

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

ANDREZA LIMA DE CARVALHO

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ESTUDO DE CASO NO COLÉGIO
MACHADO DE ASSIS NA CIDADE DE PICOS – PI.**

PICOS – PI

2013

Eu, **Andreza Lima de Carvalho**, abaixo identificado(a) como autor(a), autorizo a biblioteca da Universidade Federal do Piauí a divulgar, gratuitamente, sem ressarcimento de direitos autorais, o texto integral da publicação abaixo discriminada, de minha autoria, em seu site, em formato PDF, para fins de leitura e/ou impressão, a partir da data de hoje.

Picos-PI, 17 de abril de 2013.

FICHA CATALOGRÁFICA

Serviço de Processamento Técnico da Universidade Federal do Piauí

Biblioteca José Albano de Macêdo

C331I Carvalho, Andreza Lima de.

Lúdico na educação infantil: estudo de caso colégio Machado de Assis / Andreza Lima de Carvalho. – 2013.

CD-ROM : 4 ¾ pol.; il. (41 p.)

Monografia(Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal do Piauí. Picos-PI, 2013.

Orientador(A): Profa. Esp. Francisca Rhejane Moura do Vale

1. Ensino Infantil. 2. Lúdico. 3. Lúdico. I. Título.

CDD 372.2

ANDREZA LIMA DE CARVALHO

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ESTUDO DE CASO NO COLÉGIO
MACHADO DE ASSIS 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.

Professora orientadora: Francisca Rhejanne Moura do Vale

PICOS - PI

2013

ANDREZA LIMA DE CARVALHO

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ESTUDO DE CASO NO COLÉGIO
MACHADO DE ASSIS NA CIDADE DE PICOS – PI.**

Aprovada em: _____ de _____ de 2013.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Francisca Rhejane Moura do Vale
Orientadora
UFPI

Prof^a. Maria Cezar de Sousa
Membro
UFPI

Prof^a. Francisca D'arck Nascimento Santos
Membro
UFPI

“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

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. O objetivo geral do trabalho foi analisar como os professores do Colégio Machado Assis relacionam a ludicidade com o processo ensino aprendizagem. 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. Para a realização da pesquisa partiu-se do seguinte questionamento: como os professores do Colégio Machado de Assis desenvolvem o processo ensino aprendizagem com ludicidade? A investigação apresenta natureza qualitativa, caracterizando-se como um estudo de caso, realizado por meio de questionário semi estruturado aplicado a 8 professores da educação infantil que atuam no Colégio Machado de Assis, em Picos/PI. Contou-se ainda com as contribuições teóricas de autores como Almeida (2011), Bomtempo (2008), Campos (2001) e Catunda (2005), entre outros. De acordo com os resultados alcançados, os professores da educação infantil do Colégio estudado demonstram ser conscientes quanto a importância da ludicidade no processo ensino-aprendizagem da educação infantil. Além disso, observou-se que as maiores dificuldades encontradas se relacionam com a falta de recursos materiais e de compreensão dos pais em relação às atividades lúdicas.

PALAVRAS –CHAVE: Ensino infantil. Lúdico. Aprendizagem.

ABSTRACT

The overall objective of this study was to analyze how teachers of the College M Ahmed related to playfulness with the teaching learning process. It is known that the playfulness in education increases their quality to the extent that qualifies and so critically the student, making it able to acquire positive values and get better in social interaction. In this way, the playful already participates significantly in the teaching learning process, considering that the fun and games are part of the child's life, representing their way to communicate and discover the world every day, being one of the more efficient alternatives involve the child in school activities. For the realization of the research left the following question: how teachers of Machado de Assis College relate the playfulness with the teaching learning process? The research presents qualitative nature, characterized as a case study, carried out by means of semi structured questionnaire applied to 8 teachers of early childhood education who work in Colégio in Machado de Assis/PI. Was still with the theoretical contributions from authors such as Almeida (2011), Bomtempo (2008), Campos (2001) and Catunda (2005), among others. According to the results achieved, the teachers of early childhood education of the College studied demonstrate be aware about the importance of playfulness in the teaching-learning process of early childhood education. In addition, it was observed that the major difficulties relate to the lack of material resources and understanding of parents in relation to recreational activities.

KEYWORDS: Teaching kids. Playful. Learning.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
1 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	13
1.1 A relevância dos jogos na educação.....	13
1.2 As crianças, brincadeiras e jogos.....	15
1.3 Ludicidade como motivação para aprendizagem.....	17
2 O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM.....	19
2.1 Aprender brincando.....	19
2.2 A criança e o brincar.....	21
2.3 O lúdico como metodologia de ensino.....	22
2.4 O desenvolvimento da criança e a ludicidade.....	24
2.5 A formação do professor.....	26
3 RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	29
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	34
REFERÊNCIAS.....	35
APÊNDICES.....	38

INTRODUÇÃO

Ao trabalhar o lúdico na educação infantil, acredita-se que é uma proposta para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem entre professor e aluno. A criança é um ser ativo e traz consigo a necessidade de se movimentar, de se comunicar, seja através da linguagem, seja através do lúdico.

Os seres humanos 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.

Segundo Catunda (2005), o ato de brincar é muito importante para a felicidade e aprendizagens da vida das pessoas, sendo que as brincadeiras já não fazem parte do dia a dia delas como antes. Em vista disso, os professores têm a responsabilidade de valorizar a felicidade por meio de gestos e atitudes, contribuindo para que a vida tenha maior significado.

Dessa forma, Ferreira (2003) avalia que as atividades desenvolvidas com as crianças em sala de aula devem incluir a ludicidade, como forma de que a criança participe com prazer. Por isso, os professores devem evidenciar que os jogos representam um aspecto do processo ensino aprendizagem capaz de gerar benefícios de natureza cultural, afetiva, social, motora e intelectual.

O lúdico tem sua origem na palavra "ludus" que significa jogo (FERREIRA, 2003). Com o passar do tempo a palavra passou a ser levada em conta 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 momento 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.

Com base nos Parâmetros curriculares Nacionais (BRASIL, 1996) para a educação infantil, ressalta-se que os brinquedos e brincadeiras, como também os espaços destinados à ludicidade devem ocorrer por meio de atividades constantes dos conteúdos específicos para crianças de 0 a 6 anos, pois os jogos recreativos mostram-se fundamentais para o processo educativo e os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são componentes inerentes à infância, por isso mesmo sua utilização em sala de aula contribui para que o trabalho pedagógico seja facilitado, assim como a construção do conhecimento, o processo ensino aprendizagem e o desenvolvimento das crianças.

O lúdico 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 conviver bem em sociedade.

Diante disso, entende-se que a criança deve ter liberdade para brincar, podendo participar de brincadeiras e histórias que contribuam estimular sua imaginação e criatividade, fazendo com que atinja uma maturidade sólida e segura. Em suas brincadeiras, as crianças devem contar com a oportunidade de utilizar objetos, desenvolvendo a criatividade, podendo se comunicar com outras pessoas. Isto posto, levantou-se o seguinte questionamento: como os professores do Colégio Machado de Assis desenvolvem o ensino aprendizagem com ludicidade?

O objetivo geral do trabalho foi analisar como os professores do Colégio Machado Assis relacionam a ludicidade com o processo ensino aprendizagem. Os objetivos específicos foram: avaliar a utilização da ludicidade no processo ensino aprendizagem da educação infantil do colégio pesquisado e identificar as dificuldades encontradas pelos professores para a utilização da ludicidade em sua prática pedagógica.

A realização se torna relevante porque as brincadeiras na vida de uma criança têm uma importância inigualável, pois as crianças sempre brincaram durante toda a história da humanidade 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.

Assim sendo, considera-se que a presença da ludicidade na educação infantil não representa apenas 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 de forma prazerosa, atribuindo um sentido verdadeiro ao contexto escolar, onde existe alegria e prazer em aprender.

A investigação caracteriza-se como descritiva de natureza qualitativa. Para Gil (2006), a pesquisa descritiva busca, primordialmente, descrever as características de uma população ou fenômeno, como também estabelecer relações entre variáveis. Apresenta como característica o uso de técnicas padronizadas de coleta de dados, como questionário e observação sistemática. A pesquisa descritiva permite descrever fatos e fenômenos a respeito de uma determinada realidade.

A contribuição da presente pesquisa para o meio acadêmico pode ocorrer no sentido de levantar novos questionamentos a respeito da educação infantil, especialmente através da ludicidade no ensino, gerando possibilidades de realização de novas pesquisas sobre o tema, tendo em vista que o assunto merece especial atenção do meio científico. Pode contribuir também para o meio educacional, por apresentar um debate importante para educação infantil, devendo ser levado em conta na realidade de cada escola.

A estrutura do trabalho apresenta a seguinte distribuição: no capítulo 1 trata-se do lúdico na educação infantil, evidenciando a relevância dos jogos na educação, o envolvimento das crianças com as brincadeiras e os jogos e a ludicidade como motivação para a aprendizagem. O capítulo 2 apresenta o lúdico no processo ensino aprendizagem, destacando o lúdico como metodologia de ensino, o desenvolvimento da criança e a ludicidade, como também a formação do professor da educação infantil. O capítulo 3 apresenta as discussões e análises dos dados coletados.

1 O LÚDICO 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 A relevância dos jogos na educação

A inclusão dos jogos na educação permite sua utilização como um importante instrumento pedagógico nas aulas de disciplinas já tradicionais, como ciências, matemática etc. Porém, destaca-se importantes mudanças na metodologia convencional de ensino, à qual se incluiu a proposta de aprendizagem por meio da diversão, jogos e brincadeiras.

Segundo Almeida (2011), os jogos representam um instrumento pedagógico muito importante na atualidade, em função de serem capazes de desenvolver o raciocínio e a capacidade do aluno para solucionar situações problema, estimulando a criatividade, as formas de expressão, bem como a ligação dos conteúdos educacionais com o cotidiano, podendo ser considerado um elemento importante em qualquer planejamento escolar que venha a ser elaborado.

Os jogos representam uma importante ferramenta educacional, pois desenvolve a capacidade de resolver situações-problema, a criatividade, a expressão, a capacidade de relacionar os conteúdos escolares com o dia-a-dia e a cooperação, sendo muito relevante a qualquer planejamento a ser desenvolvido. No jogo, o importante mesmo é o divertimento e a ludicidade que ele proporciona.

Moita (2007) evidencia que a aprendizagem apresenta quatro princípios fundamentais, que são: a motivação, a representação, a sequência e o reforço. Neste contexto, os jogos são considerados motivadores, por despertarem a curiosidade e a ânsia por competência, aguçando a inteligência.

Soifer (1991) complementa afirmando que o brinquedo surge no processo de aprendizagem como um elemento que intermedia a realidade e a fantasia, representando uma atividade na qual a criança tem consciência que lida com fantasias, porém, envolve características da realidade, contribuindo para o desenvolvimento de suas funções motoras e habilidade física, criatividade, memória, concentração e atenção.

Dessa forma, o uso dos jogos em sala de aula contribui para que as atividades desenvolvidas apresentem maior dinamismo e melhor interação entre os alunos, com estímulos para o desenvolvimento e a aprendizagem e melhoria em sua participação nas atividades desenvolvidas, com diversão e ludicidade.

Alves (2005) destaca que o jogo representa um elemento de cultura capaz de contribuir para que os alunos se desenvolvam socialmente e para a evolução cognitiva e afetiva dos mesmos, significando uma atividade universal que apresenta características únicas, capaz de promover a ressignificação de conceitos diferenciados.

Na atualidade, as atividades escolares passam a contar cada vez mais com a utilização dos jogos, com a participação ativa de alunos e professores. A prática dos jogos leva à reflexão de alunos e professores durante o processo ensino aprendizagem, que se dá por meio do diálogo, dos debates e das tarefas que tratam do jogo na educação, passando a significar um método de ensino.

Segundo Almeida (2011), a interação do educando com o jogo em sala de aula se dá por sugestão do professor e o conteúdo aprendido é assimilado de forma individual, passando a se caracterizar pela subjetividade. Entretanto, o educador tem por responsabilidade acompanhar o aluno, durante a interação com o jogo, identificando sua relação com o tema abordado, o nível de entrosamento com o jogo, bem como as principais habilidades demonstradas durante a atividade.

Dessa forma, vale destacar que o educador deve atuar de forma dinâmica, tomando a iniciativa durante a atividade do aluno com o jogo, intervindo e avaliando quando a situação exigir. Esta é a melhor forma de contribuir para a aprendizagem, preservando os aspectos da ludicidade.

De acordo com Pereira e Moita (2007), a atenção do aluno deve ser direcionada para o brinquedo e atraída por ele, de maneira que se torne interessante, sendo responsabilidade do educador estimular as crianças por meio do

uso de jogos adequados à construção de um espaço apropriado para o máximo de interação entre o aluno, o tema e a atividade lúdica proposta.

Assim, as novas alternativas pedagógicas utilizadas em sala de aula permitem ao aluno distanciar-se momentaneamente do ambiente familiar, podendo vivenciar novos ambientes e identificar novas identidades.

Sobre as concepções de aprendizagem, Xavier (2007) defende que a construcionista adota como passo inicial o sócio construtivismo de Vygotsky, o qual considera que a aprendizagem focada na construção do saber pelo próprio aluno deve conduzi-lo a evitar a recepção indiscriminada da informação proveniente de qualquer origem, independente de ser o professor, o livro didático ou a internet. Afirma que o aluno deve analisar a informação, reorganizando-a e processando-a em função de suas reais necessidades.

Segundo Rego (1994), a abordagem construcionista de Vygotsky mostra o educando como sujeito aprendiz, tendo este a responsabilidade pelo próprio conhecimento e integração social ao próprio meio. O fato de o aluno ter ciência do aprendizado torna transparente as informações, renovando seu conhecimento anterior em razão do novo e o sujeito multiplica seu desenvolvimento social e intelectual.

Para Almeida (2011), a maneira mais eficaz e divertida para que se construam definições sobre o jogo é fazendo parte dele, conhecendo-o previamente, pois o indivíduo que assimila esses conhecimentos na interação com o ambiente do jogo fixa na memória uma aprendizagem mais sólida e duradoura, capaz de permanecer ao longo do tempo, sendo vivenciado a cada nova experiência.

Dessa forma, as definições atribuídas ao jogo permitem identificar a singularidade existente em sua prática, por existir a proposta de aprendizagem na interação com o jogo, que pode ser considerada firme e capaz de mudar o sujeito.

1.2 As crianças, brincadeiras e jogos

Durante o período da infância, as crianças em geral aprendem brincadeiras que acabam contribuindo para o surgimento de habilidades e o desenvolvimento da noção de jogo, sendo este uma prática voluntária e importante na vida de qualquer criança, pois quando a mesma se relaciona com o jogo aprende a conviver com situações semelhantes a vida real, inclusive obstáculos que devem ser superados.

Friedmann (1996) aponta diferenças entre brincadeira e jogo, destacando que a brincadeira apresenta um sentido que vai além dos aspectos de tempo e espaço, sugerindo afetividade, criatividade e prazer. No jogo, são verificadas certas limitações, pois o participante tem que seguir determinadas regras para chegar ao fim. Segundo o mesmo autor, o brinquedo representa um objeto intermediário entre a brincadeira e jogo.

Dessa forma, o jogo passa a representar um elemento importante no desenvolvimento das crianças, não significando apenas uma recreação ou divertimento, pois, além de divertir transmite o conhecimento. Ao jogar, as crianças se sentem estimuladas a criar, fazer descobertas e testar a própria capacidade para superar obstáculos e isto contribui para que se distanciem de seus problemas, por meio da convivência com um mundo irreal, ao participar de maneira ativa do universo do jogo.

Brougère (1998) considera que o jogo oferece muitas possibilidades para que o aluno assuma personagens diversos portadores de características legais da vida real, representando também uma demonstração de força entre participantes que praticam exercícios mentais.

Ao vivenciar as situações inerentes ao jogo, a criança tem possibilidades de desenvolver seus pensamentos e participar ativamente das situações propostas pelo jogo, estimulando sentidos capazes de ajudar a entender a própria realidade, permitindo o desenvolvimento de habilidades para superação de obstáculos indispensáveis à vida de cada pessoa, tanto familiar, como social e escolar.

Para Almeida (2011), a experiência vivenciada e os estímulos verificados em cada fase do jogo representam desafios e contribuem significativamente para várias formas de aprendizagem, solução de problemas e construção de sentidos do cotidiano. Trata-se de uma atividade lúdica que educa e permite a construção da autonomia da pessoa.

Dessa forma, entende-se que a ludicidade e a dimensão educativa existentes nos jogos necessitam proporcionar prazer e diversão aos participantes, ao mesmo tempo em que disponibiliza espaço de aprendizagem. Percebe-se que a função lúdica está presente na criança desde o início e a acompanha com naturalidade, tendo em vista que, por meio de brincadeiras simples, como boneca e bola, o aluno usa sua capacidade motora, reconstruindo o sentido do brinquedo e da brincadeira.

Quanto à função educativa da ludicidade, percebe-se que ela faz parte do contexto escolar, com maior ênfase na educação infantil, sendo capaz de fazer com que as crianças construam definições relacionadas aos jogos.

1.3 Ludicidade como motivação para aprendizagem

Segundo Neves (2002), o uso da ludicidade no ambiente escolar representa uma alternativa importante no sentido de contribuir para que os resultados obtidos pelos alunos sejam ainda mais favoráveis durante o processo ensino aprendizagem. O lúdico contribui para o desenvolvimento de valores importantes em todas as etapas da vida das pessoas, passando a existir resistência por parte de crianças e jovens quando a escola ou o ensino não são prazerosos ou apresentem características de ludicidade.

Nesse sentido, Almeida (2011) afirma que a diversão na escola teve origem naturalmente por meio de folguedos infantis, devendo haver valorização como um item indispensável para que o processo ensino aprendizagem seja bem sucedido e no qual o professor, por meio dos conteúdos das disciplinas, use-a como alternativa para despertar no aluno o interesse pela escola e pelo aprendizado.

Por sua vez, Maluf (2003) assinala que a ludicidade compõe um processo muito importante no desenvolvimento da pessoa. Brincar representa uma atividade natural que faz parte da infância e não se constitui de seriedade ou compromissos em sua prática. Porém, a brincadeira se revela muito importante para a evolução das pessoas e aprendizagem de alunos, por meio do prazer. A motivação que caracteriza as brincadeiras é a diversão que objetiva reforçar as habilidades que o aluno já possui, contribuindo para que adquira novas que se tornem importantes em sua vida.

Assim, no ambiente social da atualidade, a diversão adquiriu um importante significado no desenvolvimento da interação entre as pessoas. Para Almeida (2011), as ações voltadas para o planejamento das áreas urbanas buscam contribuir para que as necessidades de diversão das pessoas sejam atendidas, incluindo as crianças, para as quais o recreio na escola representa um espaço de liberdade para as mesmas. Nesse sentido, o processo ensino aprendizagem deve ocorrer de maneira lúdica, sem a pressão incessante de teorias e regras prefixadas, que impõem aos alunos aulas destituídas de alegria e criatividade.

Nessa direção, entende-se que o importante para o aluno é ter um espaço que possibilite a realização de brincadeiras, sem restrições e cobranças, onde prevaleça a liberdade para sua diversão e ludicidade. Isto contribui para o seu bem estar e fortalece seu aprendizado.

2 O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

2.1 Aprender brincando

Segundo Cunha (2001), na atualidade observa-se que as crianças não dispõem de um espaço adequado para brincar, pois a televisão e os videogames atraem sua atenção e tomam a maior parte de seu tempo. Assim, elas perdem o interesse pela criação de brinquedos e passam a não conhecer a diversão que existe em construir objetos de madeira, montar e desmontar, pintar, manusear botões e latas, porque os brinquedos que ganham não precisam ser montados, apenas usados.

Percebe-se que, se por um lado os brinquedos modernos apresentam maior praticidade, por já virem prontos para uso, por outro lado não estimulam as crianças a usar a criatividade para montá-los antes do uso. O brincar estimula o desenvolvimento das habilidades de uma criança naturalmente, tendo em vista que desperta para o uso da mente, da motricidade, contribuindo para elevar a criatividade e melhorar a interação social, por não haver cobrança ou medo, só prazer. A brincadeira não é somente um passatempo, ela oportuniza a fantasia e a liberdade da criança.

Segundo Sousa (2007), brincadeiras e brinquedos populares contribuem significativamente para que crianças, jovens e adultos convivam agradavelmente, mesmo que, atualmente, já não se veja crianças e adultos brincando juntos, com liberdade, em locais apropriados. A participação pelas crianças de brincadeiras e brinquedos populares faz com que estimulem com intensidade a construção de ideias, valores e sentimentos, como também faz surgir o espírito de liderança e o respeito às regras sociais e a capacidade de cooperação, que garante o desenvolvimento sociocultural.

Portanto, quando a criança participa e utiliza brincadeiras e brinquedos populares, o desenvolvimento de sua capacidade é acentuado, porque exigem mais criatividade e envolvimento para a diversão. O uso de brinquedos e brincadeiras juntamente com os adultos é salutar para ambos, pois a criança percebe que podem ser iguais naquele contexto, onde existe liberdade e alegria.

Segundo Krebs et al (2001), a brincadeira faz parte do comportamento das pessoas, mesmo que seja ainda pouco entendida, quando relacionada com os

estímulos à motricidade das crianças. Observa-se que o comportamento lúdico vem sendo estudado e observado apenas através de jogos simbólicos. Entretanto, a participação em brincadeira motora faz com que a criança apresente movimentos de locomoção, orientação e socialização, pois essas brincadeiras se caracterizam por juntar as crianças, estimulando a prática de uma grande variedade de movimentos.

Abordando o contexto escolar, Medina (2005) afirma que muitos alunos e professores priorizam intensamente a apresentação de conceitos e definições, mesmo que estes não conduzam a uma interpretação crítica. Assim, a instituição escolar concretiza a produção de conceitos sem a preocupação com a natureza humana, contribuindo para que se transmita aos educandos conteúdos cuja participação é limitada no processo ensino aprendizagem. Mesmo que o ser humano adquira cada vez mais conhecimentos, não é possível uma realização plena ou o alcance de uma satisfação pessoal, pois o aprendizado não se constitui de ludicidade, mas por meio de ensinamentos metódicos e burocráticos.

Sousa (2007) esclarece que a atividade lúdica no contexto escolar se constitui de ingredientes não encontrados em práticas esportivas que caracterizadas pela competição, tendo em vista que as atividades realizadas com ludicidade permitem a inclusão de todos, sem que haja a discriminação dos menos habilidosos. Assim, a prática pedagógica constituída de ludicidade tem como característica o respeito ao ritmo e à capacidade de desenvolvimento dos sujeitos envolvidos.

Para Cury (2001), a construção do conhecimento de maneira fria em sala de aula passou a ser vista como um tédio para os educandos. Por isso, o processo educativo passa por uma crise na atualidade, onde os alunos deixam as escolas levando consigo milhares de informações, mas destituídas de emoção e sem contribuição para a vida prática. Verifica-se uma carência de novas iniciativas e técnicas psicopedagógicas, que possam contribuir para a melhoria do desempenho intelectual, promovendo a educação da emoção. “Treinar a emoção é desenvolver as funções mais importantes da inteligência” (CURY, 2001, p.11).

Segundo Sousa (2007), a criança se desenvolve de forma mais eficaz se os ensinamentos forem associados a práticas lúdicas, onde o processo educativo e de socialização ocorrem também por meio de atividades recreativas. O processo educativo realizado com base em limites e respeito com regras de jogos torna-se imprescindível para a formação social de crianças e jovens. A recreação está

evoluindo como todas as áreas que surgem, ela nunca deve ser realizada sem objetividade.

2.2 A criança e o brinquedo

De acordo com Scaglia (2004), a conceituação de brinquedo é algo complexo de realizar, pois o entendimento desse importantíssimo instrumento aponta para o fato de que a criança o utiliza para brincar, ou um meio que a mesma usa para fugir da realidade, ou se aproximar dela com liberdade e sem correr riscos. Pode significar ainda um objeto lúdico, não sério. Em relação à definição de brinquedo, as conclusões são as mais variadas possíveis.

Entretanto, o autor ressalta que, ao se unir todos os brinquedos numa só palavra, percebe-se toda a sua complexidade. Pode parecer complicado para os adultos, mas em poder de uma criança torna-se uma fonte de mistério e fantasia. O brinquedo seria uma forma mais concreta de representação da imaginação, já que o seu valor está justamente no significado que é atribuído a ele, muito mais do que na sua forma, apenas, de objeto.

Para Barthes (1999), o brinquedo representa, antes de qualquer coisa, algo que deve e precisa ser explorado, manuseado sem qualquer restrição e com o máximo de liberdade, isento de regras ou princípios de utilização. Além disso, as crianças são as especialistas em brinquedos, independente do meio social onde estejam inseridos.

O autor considera também que, para a criança, o brinquedo representa fantasia, além de uma forma de se manter próximo da realidade, podendo ainda significar um instrumento para a formação de um mundo imaginário um meio de estar mais próximo do seu futuro e de suas necessidades irrealizáveis, pelo menos por aquele momento.

Segundo Vygotsky (2000), o brinquedo ganha importância nas situações em que surgem na criança desejos irrealizáveis em determinados momentos. Normalmente, as crianças têm a necessidade de vivenciar ou possuir alguma coisa ou mesmo ser alguém que se tornou especial para elas. Nestes casos, utilizam-se dos brinquedos para preencher estas necessidades impossíveis de serem realizadas concretamente. Assim, pode-se concluir que o brinquedo representa um instrumento que serve de representação para a criança, a qual deve ser de forma livre e

acessível, no intuito de que a criança tenha condições de explorá-la conforme suas vontades, desejos e anseios.

Campos (2001) acrescenta ser notório que os métodos tradicionais atualmente utilizados como material didático, não apresentam contribuição efetiva no sentido da formação de educandos capazes de interagir com o meio social atual. Promover a formação de alunos competentes e preparados para obter êxito na sociedade contemporânea requer um novo posicionamento do educador, exigindo que este busque o desenvolvimento de competências adequadas para contribuir o máximo possível com o processo de aprendizagem da criança.

Sousa (2007) afirma que a escassez de abordagens acadêmica sobre atividades corporais e artísticas é constatada facilmente, já que existe uma forte carência nas grades curriculares de graduação na área pedagógica relacionado a esse tipo de tema. O professor é único responsável pelo período de educação física no primeiro período escolar, sendo assim, é primordial que ele tenha a consciência da importância do seu papel para o aprendizado das crianças. O brinquedo tem um importante aspecto funcional: a construção, a industrialização ou a representação. Todos estes pontos estão relacionados, e a imagem assume uma posição central.

2.3 O lúdico como metodologia de ensino

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 sejam 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 deve contribuir para 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 e experiências que já traz consigo 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.

2.4 O desenvolvimento da criança e a ludicidade

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 ano 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.

Para 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 fase simbólica é aquela onde ocorre o início da interiorização dos esquemas de ação em representações. Assim, instala-se a função simbólica através da linguagem, do jogo simbólico, da imitação, e a partir daí, o início da imagem mental que nada mais é do que a imitação interiorizada.

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.

É nesta idade que a criança imita muito o adulto e aprende observando as atividades realizadas por eles. Portanto, é de suma importância que se permita que ela ajude nas atividades realizadas pelos adultos pois, proporciona o crescimento intelectual e facilita a introdução de regras e limites.

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 (2000), o brincar tem sua origem na situação imaginária criada pela criança, na qual desejos impossíveis se tornam realizáveis, assumindo a função de reduzir a tensão e, paralelamente, fazer uma forma de acomodação de conflitos e frustrações da vida real. Para Piaget (1998), o brincar representa uma fase no desenvolvimento da inteligência, marcada pelo domínio da assimilação sobre a acomodação, tendo como função consolidar a experiência passada.

2.5 A formação do professor

Referindo-se à formação do professor, no campo da ludicidade, Kishimoto (2008) afirma ser necessário que o pedagogo reúna condições de implementar o processo ensino aprendizagem democraticamente, para que seja habilitado para atuar como educador, coordenando o envolvimento das pessoas na conscientização social.

Acredito que toda educação proceda da participação do indivíduo na consciência social da raça. Esse processo começa quase inconscientemente ao nascer e vai formando continuamente os poderes do indivíduo, desenvolvendo sua consciência, formando seus hábitos, treinando suas ideias e despertando seus sentimentos e emoções (KISHIMOTO, 2008, p. 94).

Dessa forma, o educador tem a responsabilidade de atuar no sentido de que o referido processo se torne realidade, necessitando, para isto, que o docente esteja preparado em sua formação profissional e pedagógica, propondo um método de ensino no qual o sujeito possa ser autor do próprio conhecimento e o educador o mediador do processo ensino aprendizagem.

Tratando da importância do conhecimento na formação do educador, Alarcão (2003) avalia que na atualidade, na conhecida sociedade da informação e do conhecimento “este se tornou e tem de ser um bem comum. A aprendizagem ao longo da vida, um direito e uma necessidade”, o que confirma a alta relevância do conhecimento, que se tornou indispensável diante das exigências da sociedade atual. Assim, fica clara a necessidade de que o professor deve se manter atualizado no sentido de poder atender às exigências desta nova sociedade. O conhecimento é um processo contínuo que acontece por toda a vida e que nunca acaba.

Segundo Patury e Cardoso (2012), reconhecida a importância do conhecimento nos dias atuais, assim como a necessidade de o educador se manter atualizado, torna-se importante admitir a ludicidade como um dos principais instrumentos pedagógicos da atualidade, capaz de alcançar a criança plenamente, cabendo ao professor utilizá-lo na direção de potencializar sua prática pedagógica, desenvolvendo de maneira eficaz o seu papel no processo de aprendizagem.

Todavia, a ludicidade na formação profissional do educador não é uma novidade.

A inserção da ludicidade como dimensão no processo de formação dos professores da educação infantil não é algo recente. Historicamente, tal dimensão vem sofrendo configurações distintas: sob forma limitada, posição de estratagem e o valor educativo inseparável entre trabalho e jogo. Lembramos que essas concepções de formação de professores reproduzem modelos de educação ocidental moderna, ligados à escolarização de massa desde o século XVIII, assumindo vários modelos pedagógicos com concepções diferentes, mas centrados na racionalização e fragmentação entre corpo (matéria) e mente (espírito). (CARDOSO,2008,p.43).

Sendo assim, observa-se que a presença da ludicidade na formação dos educadores surgiu de maneira lenta e sem muita valorização nas instituições de ensino superior. Torna-se importante, então, destacar a relevância da ludicidade na formação profissional do educador. Neste sentido, Santos (1997, p. 14) afirma que:

A formação lúdica deve proporcionar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, jovem e do adulto.

Dessa forma, infere-se que a ludicidade representa uma necessidade das pessoas, seja qual for a idade em que se encontre. As experiências envolvendo atividades lúdicas, permitem que os educadores em formação, por meio de práticas reflexivas, alcancem o autoconhecimento, levando-os a se identificar como sujeitos capazes de pensar e falar conforme a própria subjetividade. Assim, o trabalho pedagógico com a ludicidade é uma necessidade no ambiente escolar, desde a educação infantil até o ensino superior.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A investigação caracteriza-se como descritiva de natureza qualitativa. Para Gil (2006), a pesquisa descritiva busca, primordialmente, descrever as características de uma população ou fenômeno, como também estabelecer relações entre variáveis. Apresenta como característica o uso de técnicas padronizadas de coleta de dados, como questionário e observação sistemática. A pesquisa descritiva permite descrever fatos e fenômenos a respeito de uma determinada realidade.

Trata-se de um estudo de caso, pois foi realizado em apenas uma escola da cidade de Picos/PI. 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 do mesmo”.

Em relação à coleta de dados, esta se deu por meio de uma pesquisa de campo, na qual os dados foram coletados através de questionário aplicado aos sujeitos da pesquisa. Utilizou-se um questionário semi-estruturado, com perguntas abertas e fechadas, aplicados a 8 professores da educação infantil do colégio pesquisado.

A pesquisa de campo, segundo Lakatos e Marconi (2007), pode ser utilizada com o intuito de obter informações e conhecimentos sobre 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 pelo Colégio Machado de Assis, pois o mesmo possui todos os níveis de ensino da Educação Infantil.

Para a realização da presente pesquisa foram selecionados 8 professores da educação infantil que atuam no Colégio Machado de Assis, em Picos/PI. Destes, apenas 5 devolveram o questionário respondido. Foi traçado o perfil dos entrevistados, tendo-se obtido que todos são do sexo feminino. Em relação à idade, 2 se encontram na faixa etária entre 18 e 28 anos, 2 entre 29 e 39 anos e 1 acima de 40 anos. Quanto à formação, 4 possuem curso superior completo e 1 se encontra no sexto período do curso de Pedagogia. Além disso, 3 são formados em Pedagogia, 1 em Letras Português e 1 em Normal Superior. Apenas 1 possui especialização em Psicopedagogia. Em relação a tempo de atuação na Educação Infantil, 3 responderam entre 1 e 5 anos, 1 entre 6 e 10 anos e 1 mais de 10 anos.

Na análise do questionário, procurou-se saber o entendimento dos sujeitos a respeito da ludicidade, buscando a obtenção de informações relevantes sobre o assunto. Foram obtidas as seguintes respostas:

O lúdico refere-se a uma dimensão humana que invoca os sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação. Negrine (2000) afirma que a capacidade lúdica está diretamente relacionada à sua pré-história de vida. Acredita ser antes de mais nada um estado de espírito e um saber que vai se instalando na conduta mediante o dia a dia (PROFESSOR 1).

É de suma importância para uma prática educacional de qualidade, não apenas no que concerne aos conteúdos, mas também no desenvolvimento corporal e social (PROFESSOR 2).

Atividades recreativas que envolvem brincadeiras, jogos etc., que tenham o intuito de juntar o brincar com o ensino (PROFESSOR 3).

É uma forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, através dos jogos, músicas e dança. O intuito é educar, ensinar, se divertir e interagir com os outros. Pois é por meio dessa ludicidade que as crianças desenvolvem suas aprendizagens (PROFESSOR 4).

Metodologia maravilhosa para ser usada na educação infantil, pois a mesma ajuda no desenvolvimento da criança, proporciona mais divertimento, ao mesmo tempo que aprende (PROFESSOR 5).

As falas citadas acima indicam que os entrevistados possuem uma noção coerente do que seja ludicidade, especialmente o professor 2, quando se refere ao desenvolvimento social da criança. Segundo Piaget (1998), 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.

Com o objetivo de averiguar se os entrevistados conhecem e utilizam a ludicidade como metodologia de ensino, procurou-se saber porque é importante praticar o lúdico na educação infantil. Sobre o assunto, foram obtidas as seguintes respostas:

Uma metodologia que possibilita mais vida, prazer e significado ao processo ensino aprendizagem tendo em vista que é particularmente poderoso para estimular a vida social e o desenvolvimento construtivo da criança e integra várias dimensões: afetiva, cognitiva e motora (PROFESSOR 1).

Sabe-se que nas séries iniciais é a prática lúdica que amplia o desenvolvimento motor, entre outros. Em virtude disso, as atividades lúdicas respaldam o trabalho na educação infantil (PROFESSOR 2).

Para que as crianças possam aprender brincando e é através do lúdico que as mesmas se interessam pela aprendizagem (PROFESSOR 3).

Porque é através do brinquedo, da música, dos jogos é que a criança descobre, inventa, aprende e confere habilidades, além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia. O desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo (PROFESSOR 4).

Ajuda tanto o professor quanto a criança, pois esta se sente mais motivada em querer aprender e participar das atividades (PROFESSOR 5).

Portanto, percebe-se que os entrevistados, de maneira unânime, reconhecem que a ludicidade é fundamental para o desenvolvimento da aprendizagem. Neste sentido, pode-se destacar 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, ressalta-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 esse respeito, vale destacar que a ludicidade, 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.

Destaca-se também as respostas dos entrevistados no sentido de que a ludicidade conduz ao aprendizado por meio das brincadeiras. Reforçando esta hipótese, Santos (2008) afirma 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.

Os sujeitos da pesquisa foram questionados se desenvolvem atividades lúdicas em sua atividade profissional. Foram obtidas as respostas a seguir: “Sim. Jogos, brincadeiras, quebra-cabeça, boliche, disco das cores” (PROFESSOR 1); “Brincadeiras, jogos, teatro e música são algumas ferramentas utilizadas nesse universo lúdico” (PROFESSOR 2); “Sim, quando inicio um conteúdo na sala desenvolvo atividades lúdicas relacionadas com o tema. Ex: partes do corpo (dançar músicas, espelhos para que as crianças possam se olhar) etc” (PROFESSOR 3); “Sim, jogos educativos, músicas, brinquedos e brincadeiras” (PROFESSOR 4); “Sim, brincadeiras de roda, dramatização de historinhas, fantoches” (PROFESSOR 5).

Segundo as respostas obtidas dos entrevistados, percebe-se que existem inúmeras possibilidades para que os educadores possam utilizar brinquedos, brincadeiras e atividades capazes de viabilizar a ludicidade no ambiente escolar, o que, certamente, contribui significativamente para o desenvolvimento integral da criança e não apenas para o aprendizado dos conteúdos apresentados.

Rodrigues (2004) observa que, por meio de brinquedos e brincadeiras, a criança pode construir sua personalidade e conquistar a própria autonomia, tendo em vista que as brincadeiras adquirem, para as crianças, o significado que o trabalho tem para os adultos, para quem o trabalho representa dignidade. Assim, para as crianças, a brincadeira possui o mesmo significado e os êxitos serão maiores se as atividades forem caracterizadas pela ludicidade.

Procurou-se saber dos entrevistados como utilizam atividades lúdicas em suas aulas. “Segundo Paulo Freire tem que ser pautada com autonomia, ética e comandos” (PROFESSOR 1); “Contextualizando conteúdos e atividades dinâmicas” (PROFESSOR 2); “Utilizo regularmente, dependendo do tema (do conteúdo), prefiro usar mais no pátio” (PROFESSOR 3); “Introduzindo os brinquedos, brincadeiras, música e dança nos conteúdos estudados” (PROFESSOR 4); “Sempre com a participação dos alunos” (PROFESSOR 5).

As respostas obtidas indicam que a ludicidade pode estar presente nas mais variadas disciplinas, conteúdos ou assuntos. Assim sendo, percebe-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.

Segundo Sousa (2007), a criança se desenvolve de forma mais eficaz se os ensinamentos forem associados a práticas lúdicas, onde o processo educativo e de socialização ocorrem também por meio de atividades recreativas. O processo educativo realizado com base em limites e respeito com regras de jogos torna-se imprescindível para a formação social de crianças e jovens. A recreação está evoluindo como todas as áreas que surgem, ela nunca deve ser realizada sem objetividade.

Quando perguntados em que espaços físicos as atividades lúdicas são realizadas, os entrevistados deram as seguintes respostas: “Na sala, no parque e no pátio da escola” (PROFESSOR 1); “No pátio ou quadra e algumas vezes em outros espaços (corredores) de acordo com a atividade realizada” (PROFESSOR 2); “No pátio e, de vez em quando, na sala” (PROFESSOR 3); “No pátio, sala de aula e em toda a escola” (PROFESSOR 4); “Tanto em sala, como no pátio da escola” (PROFESSOR 5).

Observa-se que os espaços utilizados pelos entrevistados para a realização de atividades lúdicas com os alunos são, principalmente, a sala de aula e o pátio da escola, ampliando-se, às vezes, por toda a área escolar. Entende-se, a propósito, que todo o ambiente escolar pode ser considerado adequado para a realização de atividades lúdicas, desde que seja preservado o objetivo primordial, que é o desenvolvimento da criança.

Segundo Neves (2002), o uso da ludicidade no ambiente escolar representa uma alternativa importante no sentido de contribuir para que os resultados obtidos pelos alunos sejam ainda mais favoráveis durante o processo ensino aprendizagem. O lúdico contribui para o desenvolvimento de valores importantes em todas as etapas da vida das pessoas, passando a existir resistência por parte de crianças e jovens quando a escola ou o ensino não são prazerosos ou apresentem características de ludicidade.

Procurou-se saber dos entrevistados quais as principais dificuldades encontradas para a utilização de atividades lúdicas no processo ensino aprendizagem. As respostas foram: “A limitação, às vezes a falta de conhecimento dos pais em relação à ludicidade” (PROFESSOR 1); “Falta de espaço e material”

(PROFESSOR 2); “Falta de recursos materiais” (PROFESSOR 3); “Encontramos dificuldades justamente por parte dos pais, pois, quando muitos não entendem que as crianças desenvolvem a aprendizagem com mais facilidade por meio da ludicidade e acham que os professores só brincam com seus filhos” (PROFESSOR 4); “Ainda não senti muita dificuldade, pois as crianças com quem trabalhei até hoje sempre participaram, da forma deles, mas participaram” (PROFESSOR 5).

Segundo as falas acima descritas, as maiores dificuldades se referem à falta de material e de compreensão dos pais em relação às atividades lúdicas. A esse respeito, entende-se que as dificuldades relacionadas com recursos materiais podem ser superadas por meio de um melhor planejamento das atividades por parte do educador, como também de apoio da escola, que precisa ser conhecedora dos problemas existentes. As dificuldades relacionadas com os pais dos alunos devem ser solucionadas pela direção da escola no sentido de promover sua conscientização quanto à importância da ludicidade na educação de seus filhos.

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

A realização da presente investigação permitiu evidenciar que a ludicidade pode ser entendida como uma ferramenta capaz de promover eficazmente o desenvolvimento das crianças, estimulando-as de maneira alegre e significativa no decorrer do processo educativo. Sendo assim, a ludicidade não deve ser considerada simplesmente como uma diversão, mas também como uma alternativa que facilita o processo de aprendizagem, promovendo o aprendizado, mas também o desenvolvimento integral da criança.

Foi possível observar que a utilização do lúdico na educação infantil possibilita o surgimento nas crianças da capacidade de perceber que o aprendizado pode ser efetivo enquanto se brinca, pois a ludicidade ajuda no aprendizado e contribui para o desenvolvimento intelectual, social e moral das pessoas.

Destaca-se que os objetivos de avaliar a utilização da ludicidade no processo ensino aprendizagem da educação infantil do colégio pesquisado e identificar as dificuldades encontradas pelos professores para a utilização da ludicidade em sua prática pedagógica foram alcançados por meio do aporte teórico e da coleta de dados, tornando possível apresenta conclusões compatíveis com a realidade estudada.

A pesquisa de campo permitiu constar que os professores da educação infantil do Colégio Machado de Assis demonstram ser conscientes quanto a importância da ludicidade no processo ensino-aprendizagem da educação infantil. Além disso, observou-se que as maiores dificuldades encontradas se relacionam com a falta de recursos materiais e de compreensão dos pais em relação às atividades lúdicas.

A esse respeito, entende-se que as dificuldades relacionadas com recursos materiais podem ser superadas por meio de um melhor planejamento das atividades por parte do educador, como também de apoio da escola, que precisa ser conhecedora dos problemas existentes. As dificuldades relacionadas com os pais dos alunos devem ser solucionadas pela direção da escola no sentido de promover sua conscientização quanto à importância da ludicidade na educação de seus filhos.

REFERÊNCIAS

- ALARCÃO, I. **Professores reflexivos em uma escola reflexiva**. São Paulo: Cortez, 2003.
- ALMEIDA, Virgínia Soraya Sousa de. **Contribuições pedagógicas dos jogos para a aprendizagem**. Monografia (Licenciatura Plena em Pedagogia). Universidade Estadual da Bahia/UNEB. Salvador, 2011.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Prazer de estudar técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.
- ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.
- BARTHES, R. **Mitologias**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.
- 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.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília, 1996.
- BROUGÉRE, Gilles. **Jogo e educação**; tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre; Artes Médicas, 1998.
- CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta. **A importância do jogo na aprendizagem**. São Paulo: USP, 2001.
- CARDOSO, M. C. **Baú de memórias: representações de ludicidade de professores de educação infantil /Programa Pós- Graduação- Mestrado em Educação/FACED/UFBA**. – 2008.
- CATUNDA, Ricardo. **Brincar, Criar, Vivenciar na Escola**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.
- CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 3. Ed. São Paulo: Vetor, 2001.
- CURY, Augusto Jorge. **Treinando a emoção para ser Feliz – Nunca a Autoestima foi tão Cultivada no Solo da Vida**. São Paulo: Academia de Inteligência, 2001.
- FERREIRA, Vanja. **Educação Física, Recreação, Jogos e Desportos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.
- FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento: Uma psicologia para o Esporte**, Rio de Janeiro: Shape, 1992.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender (o resgate do jogo infantil)**. São Paulo: Moderna, 1996.

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.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento de cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

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

_____. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

KREBS, R. J.; COPETTI, F.; ROSO, M. R.; KROEFF, M. S.; SOUZA, P. H. **Desenvolvimento Infantil em Contexto**. Santa Catarina: Editora da Udesc, 2001.

LUCK, Heloísa. **Pedagogia Interdisciplinar: fundamentos teórico metodológicos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

MALUF, Maria Irene. Volta às aulas. **Profissão Mestre**, Curitiba. Ano 7, nº 76, p. 24 – 25, Janeiro, 2006.

MEDINA, João Paulo S. **A Educação Física Cuida do Corpo e... “Mente”**. São Paulo: Papirus, 2005.

MOITA, Filomena. **Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @**. Campinas, SP: Editora Alínea, 2007.

NEVES, Lisandra Olinda Roberto. **O Lúdico nas Interfaces das Relações Educativas**. Artigo. 2002. Disponível em <http://www.centrorefeducacional.com.br/ludico-int.htm>. Acesso em 11 dez.2012.

PATURY, Fabiane Maltez. CARDOSO, Marilete Calegari. **Ludicidade na formação profissional do professor: um olhar atento**. Anais da Semana de Pedagogia. Volume 1, Número 1. Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia. Jequié/BA, 2012.

PEREIRA M. Z. da C. e MOITA F. M.G. S. C. (2007). **Educação, tecnologia e comunicação: Os jogos eletrônicos e as implicações curriculares**. (Jogos Eletrônicos: construindo novas trilhas Org. Cordeiro e Pereira) – EDUEP, Campina Grande-PB.

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

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

RODRIGUES, Cícero. **Brincando com Sucatas**. Rio de Janeiro: Sprint, 2004.

SANTOS, S. M. P. **O lúdico na Formação do Educador** (org). Petrópolis: Vozes, 1997.

_____. **Educação, arte e jogo**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

SCAGLIA, Alcides José. Investigações preliminares sobre o brinquedo. **Revista modular**. Vol. I, n. 3. Faculdades Integradas Módulo. Caraguatatuba/SP, 2004.

SOIFER, R. **A criança e a tv**. Porto Alegre: Artmed, 1991.

SOUSA, Elaine Oliveira de. **A importância das brincadeiras e dos jogos com ludicidade nas aulas de educação física**. Monografia (Pós Graduação em Psicomotricidade). Universidade Cândido Mendes. Rio de Janeiro/RJ, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

XAVIER, Antonio Carlos dos Santos. As Tecnologias e a aprendizagem (re) construcionista no Século XXI. **Hipertextus Revista Digital**, v. 01, p. 01-09, 2007.

APÊNDICES

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

7. Qual o seu entendimento sobre ludicidade?

8. Na sua opinião, porque é importante praticar o lúdico na educação infantil?

**9. O Sr. (a) desenvolve atividades lúdicas em sua atividade profissional?
Quais?**

10. Como utiliza atividades lúdicas em suas aulas?

11. Em que espaços físicos as atividades lúdicas são realizadas?

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

