúdica, que através de jogos e brincadeiras, constroem a aprendizagem de variados saberes como a socialização, autonomia, flexibilidade, noções de lideranças, respeito e sobretudo a preparação para a vida em uma sociedade.

Se o professor tem o compromisso de formar cidadãos autônomos e participativos na sociedade em que vivem é preciso construir na criança múltiplos saberes e capacidade, ou seja, trabalhar com suas crianças em constante interação com o outro e o mundo ao seu redor, da melhor forma possível, se utilizando de atividades lúdicas que incentivem, desafiem e sejam prazerosas de realizar, ou seja, o professor principal articulador das ações pedagógicas é responsável pelo sucesso das propostas pedagógicas e pela qualidade de aprendizagem de suas crianças assim faz-se necessário um olhar crítico e objetivo sobre as brincadeiras que ele pretende promover em sala de

aula, isso é determinante para apoiar todas as ações e aprendizagem da criança. Segundo Moyles (2002, p.12):

O brincar em situações educacionais proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite também que adultos perceptivos e competentes aprendam sobre as crianças e suas necessidades. No contexto escolar, isso significa professores capazes de compreender onde as crianças 'estão' em sua aprendizagem e desenvolvimento geral, o que, por sua vez, dá aos educadores o ponto de partida para promover novas aprendizagens nos domínios cognitivos e afetivos.

Assim, Goés (2008, p 37), afirma ainda que:

[...] a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira, precisam ser melhorado, compreendidos e encontrar maior espaço para ser entendido como educação. Na medida em que os professores compreenderem toda sua capacidade potencial de contribuir no desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo.

Com isso, é possível entender que o brincar auxilia a criança no processo de aprendizagem. Mas vale ressaltar que ainda hoje muitas instituições de Educação Infantil e alguns professores despreparados têm restringido as atividades das crianças aos meros exercícios repetitivos, motora e, ao mesmo tempo em que bloqueiam a organização independente das crianças para as brincadeiras, essas práticas não estimulam a criatividade e autonomia dos alunos. Cabe ao educador que estimula a brincadeira em sua sala de aula criando espaços para a criança possa experimentar o mundo. O brincar neste sentido vai desde a sua prática livre até uma atividade dirigida, com regras e normas. Os jogos são ótimos para desenvolver o raciocínio lógico, e também para o desenvolvimento físico, motor, social e cognitivo, e atualmente a aplicação desta nova maneira de transmissão de conhecimento é até mais fácil pelos recursos e metodologias disponíveis para o professor.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da discussão acerca da ludicidade, podemos inferir que o lúdico enquanto jogos e brincadeiras na sala de aula, ou seja, como proposta pedagógica, podem ser considerados como sendo atividades sociais privilegiadas, pois, estas ajudam na interação dos alunos formando uma relação de troca de conhecimentos por meio dos jogos e das brincadeiras.

Por meio da ludicidade o educando explora muito mais sua criatividade, melhora sua conduta no processo ensino-aprendizagem e sua autoestima, resgata valores culturais, conhecem brincadeiras que eram realizadas nas calçadas, ruas e praças, ampliam seu círculo de brincadeiras, tornando as crianças mais solidárias e participativas, além de incentivar o trabalho de equipe.

Esse trabalho nos permitiu adentrar o debate do lúdico como proposta pedagógica em salas de aulas, nos levando a apontar que tal prática tem sido o diferencial para a educação que necessita de mudança, de novidade, de estímulo e incentivo. Em especial, quando se trata de uma realidade escolar de muitas carências e falta de estrutura para funcionamento como é o caso da cidade de Limoeiro- PE.

Por meio das falas das professoras, foi possível evidenciar que trazer para as crianças da Educação Infantil um aprendizado que seja significativo e ao mesmo tempo leve e prazeroso é renovar o modelo de escola que temos, modificando a visão de lugar sério e chato, tornando-a um lugar mais aconchegante para os que nela passam tanto tempo. Este pode ser um pequeno e inicial passo para se superar a visão que se tem de escola, já ultrapassada, por ser desinteressante. Saliento aqui que vários estudiosos como Froebel, Vygotsky e Piaget já traziam em suas pesquisas a importância das atividades lúdicas, sejam elas, jogos de montar, brincadeiras de faz-de-conta, jogos simbólicos, jogos de regras ou brincadeiras livres para a infância. Cada um deles propicia aprendizados que colaboram no desenvolvimento cognitivo, social da criança.

Vale considerar que a inclusão das brincadeiras no planejamento escolar e nas atividades desenvolvidas na sala de aula, acarreta a propagação de uma educação flexível direcionada para a qualidade e a significação de todo o processo educativo, oportunizando a eficácia e significação da aprendizagem, norteando aspectos e características que serão a chave principal para o aprendizado do educando e sua inserção no meio social do qual faz parte.

Como afirma o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil a brincadeira deve ser um elemento constante na rotina das escolas que atuam com a educação de crianças, entretanto a brincadeira precisa ser encarada como um instrumento que colabora para a aprendizagem, deixando

de ser utilizada apenas nos intervalos das ações pedagógicas ou como forma de preencher o planejamento diário e completar a carga horária.

Diante do que foi discutido aqui me pergunto e questiono: será que a estrutura de escola que temos tem sido atrativa e interessante para o universo da criança? A escola tem formado as crianças para serem seres humanos melhores e mais felizes? Ou melhor, será que a escola tem esse papel social? Será que só as propostas pedagógicas integrada a ludicidade tem nos ajudado a tornar a escola mais colorida e socialmente mais funcional?

São esses e outros questionamentos que me dizem um pouco sobre a escola e suas relações. Aqui o espaço é curto e rápido para se discutir o universo da escola, porém, mesmo que de forma breve e ainda bem inocente (enquanto pesquisadora iniciante) quis debater como a escola e a ludicidade tem se relacionado no atual contexto da educação infantil.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação e do desposto secretaria de educação fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília; MEC/SEF, 1998. V. 1.
- BRASIL. **Constituição Federal da República Brasileira de 1988**. Curitiba: Imprensa Oficial do Paraná, 2005.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: primeiro e segundo ciclos do Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Fundamental, DF, 1997.
- BETTELHEIM, B. **Uma vida para seu filho**. Rio de Janeiro: Campus, 1988.
- BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho**. 2 ed. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1988. 355p.
- BOMTEMPO, E. **A brincadeira de faz de conta**: lugar do simbólico, da representação, do imaginário. IN: KISHIMOTO. T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2007.
- CHATEU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: SUMMUS, 1987.
- FAEEBA: **Educação e Contemporaneidade**/ Universidade do Estado da Bahia, Departamento de Educação I – v.1, n.1 Salvador, UNEB, jan./jun.,1992.
- FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento**: Uma Psicologia para o Esporte. Rio de Janeiro: ed. Shape, 1992.
- HAYDT, Regina Célia & RIZZI Leonor, **Atividades lúdicas na educação da criança: Subsídios práticos para o trabalho na pré - escola e nas séries iniciais do 1 grau**. 2ª ed., SP: Ática, 1987.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993 e 2001.
- JÚNIOR, A. S. S. **A Ludicidade no primeiro segmento do Ensino Fundamental**. IX EnFEFE – Encontro Fluminense de Educação Física Escolar, 2005.
- KISHIMOTO, Tizuco (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez,1996.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** São Paulo: Cortez, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 7ª Ed. São Paulo: Cortez, 2003.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade.** In: **Interfaces da Educação, Cadernos de pesquisa-** Núcleo de filosofia e história da educação, Programa de pós- graduação em Educação, UFBA, V.2, n.1, 1998, p.09-25.

_____. **Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade.** In: LUCKESI, Cipriano (org.). **Ensaio de ludopedagogia.** N.1, Salvador UFBA/FACED, 2000.

_____. **Ludicidade e desenvolvimento humano.** In: D'Ávila, Cristina Maria (Org.) **Educação e Ludicidade:** ensaios 04. Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Gipel, 2007.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz, **Atividades lúdicas para a educação infantil: Conceitos, orientações e práticas.** 1ªed. 2008.

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

MOYLES, Janet R. **Só brincar?** O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

NOGUEIRA, Paulo Lúcio. **Estatuto da Criança e do Adolescente Comentado.** 4 ed. Rev. Aum. e atual. São Paulo: Saraiva, 1998. 439 p.

PIAGET, J. **A psicologia da criança.** Ed. Rio de Janeiro. Bertrand Brasil, 1998.

PIMENTEL, S. C. **O especial dos jogos e brincadeiras no atendimento às diferenças.** Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade/ Universidade do Estado da Bahia, Departamento de Educação I – v.1, n.1 Salvador, UNEB, jan./jun.,1992.

QUEIROZ, T.D. e MARTINS, J.L. **Jogos e brincadeiras de A a Z.** São Paulo: Ridel, 2002.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca**: o lúdico em diferentes contextos; São Paulo: ed. Vozes; 4ª edição, 1999.

VELASCO, Calcida Gonsalves. **Brincar**: o despertar psicomotor, Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

VYGOTSKY, L. S. **Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1998.

Resgate das brincadeiras antigas. Disponível em www.tecnologiaempensamento.blogspot.com/.../resgate-das-. Acesso em: junho de 2014.

Brincadeiras tradicionais ajudam na desenvolvimento das crianças. Disponível em www.atarde.uol.com.br/noticias/1248391. Acesso em: julho de 2014

Apêndice**APÊNDICE A-****Instrumentos de Coletas de dados****QUESTIONÁRIO PARA PROFESSORES (Educação Infantil)**

Sexo: () feminino () masculino

Idade:

() até 30 anos () 31 a 50 anos () 50 em diante

Grau de Instrução:

() Ensino Médio (Pedagógico)

() Ensino Superior Incompleto: _____

() Ensino Superior Completo: _____

() Especialização: _____

Tempo de atuação na educação:

() 1 a 3 anos () 4 a 6 anos () 7 a 9 anos () acima de 10

1- Qual a sua opinião sobre o lúdico como (brincadeiras e jogos) no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil?

2- Ao longo de sua prática docente, você desenvolve atividades lúdicas, ou seja, se utilizando de brincadeiras como propostas pedagógicas? Justifique.

3- Como é trabalhado a ludicidade (brincadeiras e jogos) em sala de aula e na escola? Quais os materiais que você utiliza para desenvolver essa ludicidade em sala de aula?

4- A escola conta com materiais lúdicos para trabalhar em sala de aula e fora dela auxiliando assim o ensino-aprendizagem das crianças?

5- Na sua opinião, qual importância do lúdico em sala de aula e qual o papel do educador ao utilizar essa prática?

APÊNDICE B-**Termo de Anuência da Instituição/ Autorização para a pesquisa**

Sra. Diretora

Com os nossos cumprimentos iniciais, vimos pelo presente, solicitar de Vossa Senhoria, a autorização para que a discente Rita de Cássia de Almeida Silva da Curso de Licenciatura em Pedagogia, ministrado pela Universidade Federal da Paraíba, possa desenvolver a pesquisa para o trabalho intitulado: Ludicidade, produzindo formas e saberes para a Educação Infantil.

Para isso será necessário a vossa colaboração, dando a permissão para que a acadêmica possa coletar dados nesta Instituição Educacional. Este trabalho será de importância fundamental para a realização de referida pesquisa e crescimento profissional acadêmico.

Atenciosamente,

Prof^a. Ms. Joseane Abílio de Sousa Ferreira
Orientadora
Universidade Federal da Paraíba

Rita de Cássia de Almeida Silva
Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia
Universidade Federal da Paraíba

Eu _____, abaixo assinado, tendo recebido as informações acima, e ciente dos meus direitos abaixo relacionados, concordo em participar da pesquisa, tendo:

- 1- A garantia de receber todos os esclarecimentos sobre as perguntas da entrevista , antes e durante o transcurso da pesquisa, podendo afastar-me em qualquer momento se assim desejar, bem como esta assegurado o absoluto sigilo das informações obtidas.
- 2- A segurança plena de que não serei identificada mantendo o caráter oficial da informação, assim como, está assegurada que a pesquisa não acarretará nenhum prejuízo individual ou coletivo.
- 3- A segurança de que não terei nenhum tipo de despesa material ou financeira durante o desenvolvimento da pesquisa, bem como, esta pesquisa não causara nenhum tipo de risco, dano físico ou mesmo constrangimento moral e ético ao entrevistado.
- 4- A garantia de que toda e qualquer responsabilidade nas diferentes fases da pesquisa é dos pesquisadores, bem como, fica assegurado poderá haver divulgação dos resultados finais a órgãos de divulgação científica em que a mesma seja aceita.
- 5- A garantia de que todo o material resultante será utilizado exclusivamente para a construção da pesquisa e ficará sob a guarda do pesquisador, podendo ser requisitado pelo entrevistado em qualquer momento.

Diante do exposto, solicitamos o consentimento de sua participação voluntária no referido estudo, por meio da assinatura abaixo.

Limoeiro- PE, ____ de _____ de 2014.

Assinatura do Participante

Contato com a pesquisadora responsável:

Caso necessite de maiores informações sobre o presente estudo, favor entrar em contato com a pesquisadora Rita de Cássia de Almeida Silva através do Endereço: Cohab Nova, Rua 8, n° 62 Bairro: Otácio de Lemos CEP: 55700-000 Limoeiro/PE.

E-mail: cassiaalmeida21@hotmail.com

Telefone Celular: (81) 9643-8811

Atenciosamente,

Assinatura da Pesquisadora Responsável