



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

ANA PAULA ALVES ANTÃO

**LUDICIDADE E APRENDIZAGEM NA CRECHE EDITE FONSECA:
PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**

**JOÃO PESSOA-PB
2014**

ANA PAULA ALVES ANTÃO

**LUDICIDADE E APRENDIZAGEM NA CRECHE EDITE FONSECA:
PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**

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

Orientador: Prof. Israel Soares de Sousa

**JOÃO PESSOA-PB
2014**



A627I Antão, Ana Paula Alves.

Ludicidade e aprendizagem na creche Edite Fonseca: práticas pedagógicas / Ana Paula Alves Antão. – João Pessoa: UFPB, 2014.
46f. ; il.

Orientador: Israel Soares de Sousa
Monografia (graduação em Pedagogia – modalidade a distância)
– UFPB/CE

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

UFPB/CE/BS

CDU: 373.24 (043.2)



LUDICIDADE E APRENDIZAGEM NA CRECHE EDITE FONSECA: PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

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: ____/____/2014

BANCA EXAMINADORA

Prof. Ms Israel Soares de Sousa
Prof. Orientador
Universidade Federal da Paraíba – UFPB

Prof. _____
Prof. Convidado
Universidade Federal da Paraíba - UFPB

DEDICATÓRIA

A minha mãe Josefa Alves Antão
(Nenzinha) que sempre esteve ao meu
lado.

“Quando a educação não é libertadora, o sonho do oprimido é ser o opressor”.

(Paulo Freire)

AGRADECIMENTO

A Jesus, Maria e José (Deus) por me dá forças e nunca desistir da caminhada que por vezes foi um pouco difícil (principalmente no início do curso).

Aos meus pais Tomaz Antão (em memória) e Josefa Alves Antão (Nenzinha), por todo esforço para minha formação durante toda a minha vida estudantil.

Ao meu orientador, Prof. Israel Soares de Sousa pela paciência, compreensão e muita ajuda, pois sem suas orientações eu não iria conseguir.

As amigas Tássia Pereira de Sousa, que sempre que eu precisei me ajudou na realização dos trabalhos retirando minhas dúvidas e a Roberlandia Abrantes Gadelha que me deu forças, ou melhor, me levou a fazer este curso e também pela amizade e ensinamento que ambas me deram e a professora Joseane Brasilino que me ajudou no inglês.

RESUMO

O brincar é próprio da criança e faz com que ela desperte suas habilidades sociais e cognitivas, ajudando no seu desenvolvimento integral. Nesta perspectiva, a ludicidade oportuniza a criança o despertar de novos conhecimentos e o incentivo da criatividade, que está contida em cada ser humano. Nesse sentido, a pesquisa procurou analisar como a ludicidade é desenvolvida nas salas de aula da Educação Infantil no município de Itaporanga-PB, partindo da hipótese que ela não seja bem desenvolvida nas escolas, pois existe uma série de fatores externos (que vão desde a formação dos professores já que muitos se formaram há um certo tempo e não estão habituados a este novo meio de se transmitir conhecimento a falta de incentivos para a melhor efetivação dessa prática) à sala de aula que dificultam essa implementação. Em termos metodológicos, a pesquisa tem uma abordagem qualitativa, do tipo descritivo e explicativo, com a finalidade de investigar como o brincar está sendo desenvolvido nas escolas. Aonde chegamos à conclusão que esta atividade está sendo desenvolvida sim, porém precisa ser mais refletida e carece de maiores incentivos para sua real efetivação.

Palavras-chave: Educação Infantil. Brincadeira. Diversão. Aprendizado

ABSTRACT

Play is the child's own and makes her awaken their social and cognitive skills, assisting in their integral development. In this perspective, the playfulness favors the child awakening of new knowledge and the encouragement of creativity, which is contained in every human being. In this sense, the study sought to analyze how the playfulness is developed in early childhood education classrooms in the city of Itaporanga-PB, on the assumption that it is not well developed in schools, because there are a number of factors outside (ranging from the training of teachers since many alumni for some time and are not used to this new way of transmitting knowledge the lack of incentives for better effectiveness of this practice) the classroom hinder this implementation. In terms of methodology, the study has a qualitative approach, descriptive and explanatory type, in order to investigate how the play is being developed in schools. Where we concluded that this activity is being developed yes, but more needs to be reflected and needs further incentives for its proper enforcement.

Key-Words: Early Childhood Education. Play. Fun. learning

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. EDUCAÇÃO INFANTIL: CAMINHOS E PERCALÇOS.....	12
2.1. LUDICIDADE.....	14
2.2. O JOGO COMO ATIVIDADE LÚDICA.....	15
2.3. POR QUE BRINCAR?	18
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	21
3.1. TIPO DE PESQUISA.....	21
3.2. INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS.....	21
3.3. CARACTERIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO.....	22
4. ANÁLISE DAS INFORMAÇÕES.....	25
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	38
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	39
APÊNDICE 01.....	41
APÊNDICE 02	46

1. INTRODUÇÃO

Tomando como base a literatura acerca da Educação Infantil e a nossa observação no cotidiano profissional, percebemos que as crianças aprendem mais rápido através das brincadeiras e dos jogos, mas, como essa não é uma prática muito presente no cotidiano de muitos professores, perguntamo-nos: Como as brincadeiras têm ocorrido no espaço escolar? Sabemos que as brincadeiras devem sim acontecer no ambiente escolar, mas de forma proveitosa, fazendo com que as crianças aprendam e compreendam o que está acontecendo e não apenas como forma de diversão nas horas do intervalo, ou para passar o tempo das aulas.

Assim, a partir dessas colocações e de nossas inquietudes que surgem no nosso espaço de atuação profissional, buscamos responder a seguinte questão, que se constitui como nosso problema de pesquisa: como a ludicidade é desenvolvida nas aulas da Educação Infantil no município de Itaporanga-PB?

Pressupomos que a utilização de atividades lúdicas não seja bem desenvolvida no espaço onde atuamos, pois acreditamos que a maioria dos professores ainda tem influências de padrões educativos antigos; ou ainda que as escolas não apresentem estruturas adequadas e brinquedos para serem usados nas aulas; em nossas experiências de estágio não nos deparamos com momentos lúdicos nos espaços escolares.

Para que possamos responder a nossa questão proposta, desenvolvemos os seguintes objetivos: objetivo geral: analisar de que forma se desenvolve a ludicidade no fazer pedagógico das salas de aula da Educação Infantil no município de Itaporanga – PB. Para atingir essa proposta, organizamos os objetivos específicos da seguinte maneira: compreender a importância da ludicidade no desenvolvimento do trabalho com a Educação infantil; identificar ações desenvolvidas em sala de aula com a ludicidade e investigar a visão dos professores sobre o lúdico na Educação Infantil.

Analisar como a ludicidade é desenvolvida nas aulas da Educação Infantil foi o ponto principal do nosso trabalho, onde investigamos se ainda existem professores que atuam de forma exclusivamente tradicional, que não querem mudar a forma de ensinar e que usam apenas a oralidade para transmitir conteúdos; desprezando a educação ativa, que entende o aluno como sujeito central na construção do conhecimento. Buscamos investigar também o porquê de muitos professores não quererem utilizar o lúdico como prática pedagógica e quais são as suas dificuldades em mudar a postura profissional.

Nosso trabalho se pautou em uma pesquisa empírica no município de Itaporanga na Paraíba, escolha que se deu por residirmos e trabalharmos na referida cidade. Dividimos a

monografia em três capítulos, a saber: no primeiro, realizamos uma discussão sobre a Educação Infantil e seus pressupostos; no segundo momento, apresentamos nossos percursos metodológicos e, por fim, analisamos nossos dados, discutindo o uso da ludicidade por professores da Educação Infantil em Itaporanga.

Através deste tema, procuramos explorar como está acontecendo o desenvolvimento do lúdico em sala de aula, já que, de maneira geral, a aprendizagem acontece de forma mais rápida e prazerosa através deste.

2. EDUCAÇÃO INFANTIL: CAMINHOS E PERCALÇOS

A Educação Infantil é a fase da educação básica onde as crianças de zero a cinco anos são preparadas para adentrarem no Ensino Fundamental e na vida social; além da convivência familiar. Essa experiência escolar se dá, entre outras práticas, através de exercícios lúdicos, contribuindo com as crianças para que elas estimulem suas capacidades motoras e cognitivas, para assim aprimorarem seu processo de alfabetização e desenvolvimento integral.

Historicamente, a criança antes era entendida como um adulto em miniatura, não tinha direito nem deveres expressos em lei, mas participavam de atividades econômicas e sociais como se fossem adultos. Na Idade Média ela se vestia e trabalhava como um adulto. Foi só no final do século XVIII, com o surgimento da industrialização na Inglaterra, que as mulheres começaram a trabalhar em fábricas e por não terem com quem deixar seus filhos, que se começou a pensar em um lugar para deixar as crianças e este espaço tinha a obrigação de “cuidar”; foi quando surgiram as primeiras creches, com um foco totalmente assistencialista, de suprir as necessidades das mães que partiam para o mundo do trabalho, a fim de complementar a renda da família. Nesse sentido, recorremos a Codo e Mello (1995, p. 178), quando afirmam que “a creche é o desaguadouro institucional desse conflito entre a produção de mercadorias, o trabalho remunerado e alienado e a criação de nossos filhos, locus incontestado dos nossos afetos e culpas”.

Do surgimento das primeiras creches à atual constituição da Educação Infantil, a concepção da criança e das instituições destinadas a ela modificou-se radicalmente e, uma das principais conquistas reside na ideia de que o cuidar e o educar são elementos indissociáveis para o desenvolvimento cognitivo dos alunos.

Em relação aos direitos das crianças no Brasil, foi só em 1988 que a Educação Infantil foi reconhecida como direito subjetivo, sendo colocada como parte da Constituição e só após, em 1990 que foi criado o ECA – Estatuto da criança e do Adolescente. Entre os direitos estava o de atendimento em creches e pré-escolas para as crianças até os 6 anos de idade. Foi também criado a Comissão Nacional de Educação Infantil – CNEI, que tem a função de implementar políticas na área da educação; e que atuou entre os anos de 1993 a 1996. Em 20 de dezembro de 1996 foi implementada a mais importante das leis que faz registro acerca da educação no país, a LDB com o número 9.394/96 (Lei de Diretrizes e Base da Educação) que tem como principais características:

Estabelece que todo cidadão brasileiro tem o direito ao acesso gratuito ao Ensino Fundamental (9 anos de estudo); aponta para que este direito seja, gradativamente, levado

também ao Ensino Médio; determina a função do Governo Federal, Estados e Municípios no tocante à gestão da área de educação; estabelece as obrigações das instituições de ensino (escolas, faculdades, universidades, etc.); determina a carga horária mínima para cada nível de ensino; apresenta diretrizes curriculares básicas e aponta funções e obrigações dos profissionais da educação (professores, diretores, etc.).

A educação da criança de 0 a 6 anos em creches e pré-escolas públicas passa a ser dever do Estado e direito da criança (BRASIL, 1988, art. 208, inciso VI). A partir de 6 de fevereiro de 2006 o Ensino Fundamental foi ampliado para nove anos (Lei nº 11.274); onde a criança deve ser matriculada no ensino fundamental com 6 anos de idade.

Mas para nossa triste realidade sabemos que em muitos lugares estes direitos não são respeitados, pois muitas crianças são obrigadas a trabalhar para ajudar no sustento de seu lar e não tem o seu direito de estudar respeitado.

A partir dessa nova formatação, as escolas e creches passam a ter o papel não somente de cuidar das crianças, mas também de educar; já que é um direito assegurado a elas por lei. Nesse sentido, as escolas devem formar cidadãos conscientes de seus direitos e deveres.

E em muitas escolas as professoras só estão lá por interesse no salário e não estão nem um pouco preocupadas com as crianças e o que elas estão aprendendo

Para se ter um bom desempenho em sala de aula devemos pensar e planejar bem as atividades que serão desenvolvidas nesse espaço educativo. Um caminho que pode contribuir nessa prática é a utilização dos Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil – RCNEI como documento de apoio ao planejamento, abordando os eixos temáticos norteadores, que são: identidade, autonomia e conhecimento do mundo através de atividades que envolvam movimento, música, artes visuais, linguagem oral e escrita, matemática, natureza e sociedade.

A partir dos princípios dos Referenciais, a escola deve ter um ambiente agradável e harmônico para que a criança se sinta bem e consiga aprender com mais facilidade, cabendo ao professor fazer a divisão do tempo de forma dinâmica para que as atividades não fiquem monótonas e as crianças só queiram brincar, mas sim aprender brincando.

Os professores devem procurar, sempre que possível, inserir o lúdico em suas atividades fazendo com que as crianças tenham gosto em aprender (já que através das brincadeiras o aprendizado é mais rápido e divertido) não somente as matérias, mas o respeito com as outras pessoas sejam elas os coleguinhas e professores ou pessoas que não fazem parte daquele ambiente escolar. Sabemos que nos dias atuais ser professor é um desafio que se deve ser vencido a cada dia, já que são muitas as dificuldades encontradas no dia a dia, partindo da

falta de recursos para ensinar até alunos difíceis de trabalhar, mas isso deve ser uma meta a ser cumprida e ser derrotada a cada dia, pois se escolhermos esta profissão devemos enfrentar de cabeça erguida cada obstáculo que aparecer no nosso caminho para que no futuro possamos receber a recompensa melhor que pode existir que é o reconhecimento de um aluno e o ouvir dizer: “eu aprendi isso com aquele ou aquele professor (a)”. Se a escola não nos oferece brinquedos para desenvolvermos o aprendizado vamos criá-los! Reciclar!

2.1. LUDICIDADE

Podemos compreender a ludicidade como a habilidade de desenvolver a capacidade cognitiva das crianças através da utilização de jogos, músicas e danças, com a intenção de ensinar, educar e aprender se divertindo e interagindo com as outras pessoas, caracterizando uma educação ativa. De acordo com Almeida (2006) “O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogo””.

Compreendemos que, nos dias de hoje, não é possível se falar em infância e não se pensar em brincadeiras e diversão, pois a criança que não brinca vai ter dificuldades em se desenvolver e, conseqüentemente, em se tornar um adulto consciente de suas responsabilidades. Pois, é através da brincadeira que os conceitos são reconhecidos pela criança, sendo necessário que haja o diálogo entre o professor e a criança para que os conceitos sejam assimilados de forma correta, o que pode ser realizado com qualquer conteúdo curricular. De acordo com Brougère (1998), ao recorrer a Freud:

Brincar é visto como um mecanismo psicológico que garante ao sujeito manter certa distância em relação ao real, fiel, na concepção de Freud, que vê no brincar o modelo do princípio de prazer oposto ao princípio de realidade.

Já que a criança é um ser frágil que adora descobrir novas sensações, e adora viajar no imaginário.

Outra característica marcante da ludicidade é a capacidade que ela tem de desenvolver a criatividade, onde o professor deve procurar sempre despertá-la e fazer com que a expressão oral das crianças esteja sempre presente em sala de aula. Luckesi (1998, p.2) afirma que “O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos”.

Acreditamos que em alguns ambientes escolares as dificuldades de se desenvolver o lúdico nas salas de aula de forma orientada se der por as escolas mantem em suas salas muitos alunos e poucos profissionais capacitados, pois como todos sabemos na maioria das escolas existe mais de 20 (vinte) alunos por sala e apenas 1 (uma) professora. O que acaba acarretando em um aprendizado baixo e um cansaço maior ainda.

Mesmo não sendo a única forma de educar, acreditamos que lúdico deve estar presente em nossas atividades em sala de aula, mas não sem planejamento, mas de forma séria e com responsabilidade para que a diversão não se torne descomprometida e o aprendizado aconteça da melhor forma possível.

2.2.O JOGO COMO ATIVIDADE LÚDICA

Quando nos é perguntado o que é um jogo, podem surgir vários pensamentos, definições ou tipologias, passando pelos jogos esportivos até os jogos infantis, que são aqueles realizados para diversão das crianças, podendo ser realizado também com a finalidade de aprendizagem.

Entre várias definições possíveis, o jogo pode ser observado como:

1. O resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social (assumindo a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui);
2. Um sistema de regras (que permite identificar uma estrutura sequencial);
3. Um objeto (o brinquedo em si, matéria sólida). (Tizuko Kishimoto p. 18)

Podemos definir jogo como um divertimento que contém regras que devem ser cumpridas e sempre há um vencedor.

Dentro do espaço educativo, perguntamo-nos: e por que não usar esses jogos a nosso favor? Ou ainda, para desenvolver de forma mais efetiva a aprendizagem das crianças na Educação Infantil? De acordo com Kihimoto, existem três elementos que estabelecem as relações entre os jogos e o processo educativo:

(1°) recreação – que aparece como relaxamento necessário a atividades que exijam esforço físico, intelectual e escolar; (2°) uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares; e (3°) diagnóstico da personalidade infantil e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis. (Tizuko Kishimoto p. 31)

Logo, o jogo se configura como um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário (Montaigne), elementos importantes para a criança nos seus primeiros anos de vida.

O brinquedo desempenha um importante papel na aprendizagem da criança, pois permite desenvolver a ação de afetividade, cognição, físico e social desenvolvendo assim suas múltiplas inteligências.

O brinquedo apresenta ainda a função lúdica, pois desperta diversão, prazer e desprazer. E a função educativa, já que ensina e faz com que a criança tenha a compreensão do mundo.

Um ótimo exemplo que temos sobre o bom rendimento na aprendizagem através dos jogos encontra-se na disciplina de matemática, onde até meados da década de 1970 esta disciplina apresentava um grande fracasso, embora ainda este fracasso exista, podemos dizer que é um percentual menor, já que os professores têm usado a interdisciplinaridade e o lúdico em suas aulas. Mas para serem usados em sala de aula devemos respeitar os níveis de conhecimento e aprendizagem de cada aluno.

A manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Nesse sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta carácter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo (Kishimoto, 1994, p.22).

Sendo assim, cabe ao educador organizar e levar para a sala de aula jogos que despertem o imaginário das crianças contribuindo assim para a aprendizagem e observando também quais foram os erros e acertos na utilização de cada jogo. Com esta prática os professores estarão estimulando as crianças a gostarem da disciplina matemática já que ela é uma disciplina odiada por muitos

Podemos citar como exemplo as contribuições de Piaget, Bruner, Wallon e Vygotsky na contribuição que marca uma nova proposta de ensino. E também os estudos de Kishimoto (1997, p.37, 38), que afirma:

Que a utilização do jogo 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.

E ainda:

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

Com essas afirmações, constatamos que os professores devem sim estimular nas crianças a aprendizagem através da ludicidade e que é muito mais divertido aprender brincando ao invés de ficar focado exclusivamente às aulas expositivas. Isso porque, as crianças têm na sua própria natureza o brincar, o lúdico, que se entrelaçam com suas vivências e percepções do mundo. A partir de então as brincadeiras irão despertar nas crianças o interesse pela construção do conhecimento já que ele irá ser melhor compreendida através de atividades lúdicas.

Tanto o jogo quanto as brincadeiras têm o poder de despertar o aprendizado, pois irá formar um entendimento maior acerca do assunto que se quer transmitir o que é comprovado segundo FARIA (1998, p. 93, 94) “é através dos jogos que podemos despertar a brincadeira e aprendizagem “Portanto, os jogos têm dupla função: consolidar os esquemas já formados e dar prazer ou equilíbrio emocional a criança”.” Pag. 04. Intensificando assim que devemos leva-los para a sala de aula cada vez mais.

Através do jogo a criança brinca e aprende, mas nem sempre isso acontece muitas vezes às escolas são moldadas a padrões antigos e a regras e não querem se habituar ao novo o que acaba gerando um fracasso escolar muito grande. E as escolas ficam se perguntando o porquê disso está acontecendo e não veem que a culpa é toda delas já que não se preocupam em se atualizarem para a melhor aprendizagem das crianças.

No Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, 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. Pag. 05 e 06 (BRASIL, 1998).

É através da brincadeira que a criança pode construir a habilidade de solucionar conflitos e problemas, o que lhe será útil na sua vida social, da infância até ela se tornar adulta.

O brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-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. Pag. 07. Vygotsky (1991).

Quando utilizamos o brinquedo de forma lúdica (objeto suporte de brincadeira) em sala de aula, este funcionará como objeto pedagógico ajudando assim na compreensão e aquisição do saber pelas crianças. Os professores devem sempre estar buscando inserir uma linguagem de fácil entendimento com as crianças fazendo com que elas saibam o que estão fazendo e o porquê de estarem fazendo aquela atividade. Pois, de que adianta falar com palavras complicadas se as crianças não entendem o que o professor quer falar?

2.3.POR QUE BRINCAR?

Porque a brincadeira além de ser uma diversão, desenvolve a criatividade que está contida em cada ser humano, contribuindo assim para o desenvolvimento do seu intelecto, estimulando ainda a confiança dos sujeitos em si mesmos; além de ser uma atividade que desperta prazer.

A brincadeira na escola favorece a uma aprendizagem nova, ou seja, diferente da convencional, onde se perpetuam métodos repetitivos e cansativos, tanto para as crianças quanto para os professores. Nesse contexto, o educador tem o papel de transmitir essa aprendizagem de forma graduada respeitando o desenvolvimento de cada criança, fazendo com que todos interajam e caminhem juntos desenvolvendo não só o intelectual (criativo), mas também o social (através do respeito ao próximo), físico, emocional, ético e moral. Ele deve também observar, participar, elogiar e ajudar nas atividades para que as crianças não desanimem e desistam de fazer o que lhes foi indicado, sendo também criativo.

Tanto a brincadeira (tudo que serve para brincar) quanto à criatividade (ato transformar, criar, algo novo) são definições complexas de serem definidas, mas devem caminhar juntas em sala de aula, já que uma complementa a outra e ambas fazem com que o aprendizado aconteça motivando a criança a se concentrar nas suas atividades, fazendo com que ela tenha prazer em está ali participando desse momento.

É na faixa etária dos 2 aos 6 anos de idade das crianças que acontece o desenvolvimento do brincar simbólico e este brincar está presente no faz-de-conta e que deve

ser praticado na pré-escola. É através da brincadeira que a criança irá desenvolver as habilidades sociais, intelectuais, criativas e físicas. Sussan Isaasc (1929, p.9) afirma que: “O brincar, na verdade, é o trabalho da criança e o meio pelo qual ela cresce e se desenvolve.” (p. 29).

No nosso entender, os educadores são a chave que abre a porta da diversão na brincadeira; e eles devem sempre estar procurando novas técnicas para que as brincadeiras não se tornem repetitivas e monótonas e devem sempre estar incentivando as crianças durante as atividades, principalmente àquelas que são mais tímidas e não conseguem interagir com a turma; o que vai gerar a interação tanto criança-adulto quanto criança-criança.

Vygotsky (1978) declarou que o adulto tem uma enorme influência de auxiliar na aprendizagem infantil, embora a criança tenha um potencial de aprender sozinha, mas se ela for acompanhada por um adulto essa aprendizagem se dá de forma mais rápida, através de propostas contidas em currículos que contenham atividades que envolvam o brincar. Mas, devemos pensar, será que as crianças de gêneros diferentes, podem brincar com os mesmos brinquedos?

Para algumas pessoas suponho que a resposta seja não, pois fomos e somos criados em cima de valores machistas, próprios da região em que moramos, onde meninas são criadas para brincar com meninas e serem submissas aos homens. Mas, essa realidade precisa ser discutida, pois as crianças de gêneros opostos devem e podem brincar com os mesmos brinquedos, fazendo assim com que elas cresçam respeitando a diversidade que existe no mundo. Essa colocação nos faz pensar que os tipos de brincadeiras entre gêneros diferentes é cultural.

Com a dominação dos meios midiáticos em nossas vidas, as crianças estão cada dia mais brincando menos, já que antes, os sonhos de uma criança giravam em torno de brinquedos, como ter uma boneca, um carrinho de controle remoto e até mesmo uma bicicleta, mas hoje em dia o que muitas desejam é um tablete, um celular moderno etc., sem contar que elas passam a maior parte do seu tempo, ligadas na televisão ou nos computadores. E isso nos faz pensar: será que as crianças de hoje em dia estão tendo infância? Suponhamos que não, mas é certo que presenciamos uma modificação significativa na forma como as crianças vivenciam suas infâncias. Já que a maioria delas não conhecem os brinquedos e brincadeiras que existiam há uns 10 anos atrás, ou por estar ligada a modernidade ou por não terem tempo de brincar já que desde cedo os pais colocam as crianças para fazerem várias atividades no decorrer do dia, isto para que elas não sintam a sua falta, pois os pais de hoje em dia passam a

maior parte do seu tempo trabalhando e querendo ganhar sempre mais dinheiro e não tem tempo para brincarem com seus filhos.

E é nesse ponto que entra a escola, com a função de incentivar o brincar na infância das crianças, fazendo com que elas tenham novamente o prazer de serem crianças e não adolescentes em miniaturas, já que a cada dia mais cedo as meninas se maquam e querem aplicar química em seus cabelos, as crianças devem tornar-se conscientes que são crianças e como criança têm o direito a brincadeira e a diversão.

É importante que no ato do brincar o professor observe bem as atitudes de cada criança (se elas estão aprendendo, se estão fazendo o que foi pedido e se estão interagindo de forma correta com as outras crianças), mas para que esta observação aconteça de forma satisfatória requer que o professor dedique certo tempo observando e logo após a observação ele pode debater sobre o assunto com os outros professores e com os pais e responsáveis pelas crianças, já que este também é um bom momento para solucionar problemas.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

No presente capítulo, apresentamos nosso caminhar investigativo, destacando o tipo de pesquisa, os devidos procedimentos metodológicos adotados, nossos sujeitos, nosso campo de pesquisa, além dos materiais utilizados na realização da mesma, como bem apresentamos a seguir.

3.1. TIPO DE PESQUISA

Enfatizamos, inicialmente, que essa é uma pesquisa qualitativa. A mesma buscou abordar a questão de como a ludicidade é desenvolvida nas aulas da Educação Infantil no município de Itaporanga, no Estado da Paraíba. Conforme Minayo (1997, p.22), na abordagem qualitativa, o objetivo é: “aprofundar o mundo dos significados das ações e das relações humanas, e aspecto não perceptivo, não captável em equações, médias e estatísticas”.

Esta pesquisa, em relação aos fins, é caracterizada como empírica ou de campo, a partir de um enfoque explicativo, já que pretende identificar como os professores trabalham com a ludicidade em sala de aula, além dos fatores que influenciam o desenvolvimento dessas práticas; sendo também descritiva, pois segundo Gil (2009) “a pesquisa de fins descritivos possibilita a descrição das características de determinado povo ou fenômeno, bem como a relação entre as variáveis”.

Além disso, foram utilizadas também fontes bibliográficas como referência, já que foram realizadas pesquisas em livros, artigos científicos e buscas na internet com os termos: Ludicidade e Educação Infantil. Tendo também seu universo centrado na Educação Infantil (crianças de 0 a 5 anos de idade) com sua amostragem centrada no trabalho dos professores na Educação Infantil (como eles desenvolvem a ludicidade em sua aula) que atuam na Creche Edite Fonseca.

3.2. INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Nossa pesquisa foi elaborada a partir de informações escritas em livros e artigos, publicados na internet em revistas científicas. A pesquisa empírica ou de campo nos dá margem de atuar através de uma coleta de dados in loco e, no nosso caso, adotamos como o instrumento de coleta de dados o questionário semiestruturado, que será aplicado com os professores da Educação Infantil, com a intenção de saber como é desenvolvida a Ludicidade

em sala de aula. Além disso, utilizamos ainda a observação da prática profissional dos professores. Ressaltamos que, nesse fazer da pesquisa, nosso objetivo não é de avaliar os professores ou fazer julgamento de valores, mas compreender suas realidades a partir do máximo de elementos que podem influenciar seus trabalhos.

Para a coleta de dados, utilizou-se um questionário também com questões abertas, construído na perspectiva de aprender respostas quanto às necessidades de informação sobre o uso da ludicidade em sala de aula na Creche Edite Fonseca no município de Itaporanga – PB (método qualitativo). O questionário aberto, assim proporcionou informações aos objetivos estimulados acerca do tema pesquisado, fazendo com que nós obtivéssemos informações mais precisas, o que não acontece com as perguntas fechadas do referido questionário.

O questionário foi aplicado aos 6 professoras no âmbito da própria escola, inclusive em sala de aula o que fez com que as respostas fossem dadas com mais rapidez o que não ocorre no caso de entrevistas.

[...] toda coleta de dados, escrita ou oral, é um processo de interação entre pessoas. Portanto, deve-se procurar uma ordem de perguntas que facilite a interação. Assim, não convém passar bruscamente de um tema para o outro; não convém fazer e refazer a pergunta em diferentes partes do questionário etc. [...] a coleta de dados uma conversa entre duas ou mais pessoas que visam solucionar um problema; portanto, devem ser respeitadas as normas de uma conversa desse tipo. (RICHARDSON, 2007, p. 201)

A partir das respostas dadas procuraremos compreender se e como está acontecendo a ludicidade em sala de aula de pré escolas na realidade educativa da região onde atuamos como educadores.

3.3. CARACTERIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO

A pesquisa foi realizada na Creche Municipal Edite Fonseca Rodrigues localizada no centro de Itaporanga – PB, que tem como diretora a senhora Isabel Pinto de Sousa (Psicopedagogia).

O seu espaço físico conta com:

- Uma diretoria;
- Dois banheiros para funcionários e dois para as crianças;
- Uma sala para guardar a merenda;
- Uma despensa para guardar panelas;
- Quatro salas de aula, sendo todas muradas e com portão;

- Um terraço coberto para brincar com muito espaço;
- Uma cozinha;
- Uma área de serviço.

A creche é relativamente nova e foi fundada pela prefeitura no dia 20 de julho 1989, mas não teve reformas desde a sua fundação, sendo apenas pintada periodicamente para manter a boa aparência e higiene do local.

Tendo em sua modalidade de ensino a Educação Infantil – creche e pré-escola – sendo duas salas com maternal e dois professores para cada sala; e duas salas com o pré-escolar e um professor para cada sala. Funciona somente no turno da manhã, das 07h00min às 11h15min horas.

A creche dispõe das salas do Maternal “A” com 22 alunos de 2 anos de idade e com 2 professoras uma com pedagogia e a outra com médio e magistério; Maternal “B” com 32 alunos de 3 anos de idade e com 2 professoras também com a mesma formação médio – magistério e pedagogia; Pré – I com 28 alunos de 4 anos de idade e a uma professora com pedagogia; Pré - II com 28 alunos de 4 anos de idade e a uma professora com especialização.

O pessoal de apoio consta com os seguintes funcionários neste ano de 2014: Uma Coordenadora Pedagógica – formação: Médio – Magistério, cursando Pedagogia; Uma Professora, que se encontra de licença – formação: Médio – Magistério; Duas Merendeiras- formação: Fundamental II e Ensino Médio; Duas Auxiliares de Serviço– formação: Fundamental I; Três Vigias, sendo um no período da manhã e aos outros dois à noite em noites alternadas: Vigia – Diurno - Fundamental I; Vigia – Noturno – Superior e Vigia – Noturno – Superior incompleto.

Esta instituição oferece aos seus alunos materiais didáticos e outros recursos, como: televisão, DVD, som com caixa amplificada, computador (mas não tem internet) têm poucos jogos de montar, letrinhas, livros de literatura infantil e livros didáticos.

Em seu PPP - Projeto Político Pedagógico - os principais desafios da creche neste documento proposto é a valorização do conhecimento, a criatividade e as curiosidades, respeitando os direitos e as diferenças, priorizando um diálogo aberto. A função principal da entidade é educar e cuidar. De acordo com seu PPP, as metas principais da creche podem ser condensadas em:

- Diminuir a evasão escolar;
- Aumentar a frequência dos alunos em sala de aula durante o ano letivo;

- Aumentar o nível de aprendizagem dos alunos;
- Favorecer a participação dos pais nas atividades da escola;
- Incentivar o resgate dos valores morais;
- Diminuir a violência em sala de aula;
- Despertar o hábito pela leitura.

4. ANÁLISE DOS DADOS

Para o presente trabalho foi realizada uma pesquisa empírica com um questionário semiestruturado com as professoras da creche Edite Fonseca, no município de Itaporanga – PB, com a intenção de saber como a ludicidade vem sendo desenvolvida nas aulas de Educação Infantil. A referida escola conta com 7 (sete) professoras, mas apenas 6 (seis) se propuseram a responder a pesquisa; algumas com respostas claras e objetivas e outras de forma mais vaga, mas que também contribuíram para a nossa análise. A esse respeito, Goldenberg (2007), nos esclarece que: “é importante analisar tanto o que foi dito como o ‘não dito’ pelos pesquisadores. É preciso interpretar este ‘não dito’, buscar uma lógica da ‘não resposta’”. (p. 95). Nesse sentido, as dificuldades da pesquisa também nos trazem informações importantes, pois podem revelar o quanto o objeto pode estar sendo relegado a segundo plano.

No nosso Trabalho de Conclusão de Curso, os resultados foram apresentados na seguinte sequência: iniciamos a partir das descrições das respostas das professoras, seguida de uma discussão das mesmas, tendo como fonte nossas percepções e as ideias de autores que tratam da temática, completando nosso roteiro de investigações, que se deu com uma descrição da realidade, análise teórica e confrontação com o que foi observado. Logo após, realizamos a nossa conclusão geral sobre o fenômeno que investigamos no nosso campo de pesquisa.

No que diz respeito à formação inicial dos professores que participaram da pesquisa, percebemos que esta é bastante variada, indo desde o Ensino Médio com formação técnica do pedagógico, até a formação superior com licenciatura em Pedagogia e uma professora possui curso de especialização.

Procuramos estabelecer uma relação de confiança com as professoras, deixando claro para elas que sua identificação seria mantida em sigilo e, a partir de então fomos bem recebidas, mesmo tendo que esperar um pouco de tempo para o recebimento das respostas. Visitamos a Creche nos dias 08, 10, 13 e 15 de outubro de 2014, haja vista que algumas educadoras tiveram dificuldades em responder as questões, pois não tinham em mente o que seria ludicidade e queriam até pesquisar as respostas na internet; porém, deixamos claro para elas que não poderia fazer esta pesquisa e as respostas deveriam ser pessoais, a partir de suas percepções.

Para a presente análise, o principal recurso foi a leitura das informações dadas nos questionários para depois agruparmos as respostas de cada questão e comparar o que cada

professora respondeu sobre a temática da pergunta, investigando assim o nosso problema que foi responder como a ludicidade é desenvolvida nas aulas da Educação Infantil no município de Itaporanga-PB.

Professoras da Educação Infantil no município de Itaporanga-PB: ludicidade em sala de aula

Com intuito de perceber quais as ideias das professoras acerca do que seja ludicidade, iniciamos nossas questões indagando para as mesmas como elas definem esse termo. Nesse sentido, obtivemos as seguintes respostas que foram sistematizadas no quadro a seguir:

Quadro 1 - Compreensão das professoras acerca da ludicidade

Professora	Resposta
Professora 1	Ludicidade é a forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos através de jogos, músicas e danças, o intuito é educar se divertindo interagindo com o outro.
Professora 2	Ferramenta pedagógica importante na vida e formação da criança trazendo mais desenvolvimento e aprendizagem.
Professora 3	Representa a liberdade de expressão.
Professora 4	Ludicidade é brincar e compartilhar com os alunos, diversas possibilidades, que trabalha o corpo e a alma.
Professora 5	Forma de desenvolver a criatividade através de jogos e músicas.
Professora 6	Em jogos, músicas e danças, desenvolvendo a criatividade e o conhecimento.

De acordo com o quadro, podemos perceber que as professoras têm noções acerca do conceito de ludicidade, pois a associam a práticas pedagógicas que desenvolvem a criatividade, aos jogos, à dança, ou seja, às atividades prazerosas que estão diretamente relacionadas à aprendizagem das crianças da Educação Infantil.

Quando a Professora 1 afirma que é uma forma de desenvolver a criatividade, ela está associando o brincar à formação integral da criança, especialmente a sua autonomia em aprender, pois o educando criativo tem a habilidade e a curiosidade de aprender a aprender, de

buscar o conhecimento do mundo que o cerca, a partir de sua interação com os outros alunos.

Concordamos com Luckesi (s/d):

O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos. A experiência pessoal de cada um de nós pode ser um bom exemplo de como ela pode ser plena quando a vivenciamos com ludicidade. É mais fácil compreender isso, em nossa experiência, quando nos entregamos totalmente a uma atividade que possibilita a abertura de cada um de nós para a vida. Dançar, com entrega da totalidade do nosso ser, sem pensamentos críticos, sem julgamentos, conduz a uma plenitude, a um prazer expandido e sem limites.

Ao afirmar que a ludicidade representa a liberdade de expressão, a Professora 3 atribui a essa prática a habilidade que o aluno pode desenvolver para se expressar e expor suas ideias, sem se sentir reprimido ou inferior diante dos colegas de sala ou mesmo do professor. Sendo que, essa expressão não necessariamente precisa ser através da oralidade, mas pode se referir aos seus movimentos corporais, ao desenvolvimento de sua motricidade.

Entendemos que o brincar é típico do ser humano e deve acontecer de forma espontânea e não seguindo sempre os mesmos passos; é através dessa espontaneidade que a criatividade deve surgir, contribuindo para um aprendizado mais rápido, divertido e proveitoso. Esse processo deve ter a atenção dos pais e professores, já que é a partir dela que a criança irá se relacionar com o mundo, ajudando também a formar a sua personalidade. Nesse sentido, mais do que meras brincadeiras, as atividades lúdicas ajudam a formar seres humanos melhores.

Quando perguntamos como as atividades lúdicas são desenvolvidas no espaço da sala de aula, as professoras expressaram suas principais formas de usar as brincadeiras com os alunos, as quais estruturamos no quadro a seguir:

Quadro 2- Práticas lúdicas em sala de aula

Professora	Resposta
Professora 1	É desenvolvida através de jogos com garrafas pet, músicas educativas e brincadeiras com dança das cadeiras.
Professora 2	São trabalhadas principalmente por meio da improvisação os seguintes elementos ligados a exploração sonora.
Professora 3	As atividades lúdicas satisfaz as necessidades de crescimento da criança de desenvolvimento das habilidades motoras, de expressão corporal.

Professora 4	Estimulando-os e despertando-os a interagir uns com os outros.
Professora 5	Através de brincadeiras e danças.
Professora 6	Através de jogos e brincadeiras em grupo.

No geral, todas as professoras retrataram que desenvolvem a ludicidade através de jogos, brincadeiras e em grupos e danças. De acordo com o quadro, podemos perceber que a prática lúdica contribui muito para o desenrolar das aulas. Quando a Professora 3 afirma que as atividades lúdicas satisfazem as necessidades de crescimento da criança de desenvolvimento das habilidades motoras e de expressão corporal, ela está associando essas práticas ao desenvolvimento dos alunos. Nesse espaço, quando os materiais concretos não são disponibilizados de forma adequada, a fabricação de jogos e brinquedos por meio de material reciclado pode se apresentar como uma forma de amenizar a situação, além de incentivar a criatividade dos alunos no próprio ato de construção de seus jogos.

No contexto da ludicidade, a brincadeira contribui no desenvolvimento integral das crianças, a partir da assimilação de conceitos pelo viés do brincar, de forma natural, espontânea. Nesse sentido, concordamos com:

A teoria piagetiana, a brincadeira não recebe uma conceituação específica. É entendida como ação assimiladora aparecendo como forma de expressão de conduta se tornando espontânea e prazerosa, sendo assim a brincadeira enquanto processo assimilativo participa do conteúdo da Inteligência, à semelhança da aprendizagem. (Kishimoto 2010, p. 36)

Ainda em relação à brincadeira, no processo educativo:

É brincando que a gente se educa e aprende. Alguns, ouvindo isto, pensam que quero tornar a educação uma coisa fácil. Coitados! Não sabem o que é brincar! Brinquedo fácil não tem graça. Brinquedo para ser brinquedo, tem que um desafio. (Alves 2008, p. 42).

Muitos pensam que brincar é “besteira”, mas, a partir de um olhar mais apurado, podemos afirmar que não é, pois é através desse brincar que a criança irá aprender a interagir com outras crianças e se este ato não for praticado durante sua infância ele terá dificuldades de interagir com outras pessoas durante sua vida adulta. Desde a mais simples até a mais complicada brincadeira surgem situações potenciais em aprendizado, e devemos fazer com que as crianças assimilem nas brincadeiras esses processos que intentamos construir em sala de aula.

Dessa forma, faz se necessário a utilização dos recursos lúdicos em sala de aula para que as crianças consigam assimilar da melhor forma o que o professor quer que seja

apreendido pelos alunos. Onde o professor deve procurar novos métodos e tecnologias para levar para sala de aula.

Quadro 3 -Importância atribuída à ludicidade

Professora	Resposta
Professora 1	É muito importante, porque foi oferecida a oportunidade para alterações entre crianças e entre outros de diferentes idades durante as brincadeiras.
Professora 2	É importante para o desenvolvimento da criança no estudo de aprendizagem.
Professora 3	É importante porque as crianças aprendem conceitos, atitudes e desenvolvem habilidades diversas interagindo aspectos cognitivos, sociais e físicos desenvolvendo interesse pelos conteúdos.
Professora 4	Porque sem ela a aula ficaria monótona.
Professora 5	Porque ao trabalhar com crianças é mais fácil conduzi-los através de danças e brincadeiras.
Professora 6	Porque desenvolve a criatividade, a imaginação e o autoconhecimento.

De acordo com o quadro, podemos perceber que as professoras entendem e compreendem que a ludicidade é uma ferramenta muito importante durante o nosso dia a dia, que é ela, entre outras práticas, que vai proporcionar melhores formas para que as crianças se desenvolvam, e isso ficou claro na resposta da Professora 3 quando ela afirma que a ludicidade se torna importante na vida das crianças, porque é a partir dela que vão se desenvolver habilidades diversas, interagindo aspectos cognitivos, sociais e físicos, dando significado ao conteúdo trabalhado, despertando o interesse dos educandos pelos mesmos.

Concordamos com Negrine (2001), “a atividade lúdica serve de mediação entre o mundo relacional e o mundo simbólico, mundo nos quais se inserem todo o comportamento humano”. (2001, p. 28-29). Logo, a ludicidade é sim importante e deve ser incorporada em nossas atividades, pois é através dela que as crianças iram aprender distinguir o real do imaginário. Acreditamos que o lúdico faz com que as crianças viajem por um universo de fantasia e diversão mesmo estando em uma sala de aula.

Apesar de algumas professoras terem um pouco de dificuldade em nos responder, podemos perceber que sem a ludicidade as aulas se tornam mais difíceis de serem aprendidas

e compreendidas, e ela é sim de suma importância no cotidiano das escolas sendo trabalhada pelas professoras da pesquisa.

A partir da pergunta sobre os principais jogos e atividades lúdicas trabalhados em sala de aula, estruturamos o quadro a seguir, a partir das respostas das professoras.

Quadro 4 -Atividades lúdicas desenvolvidas em sala de aula

Professora	Resposta
Professora 1	Jogo de bolo, usando garrafas pete com as vogais, cantar, pular corda, recitar parlenda, trava-língua em ritmo rápido e lento.
Professora 2	Quebra cabeça, alfabeto ilustrado, montagem com figuras geométricas, bingo e jogos.
Professora 3	Jogos diversos.
Professora 4	Jogo de dados, boliche e jogo de memória.
Professora 5	Jogo de encaixe, bola e cordas.
Professora 6	Bolinha com vogais com objetos de encaixar e com tampinha formando quantidades com cores variadas

De acordo com o quadro, podemos perceber que as atividades lúdicas são desenvolvidas em todas as salas de aula, algumas com uma variedade maior de atividade que as outras, mas o importante é que as professoras as trabalham, principalmente com o uso de jogos, o que contribui para melhoria do aprendizado, já que as atividades desenvolvidas potencializam o intelecto das crianças, fazendo com que elas pensem antes de agir. Concordamos com Claparède (1956):

Procurando conceituar pedagogicamente a brincadeira, recorre à romantismo. Para o autor, o jogo infantil desempenha papel importante como o motor do autodesenvolvimento e, em consequência, método natural de educação e instrumento de desenvolvimento. É pela brincadeira e imitação que se dará o desenvolvimento natural como postula a psicologia do escolanovismo psicologia de criança, embebida de influências da biologia e do Piaget (1978,1977) adota, em parte, o referencial escolanovista, ao dar destaque à imitação, que participa de processo de acomodação, na forma de assimilação.

Além do desenvolvimento intelectual e motor, os jogos utilizados pelas professoras desenvolvem uma habilidade que não tem sido muito valorizada pelos professores, que é a

integração das crianças ao coletivo, mas principalmente, por um corpo de regras que precisam ser respeitadas por todos. Nesse sentido, as atividades lúdicas têm um papel social essencial que é o de construir entre os alunos um ideal de solidariedade e reconhecimento do outro como sujeito de direitos.

Podemos perceber que a professora 1 desenvolve ações que envolvam reciclagem já que ela desenvolve ações com garrafas pete, ato importante já que faz com que as crianças desenvolvam ações de reciclagem e cresçam consciente de suas responsabilidades.

Quando questionamos quais as ações das professoras para associar as práticas de ludicidade ao processo de aprendizagem, obtivemos as respostas que se seguem no próximo quadro.

Quadro 5 - Ações e ludicidade

Professora	Resposta
Professora 1	Eu gosto muito de começar minha aula com canções infantis e depois eu deixo as crianças brincarem bastante, elas brincam de várias brincadeiras, de boneca, de trenzinho, de bola, pois a bola e a boneca são brinquedos mágicos que estabelecem relações sociais como o outro, compreendem relações de regras expressões da cultura lúdica.
Professora 2	Desenvolver quase todos com jogos tendo assim bastante aprendizagem.
Professora 3	Como mediador da atividade lúdicas Ex: organizando as crianças que tem conhecimento aproximado com as outras crianças que já o dominam.
Professora 4	Estimulando as crianças levando-as a refletir a importância da mesma para o desenvolvimento humano.
Professora 5	Brincadeiras, músicas, jogos e danças.
Professora 6	As brincadeiras, a dança e os jogos.

Observamos no quadro anterior que as professoras estão usando vários objetos e brinquedos para desenvolver atividades lúdicas em sala de aula, embora algumas não sabiam de início definir o termo ludicidade de estar praticando-a.

Quando a Professora 1 relata que deixa as crianças brincarem com bonecas e bolas, fica-nos claro que ela está fazendo com que os educandos interajam umas com as outras, fazendo também com que elas despertem para o brincar e aprendam também a se relacionar já que, de

acordo com Negrine (2001), “o comportamento lúdico não é herdado e sim adquirido por meio de aprendizagem”. E concordamos com o autor, pois se a criança não é ensinada a brincar como é que ela irá desenvolver essa atividade? Sabemos que a criança já nasce sabendo brincar, mas é importante que o professor direcione este brincar para que ele tenha um rendimento melhor.

Quadro 6 -Avaliação acerca da ludicidade como estímulo à aprendizagem

Professora	Resposta
Professora 1	É ótimo, pois nas brincadeiras, as crianças utilizam os saberes adquiridos a partir dessas vivências externas, para se expressar e se relacionar, durante as brincadeiras utilizam as experiências cultural que adquiriram, nas canções, nas danças e dramatização tornando se poetas e narradores durante suas expressões lúdicas. É muito favorável e importante constitui as vivencias éticas podem aparecer nos jogos em que se ganha ou se perde, as vivencias éticas podem manifestar se no respeito ao espaço do brincar do outro.
Professora 2	Com atividade.
Professora 3	Muito importante, porque as brincadeiras em situação educacional deve ser acessível para todas as crianças e que todas possam participar dos agrupamentos em sala de aula. É um suporte para que toda criança desde a mais tenra idade.
Professora 4	É muito proveitosa, pois a ludicidade proporciona aprendizagem, entretenimento, interação e conhecimento. A criança aprende a desenvolver suas habilidades.
Professora 5	Interativo, pois os alunos sentem-se melhor ao aprender brincando. De suma importância.
Professora 6	Prazerosa. Porque desenvolve a criatividade e a imaginação. É fundamental o brincar na educação infantil para desenvolver os aspectos motor, cognitivo, social e afetivo.

De acordo com o quadro, podemos perceber que as professoras fazem uma boa avaliação sobre a ludicidade como estímulo à aprendizagem, de acordo com a Professora 1, as crianças adquirem saberes através de suas vivências externas, enfatizando então que a ludicidade

contribui e muito para a aprendizagem, e a Professora 6 destaca que é por meio dela, que as crianças desenvolvem a sua criatividade e a imaginação contribuindo assim para o seu desenvolvimento. Mas, as professoras devem saber primeiro qual o grau de aprendizado de cada criança para saber qual atividade se deve praticar.

Segundo (Rousseau s/d): “Em todos os jogos que estão persuadidas de que se trata apenas de jogos, as crianças sofrem sem se queixar, rindo mesmo, o que nunca sofreriam de outro modo sem derramar torrentes de lágrimas”.

Concordamos com LUCKESI (1998), quando ele afirma “que a ludicidade é a forma plena das experiências e é a linguagem natural das crianças é fundamental que está temática componha a formação dos professores”.

Reafirmando que devemos sempre que possível inserir o lúdico em sala de aula, não só como diversão, mas também como material pedagógico e mesmo que a escola não ofereça brinquedos os professores devem ter criatividade para transformar os recursos que eles têm em suas escolas para transformá-los em objetos pedagógicos. Porém, é imprescindível que os governos disponibilizem material para essas atividades, pois, caso contrário essa tarefa será dificultada e, em muitos casos, se tornará impraticável.

Quadro 7-Como a escola contribui na efetivação da ludicidade?

Professora	Resposta
Professora 1	A escola favorece a ludicidade, mas gostaria que a diversidade de experiências culturais favoreça brincadeiras coletivas e dão oportunidades para as crianças se relacionarem, tais experiências no campo da arte, devem fazer parte da vida diária das crianças na programação curricular. Ex: Qualquer atividade com música, arte, dança, dramatização, recitação ou reconto de histórias pode torna-se uma brincadeira divertida.
Professora 2	Com diversos tipos de jogos e vários brinquedos prazerosos para que tenha aprendizagem.
Professora 3	Jogos com letras, quebra cabeça, jogos de montar e desmontar, dominó com formas geométricas por cores e formas.
Professora 4	Através de jogos, brinquedos, cantigas de roda, apresentação de teatro.
Professora 5	Jogos educativos.
Professora 6	Oferece, mas pouco, o que temos não é suficiente.

De acordo com o quadro, podemos perceber que a escola contribui para a efetivação da ludicidade, mas não de uma forma ampla e satisfatória para todos que fazem parte daquele ambiente escolar, já que segundo a Professora 1, ela gostaria que lá existissem outros elementos lúdicos que não fossem só jogos, mas sim experiências no campo das artes, por exemplo.

Acreditamos que esta carência, citada pela Professora 1, se dê por conta das escolas não manterem em seu quadro, profissionais com habilidades de encenar, já que na sua maioria são profissionais que não passaram por uma capacitação. Além disso, falta mais investimentos, por conta do poder público, em espaços mais agradáveis para as crianças e em jogos mais variados para que a ludicidade seja efetivamente realizada no ambiente escolar. Esse investimento, pode contribuir na concretização de atividades pedagógicas exclusivamente abstratas, pois o jogo proporciona a concretização das ideias. A esse respeito, Dewey (s/d) afirma que “O jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondam ao interesse da criança”.

Fazendo então que compreendamos que se a criança não achar o jogo ou brincadeira interessante não irá querer participar da atividade, cabendo ao professor o papel de reverter a situação e tornar a atividade interessante.

Quadro 8 - Educação verbalista ou ativa?

Professora	Resposta
Professora 1	Através das atividades práticas, a educação adquire contexto significativo, possibilitando experiências ricas para a criança no conhecimento do mundo social, matemático, artístico etc. Na educação infantil, essas experiências ocorrem nas brincadeiras.
Professora 2	Atividade prática, só falando sem por em prática não tem aprendizagem.
Professora 3	A prática, porque quando a criança pratica ela aprende mais.
Professora 4	Quando se trata de alunos até 5 anos o ensino prático é mais viável.
Professora 5	Muito. Porque oferece ao aluno uma forma de aprendizado sem cansaço e é muito mais significativa.
Professora 6	As 2 formas são importantes para desenvolver as habilidades e o desenvolvimento de cada criança.

De acordo com o quadro, podemos perceber que a educação mais próxima e condizente com a natureza dos alunos é a realizada por meio de atividades práticas, pois segundo as professoras é através do fazer que a aprendizagem é melhor desenvolvida e não se torna monótona para as crianças pequenas.

Por outro lado, concordamos que as duas formas sejam importantes na aprendizagem, pois a oralidade também deve ser bem desenvolvida para que a prática ocorra de forma satisfatória.

Concordamos com Froebel (s/d) quando afirma que: “A educação mais eficiente é aquela que proporciona atividade, auto expressão e participação social as crianças”. Deixando claro para nós que se a criança não interage com o meio em que ela está inserida não se fez uma educação de qualidade.

Quadro 9 - As crianças aprendem com a ludicidade?

Professora	Resposta
Professora 1	Muito, porque é brincando que se aprende, durante a brincadeira imaginária a criança interage com as outras além de usar a linguagem falada é importante ter tempo individual para “pensar” sozinho, para “falar” com um amigo imaginário ou explorar um brinquedo. Uma educação de qualidade deve oferecer tempo para brincadeiras individuais ou em grupo.
Professora 2	É brincando que ela se sente mais a vontade e prazerosa conhecendo a realidade das coisas, por isso tem mais aprendizagem.
Professora 3	Sem dúvida a brincadeira é indispensável, porque é brincando que também se aprende.
Professora 4	Na infância a atividade principal da criança é a brincadeira, a criança aprende a interagir e compreende o mundo.
Professora 5	Pois pela idade da criança a aprendizagem por meio de brincadeira é melhor.
Professora 6	Através da brincadeira que ela interage melhor captando o que está sendo transmitido.

De acordo com o quadro, podemos perceber que segundo as professoras as crianças aprendem muito com a ludicidade. A Professora 1 relata que as crianças aprendem mais durante a brincadeira, já que é brincando que se aprende conceitos e a interação com outras crianças. Segundo ela, o ato de brincar também proporciona aos alunos o pensamento autônomo, mas sempre associado ao coletivo. A criança que não brinca, não se desenvolve e este é um direito que ela tem assegurado por lei, onde consta o seguinte texto:

A Declaração dos Direitos Humanos, da qual o Brasil é signatário, foi adotada pela Assembleia da ONU, em 20 de novembro de 1959, tendo em conta a necessidade de proporcionar à criança uma proteção especial, sendo o direito de brincar explicitado no Artigo 31, cujo texto diz:

1. Os Estados Partes reconhecem o direito da criança ao descanso e ao lazer, ao divertimento e às atividades recreativas próprias da idade, bem como à livre participação na vida cultural e artística.

2. Os Estados Partes respeitarão e promoverão o direito da criança de participar plenamente da vida cultural e artística e encorajarão a criação de oportunidades adequadas, em condições de igualdade, para que participem da vida cultural, artística, recreativa e de lazer.

Com uma dosagem de brincadeira e diversão a criança irá ser conduzida a dominar vários assuntos sem se dar conta do que está acontecendo. Para Chateau (s/d) “a escola deve se apoiar no jogo, tomar o comportamento lúdico como modelo”.

O que vai determinar o sucesso ou o fracasso da brincadeira e do aprendizado em sala de aula são as atitudes do professor. Nóvoa (1991) “afirma que o sucesso ou insucesso de certas experiências marcam a nossa postura pedagógica, fazendo-nos sentir bem ou mal com esta ou aquela maneira de trabalhar na sala de aula”. Essa afirmação de Nóvoa nos lembra as diferentes formas de ser e torna-se professor.

Os aspectos que são desenvolvidos nas crianças a partir da estimulação da ludicidade segundo as professoras são:

Quadro 10-Principais aspectos desenvolvidos pela ludicidade

Professora	Resposta
Professora 1	O desenvolvimento da linguagem, experiência com som, a descoberta de sons na relação com o corpo, forma de expressão gestual e verbal, é importante que na ludicidade desenvolvam a criatividade, e que por meio dela expressam sua visão do mundo em que vivem.
Professora 2	Como ferramenta pedagógica e importante na vida e na formação da criança
Professora 3	Possibilita vários ganhos para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, ou seja, de qualquer criança.
Professora 4	Despertar no aluno a compreender melhor e vivenciar valores como: cooperação e participação.
Professora 5	Criatividade.
Professora 6	Motor, cognitivo, social e afetivo.

De acordo com o quadro, podemos perceber que as professoras estão desenvolvendo e aplicando os aspectos que são desenvolvidos pela ludicidade e que elas têm consciência que eles devem ser aplicados já que através destes que as crianças irão desenvolver tanto habilidades de comunicação, interpretação, criatividade entre outros. Segundo a professora 6 o principal aspecto desenvolvido pela ludicidade é a criatividade, já que é ela que abre as portas para o despertar da aprendizagem. Nesse sentido, concordamos com Fortuna (2000, p.9): “Acreditamos que a ludicidade traz para a educação uma inovadora formulada de, o educador repensar, as percepções e conceitos radicados e assim transformar sua forma de raciocinar e agir”. Fazendo assim com que pensemos e reformulemos novas técnicas para serem aplicadas em nossas aulas.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicialmente, observa-se que o objetivo geral foi alcançado, pois se conseguiu analisar de que forma se desenvolve a ludicidade no fazer pedagógico das salas de aula da Educação Infantil no município de Itaporanga – PB. Mas deve se acrescentar que os objetivos específicos foram englobados também, que são: compreender a importância da ludicidade no desenvolvimento do trabalho com a Educação infantil; identificar ações desenvolvidas em sala de aula com a ludicidade e investigar a visão dos professores sobre o lúdico na Educação Infantil.

Tomamos por base o referencial teórico, as observações e as leituras durante o processo da pesquisa que se foi possível entender como se desenvolve a ludicidades em sala nas salas de aulas, e chegamos à conclusão que ela acontece sim, embora seja melhor desenvolvidas em algumas salas, já que percebemos que algumas professoras tiveram um pouco de dificuldade em responder nosso questionário, mas de certa forma aplicam o lúdico em suas atividades e sabem que sem a ludicidade as aulas se tornariam muito monótonas e não teríamos rendimento algum na aprendizagem das crianças. Vimos que elas sempre estão inserindo jogos, danças e brincadeiras para tornar a aula mais dinâmica e divertida fazendo assim com que as crianças aprendam se divertindo, embora a escola ofereça resumidos brinquedos (mas que a pesar de serem poucos são de muita importância).

Sabemos que o universo das crianças é a brincadeira e logo se elas forem envolvidas em suas atividades o saber irá acontecer de forma mais espontâneo e todas as professoras tem este conceito formado em suas mentes e sempre estão envolvendo as brincadeiras em suas aulas.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ALMEIDA, Anne, RECREAÇÃO LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO, Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm> acesso em: 24/10/14;

BEZERRA, Lebiam Tamar Silva e OLIVEIRA, Stella Maria Lima Gaspar (Org.), Pensamento, Linguagem e Ludicidade na Educação Infantil. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2012.

Brinquedos e brincadeiras de creche, Manual de orientação pedagógica, Brasília 2012;
Direito de Brincar, disponível: <http://www.ipadireitodebrincar.org.br/direito-de-brincar/> acesso em 20/10/14

Codo, W., & Mello, A. M. de A. A criança e a cultura lúdica Relações creche-família. In W. Codo & J. J. C.

Educação infantil - Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Educa%C3%A7%C3%A3o_infantil
Acessado em 01/09/14

Gilles Brougère. Revista Print version ISSN 0102-2555 Rev. Fac. Educ. vol.24 n.2 São Paulo July/Dec. 1998

GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais.** Rio de Janeiro – São Paulo: Editora Record, 2007.

Industrialização do Mundo, Disponível em: <http://www.mundoeducacao.com/geografia/a-industrializacao-mundo.htm> acesso em: 03/09/14

LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação - Disponível em: <http://www.suapesquisa.com/educacaoesportes/ldb.htm> e http://pt.wikipedia.org/wiki/Lei_de_Diretrizes_e_Bases_da_Educa%C3%A7%C3%A3o_Nacional acesso em: 03/09/14

LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação. O que é, objetivos principais, criação, leis educacionais brasileiras, bibliografia. Disponível em: <http://www.suapesquisa.com/educacaoesportes/ldb.htm> acesso em 12/09/14.

LEI Nº 11.274, DE 6 DE FEVEREIRO DE 2006. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2006/Lei/L11274.htm Acesso em 12/09/14.

LUCKESI, Cipriano. Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade. Disponível em: http://www.biossintese.psc.br/textos_artigos/Desenvolvimento_consci%C3%Aancia_ludicidade_cipriano_luchesi.pdf acesso em 03/11/2014.

MACHADO, J. R.M. ;M. V. S. **100 jogos psicomotores, Uma prática relacionada a escola.** Ed Wak. Rio de Janeiro; 2011. 164p.

MORCHIDA, Tizuko Kishimoto (Org.), **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação** - 13. ed. – São Paulo: Cortez, 2010.

MOYLES, JANET R. Só Brincar? O Papel do Brincar na Educação Infantil

MOYLES, Janet. R. A Excelência do Brincar: a importância da brincadeira na transição entre educação infantil e anos iniciais.

NUNES, Paulo de Almeida, Educação Lúdica, Fundamentos Teóricos, Disponível em: <http://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=-fzErzs9UkwC&oi=fnd&pg=PA11&dq=avalia%C3%A7%C3%A3o+do+ludico&ots=Q-Or51EPXB&sig=EE11RKkJDhoDJejejYSgP03XRsl#v=onepage&q=avalia%C3%A7%C3%A3o%20do%20ludico&f=false> acesso em: 24/10/2014.

O que é Brincadeira, Disponível em: <http://www.dicionarioinformal.com.br/brincadeira/> acesso em: 16/09/14;

O que é Criatividade, Disponível em <http://www.dicionarioinformal.com.br/criatividade/> acesso em: 16/09/14;

O que é Ludicidade, <http://www.dicionarioinformal.com.br/ludicidade/> acesso em: 01/09/14

Paulo Freire Educação Infantil, Disponível em: http://pensador.uol.com.br/paulo_freire_educacao_infantil/2/ acesso em: 03/09/14

Sampaio, Sofrimento psíquico nas organizações: saúde mental e trabalho (pp. 174-184). Petrópolis, RJ: Vozes.

APÊNDICES
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA – MODALIDADE A DISTÂNCIA

APÊNDICE 01: Questionário usado na pesquisa

1. Como você define a palavra ludicidade?

2. Como é desenvolvida por você professor a Ludicidade em sala de aula?

3. Para você, a ludicidade é importante? Por que?

4. Você utiliza jogos em sala de aula? Quais?

5. Quais são as ações que você professor desenvolve em sala de aula que incluem a ludicidade?

6. Como você avalia a aula com o uso da ludicidade? Justifique!

7. Qual é a sua visão sobre o lúdico em sala de aula?

8. A escola favorece o uso da ludicidade? Se não o que você professor gostaria que a escola oferecesse? Se sim de que forma?

9. Para você a educação é mais eficaz a partir da exposição oral ou de atividades práticas? Justifique.

10. Você acredita que a criança aprende com a brincadeira? Justifique sua resposta.

11. Na sua opinião, quais aspectos de desenvolvimento da criança são mais estimulados a partir da ludicidade na educação?

APÊNDICE 02: Fotografias da creche e das atividades realizadas no ambiente (Todas as fotografias são do acervo da autora)

Imagem 01: Creche Edite Fonseca – vista frontal e lateral



Imagem 02: Creche Edite Fonseca – vista do interior



Imagem 03: Creche Edite Fonseca – vista do interior



Imagem 04: Brincadeira de passa o anel e gata pintada



Brincadeiras: Gata Pintada, Morto Vivo e Passa o Anel

No início expliquei as crianças como funciona cada uma das brincadeiras para que elas aprendam as regras e depois que elas realizassem as, fazendo com que elas aprendam a respeitar a vez de cada coleguinha e aprendam também a interagir junto com as outras crianças.

Imagem 05: Músicas



Músicas: Seu Lobato tinha um Sítio, O circo pega fogo, Atirei o pau no gato, Os 5 patinho

Demostrei através de figuras os animais de depois fomos cantar as músicas, buscando através destas atividades fazer com que elas aprendam os nomes dos animais e o som que cada um transmite e também respeita lós e não maltrata lós.