

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ – UFPI  
CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS  
CURSO LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

VIVIANE DE SOUSA MORAIS

**PRÁTICA EDUCATIVA E LUDICIDADE: AS RELAÇÕES ENTRE LUDICIDADE E  
EDUCAÇÃO NA ESCOLA MUNICIPAL ANTONELYANA VIEIRA NA CIDADE DE  
PICOS - PI**

PICOS – PI  
2011.

VIVIANE DE SOUSA MORAIS

**PRÁTICA EDUCATIVA E LUDICIDADE: AS RELAÇÕES ENTRE LUDICIDADE E  
EDUCAÇÃO NA ESCOLA MUNICIPAL ANTONELYANA VIEIRA NA CIDADE DE  
PICOS - PI**

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, da Universidade Federal do Piauí - UFPI, como requisito final à obtenção do título de Licenciado em Pedagogia.

Professor orientador: Gilvana Pessoa de Oliveira.

PICOS - PI,  
2011

VIVIANE DE SOUSA MORAIS

**PRÁTICA EDUCATIVA E LUDICIDADE: AS RELAÇÕES ENTRE LUDICIDADE E  
EDUCAÇÃO NA ESCOLA MUNICIPAL ANTONELYANA VIEIRA NA CIDADE DE  
PICOS - PI**

Aprovada em: \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2011.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Gilvana Pessoa de Oliveira – Orientador  
UFPI

---

Prof.  
Membro da banca examinadora

---

Prof.  
Membro da banca examinadora

## DEDICATÓRIA

A Deus por tudo que me proporciona na vida.

Ao Ítalo, o segundo coração batendo eternamente dentro de mim. Dedico essa conquista ao meu bebê, que é a maior de todas as minhas vitórias.

Ao meu anjo da guarda, minha mãe, pelo exemplo de mulher, pelo caráter e pelo amor incondicional.

À toda a minha família, e ao meu marido Rogério pelo amor, carinho, compreensão e incentivo que se fizeram presentes no decorrer do curso e principalmente diante deste trabalho.

A todos vocês que enfrentaram comigo esta árdua caminhada e me mostraram com paciência e amor, que os sonhos podem ser bons, podem ser possíveis.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço em primeiro lugar a Deus por ter me dado saúde, graça e força nesta jornada, as minhas Tias Lucenir e Laurenir por torcerem pelo meu sucesso profissional e pelas pessoas maravilhosas que são.

Agradeço ao professor orientador, grande referência intelectual, pelo apoio, pelo encorajamento contínuo, paciência e estímulo que me permitiu vencer as inseguranças deste processo.

À todos os mestres da educação que diretamente e indiretamente me fizeram construir o caminho do conhecimento.

“Brincar não é perder tempo, é ganhá-lo.  
É triste ter meninos sem escola,  
mas mais triste é vê-los enfileirados em salas sem ar,  
com exercícios estéreis,  
sem valor para a formação humana.”

Carlos Drummond de Andrade

## RESUMO

O trabalho teve como objetivo identificar como os professores da Educação Infantil da rede pública municipal de ensino relacionam lúdico com ensino-aprendizagem. Sabe-se que a ludicidade na educação aumenta a sua qualidade na medida em que qualifica e forma criticamente o aluno, tornando-o capaz de adquirir valores positivos e de obter melhor convivência no meio social. Dessa forma, o lúdico já participa de forma significativa no processo ensino aprendizagem, tendo em vista que a diversão e as brincadeiras fazem parte da vida da criança, representando sua forma de se comunicar e descobrir o mundo a cada dia, sendo uma das alternativas mais eficientes de envolver a criança nas atividades escolares. Trata-se de um estudo de caso de natureza qualitativa, realizado na Escola Municipal Antonelyana Vieira, em Picos – PI, cuja coleta de dados foi realizada por meio da aplicação de questionário semi-estruturado a 6 professores da Educação Infantil que atuam na referida escola. Os resultados indicam que os educadores participantes da pesquisa têm plena consciência da importância da ludicidade no processo ensino-aprendizagem da educação infantil. Entretanto, não foi possível constatar se aplicam tais atividades em sua prática pedagógica, tendo em vista que as respostas dadas indicam que a falta de recursos pedagógicos (materiais didáticos), número elevado de alunos por professor e a falta de interesse dos mesmos representam as maiores dificuldades para que o lúdico seja uma realidade nas salas de aula.

**PALAVRAS –CHAVE:** Ensino infantil. Lúdico. Aprendizagem. Brincadeiras. Jogos.

## ABSTRACT

The work was to identify how the teachers of early childhood education network of municipal public education related to playful with teaching and learning. It is known that the playfulness in education increases their quality to the extent that qualifies and how critically the student, making him able to acquire positive values and achieve better harmony in the social environment. Thus, the playful participates significantly in the learning process, in order that the fun and the games are part of the child's life, representing your way to communicate and discover the world every day, being one of the more efficient alternatives to involve the child in school activities. This is a case study of a qualitative nature, held in the Municipal school Antonelyana Vieira, PI, whose peaks – data collection was carried out by applying the semi-estruturado questionnaire 6 Infant education teachers who work in that school. The results indicate that educators the survey participants are fully aware of the importance of playfulness in the teaching-learning process of early childhood education. However, it was not possible to say apply such activities in its pedagogical practice, in order that the answers given indicate that the lack of educational resources (learning materials), the high number of pupils per teacher and the lack of interest from them represent the greatest difficulties for the playful is a reality in classrooms.

**KEYWORDS:** Teaching kids. Playful. Learning. Banter. Games.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>9</b>
<b>1 A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....</b>	<b>13</b>
<b>1.1 Jogos e brincadeiras na educação.....</b>	<b>13</b>
<b>1.1.1 Jogos na educação infantil.....</b>	<b>16</b>
<b>1.2 O lúdico na educação infantil.....</b>	<b>19</b>
<b>1.3 A ludicidade e o desenvolvimento da criança.....</b>	<b>21</b>
<b>1.4 O lúdico como recurso metodológico.....</b>	<b>24</b>
<b>3 RESULTADOS E DISCUSSÕES.....</b>	<b>26</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>33</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>34</b>
<b>APÊNDICES.....</b>	<b>36</b>

## INTRODUÇÃO

As pessoas buscam, descobrem e aprendem coisas novas em todo o decorrer de suas vidas através do convívio com os outros e da influência que exerce sobre o ambiente onde se inserem. Um dos objetivos de sua existência é o aprendizado e a aquisição de novos conhecimentos, em todos os graus de complexidade e este aspecto lhes assegura um espaço no meio social como um indivíduo criativo, participativo e crítico.

Para Salgado e Souza (2007), ao mergulhar e participar do universo infantil, dialogando com as crianças e buscando compreender os sentidos de suas conversas e brincadeiras, percebe-se que suas mudanças, desencadeadas pela produção cultural voltada a infância, se realizam cada vez mais cedo e de forma acelerada.

Observa-se que o domínio da linguagem no mundo contemporâneo pela criança se revela como uma rede complexa de códigos interligados, que hoje se manifesta pelas formas de acesso ao uso de aparatos audiovisuais e de produção e reprodução de informações, gerando novos códigos sociais de acesso ao poder (SALGADO e SOUZA, 2007).

Dessa forma, a ludicidade proporciona um amplo crescimento da criança levando-a a adquirir uma concepção mais realista do mundo em que vive, tendo em vista se tratar de um aprendizado criativo que a conduz a novas descobertas e a novas formas de expressão e transformação da realidade.

O lúdico tem sua origem na palavra "ludus" que significa jogo. Com o passar do tempo a palavra passou a ser levada em contas nas pesquisas sobre psicomotricidade, deixando de ter apenas o sentido de jogo. O lúdico faz parte da atividade humana e caracteriza-se por ser espontâneo, funcional e satisfatório. Na atividade lúdica não importa somente o resultado, mas a ação, o movimento vivenciado.

Além disso, a ludicidade na educação aumenta a sua qualidade, na medida em que qualifica e forma criticamente o aluno, tornando-o capaz de adquirir valores positivos e de obter melhor convivência no meio social. Dessa forma, o lúdico já participa de forma significativa no processo ensino aprendizagem, tendo em vista que a diversão e as brincadeiras fazem parte da vida da criança, representando sua

forma de se comunicar e descobrir o mundo a cada dia, sendo uma das alternativas mais eficientes de envolver a criança nas atividades escolares.

[...] A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo [...] (ALMEIDA, 1995, p.11)

Neste contexto, entende-se que o lúdico, que significa jogo, contribui para a evolução global da criança e para que tenha uma visão de mundo bem mais realista, tendo em vista que as descobertas e a criatividade contribuem para isto, principalmente através da liberdade para se expressar, analisar, criticar e modificar a realidade que a rodeia. Dessa forma, a educação lúdica pode contribuir para o aperfeiçoamento da educação, tanto na formação crítica do aluno, como para aquisição de valores e melhor convivência no meio social.

Segundo Marcelino (1990, *apud* DALLABONA e MENDES, 2004, p. 111):

As atividades lúdicas devem fazer parte da escola. Entende-se que esse direito ao respeito não significa a aceitação de que a criança habite um mundo autônomo do adulto, tampouco que deva ser deixada entregue aos seus iguais, recusando-se, assim, a interferência do adulto no processo de educação. Os estudos da psicanálise demonstram, entre outros caracteres não muito nobres, o autoritarismo que impera entre as crianças. Mas a intervenção do adulto não precisa ser necessariamente desrespeitada. É preciso que, ao intervir, o adulto respeite os direitos da criança.

O lúdico, que significa jogo, conduz a um crescimento saudável e harmonioso, revelando-se como uma tendência natural da criança, pois através do ato de brincar a criança se torna mais independente, adquirindo maior sensibilidade e desenvolvendo habilidades imprescindíveis para sua vida, passando a ter maiores possibilidades de se conviver bem em sociedade.

O trabalho teve como objetivo geral identificar como os professores da Educação Infantil da rede pública municipal de ensino relacionam lúdico com ensino-aprendizagem. Especificamente, os objetivos foram: verificar a utilização da ludicidade no processo ensino-aprendizagem da educação infantil das escolas pesquisadas; investigar quais as dificuldades encontradas pelos professores para a utilização do lúdico em sua prática pedagógica.

Como justificativa para a realização do trabalho, considera-se que as brincadeiras na vida de uma criança têm um significado ímpar, pois as crianças sempre brincaram durante toda a existência humana e continuarão sempre a brincar, como a coisa mais importante e agradável que podem fazer. Quando isso não acontece, algo anormal ocorre em sua vida, pois muitas crianças brincam para se divertir, enquanto muitas outras brincam para aliviar tristezas (SALGADO E SOUZA, 2007).

Na realidade brasileira, observa-se que grande parte das crianças enfrenta uma realidade muito difícil, constituída de muitas dificuldades, tendo que trabalhar e suportar abusos (abuso sexual, trabalho infantil, privação de direitos etc.) dos mais variados tipos, mas existindo também aquelas que têm uma vida normal, com todos os direitos e proteção garantidos, possibilitando o seu desenvolvimento normal.

Dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios PNAD/IBGE (2005), revelou que o número de crianças de 5 a 14 anos de idade que trabalham cresceu 10,3% em relação de 2004 para 2005, ou seja, o nível de ocupação (percentagem de ocupados no total da população de idade) passou de 1,5% para 1,8% no grupo etário de 5 a 9 anos; de 10,1% para 10,8%, e o nível de ocupação dos adolescentes de 15 a 17 anos que trabalham foi de 31,1% para 30,8%. Nesta mesma pesquisa, observa-se que as crianças do sexo masculino normalmente são empregadas em atividades do mercado de trabalho, e do sexo feminino, no trabalho doméstico ou em atividades de subsistência e o número de crianças trabalhando em áreas rurais é maior do que em áreas urbanas.

Neste contexto, destaca-se que a educação lúdica não significa transmitir conteúdos ao aluno de forma que este não tenha como participar ou reagir ao que está sendo passado. Neste caso, a educação representa uma ação planejada, que leva o indivíduo a se tornar consciente e esclarecido quanto à realidade que o cerca. A ludicidade convida as pessoas para a aquisição do conhecimento prazerosa, atribuindo um sentido verdadeiro ao contexto escolar, onde existe alegria e prazer em aprender.

Entende-se que, para que este objetivo seja atingido, os profissionais da educação devem considerar a possibilidade de mudança em sua prática pedagógica, onde a alegria e o entusiasmo de aprender prevaleçam sobre a inflexibilidade e a passividade, na construção de um conhecimento crítico e consciente.

A pesquisa pode contribuir para o meio acadêmico, no sentido de levantar novas questões sobre a educação infantil, principalmente através do ensino lúdico, abrindo espaço para a realização de novas pesquisas sobre o tema, tendo em vista que é o assunto merece especial atenção do meio científico. Além disso, contribui para o meio educacional, por apresentar uma debate importante para educação infantil, devendo ser levado em conta na realidade de cada escola.

Trata-se de uma pesquisa descritiva de natureza qualitativa. Segundo Gil (2006), os estudos descritivos apresentam como principal objetivo a descrição das características de determinada população ou fenômeno, assim como estabelecer relações entre variáveis. Sua principal característica está na utilização de técnicas padronizadas de coleta de dados, como questionário e observação sistemática. A abordagem descritiva permitiu a apresentação das características do fenômeno pesquisado, levando a relacioná-lo com a realidade particular dos sujeitos da pesquisa. A investigação descritiva permite descrever fatos e fenômenos a respeito de uma determinada realidade.

O trabalho configura-se ainda como um estudo de caso, tendo em vista que foi realizado em apenas uma escola da rede pública municipal. Neste sentido, Gil (1994, p. 78) considera que “o estudo de caso é caracterizado pelo estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos, de maneira a permitir conhecimento amplo e detalhado mesmo”. Quanto às limitações deste tipo de pesquisa, Gil (1994, p. 79) esclarece que “a impossibilidade de generalização dos resultados obtidos com o estudo de caso constitui séria limitação deste tipo de delineamento”.

A coleta de dados ocorreu através de fontes primárias (pesquisa de campo) e secundárias (pesquisa bibliográfica). Na pesquisa de campo os dados foram coletados através de questionário semi-estruturado aplicado aos sujeitos da pesquisa, que foram 6 professores da educação infantil, que atuam na Escola Municipal Antonelyana Vieira, em Picos – PI.

Segundo Lakatos e Marconi (2007) utiliza-se a pesquisa de campo com o objetivo de obter informações e conhecimentos a respeito de um problema, para o qual se busca uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles. O universo da pesquisa foi formado pela Escola Municipal Antonelyana Vieira, cujo critério de escolha foi a informação da secretaria Municipal de Educação de Picos – PI de que esta é a única escola da rede municipal que possui todos os níveis de ensino da Educação Infantil.

## **1 A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Atualmente a ludicidade representa uma alternativa significativa para se aprender através de brincadeiras e jogos, promovendo o estímulo a novos conhecimentos, à criatividade e o raciocínio lógico das crianças no contexto educacional. Na forma de método pedagógico, a ludicidade busca educar e ensinar por meio da diversão e da interação entre os alunos. Representa ainda um fator importante e estimulador do desenvolvimento da criança, principalmente quanto à percepção e à criação.

### **1.1 Jogos e brincadeiras na educação**

Na concepção de Kishimoto (2008), a noção de jogo não deve remeter à língua particular de uma ciência, mas a um uso cotidiano. Assim, o essencial não é obedecer à lógica de uma designação científica dos fenômenos e, sim, respeitar o uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais.

Para a autora, assumir que cada contexto cria sua concepção de jogo não pode ser visto de forma simplista, como mera ação de nomear. Empregar um termo não é um ato solitário. Subentende todo um grupo social que o compreende, fala e pensa da mesma forma. Considerar que o jogo tem um sentido dentro de um contexto significa a emissão de uma hipótese, a aplicação de uma experiência ou de uma categoria fornecida pela sociedade, veiculada pela língua enquanto instrumento de cultura dessa sociedade.

Dessa forma, Kishimoto (2008) complementa que, enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que mostra porque, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. Se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca. Em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não séria. Já nos tempos do romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança.

Segundo Gomes (2007), o estudo da brincadeira como atividade que desempenha um papel importante no desenvolvimento da criança é o alvo de muitos pesquisadores que se interessam pelo assunto. Na perspectiva histórico-cultural de

Vigotsky (1991), as brincadeiras de faz de conta possibilitam o jogo de papéis que contém regras implícitas em que a criança incorpora elementos do contexto cultural, adquiridos por meio da interação e comunicação.

Na perspectiva sócio-antropológica, segundo a mesma autora, a brincadeira é, entre outras coisas, um meio de a criança viver a cultura que a cerca. Ela é vista como um fato social, no qual a criança dispõe de um espaço privilegiado de interação, próprio do seu ser infantil, e que contribui para sua constituição como sujeito humano, produto e produtor de história e cultura. Porto (1998, *apud* GOMES, 2007, p. 141) acrescenta que “[...] a brincadeira é um processo de relações da criança com o brinquedo, com outras crianças e com os adultos, portanto, um processo de cultura”.

Brougère (2001, *apud* GOMES, 2007) atribui ao brinquedo um papel importante na impregnação cultural da criança, pois ao utilizar um brinquedo, a criança tem em suas mãos um acervo de significados – isto porque o brinquedo carrega em si formas e imagens, isto é, símbolos a serem manipulados. Cada cultura dispõe de elementos que se configuram através de imagens expressivas que traduzem a realidade que a cerca ou propõem universos imaginários

Estando inserida neste contexto, a criança em sua brincadeira manipula essas imagens constituídas de impregnação cultural e, ao confrontá-las, conserva algumas significações ao passo que elimina outras, substituindo-as por novas significações ou até mesmo negando-as por completo, atribuindo-lhes novos significados.

Dessa forma, Gomes (2007) considera que o brinquedo aparece, então, como um pedaço da cultura colocado ao alcance da criança. A manipulação do brinquedo leva a criança à ação e à representação e, por conseguinte, estimula sua imaginação. É através dos brinquedos e das brincadeiras que a criança tem oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura para o diálogo com o mundo dos adultos. O brinquedo cria novas relações entre situações no pensamento e situações reais.

No entendimento de Wajskop (2001, *apud* GOMES, 2007), a brincadeira infantil pode constituir-se numa atividade em que as crianças busquem compreender o mundo e as ações das pessoas com as quais elas convivem cotidianamente, quer seja na brincadeira individual ou em grupo. Essa atividade é, então, uma atividade consciente da criança em que para cada gesto é atribuído um significado.

Neste contexto, diante da importância do brincar para o desenvolvimento da criança, é imprescindível que os profissionais que trabalham na educação infantil obtenham em sua formação o conhecimento necessário e que favoreçam esses momentos atribuindo-lhes o devido valor.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p. 27):

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não-brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das idéias, de uma realidade anteriormente vivenciada.

Assim, o brincar educativo pode ser valorizado e ter seu espaço no contexto das atividades das crianças, mas não no sentido de se restringir somente a ele para que se garanta o direito de brincar da criança, pois diferente de brincar de faz-de-conta, em que ela tem a liberdade de iniciativa e criação, nas atividades dirigidas com caráter lúdico, as crianças não possuem a iniciativa de decidir nem o tema, nem os papéis, nem mesmo o desenvolvimento da brincadeira. Esta compõe um espaço de liberdade, de criação que possibilita o dinamismo social e deve fazer parte do seu dia-a-dia dentro da instituição escolar.

Para Costa e Costa (2007), o brinquedo, enquanto um objeto tridimensional e portador de significação específica é uma representação social. Apesar de idealizado para servir de suporte a uma determinada atividade lúdica, também é muitas vezes ressignificado de acordo com os propósitos da brincadeira.

Kishimoto (2008) admite que o brinquedo represente certas realidades. Uma representação é algo presente no lugar de algo. Representar é corresponder a alguma coisa e permitir suas evocações, mesmo em sua ausência. O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para possa manipulá-los.

A autora acrescenta que, duplicando diversos tipos de realidades presentes, o brinquedo metamorfoseia e fotografa a realidade. Não reproduz apenas objetos, mas uma totalidade social. Hoje os brinquedos reproduzem o mundo técnico e científico e o modo de vida atual, como aparelhos eletrodomésticos, naves espaciais, bonecos e robôs. A imagem representada não é uma cópia idêntica da realidade existente, uma vez que os brinquedos incorporam características como tamanho, formas delicadas e simples, estilizados ou ainda, relacionados à idade e o gênero do público ao qual está destinado.

Assim, Rocha (2007) afirma que quando o brinquedo é institucionalizado na escola, ele ganha contornos novos no seio do discurso de práticas pedagógicas que vão se configurando em novas representações, num processo cumulativo, a partir também das experiências que a criança traz das representações dos próprios brinquedos vividos em sua casa, em seu bairro.

Dessa forma, entende-se que as crianças podem despertar sua imaginação para solucionar questões que tenham significado para elas, principalmente quando tem oportunidade de participar de jogos e brincadeiras criados por elas próprias. Nesse sentido, ao abrir espaço para a realização da brincadeira, permite-se que as crianças tenham condições de sentir o mundo, assimilando conhecimentos e compreendendo os sentimentos e as pessoas.

Sendo assim, os educadores têm condições, através da ludicidade, de acompanhar a evolução das crianças, de forma particular ou coletiva, identificando seus pontos fortes e habilidades para conviver com os outros afetiva e emocionalmente.

### **1.1.1 Jogos na educação infantil**

Segundo Kishimoto (2003), atualmente, no campo da educação infantil, o jogo tem recebido especial atenção por parte dos pesquisadores educacionais, tendo em vista sua importância crescente na formação das concepções cognitivas e sua influência na evolução de crianças de 0 a 6 anos. Alguns consideram que o jogo significa uma alternativa para equilibrar o consumo de energia da criança, enquanto outros entendem que o jogo contribui para a preparação da criança para situações futuras, podendo também contribuir para equilibrar emocionalmente a criança.

Conforme o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p. 28):

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica.

Dessa forma, a escola infantil, por meio do profissional da educação, reúne condições de contribuir para delinear a prática de jogos e brincadeiras por parte das crianças. Ao professor cabe a organização e a delimitação dessa prática, através da disponibilização de jogos, brinquedos, fantasias e objetos, considerando o tempo e o espaço adequados para as brincadeiras.

Kishimoto (2003 p.16) conceitua o jogo como “o resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto”. Entende-se que os três fatores citados levam ao entendimento do jogo e permitem identificar significados diferenciados, em função de suas regras, por culturas distintas.

O autor acrescenta que é possível identificar grande quantidade de jogos capazes de evidenciar a variedade de fenômenos que podem ser considerados “jogo”, sendo que cada um possui características distintas e é jogado de maneira diferente, mesmo com a mesma identificação e de acordo com o meio cultural e social onde são praticados.

No contexto educacional, Kishimoto (2008) afirma que, se a criança está diferenciando cores, ao manipular livre e prazerosamente um quebra-cabeça disponível na sala de aula, a função educativa e a lúdica estão presentes. No entanto, se a criança prefere empilhar peças do quebra-cabeça, fazendo de conta que está construindo um castelo, certamente estão contemplados o lúdico, a situação imaginária, a habilidade para a construção do castelo, a criatividade na disposição das cartas, mas não se garante a diferenciação das cores. Essa é a especificidade do brinquedo educativo. Apesar da riqueza de situações de aprendizagens que propicia, nunca se tem a certeza de que a construção do conhecimento efetuado pela criança será exatamente a mesma desejada pelo professor.

Observa-se que a ação da criança sobre o mundo, no começo de sua vida, recebe a influência direta do meio social em que se desenvolve, assim como dos objetos que nele existem. Ela aprende os jogos e brincadeiras inserida num contexto histórico já existente, assimilando como as outras pessoas e suas respectivas brincadeiras são determinadas pelos costumes praticados no seu meio social.

Segundo Grando (1995), para a criança o jogo significa uma atividade importante que leva à satisfação de uma necessidade. Segundo a autora, o ato de brincar ou jogar permite identificar o desenvolvimento das habilidades da criança para solucionar diversos tipos de problemas, mantendo o caráter da ludicidade. A sua capacidade de criar está relacionada com a sua imaginação e a ação do jogo leva ao surgimento de uma situação imaginada por ela.

O entendimento da ludicidade requer a compreensão do que seja brinquedo, que sugere a não existência de regras e a aproximação com a criança, sendo diferente do jogo. Nesse sentido, Kishimoto (2003, p. 18) esclarece que “o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade”.

O jogo significa uma atividade livre e voluntária da pessoa, mas quando ocorre sob regras e ordens passa a não ser jogo. O ato de brincar por parte da criança leva-a ao mundo da imaginação, além da realidade cotidiana. Nesse momento, não há preocupação com habilidades físicas ou mentais nem com o conhecimento.

Dessa forma, observa-se que o jogo torna-se uma ação voluntária da criança, sendo um fim em si mesmo, não tendo como objetivo um resultado determinado, sendo mais importante para a criança o ato de brincar enquanto acontece, não importando qualquer resultado.

Kishimoto (2003, p. 6) considera que “o jogo só pode ser jogo quando selecionado livre e espontaneamente pela criança”. Para a autora, o jogo educativo praticado nas escolas muitas vezes se desvia da finalidade de enfatizar a aprendizagem de noções e habilidades importantes.

Segundo Almeida (2011, p. 18),

O jogo, brincadeira e brinquedo são considerados como três dimensões no aprendizado do homem: o jogo caracteriza-se pela presença do limite na regra; a brincadeira pela capacidade de transcender os limites postos pela regra e desenvolvimento da autonomia; o brinquedo como local comum em

que intermedeia tanto o jogo como a brincadeira. E como consequência, as possibilidades de diferentes brinquedos utilizados pelo homem em contexto sociais específicos. Nesta perspectiva, é que se insere, no âmbito das sociedades modernas, caracterizadas pela instrumentalidade da comunicação e da informação em redes que transcendem as dimensões geográficas, o jogo, como um brinquedo que contribui para a aprendizagem.

Observa-se que o jogo representa um aspecto significativo para o desenvolvimento das pessoas, não se limitando apenas a um lazer ou recreação porque sempre permite o aprendizado de alguma coisa. O ato de jogar leva as pessoas a situações de fantasia, a buscar o desconhecido, criando personagens e testando a própria capacidade e limite.

Segundo Brougère (1998, p.97):

O jogo é um ato criativo e livre que emana do indivíduo e não da sociedade, seja através das regras preestabelecidas ou de uma organização. Essa situação criativa está ligada a sua posição intermediária entre o objetivo e o subjetivo, que remete os fenômenos transicionais. (BROUGÈRE 1998, p. 97).

O jogo possui como característica o encantamento e a curiosidade que provoca nas crianças. Nesse sentido, no contexto educacional os jogos permitem a aquisição de habilidades cognitivas e contribuem para que os alunos melhorem o nível da aprendizagem. A aquisição do conhecimento por parte das crianças torna-se prazer, representa a novidade, o desconhecido que a prática do jogo permite buscar o entendimento e o domínio.

## **1.2 O lúdico na educação infantil**

Kishimoto (2003) considera que a escola, para ser eficaz, deve promover atividades e convívio social para as crianças, pois necessita considerá-las como atividade criadora, procurando estimular a sua criatividade para atuar de forma produtiva. Dessa forma, é responsabilidade do professor tornar o lúdico uma arte, uma forma de promover e facilitar o processo de formação da criança. A metodologia do lúdico representa a melhor alternativa para que a criança seja direcionada para a socialização e a atividade.

Segundo Piaget (1971), o crescente desenvolvimento da criança torna mais importantes os jogos e as atividades lúdicas, por meio da utilização livre de materiais

diversos, que permitem a ela a reinvenção e a reconstrução das coisas, adaptando-se, cada vez mais, a novas situações. A referida adaptação torna-se realidade quando a criança se desenvolve internamente, sendo capaz de transformar a ludicidade, como aspecto concreto de sua vida, em linguagem escrita, como algo abstrato.

Kishimoto (2008) esclarece que o brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos evidencia a relevância deste instrumento para situações pedagógicas e de evolução da criança. Considerando-se que o aprendizado da criança na alfabetização ocorre intuitivamente, através da aquisição de noções espontaneamente e em processo interativos, as atividades lúdicas desempenham um grande papel para desenvolvê-la.

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognições), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o lúdico contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil (KISHIMOTO, 2008, p. 32).

Ainda segundo Kishimoto (2008), quando os jogos e brincadeiras lúdicos são criados pelos adultos de forma intencional para promover aprendizagens específicas, surge a dimensão educativa. Para a autora, desde que mantidas as condições do jogo, como a intenção da criança em relação à brincadeira, o professor contribui para consolidar o aprendizado do aluno. Dessa forma, utilizar o jogo na educação infantil significa conduzir para o espaço pedagógico situações ideais para promover a aquisição do conhecimento, por meio da ludicidade e do prazer da criança.

Santos (2008) afirma que atualmente há uma tentativa de aproximar o lúdico da educação. Para a autora, as instituições já reconhecem que o brinquedo é a essência da infância, que o brinquedo conota criança e que estas sempre brincaram, desde as épocas mais antigas. Sabem, também, que com o brinquedo elas podem pensar, criar, simbolizar e aprender.

A autora ressalta ainda que a aprendizagem, quando é significativa para o aprendiz, possui um grande valor e encerra uma enorme possibilidade de ser duradoura. Acredita-se que ao trabalhar com a educação infantil, tendo como fio condutor as atividades lúdicas na intervenção pedagógica, o trabalho escolar se

reveste de sentido e significado, pois educação e jogo estão centrados na mesma busca do novo, do simbolizar, do imaginar e do criar.

Kishimoto (2008, p. 37) destaca que, ao assumir a função lúdica e educativa, o brinquedo educativo merece algumas considerações:

**Função lúdica:** o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente.

**Função educativa:** o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Neste sentido, a autora explica que a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, porque considera a motivação interna característica da ludicidade. Entretanto, a atuação do professor deve promover estímulos externos, além da definição de conceitos em situações diversas ao jogo. Ao utilizar de modo metafórico a forma lúdica (objeto suporte da brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou espaço definitivo na educação infantil.

Para Santos (2008), a educação pela via da ludicidade propõe-se a uma nova postura existencial cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando, inspirado numa concepção de educação para além da instrução. Para que isto aconteça é preciso que os profissionais de educação reconheçam o real significado do lúdico para aplicá-lo adequadamente, estabelecendo a relação entre o brincar e o aprender.

A autora ressalta que, quando se diz que o lúdico é uma ciência nova que precisa ser estudada, é porque existe ainda muita polêmica em relação ao brincar e os educadores são orientados por teorias que preconizam apenas o brincar livre. Com certeza, o brincar livre é uma atividade importante e todas as crianças precisam ter tempo para isso, pois é brincando que a criança descobre o mundo, mas não se pode esquecer que a escola é um lugar onde a aprendizagem precisa ser sistematizada e, para isso, o educador tem que ter clareza para usar estratégias lúdicas que realmente promovam a construção do conhecimento.

### **1.3 A ludicidade e o desenvolvimento da criança**

No desenvolvimento da criança, a simbolização através dos objetos funciona como pré-condição para o aparecimento do jogo de papéis propriamente dito.

Segundo Vigotsky (1991, *apud* BOMTEMPO, 2008), o jogo de papéis se desenvolve a partir das atividades da criança com o objeto, principalmente no 2º e 3º anos de vida. Essas atividades que envolvem o uso de vários objetos não são adquiridas pela simples transferência do esquema sensório-motor, adquirido no primeiro ano de vida, a novos objetos. Elas são desenvolvidas somente na relação da atividade da criança com os adultos.

Segundo o autor, na criança de 1 a 2 anos, a atividade não é separada do objeto assimilado nem é, de forma independente, transferida pela criança a um outro objeto. Isto constitui a principal diferença do esquema manipulativo sensório-motor do qual a assimilação do objeto aparece claramente na repetição de movimentos com os mais diversos brinquedos. Após isso, a criança começa a produzir ações em suas brincadeiras.

Segundo Almeida (1998), a criança toca em tudo que está em suas proximidades e para isso utiliza o tato, a visão e a audição, sendo que isto contribui para desenvolver todos os seus sentidos e movimentos, inclusive o cérebro, a percepção e a musculatura, além de se divertir e fazer novas descobertas. Assim, torna-se imprescindível que o contato com a criança neste período seja o mais afetivo possível, pois é quando surgem as primeiras oportunidades de educação lúdica. O autor considera que o período de 2 a 4 anos, fase simbólica, representa uma das mais significativas para o desenvolvimento da criança, porque nela ocorre o início de sua estruturação como pessoa.

A esse respeito, Kishimoto (2003, p.43), "ao prover uma situação imaginativa por meio da atividade livre, a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais". Nesse sentido, qualquer brincadeira que a criança faça parte, por mais simples que seja, representa motivação para o seu desenvolvimento geral.

Almeida (1998, p. 46) assinala que:

É a fase do 'egocentrismo', na qual elas são o centro de tudo e tudo se volta para o seu 'eu'. Por isso apegam-se a suas coisas e não abrem mão delas. Nos jogos e nas brincadeiras não conseguem coordenar seus esforços para o outro, e os jogos com regras não funcionam, mas estar junto com outras crianças, participar de atividades apresentadas pelos pais, executar pequenas ordens, como arrumar as coisas, ajudar os pais, são coisas importantíssimas para o crescimento intelectual e social. Da mesma forma, o relacionamento sadio, alegre, carinhoso, afetivo que recebem é indispensável para o equilíbrio emocional.

Nesta idade a criança imita muito o adulto do mesmo sexo, aprende observando e gosta de participar nas conversas e nas atividades dos adultos. Daí a importância de se permitir que ela ajude nas atividades apresentadas pelos pais e na execução de pequenas ordens dadas pelos mesmos, propiciando assim seu crescimento intelectual e social, facilitando a imposição de regras e limites por parte dos pais.

Segundo Honório (2010, p. 26),

Posteriormente a criança passa pela fase intuitiva (de 4 a 6/7 anos, aproximadamente). Nesta fase a criança transforma o real em função das múltiplas necessidades do "eu" sob a forma de exercícios psicomotores e simbolismo. Os jogos passam a ter uma seriedade absoluta na vida das crianças e um sentido funcional e utilitário. É necessário que haja uma estimulação dos movimentos finos da criança (através de atitudes como pegar, rasgar, rabiscar, desenhar, pintar, bordar, costurar, amassar e modelar), necessários e obrigatórios para o processo de incorporação ao processo de alfabetização que ocorrerá. É também a fase em que a criança imita tudo e tudo quer saber, é a "famosa" fase dos porquês.

Nesse sentido, ressalta-se que, durante esse período, os jogos e brincadeiras das quais a criança faz parte ou demonstra interesse, representam motivação para o desenvolvimento da percepção e capacidade de ação, contribuindo para a sua evolução.

Honório (2010) evidencia também que o período verificado entre 6 e 12 anos constitui a fase escolar, na qual a criança começa a assimilar os conteúdos sistematizados, conscientizando-se de suas atitudes e descobrindo o convívio social e a cooperação.

Segundo Almeida (1998, p.51):

Nessa idade a criança começa a pensar inteligentemente, com certa lógica. Começa a entender o mundo mais objetivamente e a ter consciência de suas ações, discernindo o certo do errado. Nessa fase os jogos transformam-se em construções adaptadas, exigindo sempre mais o trabalho efetivo e participativo no processo de aprendizagem, que começa a sistematizar o conhecimento existente.

Observa-se que o jogo não pode ocorrer isoladamente ou ao acaso, mas deve refletir valores e experiências do meio social onde é praticado, contribuindo para haja interações significativas entre as crianças, para que aprendam a conviver em sociedade.

Para Honório (2010), dos 12 anos em diante os jogos representam atividades que contribuem para a evolução do equilíbrio físico da criança, permitindo o fortalecimento muscular e o aprofundamento das descobertas, do discernimento e da criticidade, levando à participação em interações sociais maduras e à descoberta do sentido de liderança.

Bomtempo (2008) resume que, para Vigostky, o brincar tem sua origem na situação imaginária criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados, com a função de reduzir a tensão e, ao mesmo tempo, para constituir uma maneira de acomodação a conflitos e frustrações da vida real. Para Piaget, o brincar representa uma fase no desenvolvimento da inteligência, marcada pelo domínio da assimilação sobre a acomodação, tendo como função consolidar a experiência passada.

#### **1.4 O lúdico como recurso metodológico**

Entende-se que, dentre as várias opções que o educador dispõe para promover o aprendizado na educação infantil, a ludicidade se destaca como aquela que pode contribuir de forma mais eficaz, pois na realidade atual, em que a criança tem à sua disposição muitos recursos tecnológicos e a mídia, torna-se um desafio atrair sua atenção, e isto requer do educador uma reflexão profunda sobre a prática pedagógica, tendo em vista que a evolução da sociedade e a disseminação da tecnologia fazem com que os métodos tradicionais de ministrar aulas, em que o professor fala e o aluno escuta, já não são mais aceitos.

Sendo assim, a ludicidade vem contribuir para que se atinja a plenitude e a inteireza ao inserir o prazer na sala de aula, cujas situações podem se refletir em outras situações da vida do aluno. Feijó (1992, p.61) comenta que “o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana”.

Dessa forma, observa-se a necessidade de o educador identificar a ludicidade em sua própria trajetória, trazendo para o presente o lúdico que fez parte de sua vida, mesmo que não tenha em sua formação os conteúdos relacionados a essa metodologia. Deve-se entender que a ludicidade torna-se algo muito importante para as pessoas, pois facilita a socialização, a comunicação, a expressão e a aquisição de novos conteúdos.

Almeida (1998, p.31) ressalta que:

A educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador da sociedade.

Nesse sentido, a ludicidade na formação do professor contribuir que este valorize a sensibilidade, a afetividade e a criatividade, assimilando uma prática pedagógica dinâmica e constituída de prazer. A forma lúdica, Segundo Feijó (1992), dará ao educador a chance de conhecer a si mesmo, identificando suas principais habilidades, pontos fracos, desenvolvendo o senso crítico. Daí a necessidade de que sejam formados educadores preparados para entender todas as vantagens advindas da ludicidade constituída em sua estrutura pessoal e profissional, levando em conta que se trata de uma atividade que contribui significativamente para a formação da personalidade e da identidade da pessoa.

Entende-se que a inclusão do lúdico no processo ensino aprendizagem é algo irreversível, tendo em vista tratar-se de metodologia que traz um ambiente motivador e uma contribuição real para a aprendizagem. O distanciamento das crianças da ludicidade significa ignorar seus próprios conhecimentos, pela ela já traz consigo suas experiências quando entra na escola, que foram adquiridas por meio dos jogos e brincadeiras.

Além disso, a utilização do lúdico no meio escolar significa resgatar culturalmente a criança, tendo em vista que a mesma traz para a escola as experiências adquiridas junto à família, aos amigos e no meio social do qual faz parte. Isto representa a valorização da cultura e da história da pessoa no âmbito da escola.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para uma melhor compreensão sobre a relação da Ludicidade com a Educação Infantil, foi realizada uma pesquisa de campo na Escola Municipal Antonelyana Vieira, localizada na zona urbana de Picos - Piauí, na Rua Coelho Neto, número 140, Bairro Junco.

A referida escola faz parte da rede de ensino público e foi fundada em 2007. A mesma apresenta-se em condições razoáveis e é composta por 07 salas de aula, uma pequena biblioteca improvisada dentro da diretoria, dois banheiros sendo um feminino e outro masculino, uma cantina, um pátio bem pequeno mal ventilado e iluminado, usado pelos alunos na hora do recreio. A Instituição possui prédio próprio. Não dispõe de livros didáticos suficientes para todos os alunos e para as fundamentações dos professores. Muitas vezes é necessário adaptar livros de outras séries para trabalhar os conteúdos necessários a formação do alunado. A falta de alguns recursos como: livros, papel para atividades extras, brinquedos educativos, materiais para a realização de aulas lúdicas e outras atividades, contribuem para o comprometimento da qualidade do ensino.

As salas de aula são pequenas para comportar tanta criança, além de ser mal ventiladas e iluminadas. Os móveis são conservados e adequados ao biotipo das crianças. As paredes são decoradas e bem coloridas, tanto da sala de aula como da escola no geral, no entanto, precisam de reparos.

O quadro administrativo é composto por 01 diretor, 02 secretárias, 04 auxiliares de serviços gerais, 01 vigia e 16 professores, sendo 07 da Educação Infantil. Quase todos os profissionais da instituição escolar são concursados, alguns atuam em áreas não específicas, muitos possuem nível superior completo ou estão em fase de conclusão.

A escola possui um currículo que atende a Educação Infantil, Ensino Fundamental e EJA (Educação de Jovens e Adultos), nos períodos manhã, tarde e noite, atendendo a um total de 270 crianças e totalizando uma jornada de trabalho de 60 horas semanais.

O planejamento escolar é realizado mensalmente, com a participação dos professores e coordenadores de cada área. O calendário escolar conta com 200 dias letivos, elaborados pela Secretaria de Educação e consta eventos

comemorativos como: semana da páscoa, dia das Mães, festas juninas, dia dos Pais, do estudante, da criança, do professor e outras datas cívicas. As reuniões pedagógicas são feitas pela direção e professores para tratarem de assuntos relacionados à escola. A administração da escola é feita de forma direta pela diretora com a parceria dos demais funcionários.

Neste contexto, entende-se que a análise de dados tem por característica principal a organização dos dados coletados no trabalho de campo, diretamente relacionado com a teoria que embasa a pesquisa, buscando a obtenção de respostas para as questões propostas.

Dessa forma, Lüdke e André (1986, p.45) afirmam que “a tarefa de análise implica, num primeiro momento, a organização de todo o material, dividindo-o em partes, relacionando essas partes e procurando identificar nele tendências e padrões relevantes”.

Assim, as atividades desenvolvidas na investigação buscaram atingir ao objetivo do trabalho, no sentido de identificar como os professores da Educação Infantil da rede pública municipal de ensino relacionam lúdico com ensino-aprendizagem, por meio da ligação que se estabelece entre o aporte teórico que embasa o trabalho e a prática desenvolvida pelos professores nas salas de aula da educação infantil.

Utilizou-se o questionário semi-estruturado para a coleta de dados, tendo em vista que este possibilita aos sujeitos da pesquisa um tempo maior para refletir e responder às questões, além de poder ser entregues posteriormente, em prazo combinado com o pesquisador. Dessa forma, o instrumento foi aplicado a 6 professores da educação infantil, que atuam na Escola Municipal Antonelyana Vieira, em Picos – PI.

Inicialmente, traçou-se um perfil dos entrevistados. Verificou-se que apenas um é do sexo masculino, sendo 5 do sexo feminino. Em relação à idade, 4 se encontram na faixa etária entre 18 e 28 anos e 2 entre 29 e 39 anos. Quanto à formação, todos possuem curso superior completo, sendo que 3 são formados em pedagogia, 1 em matemática e 1 em Letras/Português. Quatro possuem especialização e 2 não possuem. Os que têm pós-graduação se especializaram em matemática financeira, metodologia do ensino e lingüística aplicada na educação. Em relação ao tempo de atuação na educação infantil, todos responderam entre 1 e 5 anos.

Na sequência do questionário, procurou-se saber o que os questionados entendem por ludicidade, no intuito de obter dados sobre sua percepção a respeito do assunto. Foram obtidas as seguintes respostas:

Recreação e Jogos. Brincadeiras que ensinam conceitos (PROFESSOR 1).

Ludicidade significa novas formas de aprendizagem que favorecem ao desenvolvimento integral da criança, como também aponta graus de dificuldades que um observador atento pode verificar para com as crianças em atividades lúdicas (PROFESSOR 2).

É a capacidade de se ensinar e de aprender através de brincadeiras. O intuito é educar, ensinar se divertindo e interagindo com os outros (PROFESSOR 3).

A aprendizagem das crianças por meio de brincadeiras e jogos (PROFESSOR 4).

A aprendizagem da criança por meio de brincadeiras e jogos (PROFESSOR 5)

É o brincar, brincadeiras e jogos, pois é o momento que a criança entra no seu mundo de imaginação (PROFESSOR 6).

Diante das falas obtidas, observa-se que, pelo menos conceitualmente, os professores têm a correta noção do que seja ludicidade, principalmente o professor 2, que a relaciona com a aprendizagem e o desenvolvimento integral da criança. Segundo Piaget (1971), o crescente desenvolvimento da criança torna mais importante os jogos e as atividades lúdicas, por meio da utilização livre de materiais diversos, que permitem a ela a reinvenção e a reconstrução das coisas, adaptando-se, cada vez mais, a novas situações. A referida adaptação torna-se realidade quando a criança se desenvolve internamente, sendo capaz de transformar a ludicidade, como aspecto concreto de sua vida, em linguagem escrita, como algo abstrato.

Buscando verificar se os professores conhecem e utilizam a ludicidade como recurso metodológico, estes foram indagados sobre a importância de praticar o lúdico na educação infantil. A esse respeito, foram obtidas as seguintes respostas:

É uma forma de aprender brincando (PROFESSOR 1)

Despertar a aprendizagem somado ao prazer do brincar e da atividade (aprender brincando). Desperta habilidades na criança (PROFESSOR 2)

É de suma importância, pois através dela a criança aprenderá brincando, de maneira agradável, sendo um fator facilitador para a aprendizagem, pois sentirá prazer em estar participando, ao mesmo tempo em que estará possibilitando o seu desenvolvimento integral: motor, cognitivo, afetivo e social (PROFESSOR 3).

As crianças aprendem com maior facilidade, pois têm mais atenção nas atividades lúdicas (PROFESSOR 4).

As crianças prestam mais atenção e aprendem com maior facilidade (PROFESSOR 5).

Possibilita-nos a desenvolver vários aspectos no desenvolvimento da personalidade da criança, como o físico, afetivo, social, cognitivo e criativo (PROFESSOR 6).

De acordo com as respostas obtidas, observa-se que os professores participantes da pesquisa, em sua totalidade, concordam que a prática da ludicidade é muito importante para o desenvolvimento da aprendizagem. Sendo assim, entende-se que o professor deve se permitir vivenciar o lúdico juntamente com as crianças, além de procurar obter conhecimento teórico no intuito de, através dessas experiências, assimilar informações a respeito do brincar orientado e espontâneo. Além disso, percebe-se a necessidade de que o profissional da educação infantil tenha uma postura de mediador, podendo ajudar seus alunos evidenciando a importância da ludicidade na educação, contribuindo para que se construa um conhecimento significativo.

A forma lúdica, Segundo Feijó (1992), dará ao educador a chance de conhecer a si mesmo, identificando suas principais habilidades, pontos fracos, desenvolvendo o senso crítico. Daí a necessidade de que sejam formados educadores preparados para entender todas as vantagens advindas da ludicidade constituída em sua estrutura pessoal e profissional, levando em conta que se trata de uma atividade que contribui significativamente para a formação da personalidade e da identidade da pessoa.

Além disso, destacam-se várias respostas dos professores no sentido de que a ludicidade permite aprender brincando e que o prazer do brinquedo somado à aprendizagem trará melhores resultados. A esse respeito, Santos (2008) ressalta que a aprendizagem, quando é significativa para o aprendiz, possui um grande valor e encerra uma enorme possibilidade de ser duradoura. Acredita-se que ao trabalhar com a educação infantil, tendo como fio condutor as atividades lúdicas na

intervenção pedagógica, o trabalho escolar se reveste de sentido e significado, pois educação e jogo estão centrados na mesma busca do novo, do simbolizar, do imaginar e do criar.

Procurou-se saber dos entrevistados que atividades lúdicas desenvolvem em sua atividade pedagógica. Os professores deram as respostas a seguir transcritas.

Jogos de dominó e brincadeiras com corda (PROFESSOR 1)

Jogo de letras (vogais) associando a letra ao animal e jogo dos números com os objetos no quebra-cabeças (PROFESSOR 2)

Jogos, brincadeiras, músicas com gestos, dança, leitura de livros ilustrados, quebra-cabeças, números, recorte e colagem etc. (PROFESSOR 3).

Quebra-cabeças, balões, palitos de picolé e de fósforo e massa de modelar (PROFESSOR 4).

Quebra-cabeças com balões, palitos de picolé e de fósforo e massa de modelar (PROFESSOR 5).

Brinquedos: brincar de bola, histórias, dramatização, músicas... Atividades que possam enriquecer o conhecimento da criança (PROFESSOR 6)

As respostas dos professores indicam que existe uma diversidade muito grande de brinquedos, brincadeiras e atividades que podem viabilizar a ludicidade no ambiente escolar.

Neste sentido, Kishimoto (2008) afirma que, se a criança está diferenciando cores, ao manipular livre e prazerosamente um quebra-cabeça disponível na sala de aula, a função educativa e a lúdica estão presentes. No entanto, se a criança prefere empilhar peças do quebra-cabeça, fazendo de conta que está construindo um castelo, certamente estão contemplados o lúcido, a situação imaginária, a habilidade para a construção do castelo, a criatividade na disposição das cartas, mas não se garante a diferenciação das cores. Essa é a especificidade do brinquedo educativo. Apesar da riqueza de situações de aprendizagens que propicia, nunca se tem a certeza de que a construção do conhecimento efetuado pela criança será exatamente a mesma desejada pelo professor.

Os sujeitos da pesquisa foram questionados sobre em que conteúdos ou assuntos utiliza atividades lúdicas. Estas foram as respostas:

Português, matemática e conhecimentos gerais (PROFESSOR 1).

Português (vogais) e matemática (números) (PROFESSOR 2).

As atividades lúdicas são trabalhadas nos conteúdos de todas as disciplinas (PROFESSOR 3).

Noções de grandezas, na coordenação motora e nas datas comemorativas (PROFESSOR 4).

Na coordenação motora, noções de grande e nas atividades das datas comemorativas (PROFESSOR 5).

Nas dramatizações, dinâmicas e em toda a aula. Gosto de utilizar atividades lúdicas (PROFESSOR 6).

Analisando as respostas dos respondentes, infere-se que a ludicidade pode estar presente nas mais variadas disciplinas, conteúdos ou assuntos. A propósito, destaca-se a resposta do professor 3, afirmando que as atividades lúdicas são praticadas em todas as disciplinas, como deve acontecer no contexto escolar.

Neste sentido, Rocha (2007) afirma que quando o brincar é institucionalizado na escola, ele ganha contornos novos no seio do discurso de práticas pedagógicas que vão se configurando em novas representações, num processo cumulativo, a partir também das experiências que a criança traz das representações dos próprios brinquedos vividos em sua casa, em seu bairro.

Dessa forma, entende-se que as crianças podem despertar sua imaginação para solucionar questões que tenham significado para elas, principalmente quando tem oportunidade de participar de jogos e brincadeiras criados por elas próprias. Nesse sentido, ao abrir espaço para a realização da brincadeira, permite-se que as crianças tenham condições de sentir o mundo, assimilando conhecimentos e compreendendo os sentimentos e as pessoas.

Na pergunta que foi feita sobre os espaços utilizados para a realização das atividades lúdicas, todos os participantes da pesquisa responderam tais atividades sempre ocorrem no pátio da escola e na sala de aula, significando que são os mais adequados para sua prática.

Procurou-se saber dos professores quais as principais dificuldades existentes para a utilização das atividades lúdicas no processo ensino-aprendizagem. Estas foram as falas:

Material didático (PROFESSOR 1).

Dentre as dificuldades se destacam a falta de recursos pedagógicos e um número elevado de alunos para apenas um professor em turmas de ensino infantil (PROFESSOR 2).

A carência de materiais e falta de espaço físico (PROFESSOR 3)

Falta de interesse de alunos e pais, pois conseguir a atenção deles é uma tarefa muito difícil por serem alunos de maternal e é por isso que as atividades sempre têm que ser diferenciadas (PROFESSOR 4).

Os alunos são de maternal e conseguir sua atenção é muito difícil e isto leva ao desenvolvimento de atividades constantemente diversificadas (PROFESSOR 5).

A motivação, dificuldade assimilação pelos alunos (PROFESSOR 6).

A análise das respostas permite observar que as principais dificuldades se referem à falta de recursos (material) e o número elevado de alunos por professor, que torna difícil a obtenção de organização e disciplina. Entende-se que as dificuldades da espécie ocorrem, na maioria das vezes, em decorrência da falta de planejamento das atividades elaboradas pelo educador.

Nesta direção, Rosa (2003) afirma que:

Embora os professores não possam determinar algumas das influências sobre o brincar, eles controlam outras. Para assegurar que a brincadeira em uma sala de aula tenha conseqüências educacionais positivas, os professores devem oferecer a preparação, um planejamento cuidadoso e orientação. Os professores orientam a brincadeira educativa das crianças quando planejam, iniciam e direcionam durante a atividade (ROSA, 2003, p. 51).

Sendo assim, observa-se que o profissional da educação infantil, quando planeja uma brincadeira ou jogo, deve destacar os recursos que vai utilizar, como os materiais, o local, o tempo e a concordância das crianças para que a atividade seja bem sucedida. Além disso, torna-se importante obter recursos extras que possibilitem às crianças o conhecimento da brincadeira proposta, como filmes, livros e fotos que contenham dados capazes de motivar a realização do jogo ou brincadeira, fazendo-a evoluir.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a análise e apresentação dos resultados da pesquisa, entende-se que a ludicidade pode ser vista como uma alternativa capaz de promover efetivamente o desenvolvimento das crianças, motivando-as de forma alegre e significativa no transcorrer do processo ensino-aprendizagem. Dessa forma, a ludicidade não deve ser considerada simplesmente como um passatempo, mas também como uma ferramenta que facilita o processo de aprendizagem, além de representar uma necessidade do ser humano em qualquer fase de sua vida.

Observou-se que a utilização do lúdico durante a educação infantil torna possível o surgimento nos alunos da capacidade de perceber que o aprendizado pode ser efetivo enquanto se brinca, tendo em vista que a ludicidade ajuda no aprendizado das pessoas e contribui para o desenvolvimento intelectual, social e moral do indivíduo.

Dessa forma, o trabalho buscou identificar como os professores da Educação Infantil da rede pública municipal de ensino relacionam lúdico com ensino-aprendizagem. A sua relevância foi evidenciar que a ludicidade convida as pessoas para a aquisição do conhecimento prazerosa, atribuindo um sentido verdadeiro ao contexto escolar, onde existe alegria e prazer em aprender.

Os objetivos de verificar a utilização da ludicidade no processo ensino-aprendizagem da educação infantil das escolas pesquisadas e investigar quais as dificuldades encontradas pelos professores para a utilização do lúdico em sua prática pedagógica foram atingidos através do aporte teórico e da coleta de dados.

Por meio dos dados coletados na pesquisa de campo constatou-se que os educadores participantes da pesquisa têm plena consciência da importância da ludicidade no processo ensino-aprendizagem da educação infantil. Entretanto, não foi possível constatar se aplicam tais atividades em sua prática pedagógica, tendo em vista que as respostas dadas indicam que a falta de recursos pedagógicos (materiais didáticos), número elevado de alunos por professor e a falta de interesse dos mesmos representam as maiores dificuldades para que o lúdico seja uma realidade nas salas de aula. Assim, verifica-se uma contradição entre o discurso apresentado e a prática pedagógica efetiva no espaço de estudo.

## REFERÊNCIAS

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

\_\_\_\_\_. **Educação Lúdica: Prazer de estudar técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

ALMEIDA, Virgínia Soraia Sousa de. **Contribuições pedagógicas dos jogos para a aprendizagem**. Monografia (Licenciatura em Pedagogia). Universidade Estadual da Bahia/UNEB. Salvador/BA. 2011.

BOMTEMPO, Edda. A brincadeira de faz-de-conta: lugar de simbolismo, de representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11. ed., São Paulo: Cortez, 2008.

BROUGÉRE, Gilles. **Jogo e educação**; tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre; Artes Médicas, 1998.

COSTA, M. F. V. Diversidade Étnico-Racial Nas Artes De Brincar. In: COSTA, M. F. V.; COLAÇO, V.; COSTA, N. B. (Org.) **Modos de brincar, lembrar e dizer: discursividade e subjetivação**. Fortaleza: Edições UFC, 2007.

COSTA, M. A. C; COSTA, M. F.V. Bincadeira, linguagem e cotidiano: complexidades pela ótica da deriva. In: COSTA, M. F. V.; COLAÇO, V.; COSTA, N. B. (Org.) **Modos de brincar, lembrar e dizer: discursividade e subjetivação**. Fortaleza: Edições UFC, 2007.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**. Vol. 1 n. 4 - jan.-mar./2004.

FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento: Uma psicologia para o Esporte**, Rio de Janeiro: Shape, 1992.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

\_\_\_\_\_. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1994.

GOMES, M. R. V. C. S. Entre o livre e o didático: o papel do lúdico na escola de educação infantil. In: COSTA, M. F. V.; COLAÇO, V.; COSTA, N. B. (Org.) **Modos de brincar, lembrar e dizer: discursividade e subjetivação**. Fortaleza: Edições UFC, 2007.

GRANDO, Regina Célia. **O jogo e suas possibilidades metodológicas no processo de ensino/aprendizagem na matemática**. Campinas, São Paulo: 1995.

HONÓRIO, Emilly Stéfanni de Souza. Ludicidade e Alfabetização: Uma Relação Possível. 2010. 86 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina. 2010.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA - IBGE. Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios-PNAD, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). et. al. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed., São Paulo: Cortez, 2003.

\_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação**. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia científica**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

LÜDKE, M., ANDRÉ, M.E.D.A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da animação**. São Paulo: Papirus, 1990.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo da criança: imitação, jogo, sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro, Zahar, 1971.

ROCHA, S. L. C. O. As multiplicidades de discurso de gênero, através das práticas lúdicas, no contexto da educação infantil. In: COSTA, M. F. V.; COLAÇO, V.; COSTA, N. B. (Org.) **Modos de brincar, lembrar e dizer: discursividade e subjetivação**. Fortaleza: Edições UFC, 2007.

ROSA, Adriana (Organizadora). **Lúdico & Alfabetização**. Curitiba: Juruá, 2003.

SALGADO, R. G.; SOUZA, S. As Crianças na Rede da Cultura Lúdica Contemporânea. In: COSTA, M. de F. V.; COLAÇO, V. de F. R.; COSTA, N. B. da. (Org.). **Modos de brincar, lembrar e dizer: discursividade e subjetivação**. Fortaleza: Edições UFC, 2007.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Educação, arte e jogo**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

## APÊNDICES

## APÊNDICE 1

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

1. Você está sendo convidado para participar da pesquisa **PRÁTICA EDUCATIVA E LUDICIDADE: AS RELAÇÕES ENTRE LUDICIDADE E EDUCAÇÃO.**
2. Você foi selecionado por fazer do corpo docente da escola pesquisada e sua participação não é obrigatória.
3. A qualquer momento você pode desistir de participar e retirar seu consentimento.
4. Sua recusa não trará nenhum prejuízo em sua relação com o pesquisador ou com a instituição.
5. O objetivo deste estudo é: identificar como os professores da Educação Infantil da rede pública municipal de ensino de Picos - Piauí relacionam lúdico com ensino-aprendizagem.
6. Sua participação nesta pesquisa consistirá em responder questionário com perguntas relacionadas ao tema.
7. As informações obtidas através dessa pesquisa serão confidenciais e asseguramos o sigilo sobre sua participação.
8. Os dados não serão divulgados de forma a possibilitar sua identificação.
9. Você receberá uma cópia deste termo onde consta o telefone e o endereço do pesquisador principal, podendo tirar suas dúvidas sobre o Projeto de Pesquisa de sua participação, agora ou a qualquer momento.

#### DADOS DO PESQUISADOR PRINCIPAL (ORIENTADOR)

---

**Nome**

---

**Assinatura**

---

**Endereço completo**

---

**Telefone**

Declaro que entendi os objetivos, riscos e benefícios de minha participação na pesquisa e concordo em participar.

**Picos, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_**

---

**Sujeito da pesquisa \***

## APÊNDICE 2

### QUESTIONÁRIO

**1. Nome:** \_\_\_\_\_

**2. Sexo:**

a) ( ) Masculino

b) ( ) Feminino

**3. Indique sua idade:**

a) ( ) Entre 18 e 28 anos

b) ( ) Entre 29 e 39 anos

c) ( ) 40 ou mais

**4. Formação:**

a) ( ) Ensino Médio Científico

b) ( ) Ensino Médio – Magistério

c) ( ) Ensino Superior incompleto. Qual? \_\_\_\_\_

d) ( ) Ensino Superior completo. Qual? \_\_\_\_\_

**5. Curso em que é formado.**

---

Pós-Graduação: ( ) Sim ( ) Não      Especialização em : \_\_\_\_\_

**6. Tempo de atuação na educação infantil:**

a) ( ) Entre 1 e 5 anos

b) ( ) Entre 6 e 10 anos

c) ( ) Mais de 10 anos

Professor(a) Efetivo(a): ( ) Sim ( ) Não

**7. O que o Sr (a) entende por ludicidade?**

---

---

---

---

---

**8. Para o Sr (a) qual a importância de praticar o lúdico na educação infantil?**

---

---

---

---

**9. Que atividades lúdicas o Sr (a) desenvolve?**

---

---

---

---

**10. Em que conteúdos (assuntos) você utiliza atividades lúdicas?**

---

---

---

**11. Que espaços o Sr (a) utiliza para a realização das atividades lúdicas?**

---

---

---

**12. Quais as principais dificuldades existentes para a utilização de atividades lúdicas no processo ensino-aprendizagem?**

---

---