



Universidade Estadual da Paraíba
Central de Integração Acadêmica
Departamento de Educação
Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia

**O LÚDICO COMO
FERRAMENTA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO
INFANTIL: UM ESTUDO DE CASO EM COLÉGIO DA REDE PARTICULAR,
CAMPINA GRANDE-PB.**

MYCAELLA XAVIER NAQUE

Campina Grande-PB
2014

MYCAELLA XAVIER NAQUE

**O LÚDICO COMO
FERRAMENTA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO
INFANTIL: UM ESTUDO DE CASO EM COLÉGIO DA REDE PARTICULAR,
CAMPINA GRANDE-PB.**

Trabalho de conclusão de curso, de natureza artigo, apresentado ao Departamento de Educação (CEDUC) da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de licenciado do curso de Licenciatura plena em Pedagogia.

Orientador: **Prof. Dr. Álvaro Luís Pessoa de Farias**

Campina Grande-PB
2014

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

N2171 Naque, Mycaella Xavier

O lúdico como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem da educação infantil [manuscrito] : um estudo de caso em colégio da rede particular, Campina Grande-PB / Mycaella Xavier Naque. - 2014.

22 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2014.

"Orientação: Prof. Dr. Álvaro Luís Pessoa de Farias, Departamento de Pedagogia".

1. Lúdico 2. Educação Infantil 3. Processo Ensino-Aprendizagem I. Título.

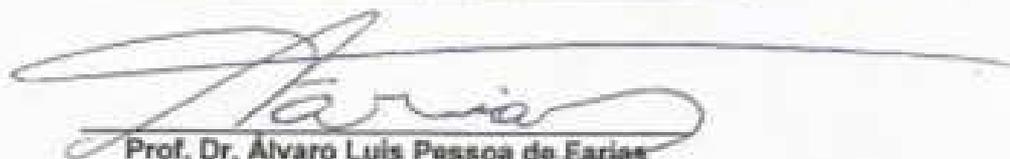
21. ed. CDD 371.337

MYCAELLA XAVIER NAQUE

O LÚDICO COMO
FERRAMENTA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO
INFANTIL: UM ESTUDO DE CASO EM COLÉGIO DA REDE PARTICULAR,
CAMPINA GRANDE-PB.

Artigo aprovado em 07/11/2014.

Nota: 9,8 (muito bom)



Prof. Dr. Álvaro Luis Pessoa de Farias
Orientador

Examinadores:



Prof. Ms. Glória Maria Leitão de Sousa Melo



Prof. Ms. José Eugênio Elor Moura

Campina Grande-PB
2014

RESUMO

Sabemos que é na educação infantil que a criança tem o seu contato inicial com a escola, e esta convivência é repleta de jogos, brinquedos e brincadeiras que pode auxiliar na aprendizagem. O presente artigo visa mostrar aos educadores da educação infantil a importância do lúdico no processo de aprendizagem nessa etapa escolar. Tem como objetivo analisar como os docentes utilizam o lúdico para auxiliar no processo ensino-aprendizagem e discutir de que modo ele está sendo utilizado. Além disso, como instrumento de coleta de dados utilizamos um questionário com professoras de uma escola de rede particular localizada em Campina Grande – PB, na turma do infantil IV. Analisamos as informações coletadas e percebemos que o emprego do lúdico no espaço escolar é fundamental para auxiliar as atividades pedagógicas como também para o desenvolvimento psicomotor e psicossocial da criança. Em face do exposto, concluímos que o lúdico é essencial na educação infantil, através do qual se constrói a personalidade da criança desenvolvendo a criatividade, conceitos e novos conhecimentos.

Palavras - Chave: Educação Infantil. Lúdico. Aprendizagem.

SUMÁRIO

1-Introdução.....	06
2-Fundamentação Teórica.....	07
4- Metodologia.....	14
5- Resultados.....	15
6- Discussão.....	17
7- Considerações Finais.....	19
8-Abstract.....	20
9- Referências.....	20
10-Apêndice.....	22

1 - INTRODUÇÃO

O presente estudo formou-se a partir de um projeto de pesquisa acadêmica, elaborado para atender ao requisito de conclusão do curso de Pedagogia, o qual tem como objetivo analisar como os docentes utilizam o lúdico para auxiliar no processo ensino-aprendizagem e discutir como esse método está sendo utilizado no ambiente escolar.

Dessa forma, discutiremos a importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem da criança, sobretudo na Educação Infantil, visando a ludicidade como caminho para aprendizagem.

A utilização de práticas pedagógicas que envolvam o lúdico contribui com mais facilidade no processo ensino-aprendizagem da criança, na formação de atitudes, na socialização, na interação, no respeito com o próximo, auxiliam também na construção do conhecimento do aluno. Dessa forma, o problema que estimulou a produção deste estudo, caracteriza-se na seguinte questão: Como os professores da Educação Infantil vivenciam atividades lúdicas em suas práticas pedagógicas?

É por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras que a criança constrói o seu universo e que as atividades lúdicas influenciam nas áreas do desenvolvimento infantil tais como: motricidade, cognitivo, sociabilidade, afetividade e criatividade. Essas atividades provocam na criança um crescimento e contribuem para exteriorizar seu potencial criativo.

O lúdico abre um espaço para decifrar problemas, além de propiciar o conhecimento de forma agradável e prazerosa, como meio de estimular a socialização, possibilitando a criança agir de forma mais autônoma. Nesse sentido, os jogos, brinquedos e brincadeiras não são apenas um entretenimento, mas uma atividade que facilita a aprendizagem de várias habilidades; Portanto, é com esse desenvolvimento prazeroso da criança que o educador deverá interagir, utilizando-se lúdico.

O presente trabalho pode ser considerado importante na formação inicial de professores, pois o lúdico é um dos meios pelos quais os professores e alunos podem construir o conhecimento, de forma que interajam entre si, auxiliando dessa forma, na formação de seres críticos e ativos sob a realidade do seu cotidiano.

A atividade lúdica é um instrumento fundamental para contribuir no processo de ensino-aprendizagem das crianças, pois transmite de forma envolvente

o conhecimento, ou seja, o aprendizado é estimulado através de ações lúdicas e importantes; Ela proporciona um ambiente de experiência, satisfação, cooperação, socialização e interação com o outro e com o meio, forma indivíduos autônomos, conscientes de suas ações, os quais criam e recriam seus próprios conhecimentos sobre o mundo em que vivem e a realidade social do qual fazem.

A maneira de utilização do lúdico no processo de ensino-aprendizagem cresce a cada dia, e deve continuar acontecendo para que possa ficar cada vez mais acessível entre os professores da educação infantil, pois dessa forma, eles terão novas informações para auxiliar na aplicação das atividades lúdicas nessa fase da educação.

Assim trabalho visa propor aos professores da educação infantil, a transformação do brincar em um trabalho pedagógico, para que experimentem como mediadores, o verdadeiro significado da aprendizagem com desejo e prazer. Ratificamos que o lúdico é um objeto essencial na aprendizagem e no desenvolvimento da criança.

Esta temática trará uma grande contribuição para o ambiente educacional, pois as atividades lúdicas desenvolvidas na educação infantil favorecerão a autoestima da criança e a interação dela com outras crianças e com o educador, possibilitarão também, a ela descobertas e compreensão de mundo, do corpo e de seus sentidos além do "eu". Portanto, utilizar o lúdico não é só promover brincadeiras, mas aproveitá-las para trabalhar vários conteúdos das diversas áreas do conhecimento, as quais são necessárias para aprendizagem do aluno.

2.FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 –LÚDICO E O PROFESSOR DA EUDCAÇÃO INFANTIL

O termo lúdico vem do latim ludere o seu significado é brincar. Nessa expressão o brincar está contido os jogos, os brinquedos e as brincadeiras. A função educativa do jogo é favorecer a aprendizagem da criança, seu conhecimento e o seu entendimento de mundo.

A atividade lúdica é todo e qualquer movimento que tem como objetivo explorar de forma prazerosa qualquer área do conhecimento. Na educação infantil, essas atividades são empregadas no desenvolvimento do aprendizado das crianças,

de forma que, possam interagir umas com as outras, desempenhar papéis sociais, desenvolver a imaginação, a criatividade, a capacidade motora e de raciocínio. Alguns educadores avaliam ser necessário que as brincadeiras sejam direcionadas e possuam um objetivo, pois são importantes para o desenvolvimento da criança.

De acordo com o RCNEI (1998) afirma que:

Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais (RCNEI vol.1, ano 1998, p. 29).

É interessante que os educadores articulem e trabalhem atividades lúdicas que exista em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aprimorar sua prática pedagógica, servindo de ligação entre os meios e o fim.

Segundo o RCNEI (1998):

Pode-se, entretanto, utilizar os jogos, especialmente aqueles que possuem regras, como atividades didáticas. É preciso, porém, que o professor tenha consciência que as crianças não estarão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão (RCNEI vol.1, ano 1998, p. 29).

Portanto, nessa dimensão, os jogos lúdicos aplicam-se em bases pedagógicas, porque abrange os métodos: a função da lateralidade, a elaboração de regras, a combinação de ideias e comportamentos, auxiliando na aprendizagem de competências e habilidades.

De acordo com Campos (1986):

A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula (CAMPOS, 1986, p.10).

Contudo, para que isso aconteça é indispensável que o educador procure desempenhar a ludicidade, no decorrer da sua caminhada profissional, pois como sabemos o brincar é indispensável no dia-a-dia das crianças. Por essa razão o educador necessita proporcionar maneiras didáticas distintas, com atividades que levem o aluno a sentir o anseio em raciocinar.

Segundo Santos (1999), para a criança, o brincar é viver. Esta é uma afirmação muito empregada, pois a sociedade nos apresenta que todas as crianças brincam, e gostam do que fazem, e quando isso não ocorre algo de errado está acontecendo. Algumas crianças brincam apenas por diversão, outras brincam para aliviar sentimentos ruins, e outras brincam para repetir o que vivenciam.

A criança é um ser competente, ativo e agente do seu desenvolvimento. Os jogos lúdicos por sua vez, contribuem para que as mesmas vivenciem situações-problemas e interajam com seus amigos, familiares e parceiros, visando facilitar a incorporação de ações socioculturais concretas, a mobilização dos seus saberes e estimulação das suas funções afetivas, motoras, cognitivas e linguísticas.

Segundo Vygotsky (1984):

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras (VYGOTSKY, 1984, p. 27).

É a partir das brincadeiras que as crianças aprendem a conviver e a entender o mundo a sua volta. Desse modo, essas ações lúdicas são maneiras mais originais para solucionar conflitos, absolver regras e incorporar conceitos básicos relacionados aos direitos e deveres de cada um desses pequenos.

2.2 - O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Como já vimos, as atividades lúdicas são necessárias para o desenvolvimento e a socialização da criança, mas é importante que elas sejam empregadas com a função educacional, ou seja, que o brincar seja direcionado desde a educação infantil.

Nas últimas décadas, o Brasil passou por uma intensa transformação, nesse processo de mudanças percebemos um novo paradigma para a educação e para os educadores, estes sentiram a necessidade de inserir atividades lúdicas em projetos educativos, com o objetivo de mostrar a importância da utilização do lúdico na educação brasileira, como um recurso para o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem.

Na educação infantil, a hora do brincar, faz parte do currículo escolar. É uma das atividades fundamentais para desenvolver as ações pedagógicas e como também o cognitivo do aluno. Devemos salientar que as brincadeiras devem ser realizadas em um espaço estimulante, educativo, seguro e afetivo, com professores adequadamente preparados para acompanhar a criança no processo de crescimento e descoberta. A utilização do lúdico na educação examina o uso de metodologias agradáveis e adaptadas às crianças e faz com que o aprendizado aconteça dentro do seu mundo, das coisas que lhe são importantes.

A criança através do lúdico, assimila, socializa-se e integra-se no universo cultural que a rodeia. Participa de diferentes grupos sociais, aprende a explorar e compreender seu ambiente, cria fantasia, desenvolve sua linguagem e suas capacidades físicas, cognitivas, emocionais e afetivas. Pois é através da brincadeira que a criança experimenta, descobre, inventa e exercita essas habilidades.

O brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança. Já que além de estimular a criatividade, também proporciona a aprendizagem.

Dentro deste contexto Piaget ressalta que:

A forma primordial da construção do conhecimento pela criança é a prática do jogo. E pelo jogo ao chamarmos de brincadeira que ela aprende a conhecer a si próprio, as pessoas que a rodeiam, as relações entre pessoas. É através do jogo que ela aprende sobre a natureza, constrói conhecimentos, cria seus próprios valores morais e culturais. Portanto, é no ato de brincar que a criança consegue entender o fundamento dos objetos (PIAGET, 1971, p. 32).

Sendo assim, surge a preocupação em analisar a questão das atividades lúdicas, sobre as quais avaliaremos se os jogos, brinquedos e brincadeiras estão adaptados ao conteúdo programático e se estão adequados à idade dos alunos.

As instituições de educação infantil devem sugerir propostas intencionais, com qualidade, para que todas as crianças tenham oportunidades de acesso aos conhecimentos, valores e estilos de vida. Tudo isso deve acontecer de maneira prazerosa e lúdica, no qual as brincadeiras, os jogos e as experiências exijam o conhecimento dos limites e alcances das ações das crianças.

De acordo com o Estatuto da Criança e do adolescente (Brasil, 2010) no artigo 16º inciso IV as “crianças e adolescentes têm o direito a brincar, praticar esportes e divertir-se”. Sendo assim, é importante que as crianças da educação infantil brinquem, pois é nas brincadeiras que as crianças expressam suas emoções, seus pensamentos, seus desejos e necessidades. Ressaltamos ainda que essas brincadeiras devem estar de acordo com a faixa etária de cada criança e com o projeto pedagógico da escola.

2.3 - A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO UNIVERSO LÚDICO:

Há tempos, a brincadeira foi adotada como atividade específica, interessante e produtiva na estratégia de ensino, especialmente na educação infantil (ROSA 2002). É por meio das brincadeiras, concretizadas no período da infância, que as

crianças aprendem, se expressam e constroem sua identidade tanto pessoal, quanto social.

O brincar envolve a utilização dos jogos, das brincadeiras e dos brinquedos pode ser vista como maneira mais competente para a aprendizagem, porque ao brincarmos desenvolvemos habilidades de aprender a pensar. No ato de brincar a criança reproduz a sua realidade existente, construindo-a e reconstruindo-a, isso auxilia no seu desenvolvimento cognitivo.

As atividades lúdicas são essenciais para desenvolver a aprendizagem, entretanto fazer relação da escola, que é um ambiente de aprendizagem tradicional, com a atividade lúdica, que realmente induz a aprendizagem, é o que parece ser complicado, uma vez que, na escola, o aprender deve ser realizado por meio de repetições, seguido de regras.

Conforme Rosa (2002), a escola também é um ambiente de criação e por ser um ambiente de criação deveria empregar o lúdico nas atividades cotidianas. No entanto, ele acaba sendo recusado por ser compreendido como uma atividade que não ajuda na aprendizagem e que precisa apenas ser realizado em ocasiões de recreação. Na maioria das escolas, o principal objetivo do uso dessa ação é a realização de atividades com conteúdos significativos e somente após a produção concreta é que, o prazer e o lazer (que estão ligados ao lúdico) podem ser realizados.

De acordo com o conteúdo dos Parâmetros Curriculares (BRASIL, 1998) especialmente dos Temas Transversais, o foco principal é para a cidadania e para a formação do indivíduo de forma globalizada, ou seja, o educando não deve absorver apenas conteúdos significativos, mas necessita desenvolver outras habilidades, formas de expressão e de relacionamento. As atividades lúdicas podem ser um dos meios principais para atender essas propostas, através das diferentes combinações que o jogo pode realizar.

O jogo se realiza através dos brinquedos, e ajuda na ação docente e na aprendizagem de conceitos, noções e habilidades. Para Kishimoto (2002) o jogo educativo apresenta duas funções: a lúdica, que implica na escolha voluntária do jogo e a educativa, no qual o jogo é colocado como algo que auxilia na aprendizagem e na compreensão do mundo. O jogo educativo ocorre pela união das características da educação e do jogo, sendo necessário o equilíbrio entre a liberdade característica do jogo e o objetivo de ensinar conteúdos da educação.

O jogo infantil compreende brincadeiras de faz-de-conta (em que intervêm a imaginação, a representação, a simulação) e os jogos de construção (manipulação, composição e representação de objetivos). O jogo é considerado como estratégia didática, facilitadora da aprendizagem, quando as situações são planejadas e orientadas pelo educador, visa o aprender, isto é, proporciona à criança a construção de algum tipo de conhecimento, relação ou desenvolvimento de determinadas habilidades. Tal objetivo não exclui, porém, a dimensão lúdica do jogo na medida em que sejam preservadas, a disposição e a intencionalidade da criança para brincar.

É importante ressaltar que:

O primeiro e fundamental aspecto sobre sua importância é que o brinquedo, o jogo, a brincadeira, são gostosos, dão prazer, trazem felicidade. E nenhum outro motivo precisaria ser acrescentado para afirmar a sua necessidade, mas deve-se considerar também que, através do prazer o brincar possibilita à criança a vivência de sua faixa etária e ainda contribui de modo significativo, para sua formação como ser realmente humano, participante da cultura da sociedade em que vive, e não apenas como mero indivíduo requerido pelos padrões de produtividade social (MARCELLINO, 1997, p. 93).

Nessa perspectiva, o jogo cumprirá uma dupla função, lúdica e educativa, alia assimas finalidades de divertimento e prazer, bem como o desenvolvimento afetivo, cognitivo, físico, social e moral. Manifesta-se em um grande número de atividades que exploram o desenvolvimento sensorio motor, a interação, a observação e a representação de regras. Este recurso serve ainda de suporte para a brincadeira e estabelece relação íntima com a criança; Além disso, estimula a representação e a expressão de imagens que fazem parte do seu cotidiano. Nesse sentido, pode-se dizer que um dos objetivos dos jogos é dar a criança subsídios para os objetos reais, para que ela possa manipulá-los.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras desenvolvem a inteligência, a linguagem, a sociabilidade e a atenção das crianças, ou seja, quando a criança brinca, ela solta a sua imaginação desenvolvendo sua criatividade.

O brincar se torna importante no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e jogos vão surgindo gradativamente na vida da criança, desde os mais funcionais até os de regras mais elaboradas. Estes são elementos elaborados que proporcionarão experiências, possibilitando a conquista e a formação da sua identidade. Como podemos perceber, os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva. Para uma aprendizagem eficaz é preciso

que o aluno construa o conhecimento e assimile os conteúdos. Portanto, o jogo é um excelente recurso para facilitar a aprendizagem.

Quando brinca a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e ao outro. Por meio da ludicidade a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouve, respeita e discorda de opiniões, exerceem determinados momentos atitude de liderança, compartilha sua alegria de brincar.

2.4 - O PAPEL DO JOGO SIMBÓLICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

A ludicidade propicia à criança o desenvolvimento das estruturas cognitivas, a construção da personalidade, o intercâmbio do cognitivo e do afetivo, o avanço nas relações interpessoais, o conhecimento lógico matemático, a representação de mundo e o desenvolvimento da linguagem.

Quando brincam, as crianças operam com significados e significantes como objetos substitutos. Nos jogos, nos brinquedos e nas brincadeiras uma ação substitui a outra, um objeto substitui o outro. Podemos observar isso no contato com as crianças quando, por exemplo: ela faz da vassoura um cavalo, ou de uma boneca a sua filha, colocando-se ainda no papel de mãe. Ao representar, a criança utiliza sua expressão corporal, plástica, musical, gráfica e dramática.

Dentro desse contexto Ribeiro (1999) nos mostra que:

A criança representa um cavalo com um cabo de vassoura, a escrita também passa a ser para a criança um tipo de objeto substituto. A cada vez que a criança vai se inserindo nesse universo de representações, o brinquedo, os jogos e as brincadeiras passam a ser uma necessidade (VYGOTSKY apud RIBEIRO, 1999, p 52).

Conforme Ribeiro é assim que criança vai penetrando nos espaços do mundo letrado, desde o estágio sensório-motor até o pré-operatório, interagindo na escrita como um jogo que tem regras sem abrir mão do uso da imaginação.

Portanto, a ludicidade não se prende a uma forma específica (jogo), nem a um objeto específico (brinquedo). Ela é uma interação subjetiva com o mundo e com as pessoas, a socialização de informações e da própria ludicidade.

Dessa forma, é importante que as atividades lúdicas se envolvam nas práticas docentes nas salas de aulas, aproveitando todos os momentos para proporcionar

aos alunos o acesso ao desenvolvimento e ao conhecimento, por que ler e escrever são ações mentais decorrentes da função simbólica.

3. METODOLOGIA

3.1 TIPO DE PESQUISA

Utilizamos o tipo de pesquisa, estudo de caso, que é um conhecimento empírico que busca determinar uma teoria e tem como uma das fontes mais importantes, o questionário.

Dentro desse contexto Gil (2008) afirma que:

O estudo de caso é um estudo empírico que investiga um fenômeno atual dentro do seu contexto de realidade, quando as fronteiras entre o fenômeno e o contexto claramente definidas e no qual são utilizadas várias fontes de evidência (Yin apud Gil, 2008, p. 58).

Esta pesquisa foi realizada por intermédio de uma abordagem quanti-qualitativa, e de caráter descritivo, que tem como finalidade “descrever as características de determinados populações ou fenômenos. Uma de suas peculiaridades está na utilização de técnicas padronizadas de coletas de dados, tais como o questionário e a observação sistemática”. (GIL, 2008, p. 42). De acordo com os procedimentos de dados foi realizado um levantamento a partir da análise do questionário a fim de obter resultados plausíveis sobre o lúdico.

3.1 OS SUJEITOS PARTICIPANTES DA PESQUISA:

Os sujeitos que participaram dessa pesquisa foram professores da educação infantil do colégio de rede particular, localizada na cidade de Campina Grande-PB. Os participantes foram quatro educadoras, do infantil IV dos turnos manhã e tarde.

3.2 EQUIPAMENTOS OU MATERIAIS

Para realização desta pesquisa foram utilizados os seguintes materiais:

- Papel;
- Caneta;
- Computador;
- Impressora.

3.3 INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS DE COLETA DE DADOS

Foi utilizado para coleta de dados o instrumento questionário, (Apêndice) em que foi entregue as professoras no início da manhã/tarde e foram devolvidos no final do expediente, já respondidos. Esse tempo foi suficiente para que elas pudessem responder aos questionamentos, tranquilamente. Após essa etapa, as respostas foram verificadas de maneira criteriosa, ressaltando o percentual positivo dos professores que utilizam o lúdico na sua prática pedagógica.

4. RESULTADOS

Os dados analisados neste trabalho foram coletados através de um questionário realizado com quatro professoras do infantil IV, com a finalidade de adquirir resultados plausíveis a respeito de como os docentes utilizam o lúdico para auxiliar no desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem. Utilizamos os números de 1 a 4 para nos referir as quatro informantes que contribuíram para a realização desta pesquisa.

O primeiro questionamento abordado foi em relação ao grau de escolaridade de cada docente, para o qual obtivemos as seguintes respostas: a professora denominada de número 1 possui ensino superior completo e especialização em orientação e supervisão, a professora 2 também possui ensino superior completo e especialização em psicopedagogia, a professora 3 possui apenas o ensino superior completo e por fim a professora 4, ainda não concluiu o curso de Pedagogia.

A segunda pergunta indagava a definição de lúdico. A professora 1, relatou que “o lúdico é uma maneira de construir conhecimentos através de brinquedos, brincadeiras e jogos, tendo como objetivo aprender de maneira prazerosa e significativa”. A professora 2, afirmou que “o lúdico são brinquedos e jogos que utilizamos para auxiliar as atividades envolvendo prazer”. Já a professora 3, relatou que “o lúdico envolve os jogos e os conteúdos são trabalhados de forma dinâmica”. Enquanto a professora 4, nos informou que “o lúdico está relacionado com brincadeiras e fantasias que auxiliam na aprendizagem da criança”.

A terceira pergunta refere-se ao momento em que é utilizado o lúdico na prática pedagógica. A primeira professora relatou “utilizo o lúdico em todos os momentos da minha aula”. A segunda professora nos informou que “uso durante minha aula, dando mais ênfase no momento em que estou trabalhando algum conteúdo, pois sei que as crianças aprendem melhor”. A terceira professora nos

relatou que “utilizo em diversas situações da minha aula, desde o momento da rodinha até a realização das atividades”. Por fim a quarta professora respondeu “utilizo o lúdico de várias maneiras, desde a lista de nomes até os momentos realizados fora da sala de aula”. Observamos que a maior parte das respostas mostra que o lúdico é utilizado em situações diversas. Desse modo, é essencial a utilização dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem, já que os conteúdos podem ser ensinados através de atividades lúdicas e de maneira prazerosa.

A quarta questão foi referente à como os docentes planejam as atividades lúdicas. Duas professoras mencionaram os jogos e brinquedos educativos, porque auxiliam à memória, à coordenação motora, à concentração e ao raciocínio lógico das crianças. A 3, citou os jogos de encaixe e de memória, que estimulam ao raciocínio lógico das crianças. A última professora, 4, mencionou que além dos jogos educativos, tem as aulas de educação física, que são realizadas uma vez por semana.

O quinto questionamento foi relacionado à de que maneira o lúdico era utilizado como recurso pedagógico. A professora1, respondeu “Utilizando todos os recursos”. A 2, informou que “utilizo o lúdico, pois as crianças gostam e aprendem com mais facilidade”. A 3, relatou que “utilizo as atividades lúdicas de forma que auxiliem as crianças na realização de suas atividades”. E a 4, respondeu que “uso os jogos para as crianças brincar, como recreação”. Nessa pergunta observamos que todas as professoras não responderam de maneira coerente, nem justificaram como o lúdico era utilizado como recurso pedagógico. A partir disso surgiu uma dúvida, como é que elas mostraram que planejavam as atividades lúdicas, e nesse questionamento não exibiram a maneira como o lúdico é inserido como recurso pedagógico?

O sexto questionamento é sobre quais são os tipos de brincadeiras que auxiliam nas atividades pedagógicas. A maioria das respostas dadas foram referente a atividades com a finalidade educativa, foram mencionadas: dominó, quebra-cabeça e brinquedos educativos.

O último questionamento foi relacionado ao que a criança expressa enquanto ela está brincando. A primeira professora disse que “as crianças expressam criatividade e sentimentos”. A segunda, nos informou que “as crianças expressam necessidade e desejo quando estão brincando”. A terceira relatou que “no momento

que as crianças estão brincando elas estão expressando seus desejos”. Já a quarta professora nos afirma que “as crianças expressam curiosidade e imaginação no momento em que estão brincando, além de se socializar com outros colegas”.

5. DISCUSSÃO

Segundo a LDB no artigo 29:

A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (LDB, 2013, p. 21).

Nesse momento é que a criança iniciará a busca da independência em que está relacionado à sua aprendizagem através da sua vivência.

Portanto, procuramos saber por meio do questionário qual é a formação das professoras uma vez que para se trabalhar com crianças, existe a importância em se adquirir algumas exigências que nos dias atuais são analisados de maneira criteriosa mais do que antigamente. Atualmente, existe uma grande preocupação em relação ao perfil do profissional que é colocado para trabalhar com a educação infantil.

Dentro desse contexto o RCNEI (1998) afirma que:

A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura, de graduação plena, em universidades e institutos superiores de educação, admitida, como formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nas quatro primeiras séries do ensino fundamental (RCNEI vol.1, ano 1998, p.39).

Desse modo, o professor será o mediador entre a criança e o conhecimento a ser alcançado, auxiliando-o a vencer os seus próprios limites, sem que ela não perceba, pois essa ação será realizada em um momento prazeroso, em que eles aprenderão a lidar com as regras e conflitos a serem determinados, podendo ajudar na formação da personalidade e estimula a expressividade, criatividade e imaginação das crianças.

A participação do adulto nas brincadeiras com a criança eleva o nível de interesse pelo enriquecimento que proporciona, podendo também contribuir para o esclarecimento de dúvidas referentes às regras das brincadeiras (MALUF, 2009, p.30).

É essencial que os professores saibam que devem trabalhar junto com o aluno, e não obriga-lo a participarem da realização das atividades, mas é importante que esse trabalho seja em conjunto, pois é nesse momento que os professores

participam juntamente com as crianças e tornam a atividade mais prazerosa e significativa.

É importante ressaltar que as atividades lúdicas fazem com que as crianças aprendam com prazer, alegria, diversão e entretenimento, sendo que essa prática pedagógica está longe da concepção de passatempo e diversão superficial. Portanto, é essencial a utilização dos jogos e brincadeiras nesse processo de aprendizagem, pois os conteúdos podem ser ensinados através de atividades lúdicas.

Rau (2011) afirma que:

Desse modo, com base no pressuposto de que a prática pedagógica possa proporcionar alegria aos alunos no processo de aprendizagem, o lúdico deve ser levado a sério na escola, proporcionando-se o aprender por meio de jogos e, logo, aprender brincando (RAU, 2011, p. 31).

Portanto, as respostas encontradas no questionário estão adequadas ao conceito de ludicidade. Dessa forma, é importante ressaltar, que não é apenas brincar, mas utilizar essa diversão no momento em que a professora estiver introduzindo um conteúdo necessário para aprendizagem da criança.

Através dos dados coletados podemos perceber que as professoras fazem uso do lúdico e o quanto é importante introduzi-lo em suas práticas pedagógicas. É essencial que as crianças brinquem nesse período, pois é a partir disso que elas iniciam uma relação com o mundo em que as rodeiam. Sendo assim, “na brincadeira as crianças, podem pensar, experimentar situações novas ou mesma do seu cotidiano, isentas das pressões situacionais.” (WAJSKOP, 1995, p.66).

Podemos perceber que o lúdico pode ser contemplado desde um diálogo espontâneo até ao momento em que está sendo exposto um novo assunto, com a possibilidade de ser trabalhado de diferentes maneiras, tendo como finalidade um bom resultado no que está relacionado à aprendizagem do aluno, vale salientar que cada criança tem o seu próprio tempo de aprendizado.

As atividades lúdicas através dos brinquedos, das brincadeiras e dos jogos, transmitem conhecimentos às crianças de forma divertida, uma vez que o lúdico é algo mágico, e ao mesmo tempo, algo que ensina, diverte e faz com que a criança se expresse seus sentimentos, desejos e angústias, use seu raciocínio e, o mais fundamental, use a imaginação e a criatividade. Dessa maneira, “A brincadeira representa não só a manifestação do desejo, mas também suas experiências vividas no cotidiano”. (MACHADO; NUNES, 2010, p.45-46). Diante disso, confirma-se que

no momento da brincadeira a criança expõe os seus conflitos, medos, ansiedades e muitos outros sentimentos vivenciados por ela.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante as discussões expostas sobre o lúdico na educação infantil percebemos como ela é bastante estudada por diversos autores. Durante a pesquisa observamos as transformações que os jogos e as brincadeiras trazem para as crianças nessa fase escolar.

Identificamos que a maioria dos professores procuram compreender e introduzir o lúdico em suas aulas, promovem assim, uma aula mais dinâmica, prazerosa e significativa. É nesta etapa em podemos observar como as crianças reagem diante das regras determinadas durante a realização de atividades lúdicas.

É essencial destacar que, o professor pode desenvolver atividades lúdicas em sua sala de aula não como passatempo, mas com uma probabilidade de promover uma aprendizagem significativa, além disso, os jogos, brinquedos e brincadeiras são indispensáveis para que haja uma aprendizagem com divertimento. Essa ação facilita as práticas pedagógicas, no ambiente escolar.

Com vivência no âmbito escolar, pudemos perceber a interação, a socialização, a imaginação e o crescimento na aprendizagem das crianças em sala de aula. O lúdico desenvolve o lado físico, afetivo, intelectual e social, através das atividades desenvolvidas. A criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça as habilidades sociais, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento. Ao jogar, é possível transpor limites, descobrir o próprio eu e os problemas que surgem na manipulação dos jogos, faz também com que a criança busque alternativas para solucioná-los. Assim compreendemos que o lúdico, na sala de aula significa abrir espaço para o prazer.

Ratificamos que, o lúdico garante uma aprendizagem significativa para as crianças, promovem seu aprendizado. Quando os professores começarem a compreender esse novo método para utilizá-lo em sala de aula, irão perceber que facilita para eles momento de transmitir os conteúdos de forma mais prazerosa, podendo assim alcançar resultados positivos. É importante ressaltar que o lúdico auxilia os professores na sua prática pedagógica, para obterem bons resultados,

com isso provocam uma aprendizagem significativa, a qual ocorre de forma natural e gradativamente. Dessa forma, é importante que as atividades lúdicas façam parte das práticas docentes, nas salas de aulas, e os educadores aproveitam todos os momentos para proporcionar aos alunos o acesso ao desenvolvimento e ao conhecimento.

ABSTRACT

We know that early childhood education is that children have their first contact with the school, and this coexistence is filled with games, toys and games that can assist in learning. This article aims to show educators of early childhood education on the importance of playful learning process at this educational stage. Aims to examine how teachers use the play to aid in teaching-learning process, and discuss how it is being used. Furthermore, as an instrument of data collection used a questionnaire with teachers of a particular school network located in Campina Grande - PB, the child class IV. Analyze the collected information and realized that the use of playful at school is essential to assist the pedagogical as well as activities for the psychomotor and psychosocial development of the child. In light of the foregoing, we conclude that the play is essential to early childhood education, through which which builds the child's personality develops creativity, concepts and new knowledge.

Keywords: Childhood Education. Playfulness. Learning.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei nº 8.069/90 atualizado com a lei nº 12.010 de 2009. 3º ed. Florianópolis – SC: Tribunal de Justiça Santa Catarina. 2009. Disponível em:

https://www.tjsc.jus.br/infjuv/documentos/ECA_CEIJ/Estatuto%20da%20Crian%C3%A7a%20e%20do%20Adolescente%20editado%20pela%20CEIJ-SC%20vers%C3%A3o%20digital.pdf>. Acesso em: 03 de Julho de 2014 às 11:12.

BRASIL, Secretária de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais. In: **Temas Transversais e Ética**. Brasília: MEC/SEF. 1997. p. 19-62. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/introducao.pdf>, Acesso em: 19 Ago. de 2013, as 19:31.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Vol.1 – Brasília; MEC/SEF, 1998.

CAMPOS, Dinah. M. Sousa. Psicologia da Aprendizagem. In: **Importância da Aprendizagem na Vida Humana**. Petrópolis: Vozes, 19º ed, 1986. p. 07-25.

GIL, Antônio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. In: **Como classificar as pesquisas?**. 4º ed. São Paulo: Atlas, 2008. p.41-55.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos Tradicionais Infantil. In: **O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 2002. p.62-146.

LDB, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº 9.394, de Dezembro de 1996. 8º ed. Brasília: Câmara dos Deputados. Ed. Câmara. 2013. P. 17-21.

MACHADO, José Ricardo Martins; NUNES, Marcos Vinicius da Silva. **Recriando a Psicomotricidade**. Rio de Janeiro: Sprint, 2010.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 7 ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 2009.

MARCELLINO, Néelson Carvalho. Pedagogia da Animação. In: **Alguns sinais para uma proposta utópica de educação: O lazer como espaço para o lúdico**. Campinas: Papyrus, 1997, p. 20- 52.

PIAGET, Jean. A Formação do Símbolo na Criança. In: **A Classificação dos jogos e sua evolução, a partir do aparecimento da linguagem**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971. p. 25-40.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica. In: **As bases teóricas da educação lúdica**. Curitiba: Ibpx, 2º ed. 2011, p. 25-61.

RIBEIRO, Lourdes Estáquio Pinto. Para Casa ou Para Classe?. In: **Aprendizado e aquisição da linguagem escrita na classe de alfabetização sob uma perspectiva construtivista sociointeracionista**. São Paulo: Didática Paulista, 1999. p. 49-59.

ROSA, Sanny S. da. Brincar, Conhecer, Ensinar. In: **A psicomotricidade e Brincadeiras**. São Paulo: Cortez, 2002. p. 52-67.

SANTOS, Santa Marli. Brinquedo e Infância. In: **Um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999. p. 05-12.

VIGOTSKY, Lev Semenovitch. A formação social da mente. In: **A interação Social e a Transformação da atividade prática**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.p. 20-35.

WAJSKOP, Gisela. **O brincar na educação infantil**. Cad. Pesq., São Paulo, n.92, p.60-70, fev. 1995. Disponível em: <<http://www.fcc.org.br/pesquisa/publicacoes/cp/arquivos/742.pdf>>. Acesso em 03 de Julho de 2014 às 10:14.

APÊNDICE

Roteiro de entrevista:

1. Qual é o grau de escolaridade?

2. Qual a definição de lúdico para você?

3. Qual é o momento em sala de aula que você utiliza o lúdico?

4. Como são planejadas as atividades lúdicas?

5. Como o lúdico é utilizado de maneira pedagógica?

6. Que tipo de brincadeiras auxilia as atividades pedagógicas?

7. No momento em que as crianças estão brincando o que elas expressam?
