



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

**VALÉRIA HIPÓLITO DE SOUSA**

**A CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL E SUAS APRENDIZAGENS:  
UM OLHAR PELA LUDICIDADE**

**PICOS – PI  
2014**

**VALÉRIA HIPÓLITO DE SOUSA**

**A CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL E SUAS APRENDIZAGENS:  
UM OLHAR PELA LUDICIDADE**

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: Ma. Marta Rochelly Ribeiro Gondinho.

Eu, **Valéria Hipólito de Sousa**, 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 10 de março de 2014.

Valéria Hipólito de Sousa  
Assinatura

**FICHA CATALOGRÁFICA**  
Serviço de Processamento Técnico da Universidade Federal do Piauí  
Biblioteca José Albano de Macêdo

**S725c** Sousa, Valéria Hipólito de.  
A Criança na educação infantil e suas aprendizagens:  
um olhar pela ludicidade / Valéria Hipólito de Sousa. – 2013.

CD-ROM ; 4 ¾ pol. (47 p.)

Monografia(Licenciatura em Pedagogia) – Universidade  
Federal do Piauí. Picos-PI, 2013.  
Orientador(A): Profa. MSc. Marta Rochelly Ribeiro Gondinho

1. Lúdico. 2. Educação Infantil. 3. Educadores. 4.  
Aprendizagem I. Título.

**CDD 372.2**

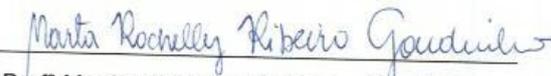
VALERIA HIPÓLITO DE SOUSA

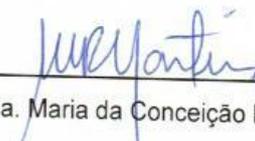
**A CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL E SUAS APRENDIZAGENS:  
UM OLHAR PELA LUDICIDADE**

Monografia apresentada à Universidade Federal do Piauí - UFPI, como requisito parcial para obtenção de grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Apresentada em: 19 / 03 / 2014

**BANCA EXAMINADORA:**

  
Prof<sup>a</sup> Ma. Marta Rochelly Ribeiro Gondinho  
**Orientadora**

  
Prof<sup>a</sup> Ma. Maria da Conceição Rodrigues Martins  
**Membro**

  
Prof.<sup>a</sup> Ma. Renata Gomes Monteiro  
**Membro**

## DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos meus pais, a minha irmã e minha sobrinha que sempre estiveram presentes, com demonstração de carinho, apoio, incentivo e dedicação. Dizer muito obrigada é pouco para demonstrar o que sinto, no entanto, não encontro palavras para expressar a imensa gratidão. E a todas as demais pessoas que acreditaram e sonharam junto comigo.

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar a Deus, que através da sua presença no próximo não me deixou desistir diante dos obstáculos e me transmitiu força e coragem durante essa caminhada;

Aos meus familiares pelo apoio e colaboração ao longo de minha formação acadêmica em especial aos meus queridos e amados pais Enói Hipólito e João da Mata, que de uma maneira ou de outra sempre me ajudaram e com seu simples jeito de agir me apoiaram em vários momentos, incentivando-me quando preciso, agradeço pelo amor, apoio e dedicação;

A minha irmã Taís Amanda e minha sobrinha Yasmim que também fazem parte dessa conquista, que o amo muito e são uma benção em minha vida;

Aos meus avós Rita Maria e Miguel Arsênio que amo incondicionalmente e que sempre me apoiaram na conquista desse sonho, meus tios e tias que sempre me incentivaram na busca dos meus objetivos e meus primos e primas;

A minha orientadora Prof<sup>a</sup> Ma. Marta Rochelly Ribeiro Gondinho, pelo respeito carinho, paciência e competência com que me orientou na elaboração desta pesquisa;

Agradeço também aos meus professores de licenciatura, que no decorrer desses cinco anos caminharam ao meu lado exercendo um papel fundamental para o meu aprendizado e a minha formação;

Aos meus colegas de turma pela amizade que fora construída no decorrer de todo o período de duração do curso, em especial ( Dedilsa Verônica, Juliana Renata, Maria Valtânia, Kamila Karine, Eva Jussara, Karla Dayane, Antônia Agna, Denise);

Aos meus amigos Ana Samila, Lina Mara, Raila, Româria, Eliene, Lucélia, Marcia Rocha, Marta Rocha, Varton Junior, Thiago José, Wilson Sousa, Patrícia, Rodrigo, Rafael, Jussara Isabel, Valdilene, Janicleide, pelo incentivo e pelo apoio constantes. Obrigada a todos que, mesmo não estando citados aqui, tanto contribuíram para a conclusão desta etapa e para a Valéria Hipólito que sou hoje.

“Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.”

Carlos Drummond de Andrade

Se não morre aquele que planta uma árvore e nem morre aquele que escreve um livro, com mais razões não deve morrer o educador, pois ele semeia nas almas e escreve nos espíritos.

Bertold Brecht

## RESUMO

O presente trabalho, circunscrito no campo de estudos da Educação, debruçou-se sob um olhar para crianças da educação infantil à partir da ludicidade. Entendendo os modos de aprender, brincar, jogar e recrear é que fora despertado o desejo de investigar a dimensão da ludicidade nas experiências de aprendizagens infantis. O trabalho apresentou como objetivo principal refletir sobre as diversas possibilidades da utilização de recursos lúdicos no processo ensino-aprendizagem na Educação Infantil. 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 fora possível perceber que o lúdico é uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, visto que através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e, conseqüentemente, mais significativa, culminando em uma educação de qualidade Como percurso metodológico realizou-se uma pesquisa de campo que tem como lócus a Escola Municipal Tia Dorinha Xavier situada no município de Picos-PI. De abordagem qualitativa, incluindo o questionário como instrumentos de construção dos dados, nesta pesquisa foram entrevistadas duas professoras e a diretora da escola. Analisados à luz do referencial teórico estudado FANTIN (2000), NEVES (2002), MARCONI (2005), BARROZO (2010), TELES (1997), constatou-se que os educadores entrevistados têm conhecimento da importância do lúdico tanto para a aprendizagem como para o desenvolvimento das crianças. Foi possível, também, perceber que, para estes educadores, o lúdico pode ser um importante instrumento no processo de aprendizagem, no desenvolvimento, e na vida das crianças. O lúdico permite novas maneiras de ensinar, associado a fatores como: preparação dos profissionais envolvidos, e a infraestrutura, assim pode-se obter uma educação de qualidade, capaz de ir ao encontro dos interesses essenciais à criança, pois as atividades lúdicas não são somatórias, mas sim fazem parte do processo de aprendizagem. Em nota de reflexão, neste estudo observou-se que os sujeitos da pesquisa possuem visão ampla sobre a importância da ludicidade para uma formação geral na criança.

**Palavras chave:** Educadores. Lúdico. Aprendizagem. Desenvolvimento. Educação Infantil.

## ABSTRACT

This work was circumscribed field of study Education , leaned on a look of early childhood education for children from the playfulness . Understanding the ways of learning , playing and recreating it been awakened a desire to investigate the extent of the playfulness of children's learning experiences . The work presented as main objective to reflect on the various possibilities of use of recreational resources in the teaching- learning in kindergarten . Thus , the playful already participates significantly in the learning process , considering that the fun and games are part of the child's life , representing his fashion, to communicate and discover the world outside can see that the play is a pedagogical tool that teachers can use in the classroom as methodological techniques in learning , since through playfulness pupils will learn more pleasurable , concrete and therefore more significantly , culminating in a quality education as a methodological route held a field survey whose locus Escola Municipal Tia Dorinha Xavier- Picos-PI . Qualitative approach , including the questionnaire as a tool for construction of the data in this study, two teachers and the school principal were interviewed . Analyzed in the light of the theoretical framework studied FANTIN (2000), NEVES (2002), MARCONI (2005), BARROZO (2010), TELES (1997), it was found that respondents educators are aware of the importance of playful learning as much to the development of children. It was also possible to see that , for these educators , the play can be an important tool in the learning process , development, and children's lives . The playful allows new ways of teaching , combined with factors such as : training of professionals involved , and infrastructure , so you can get a quality education , able to meet the essential interests of the child , as playful activities are not summations , but part of the learning process . In reflection note , in this study it was observed that the subjects have extensive insight into the importance of playfulness to a general training in children.

Keywords : Educators . Playful . Learning . Development. Early Childhood Education

## **LISTA DE ANEXOS**

Anexo 1 – Questionário para os professores da Educação Infantil

Anexo 2 – Questionário realizado com a diretora

## SUMÁRIO

RESUMO

ABSTRACT

INTRODUÇÃO.....12

1 A LUDICIDADE E UM POUCO DE HISTÓRIA: Um olhar sobre os conceitos e representações do jogar e do brincar.....15

1.1 Jogos, brinquedos e brincadeiras: modos do fazer em uma dimensão lúdica.....18

1.2 O lugar do lúdico na Educação Infantil: Contribuições para prática docente.....22

2 AS CRIANÇAS, OS PROFESSORES E A LUDICIDADE: Caminhos da pesquisa.....27

3 SE APRENDE MUITO BRINCANDO: Conversas sobre ludicidade ou achados da pesquisa.....31

REFERÊNCIAS.....40

APENDICE

## INTRODUÇÃO

A presente monografia constitui-se como um estudo de dimensão local sobre elucidações em torno da Ludicidade na primeira etapa de ensino da educação básica no Brasil. Este estudo aborda uma discussão relevante em torno dos modos de brincar, jogar e recrear na educação infantil. O lúdico é aqui entendido como instrumento importante no desenvolvimento cognitivo da criança. A partir dessa discussão foi possível estudar a interação entre a brincadeira e a criança. Sendo assim, verifica-se por que e como as crianças se desenvolvem, se o brinquedo pode influenciar no aprendizado de uma criança, e sobre a importância do brincar na escola.

A educação infantil é uma das fases mais complexa do desenvolvimento emocional, intelectual, motor e social do ser humano sendo que a infância é a idade das brincadeiras é por meio delas que a criança satisfaz, em grande parte, seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade, pois expressa a maneira como a criança vê o mundo.

A Educação Infantil passou por transformações direcionadas para uma proposta pedagógica contextualizada respeitando o ser criança estimulando a capacidade de pensar, explorando o lúdico como forma de aprendizagem tão presente no contexto infantil.

Através do brincar, a criança desenvolve o cognitivo, o emocional, o afetivo, o social e a coordenação motora ampla e estabelece com o brinquedo uma relação natural conseguindo extravasar suas angustias e paixões, suas alegrias e tristezas, suas agressividades e passividades. 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.

De acordo com Salomão e Martini (2007, p.4), o lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogos” e “brincar”. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos, oportunizando a aprendizagem e desenvolvimento do indivíduo.

Sabe-se que os principais elementos do lúdico são os brinquedos, os jogos e as brincadeiras, sendo todos eles essenciais para a criança obter conhecimentos do mundo que a rodeia. A ludicidade é um dos métodos mais importante para o

desenvolvimento da criança em diversas faixas etárias. Tal afirmação é corroborada por Fontana e Cruz (1997, p. 118), ao afirmarem que “pela brincadeira e pelo desenho a criança fala, pensa, elabora sentidos para o mundo, para as coisas e para as relações”.

As pesquisas indicam que cada vez mais, as brincadeiras que favorecem o desenvolvimento da criança estão sumindo no âmbito escolar, e até mesmo os profissionais da área não buscam introduzir o lúdico como uma das ferramentas essenciais para o crescimento saudável das crianças, em seus conteúdos dados em sala de aula.

Durante a observação no estágio de Educação Infantil com a participação em projetos envolvendo o lúdico e o estágio não obrigatório na brinquedoteca hospitalar do Hospital Regional Justino Luz surgiu alguns questionamentos que me fez refletir sobre: Qual a importância do brincar? O que o brincar proporciona ao desenvolvimento da criança? Como introduzir as brincadeiras aos conteúdos em sala de aula? Qual o papel do educador na mediação das brincadeiras?

Diante das considerações acima, a questão central deste trabalho é a brincadeira no ambiente escolar da Escola Municipal Tia Dorinha Xavier na cidade de Picos-PI para as crianças da Educação Infantil. Tendo como objetivo defender a ideia de que as brincadeiras são atividades de estimulação capazes de contribuir para o desenvolvimento cognitivo, físico e social da criança. Mostrando que sempre uma brincadeira traz um aprendizado, sendo ela uma atividade dirigida ou livre.

É preciso que o educador tenha compreensão do significado e da importância das atividades lúdicas na educação infantil, procurando provocá-lo, para que insira o brincar em seus projetos educativos, tendo intencionalidade, objetivos e consciência clara de sua ação em relação ao desenvolvimento e a aprendizagem infantil entendendo que seu papel é importante como motivador deste processo educacional.

A escolha do tema justifica-se pelo fato das crianças, integrantes da Educação Infantil, possuírem características e necessidades diferenciadas das demais idades, pois estão em um constante momento de desenvolvimento psicológico, físico, intelectual e social. E, é claro, da minha paixão por essas crianças que nos surpreendem cada vez mais e nos fazem sorrir com um simples olhar.

A estrutura do trabalho apresenta a seguinte distribuição:

No capítulo 1, apresentam-se os pressupostos teóricos sobre o lúdico, buscando definir e distinguir os termos, as funções e as ações referentes ao jogo, brinquedo e brincadeira e a importância do lúdico na educação infantil: contribuição para a prática docente.

No capítulo 2 apresenta-se, primeiramente a metodologia, caracterizando a escola envolvida, os professores que participaram da pesquisa e os respectivos procedimentos de coleta de dados.

O capítulo 3 apresenta a análise dos dados, na qual se contempla a discussão sobre os jogos e brincadeiras realizadas na Educação Infantil, assim como o significado e opiniões das professoras sobre o lúdico.

Por fim, apresentam-se as considerações finais, a título de síntese dos resultados da pesquisa realizada.

## **1 A LUDICIDADE E UM POUCO DE HISTÓRIA: Um olhar sobre os conceitos e representações do jogar e do brincar**

Os índios, os portugueses e os negros foram os percursores dos atuais modelos e maneiras de desenvolvimento do lúdico que mantemos até hoje, no Brasil. Nos últimos séculos, houve no Brasil, uma grande mistura de povos e raças, cada qual com sua cultura, crença e educação. Umas diferentes das outras e também com sua forma de desenvolvimento da ludicidade entre seus pares; todavia essa herança torna nosso país ainda mais rico do ponto de vista cultural e educacional. Os jogos e brincadeiras que temos hoje são originários dessa miscigenação que ocorreu nesse período, mas é incerto afirmar de qual povo exatamente seriam suas origens.

O Lúdico passou a ser uma ferramenta constante em nossa prática docente. Mas, afinal, o que é Lúdico? Por que usar o Lúdico na Educação? O lúdico é toda atividade que provoca movimentos, espontaneidades, divertimentos, alegria e prazer, proporcionando desenvolvimento integral na criança. Tais atividades podem desenvolver na criança os principais aspectos que guiarão sua vida adulta. Para Mendes e Dallabona (2004, p.107), “o lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade”.

Segundo REDIN (2000), o lúdico é a mediação universal para o desenvolvimento e a construção de todas as habilidades humanas. De todos os elementos do brincar, este é o mais importante: o que a criança faz e com quem determina a importância ou não do brincar.

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo e apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana, pois de acordo com Kishimoto (1994), o lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. Através da atividade lúdica e do jogo a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando.

Na história antiga há relatos de que o ato de brincar era desenvolvido por toda a família, até quando os pais ensinavam os ofícios para seus filhos. Destacamos que para cada época e sociedade a concepção sobre educação sempre teve um entendimento diferenciado, logo o uso do lúdico seguiu tal concepção.

Os povos primitivos davam à educação física uma importância muito grande e davam total liberdade para as crianças aproveitarem o exercício dos jogos naturais, possibilitando assim que esses pudessem influenciar positivamente a educação de suas crianças.

A educação lúdica esteve presente em todas as épocas, em muitos contextos de inúmeros pesquisadores, formando hoje, uma vasta rede de conhecimentos não só no campo da educação, psicológica, fisiológica, como em todas as áreas de conhecimento.

O Jogo como Metodologia de Ensino é utilizado desde a Antiguidade Clássica e defendido pelos filósofos e educadores Aristóteles e Platão como afirma Kischimoto, (1993) :

Platão foi o principal deles e forma, com Aristóteles, as bases do pensamento ocidental. A educação, segundo a concepção platônica, deveria testar as aptidões do aluno (...) formulou modelos para o ensino por que considerava ignorante a sociedade grega de seu tempo. Por seu lado, Aristóteles, que foi discípulo de Platão, planejou um sistema de ensino bem mais próximo do que se praticava realmente na Grécia de então, equilibrado entre as atividades físicas e intelectuais e acessível a grande número de pessoas. (KISCHIMOTO, 1993, p.7)

Fujishima (2009) afirma que a partir da Idade Média, os jogos caíram em descrédito, não só no âmbito educacional, mas no cotidiano de modo geral, influência de uma Educação Eclesiástica Segundo Ferrari, com o domínio do cristianismo, as ideias de Platão foram adaptadas e as de Aristóteles totalmente ignoradas até o advento do Renascimento, que marca a chamada Idade Moderna.

De acordo com Wajskop (2007), a brincadeira, desde a antiguidade, era utilizada como um instrumento para o ensino, contudo, somente depois que se rompeu o pensamento românico passou-se a valorizar a importância do brincar, pois antes, a sociedade via a brincadeira como uma negação ao trabalho e como sinônimo de irreverência e até desinteresse pelo que é sério. Mas mesmo com o

passar do tempo o termo brincar ainda não está tão definido, pois ele varia de acordo com cada contexto, os termos brincar, jogar e atividades lúdicas serão usados como sinônimos.

A brincadeira encontra-se presente em diferentes tempos e lugares. Desse modo, cada brincadeira tem um significado no contexto histórico e social que a criança vive. As brincadeiras experimentadas ao longo do tempo também estão vivas na vida das crianças, porém, com diferentes formas de brincar. Nesse sentido, elas são renovadas a partir do poder de recriação e imaginação de cada um. SILVA, *et al* (2009) afirma que:

As brincadeiras são universais, estão na história da humanidade ao longo dos tempos, fazem parte da cultura de um país, de um povo. Achados arqueológicos do século IV a.C., na Grécia, descobriram bonecos em túmulos de crianças. Há referências a brincadeiras e jogos em obras tão diferentes como a *Odisséia* de Ulisses e o quadro *Jogos infantis* de Pieter Brughel, pintor do século XVI. Nessa tela, de 1560, são apresentadas cerca de 84 brincadeiras que ainda hoje estão presentes em diversas sociedades (SILVA, 2009).

Almeida (2003) retrata que nesse contexto, a cultura era educativa, caracterizada pelos jogos, que representava a sobrevivência. Sendo assim, o ato de brincar oferecia a inserção dos papéis sociais, possibilitando o aprendizado das regras na vida diária. Pois segundo Aguiar, (2006):

[...] As ações realizadas pelas crianças no desenvolvimento do brincar proporcionam o primeiro contato com o meio, e as sensações que produzem constituem o ponto de partida de noções fundamentais e dos comportamentos necessários à compreensão da realidade. Dentre as várias formas de apropriação a luta pela sobrevivência ganha destaque especial (AGUIAR, 2006, p. 23).

Manson (2002) afirma que a maioria dos brinquedos que conhecemos hoje teve sua origem na Grécia Antiga, e eram vistos como facilitadores de movimentos, pois propiciavam a aprendizagem. Existiam várias possibilidades de brincadeiras e brinquedos nesse período, como jogos de ossinhos, arcos, bonecas, cavalos, dentre outros.

Para Silva (2003), é notório que as raízes históricas, culturais e sociais das atividades lúdicas são responsáveis pelas concepções que permeiam as atividades pedagógicas nas pré-escolas e creches atualmente. Independentemente de época, cultura e classe social os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos com isso o brincar se torna uma ferramenta essencial e necessária ao processo de desenvolvimento humano. Para que isso aconteça é necessário que o professor busque resgatar a ludicidade, os momentos lúdicos que com certeza permearam seu caminhar.

A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano, é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos. O lúdico é o mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo.

### **1.1 Jogos, brinquedos e brincadeiras: modos do fazer em uma dimensão lúdica.**

A ludicidade é um assunto que vem sendo muito estudado, principalmente na educação infantil, por ser o brinquedo a essência da infância e seu uso permitirem um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento infantil.

Os brinquedos e jogos são reconhecidos por educadores como fator importante na educação, uma vez que, o brinquedo é oportunidade de desenvolvimento. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e aprimora habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e atenção, sendo assim, a ludicidade é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança. O lúdico tão importante para a saúde física e mental do ser humano é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é um recurso pedagógico que envolve a brincadeira de maneira séria, devendo

ser visto como um fator de aprendizagem significativa para o educando e possibilitando o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social.

O lúdico “não está nas coisas, nos brinquedos ou nas técnicas, mas nas crianças, ou melhor, dizendo, no homem que as imagina, organiza e constrói” segundo (OLIVEIRA, 2000, p.10). A brincadeira vai desde a prática livre, espontânea, até como uma atividade dirigida, com normas e regras estabelecidas que têm como objetivo chegar a uma finalidade. Os jogos podem desenvolver a capacidade de raciocínio lógico, bem como o desenvolvimento físico, motor, social e cognitivo.

Para Wajskop (2001), a brincadeira, segundo uma visão sócio antropológica, é um fato social, um espaço privilegiado de interação infantil e de constituição do sujeito-criança como sujeito humano, sendo produto e produtor de história e cultura, pois é um tipo de atividade cuja base é comum à da arte, ou seja, trata-se de atividade social, humana, que supõe contextos sociais e culturais, a partir do qual a criança recria a realidade através da utilização de sistemas simbólicos próprios. Ainda de acordo com a autora, a forma como se apresenta a brincadeira infantil, hoje, confirma a tese que demonstrou o professor Brougère em 1989, de que não existe na criança um jogo natural, pois a brincadeira é o resultado de relações interindividuais, portanto, de cultura, pressupondo uma aprendizagem social, ou seja, aprende-se a brincar.

Partindo de concepções teóricas de que a criança tem sua curiosidade despertada por jogos e brincadeiras e por meio deles se relaciona com o meio físico e social, de modo a ampliar seus conhecimentos, desenvolver habilidades motoras, cognitivas e linguísticas, a escola deve considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento dos alunos.

As crianças fazem das brincadeiras uma ponte para o imaginário, a partir disto, muito pode ser trabalhado. Contar, ouvir histórias, dramatizar, jogar com regra, desenhar, entre outras atividades constituem meios prazerosos de aprendizagem. Por intermédio delas, as crianças expressam suas criações e emoções, refletem medos e alegrias, aperfeiçoam características importantes para a vida adulta.

O ato de brincar e jogar torna o indivíduo capaz de pensar, imaginar, interpretar e criar, aspectos estes, que propiciam autonomia, iniciativa, concentração e análise crítica para levantar hipóteses acerca dos fatos, bem como nos ensinam a respeitar regras e vivenciar conflitos competitivos.

A criança pode superar sua condição real, pois traz uma bagagem de conhecimentos adquiridos em experiências vividas no contexto em que está inserida e esses conhecimentos são exteriorizados por meio do lúdico.

Ao brincar, a criança se expressa voluntariamente, faz uso da sua imaginação e criatividade, atividades lúdicas que futuramente permitirá ela assumir e desenvolver sua personalidade e autonomia Segundo a Secretaria da Educação (2006, pág. 45). “brincar é uma atividade essencialmente humana, principal modo de expressão da infância”. Cabe ao educador por meio da intervenção pedagógica propiciar atividades significativas que levem a uma aprendizagem de sucesso. Para que isso aconteça é necessário que o professor reflita sua prática pedagógica percebendo o aluno mais que um mero executor de tarefa, mas alguém que sente prazer em aprender. É também na atividade lúdica que a criança pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte de sua realidade interior.

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantindo se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante (ALMEIDA, 2000, p.63). Valorizar o lúdico durante os processos de ensino significa considerá-lo na perspectiva das crianças, sendo vivido na sala de aula como algo espontâneo, permitindo-lhes sonhar, fantasiar, realizar desejos e viver como crianças de verdade.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.(BRASIL, 1998, p. 27, v.01)

Zanluchi (2005, p. 89) reafirma que “Quando brinca, a criança prepara-se a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico

e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.” Assim, destacamos que quando a criança brinca, parece mais madura, pois entra, mesmo que de forma simbólica, no mundo adulto que cada vez se abre para que ela lide com as diversas situações.

As crianças que brincam em diversos ambientes ricos de informações e demonstram interesse por estar ali brincando, adquirem conhecimentos e transmitem conhecimentos, através da interação com seus pares. Sendo eles os próprios construtores do seu conhecimento com a mediação de alguém mais experiente. De acordo com Fantin (2000)

“Brincando (e não só) a criança se relaciona, experimenta, investiga e amplia seus conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo que está ao seu redor. Através da brincadeira podemos saber como as crianças vêem o mundo e como gostariam que fosse, expressando a forma como pensam, organizam e entendem esse mundo. Isso acontece porque, quando brinca, a criança cria uma situação imaginária que surge a partir do conhecimento que possui do mundo em que os adultos agem e no qual precisa aprender a viver”.( FANTIN 2000 p. 53)

Ao brincar a criança expressa seus anseios, sua maneira de como está percebendo o mundo que a cerca e principalmente está vivendo a sua infância. Tem também suas necessidades satisfeitas que são: adquirir novos conhecimentos, habilidades, pensamentos e entendimentos coerentes e lógicos. Reconhecendo-se em um meio e como parte do mesmo, ela cria sua própria brincadeira interagindo com todos que a rodeiam. Temos aí então a importância de se oferecer um espaço povoado de objetos disponíveis e acessíveis à criança.

Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo. 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.

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. 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.

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.

## **1.2 O lugar do lúdico na Educação Infantil: Contribuições para prática docente.**

A Educação Infantil é o início da vida escolar de uma criança, é um mundo desconhecido em que ela irá desenvolver a parte cognitiva, motora, psicológica, social e cultural. Mas para que aconteça o processo de desenvolvimento do ensino-aprendizagem o indivíduo tem que explorar este ambiente, por isto é importante que, seja um espaço limpo, com cores vivas, com brinquedos atrativos etc..

Quando se trata de educação infantil é preciso de algo a mais, algo que seja prazeroso, envolvente. Por isto o lúdico é indispensável no ambiente escolar.

[...] prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. E este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. [...] As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. [...]. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. (TEIXEIRA, 1995, p. 23 apud FELTRIN, 2010).

O lúdico é um fator positivo na construção do conhecimento das crianças durante a infância, desenvolvendo nelas a imaginação, raciocínio, criatividade e espontaneidade na construção do sistema de representação (leitura e escrita). Para

tanto, é fundamental a reflexão sobre a prática docente no dia-a-dia das instituições de ensino de Educação Infantil, a fim de modificá-la, no que se refere o lúdico.

O educador pode trabalhar os jogos, as brincadeiras, os brinquedos e, para isso acontecer, é necessária a vivência, o sentido, a percepção. O professor precisa saber selecionar as situações importantes dentro da sala de aula, percebendo e sentindo e de que forma irá auxiliar no processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança.

O brincar faz parte da vida da criança, do seu dia-a-dia, considerando que durante o brincar ela aprende e gasta energia, brincando por puro prazer, para ocupar o tempo, e o ambiente escolar deve ser transformado num espaço cheio de prazer, utilizando atividades direcionadas ao brincar por isso é preciso que os educadores trabalhem mais as brincadeiras, os jogos, a coordenação motora, realizando um trabalho pedagógico mais centrado na infância, em suas especificidades, beneficiando as crianças e contribuindo para uma formação que as considere como sujeitos relevantes do processo de aprendizagem.

Segundo o artigo “O Lugar do Brincar na Educação Infantil”, de Tânia Fortuna (2011), publicado na Revista Pátio, a interação criança-criança durante a brincadeira é fundamental, mas a interação da criança com o educador também é importante, tendo em vista que a presença do educador na brincadeira é agregadora e estimulante, pois brincando junto o educador irá mostrar como se brinca.

O professor tem um papel fundamental a partir de então para que explore as atividades lúdicas, com o objetivo de que seus alunos possam ter um aprendizado significativo, sem que tais atividades percam as suas essências, mas que resultem no objetivo esperado. É fundamental que tenha pleno domínio do que está propondo e, para isso, a sua formação deve proporcionar que seus conhecimentos sejam explorados através do uso do lúdico, assim como a familiarização com tal instrumento.

Ao propor, por exemplo, uma atividade lúdica para seus alunos, o professor deve efetivamente ter conhecimento dos objetivos a serem alcançados, bem como verificar a adequação metodológica que deseja utilizar à faixa etária com que trabalha, podendo, se isso não ocorrer o jogo tornar-se uma brincadeira sem objetivos e que os alunos memorizem seus procedimentos sem que haja uma aprendizagem significativa.

Os professores de educação infantil devem oferecer à criança, brinquedos estimulantes e desafiadores, que possam despertar a percepção, a imaginação, a ação, ou seja, que possibilitem o desenvolvimento integral na criança e proporcionem também desafio e descobertas. Os mesmos devem ser adequados à faixa etária da criança. Almeida (2005, p.9) afirma ainda que o brinquedo deve ser adequado à criança, e também deve atender a etapa de desenvolvimento da mesma e suas necessidades emocionais, socioculturais, físicas e intelectuais.

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio. (ALMEIDA, 1995, p.41 apud MENDES E DALLABONA, 2004, p.111)

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.

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.

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.

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.

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.

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) 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. (ALMEIDA,1998, p.31)

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, 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.

O aprender brincando proporciona prazer e desperta o desejo de aprender, as brincadeiras, histórias, dramatizações, músicas proporcionam um mundo mágico para as crianças. Isso não impede que os saberes formais do contexto escolar sejam introduzidos pelo professor.

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita a comunicação, expressão e construção do conhecimento. Assim, a prática lúdica entendida como ato de brincar das crianças permite um mergulho na sua trajetória ao longo dos tempos, acumulando informações.

No processo educativo, em especial, na Educação Infantil, o desenvolvimento de atividades lúdicas devem ser consideradas como prioridades no delineamento de atividades pedagógicas contidas no planejamento escolar realizado pelos professores e coordenadores. Essa inclusão visa, portanto a flexibilização e dinamização das atividades realizadas ao longo de toda a prática docente, oportunizando a eficácia e significação da aprendizagem.

## **2 AS CRIANÇAS, OS PROFESSORES E A LUDICIDADE: Caminhos da pesquisa.**

Este é um trabalho que procura, fundamentalmente, realizar uma pesquisa sobre a importância do lúdico na educação infantil, buscando argumentar em favor da necessidade de reconsiderar a importância da brincadeira para a criança. Foi aplicado aos professores questionários estruturado para verificar as formas e a finalidade que jogos, brinquedos e brincadeiras assumem na atividade pedagógica da Educação Infantil.

Esta pesquisa será feita através de levantamentos bibliográficos de autores que falam sobre o tema proposto, buscando adquirir informações e explicações para solucionar as dúvidas que surgiram diante da escolha do tema, no qual esclarecerá os principais problemas enfrentados na educação infantil com relação ao brincar. Será feita uma pesquisa de campo com educadores da área da educação infantil, para saber quais os procedimentos utilizados por eles, para mediar às brincadeiras e resgatar o brincar como forma de aprendizado, interligando os conteúdos propostos pela instituição escolar.

Foi realizada uma pesquisa qualitativa que, segundo Bogan e Biklen (apud LUDKE; ANDRÉ, 1982), envolve a obtenção de dados descritivos, obtidos no contato direto do pesquisador com a situação estudada, enfatizando mais o processo do que o produto que se preocupa em relatar a perspectiva dos participantes. Ainda de acordo com Ludke e André (1986), a entrevista permite a captação imediata e corrente da informação desejada, praticamente com qualquer tipo de informante e sobre os mais variados tópicos. Do tipo estudo de caso, pois segundo Richardson (2012)

Os estudos que empregam uma metodologia qualitativa podem descrever a complexidade de determinado problema, analisar a interação de certas variáveis, compreender e classificar processos dinâmicos vividos por grupos sociais, contribuindo no processo de mudança de determinado grupo e possibilitar em maior nível de profundidade, o entendimento das particularidades do comportamento dos indivíduos. RICHARDSON (2012, p.80)

Enquanto estudo de caso oportuniza um profundo estudo que permite ampliar detalhadamente o conhecimento a cerca do tema em questão. De acordo com Ludke e André (1986, p.19) “ao desenvolver o estudo de caso, o pesquisador recorre a uma variedade de dados, coletados em diferentes momentos, em situações variadas e com uma variedade de informantes”.

No que diz respeito ao questionário Lakatos e Marconi (2002, p.185) o define como “um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador”. As perguntas foram do tipo abertas, também chamadas livres ou não limitadas, são as que permitem ao informante responder livremente, usando linguagem própria, e emitir opiniões.

A estratégia de aplicação de entrevista foi escolhida pela necessidade de ouvir os sujeitos envolvidos na pesquisa, suas opiniões e reações ao serem questionados, pois segundo Lakatos & Marconi (2002):

A entrevista é um encontro entre duas pessoas, a fim de que uma delas obtenha informações a respeito de determinado assunto, mediante uma conversação de natureza profissional, é um procedimento utilizado na investigação social, para a coleta de dados ou para ajudar no diagnóstico ou no tratamento de um de um problema social. (LAKATOS & MARCONI, 200, p.92)

Por ser uma pesquisa bibliográfica e de campo, demandou a observação da prática de professores que atuam na educação infantil. Realizou-se um estudo sobre a real importância que os educadores dão a aplicação de atividades lúdicas com crianças da educação infantil.

Para obtenção das informações necessárias sobre o tema em estudo, foram aplicados questionários a professores e diretor bem como entrevistas aos mesmos e registros informais, sendo que tais procedimentos servirão como fundamento para nossos estudos posteriormente.

Foi feita uma análise de conteúdo das falas das educadoras e diretora juntamente com o levantamento bibliográfico, ocorrendo assim maior compreensão do objeto de estudo. Levamos em consideração que não haveria espaço mais

apropriado para este estudo, uma vez que a proposta da pesquisa era conhecer a visão de educadores sobre o lúdico no contexto onde as ações se realizam.

A análise dos dados exigiu, inicialmente, repetidas idas e vindas do material coletado, leituras e releituras das falas das participantes da pesquisa, a fim de que no momento seguinte pudéssemos reunir as informações com um sentido comum, isto é, elementos com características comuns, lembrando que Bardin (2004, p. 108) recomenda “desconfiar das evidências”. Através destes procedimentos foram construídas as categorias de análise dentre as quais trazemos à discussão: Significado do lúdico na educação infantil.

Na primeira etapa foi aplicado aos professores um questionário estruturado (conforme Anexo 1) para verificar as formas e a finalidade que jogos, brinquedos e brincadeiras assumem na atividade pedagógica da Educação Infantil, conjuntamente foi realizado um questionário com a diretora (conforme Anexo 2).

A pesquisa foi realizada em uma escola da Rede Municipal de Educação, localizada na zona urbana do município de Picos-PI. A escola Tia Dorinha Xavier, localizada na Rua Monsenhor Hipólito nº 551 no bairro centro da cidade de Picos PI.

A escolha dessa escola para desenvolver o meu tema foi devido a curiosidade intensa de observar e explorar o lúdico e sendo a educação infantil meu foco principal eis o motivo maior para minha aproximação com a escola por trabalhar com a educação infantil e também por ser bem abordada pelos meus colegas de curso que estagiaram na mesma.

Em relação ao espaço físico da escola Tia Dorinha Xavier funciona numa casa que foi adaptada para esse nível de ensino: Educação infantil, possuindo salas pequenas para a quantidade de crianças, principalmente o maternal.

A escola é “arejada”, no pátio possuindo mesas e bancos grandes de madeira onde os alunos fazem o lanche. Tem um pequeno parquinho com escorregador, balanço, areia e pedras, mas se encontra fechado por falta de manutenção dos mesmos, logo as crianças não têm acesso a esse divertimento na hora do recreio. Possui um bebedouro que serve a todos, duas pias grandes e uma pequena para as crianças higienizar as mãos após o lanche. No próprio pátio as crianças brincam e lancham, ficando exposta ao sol, pois o espaço é pequeno para tanta criança.

O espaço é muito limpo. Dentro da sala de aula, em relação as mesas e as cadeiras são de tamanho compatível com a idade das crianças. Há muitos brinquedos mais nem sempre os alunos podem brincar, pois eles têm que

permanecer arrumados, pois a tarde muda de professora e turma, não podendo misturar os mesmo. As tomadas para ligar equipamentos eletrônicos são de altura baixa, mas são permanentemente vedados com fita gomada para evitar eventuais acidentes com as crianças.

Possui armários nas salas para organizar os livros e as tarefinhas dos alunos. A cantina é bem organizada com geladeira, com materiais adequados e a alimentação é bem saudável, possuindo até cardápio escolar fornecido pela nutricionista da educação. O portão da escola permanece fechado ate o horário de saída das crianças sendo permitida a saída das mesmas somente com o responsável.

Para a realização da presente pesquisa foram selecionados 5 professores da educação infantil e a diretora que atuam na Escola Tia Dorinha Xavier, em Picos/PI. Destes, apenas 2 devolveram o questionário respondido. Foi traçado o perfil dos entrevistados, tendo-se obtido que todos são do sexo feminino.

Em relação à idade, se encontram na faixa etária entre 35 e 50 anos. Quanto à formação, possuem curso superior completo 2 (duas) formada na Pedagogia 1(uma) especialização em docência do ensino superior, outra não é formada na área que atua sendo que a mesma é formada em Biologia e a outra tem o normal superior. Além disso, 3 são formados em Pedagogia, 1(uma) em Letras Português e 1(uma) em Normal Superior. Em relação a tempo de atuação na Educação Infantil uma trabalha há 16(dezesseis) anos, outra com 12(doze) anos e a outra apenas 1(um) ano.

Como a escola funciona em período integral, sua rotina é semelhante a de uma creche em que existem horários determinados para a alimentação e higiene, além dos tradicionais horários para o recreio e para a realização das atividades pedagógicas.

Todas as questões tiveram o intuito de para elucidar as questões sobre a ludicidade e de como ela é trabalhada nesta escola. Um ponto também presente na entrevista eram questões para perceber qual o entendimento que tais professoras tinham em relação ao lúdico e de como elas aplicavam esta estratégia dentro do planejamento escolar.

### **3 SE APRENDE MUITO BRINCANDO: Conversas sobre ludicidade ou achados da pesquisa.**

No decorrer da pesquisa foram construídos dados significativos sobre o entendimento das mesmas sobre a ludicidade, a utilização do lúdico com elemento integrante do cotidiano do contexto escolar e informações relativas à utilização do mesmo como estratégia que possibilita uma maior aprendizagem e também proporciona o divertimento das crianças.

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:

Atividades que são apresentadas de formas descontraída e prazerosa.  
(Professora Bela Adormecida).

É qualquer animação tem como intenção causar prazer e entretenimento a quem pratica. (Professora Chapeuzinho Vermelho).

As falas citadas acima foram bem sucintas, mas indicaram que os entrevistados possuem uma noção coerente do que seja ludicidade, quando se refere ao desenvolvimento social da criança. Sabe-se que qualquer atividade lúdica, quando bem aplicada, como jogos, danças, brincadeiras do tipo espontâneo, dirigida, faz-de-conta, estruturada, oportunizam uma formação integral na criança, pois essa fase é a fase das brincadeiras e deve ser respeitada pelos adultos, inclusive pelo professor.

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. Dessa forma Mendes e

Dallabona (204, p.111) ressaltam que é através das atividades lúdicas que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do seu meio e integrando-se a ela, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e também aprende a cooperar e conviver socialmente.

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:

Importantíssima, pois o universo da criança requer essa pratica no seu cotidiano, para um bom desenvolvimento da sua aprendizagem. (Professora Bela Adormecida).

Sim. É muito importante para desenvolver e estimular a construção de um novo conhecimento de aprendizagem, desenvolvendo uma capacidade cognitiva e apreciativa possibilitando a compreensão e a intervenção do individuo, nos fenômenos sociais e culturais. (Professora Chapeuzinho Vermelho).

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.

Para a categoria Espaço do lúdico, na prática, como o lúdico é trabalhado na escola?

De forma que se respeitem as individualidades da criança. (professora Bela Adormecida).

É muito bom, o ambiente fica mais alegre a criança não tem como não aprender algo, desenvolver algumas habilidades ou conhecimentos, ainda elas se interagem uma com as outras. (Professora Chapeuzinho Vermelho).

As educadoras nos relatam em suas falas, um pouco da inserção do lúdico no ambiente escolar contando brevemente como é o espaço para o lúdico na escola em que trabalham. Concordamos com Oliveira (2002) quando comenta que a partir da atividade lúdica, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Passando então a se movimentar em direção ao saber.

Cabe ao educador então, confiar nas crianças e valorizar o seu agir contribuindo para ampliação das descobertas e não apenas estar ao seu lado permitindo toda e qualquer ação. O educador deve considerar a brincadeira segundo o Referencial Curricular Para a Educação Infantil (1998, vol 1, p. 28): “como um meio de poder observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõe”.

Quais os materiais que você utiliza para desenvolver a ludicidade em sala de aula?

As possíveis existentes na escola, como também os confeccionados, muitas histórias contadas, dramatizadas, conteúdo repassado de forma prazerosa. (professora Bela Adormecida).

Bola, aparelho de som, brinquedos quebra-cabeça, brinquedos de encaixe, etc. (Professora Chapeuzinho Vermelho).

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.

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

De fundamental importância para as crianças conhecer e adaptar-se as regras e limites principalmente (Professora Bela Adormecida).

O lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil é necessário, pois as aulas se tornam mais prazerosas, principalmente para a criança compreender o jogo, a brincadeira e o brinquedo como manifestações culturais e sociais. (professora Chapeuzinho Vermelho).

Com relação às respostas dadas pelas professoras nota-se que na posição não de meros transmissores de informações e conhecimentos sistemáticos, mas como mediadores desses conhecimentos, devem oportunizar condições para que, por meio do desenvolvimento dessas atividades, a criança possa construir de forma autônoma o seu próprio conhecimento, assim, na prática pedagógica atualmente sugere-se que sejam utilizadas atividades lúdicas como forma de facilitar a motivação do aluno, além de sua adaptação e socialização do mesmo no seio escolar, visto que, através do lúdico, a criança estando motivada se adapta no

ambiente no qual está inserido, aprendendo a conviver no dia-a-dia com as pessoas que compõe o meio social no qual está inserido.

Segundo Marconi (2005), o brincar infantil é um processo importante na construção de conhecimentos e no desenvolvimento integral da criança, independente do local em que vive do grupo e da cultura da qual faz parte, proporcionando a mediação entre o real e o imaginário.

O brincar estimula a inteligência porque faz com que a criança solte sua imaginação e desenvolva a criatividade, possibilitando o exercício da concentração e de atenção, levando a criança a absorver-se na atividade. Desta forma, é possível afirmar que a criança e o brincar se completam.

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

Sim, pois se aprende muito brincando. Ex: enumera-los, dizer algo de bom para o colega da direita, esquerda, da frente, de trás, etc.(Professora Bela Adormecida).

Sim. Nós profissionais devemos está em constante transformação e renovação para que nosso trabalho não seja cansativo e nós podemos tornar as aulas mais prazerosas, mais leves e para a criança ter uma boa aprendizagem. (Professora Chapeuzinho Vermelho).

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

Questionou-se como introduzir as brincadeiras aos conteúdos em sala de aula? Cite exemplos.

Cantando, contando história, dançando, levantando perguntas engraçadas, etc. De forma que desperte a curiosidade da criança para o assunto a ser estudado. (Professora Bela Adormecida).

Pinturas, músicas, danças, mímicas, dramatização, etc.(Professora Chapeuzinho Vermelho).

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.

O que o brincar proporciona ao desenvolvimento da criança? Ao fazer esse questionamento obtive como resposta:

Proporciona uma rápida adaptação, entrosamento, socialização, cooperação, coletividade e uma aprendizagem prazerosa. (Professora Bela Adormecida).

Proporciona condições adequadas ao seu desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo e social. (Professora Chapeuzinho Vermelho).

A esse respeito, Gonçalves (2003) ressalta que “o brincar permiti à criança fluir sua fantasia, sua imaginação, sendo uma ponte para seu imaginário, um meio pelo qual externa suas criações”. Desse modo, vale mencionar que as crianças aplicam no brinquedo toda sua sensibilidade, uma boneca ou um carrinho não é apenas isto, mas tudo o que sua imaginação desejar.

Através dos brinquedos as crianças podem explorar o mundo, onde trava desafios e busca saciar a sua curiosidade.

Você considera que a brincadeira infantil possa ser aproveitada na prática docente como uma proposta pedagógica?

A escola deve ser vista pela criança como um ambiente de felicidade. E com certeza brincar é um direito da criança e educar brincando é uma proposta pedagógica correta e fundamental para o convívio da criança. (Professora Bela Adormecida).

Sim, é necessário que as brincadeiras sejam direcionadas e possuam objetivo claro no desenvolvimento afetivo, motor, mental, intelectual, social da criança.(Professora Chapeuzinho Vermelho).

Zanluchi (2005, p. 91) afirma que “a criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica de seu dia-a-dia”. Portanto, as crianças, tendo a oportunidade de brincar, estarão mais preparadas emocionalmente para controlar suas atitudes e emoções dentro do contexto social, obtendo, assim, melhores resultados gerais no desenrolar da sua vida.

Qual o papel do educador na mediação das brincadeiras?

Animador, mas também observador e investigador no desenvolvimento das atividades lúdicas para que os objetivos não deixem de ser alcançados. (Diretora Cinderela)

O educador torna-se então, o mediador entre crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios.

Tal ideia é corroborada por Barrozo (2010, p.2), ao afirmar que a sala de aula pode ser um espaço agradável e prazeroso de aprender e o lúdico possibilita ao educador alcançar sucesso em sua prática, tomando-o como um instrumento facilitador no ensino aprendizagem.

## 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.

A atividade lúdica promove ao ambiente escolar uma harmonia entre o fazer pedagógico e a aprendizagem infantil, pois organiza o processo de ensino e aprendizagem em uma rotina mais prazerosa, proveitosa e significativa para a criança. Para Teles (1997) brincar é a forma mais perfeita para perceber a criança e estimular o que ela precisa aprender e se desenvolver.

A educação infantil precisa assumir o dever de criar estruturas onde a criança sinta-se acolhida, amparada, estimulada e compreendida. Neste sentido é possível constatar que o brincar, juntamente com o faz de conta é meio pelo qual o professor e a instituição podem analisar situações diversas no desenvolvimento da criança e que o lúdico estrutura meios para superação de possíveis dificuldades além de identificar como acontece a aquisição de conhecimento na criança.

Devido o mundo real ser de uma difícil assimilação, a criança cria seu próprio universo, mais conhecido como as fantasias infantis. Nesse universo inventado, elas fazem um paralelo do imaginário com a realidade, e através de seus personagens imaginativos encontram resoluções para qualquer situação. Por meio do simbólico, os desejos e vontades são explicitados, além de permitir que a criança exponha e elabore também seus conflitos e angústias do mundo real.

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. Vale ressaltar, porém, que o lúdico não é a única alternativa para a melhoria no

intercambio ensino-aprendizagem, mas é uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças.

Contudo, faltam oportunidades para tornar o brincar uma atividade com potencialidades mais efetivas para a vivência de diferentes situações e experiências positivas para o desenvolvimento de capacidades das crianças, dando-lhes espaços para expressarem suas ideias, desejos e necessidades, assim como de realizarem ações que possibilitem desenvolver as funções psicológicas superiores e a apropriação de elementos sócio-culturais. Sendo assim a escola e, principalmente, a educação infantil deve considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem das crianças.

Por fim, resta dizer que o lúdico permite novas maneiras da criança se desenvolver, associado a fatores como: formação dos profissionais envolvidos, infraestrutura da escola e melhores recursos materiais. Assim pode-se obter uma educação de qualidade capaz de ir ao encontro dos interesses essenciais à criança, pois as atividades lúdicas não são somatórias, mas sim fazem parte do processo de aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

AGUIAR, ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Atividade Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2003.

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

ALMEIDA, Paulo Nunes, **Educação Lúdica, Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

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

ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.

BARROZO, Vanderléia Moreira. **O lúdico e a alfabetização: a importância das atividades lúdicas nas práticas educativas do ensino infantil**. Universidade Metropolitana de Santos. Trabalho de conclusão de curso de pós- graduação em psicopedagogia. Santos, 2010. Disponível em: <http://br.monografias.com/trabalhos3/ludico-alfabetização-importancia-atividadeseducativa...> Acessado em 04 jan. 2014.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. v.I, II, III.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato e DODGE, Janine J. **A descoberta do brincar**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2007. CORTEZ, 1994.

DALLABONA, Sandra Regina. MENDES, Sueli Maria Schimitt. **“O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educador”** In: Revista de divulgação técnico-científica Vol. 1 n. 4 - jan.-mar./2004. Disponível em: <http://www.icpg.com.br/artigos/rev04-16.pdf>

FANTIN, Mônica. Jogos e brinquedos e brincadeiras – A cultura lúdica na educação infantil. In: **Síntese da qualificação da educação infantil**. Florianópolis: Prefeitura Municipal de Florianópolis. Secretaria Municipal de Educação: 2000.

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

FELTRIN, Daniela. Educação Infantil: **o lúdico como ferramenta de ensino-aprendizagem**. **Artigonal**, 12 set. 2010. Disponível em: <<http://www.artigonal.com/educacao-infantil-artigos/educacao-infantil-o-ludico-como-ferramenta-de-ensino-aprendizagem-3252307.html>>. Acesso em: 04 jan.2014.

FERRARI, Márcio. **Grandes Pensadores**. Nova Escola. Editora Abril, 2003.

FONTANA, Roseli; CRUZ, Maria Nazaré da. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo. Atual, 1997.

FORTUNA, Tânia Ramos. **O Lugar do brincar na Educação Infantil**. Revista Pátio Educação Infantil, Ano IX, n. 27, p. 08-10, abr./jun. 2011.

FUJISHIMA, Maria de Fátima dias da Silveira. **Aprender Brincando: A História do Lúdico como instrumento facilitador no ensino aprendizagem**. Disponível em <http://www.soartigos.com/articles/1994/1/Aprender-Brincando-A-Historia-do-Ludico-como-instrumento-facilitador-no-ensino-aprendizagem/Page1.html>

KISCHIMOTO, T. M. Jogos tradicionais Infantil: **O jogo, A Criança e a Educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1994.

LUDKE, M.; ANDRÉ, A. D. E. Marli. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**.

MANSON, Michael. **História dos Brinquedos e dos Jogos**. Brincar através dos tempos. Lisboa, Portugal: Teorema, 2002.

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

MARCONI, Marina de Andrade. e LAKATOS, Eva Maria - **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisa, amostragem e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2002.

MENDES, Sueli Maria Schmitt; DALLABONA, Sandra Regina. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. **Revista de divulgação técnicocientífico do ICPG**, 2004.

MENDES, Sueli Maria Schmitt; DALLABONA, Sandra Regina. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnicocientífico do ICPG**, 2004.

NEVES, Lisandra Olinda Roberto. **O Lúdico nas Interfaces das Relações Educativas**. Artigo. 2002. Disponível em <http://www.centrorefeducacional.com.br/ludicoint.htm>. Acesso em 11 dez.2013.

OLIVEIRA, V.B. (ORG). Introdução In: **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis:Vozes, 2000.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

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.

REDIN, Euclides. **O espaço e o tempo da criança: se der tempo a gente brinca**. Porto

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. São Paulo: Atlas, 1999.

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

SALOMÃO, Hérica Aparecida Souza; MARTINI, Marilaine; JORDÃO, Ana PaulaMartinez (orientadora). **A importância do Lúdico na educação infantil: enfocado a brincadeira e as situações de ensino não direcionado**. Disponível em:<<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0358.pdf> >Acessado em 5 de dez 2013.

SÃO PAULO, Prefeitura da cidade de. **Tempos e espaços para a infância e suas linguagens** nos CEIS, creches e EMEIS da Cidade de São Paulo- Educação Infantil. Secretaria da educação, 2006.São Paulo: EPU, 1986.

SILVA, A.F.F, E. C. M, SANTOS. **A Importância do brincar na educação**. 2009.

SILVA, L. S. P. **O brincar de faz-de-conta e a imaginação infantil: concepções e a prática do professor**, 2003. xp. Tese (doutorado) Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo. Departamento de Psicologia da Aprendizagem, do Desenvolvimento e da Personalidade, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2003, p.16.

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

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.

TELES, Maria Luiza Silveira. **Socorro! É proibido brincar!** Petrópolis: Vozes, 1997.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**.São Paulo:Cortez, 2001.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 7. ed- São Paulo: Cortez, 2007.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar:** as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina, PR: O autor, 2005.

APENDICE



## QUESTIONÁRIO PARA PESQUISA DE TCC

Caríssimo professor convido-o(a) a responder este questionário que faz parte da coleta de dados da pesquisa de conclusão de curso com o tema “O lúdico na Educação Infantil” sob responsabilidade de Valéria Hipólito de Sousa, sob orientação da professora Ms. Marta Rochelly Ribeiro Gondinho.

Caso você concorde em participar da pesquisa, leia com atenção os seguintes pontos:

- a) Você é livre para, a qualquer momento recusar-se a responder as perguntas que lhe ocasione constrangimento de qualquer natureza;
- b) Você pode deixar de participar da pesquisa e não precisa apresentar justificativas para isso;
- c) Sua identidade será mantida em sigilo;
- d) Caso você queira, poderá ser informado (a) de todos os resultados obtidos com a pesquisa. Este é um questionário para coletas de dados.

## ROTEIRO DE ENTREVISTA

a) Sexo: masculino ( ) feminino ( )

b) Idade: \_\_\_\_\_

c) Formação: \_\_\_\_\_

d) Tempo de formado : \_\_\_\_\_

d) Tempo de atuação: \_\_\_\_\_

1. O que você entende sobre atividade lúdica?

---

---

---

2. Você considera importante a prática do lúdico nas escolas? Comente

---

---

---

3. Como é trabalhado o lúdico em sala de aula?

---

---

---

---

4. Quais os materiais que você utiliza para desenvolver a ludicidade em sala de aula?

---

---

---

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

---

---

---

---

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

---

---

---

---

7. Como introduzir as brincadeiras aos conteúdos em sala de aula? Cite exemplos.

---

---

---

---

8. O que o brincar proporciona ao desenvolvimento da criança?

---

---

---

9. Você considera que a brincadeira infantil possa ser aproveitada na prática docente como uma proposta pedagógica?

---

---

---

10. Na sua opinião, quais são as principais dificuldades que o professor encontra para trabalhar com as brincadeiras no cotidiano escolar?

---

---

---

---

---

---

11. Em sua percepção, que importância a brincadeira possui no desenvolvimento do aluno na Educação Infantil?

---

---

---

---

12. Na sua opinião, como a brincadeira deve ser introduzida no planejamento docente da Educação Infantil para cumprir sua utilidade pedagógica?

---

---

---

13. Quais as brincadeiras que você conhece? Quais os procedimentos utilizados nessas brincadeiras? Você as utiliza em sala de aula?

---

---

---

---

14. Como você definiria as brincadeiras infantis ?

---

---

---

15. Sua escola oferece ambientes estruturados ao trabalho lúdico? ( ) Sim ( ) Não

Se não como poderia ser melhorado esse ambiente?

---

---

---



## QUESTIONÁRIO PARA PESQUISA DE TCC

Caríssimo Diretor convido-o(a) a responder este questionário que faz parte da coleta de dados da pesquisa de conclusão de curso com o tema “O lúdico na Educação Infantil” sob responsabilidade de Valéria Hipólito de Sousa, sob orientação da professora Ms. Marta Rochelly Ribeiro Gondinho.

Caso você concorde em participar da pesquisa, leia com atenção os seguintes pontos:

- a) Você é livre para, a qualquer momento recusar-se a responder as perguntas que lhe ocasione constrangimento de qualquer natureza;
- b) Você pode deixar de participar da pesquisa e não precisa apresentar justificativas para isso;
- c) Sua identidade será mantida em sigilo;
- d) Caso você queira, poderá ser informado (a) de todos os resultados obtidos com a pesquisa. Este é um questionário para coletas de dados.

## ROTEIRO DE ENTREVISTA

a) Sexo: masculino ( ) feminino ( )

b) Idade: \_\_\_\_\_

c) Formação: \_\_\_\_\_

d) Tempo de formado: \_\_\_\_\_

d) Tempo de atuação: \_\_\_\_\_

1. De que forma a realidade é levada para dentro da escola, trabalhando com o lúdico?

---

---

---

2. Em sua opinião, qual o papel do educador ao utilizar a prática lúdica?

---

---

---

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

---

---

---

4. Qual o papel do educador na mediação das brincadeiras?

---

---

---

5. Como vocês acham que as professoras devem incluir as brincadeiras no cotidiano escolar?

---

---

---

---

6. Vocês têm algum relato importante para fazer a respeito de professoras que aproveitaram o momento de brincar como fim pedagógico?

---

---

---

---