

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ - UESPI
CAMPUS PROFESSOR ALEXANDRE ALVES DE OLIVEIRA
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM

Biblioteca UESPI - PHB
Registro Nº M 315
CDD 371.3
CUTTER 19 6962
V _____ EX. 01
Data 14 / 10 / 10
Visto [assinatura]

JOARA AGUIAR RODRIGUES

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM

Monografia apresentada ao programa de curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí como pré-requisito para obtenção de nota final, sob a orientação da professora Fabrícia Pereira Teles.

PARNAÍBA-PI
2010

Catálogo na Fonte

Setor de Processos Técnicos da Biblioteca Central - UESPI

R696i RODRIGUES, Joara Aguiar

A importância da Ludicidade Para o Ensino -
Aprendizagem./Joara Aguiar Rodrigues – Parnaíba, 2010.
45p.

Monografia – Universidade Estadual do Piauí, 2010.

Orientadora: Prof. Ana Paula de Sousa Silva.

01. Ludicidade; 02. Ensino - Aprendizagem; 03. Criança;
04. Educação.

CDD – 371.3078

JOARA AGUIAR RODRIGUES

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM

Monografia apresentada ao curso de Pedagogia da Faculdade Piauiense, como pré-requisito para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia.

APROVADA EM: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Orientador

Examinador Externo

Examinador Interno

Agradeço primeiramente a Deus, por ser generoso. Aos meus queridos pais por serem minha fortaleza e meu porto seguro. A minha filha Sofia por ser os raios de sol que ilumina meu caminho. Aos meus irmãos e sobrinha por serem parte de mim e por serem meus incentivadores. Ao Wembles por estar sempre do meu lado em todos os momentos. Aos meus familiares por estarem sempre comigo, independente do que aconteça. Aos meus amigos pela torcida e pela confiança. A minha orientadora Paula, pela paciência. Enfim, a todos que contribuíram para que eu chegasse até o fim.

A Deus: pelas respostas de orações e por ter realmente “me levado no colo” todos os dias, não me deixando cair. Por mostrar-me os caminhos nas horas incertas e suprir todas as minhas necessidades.

Aos meus pais: Jorge Luis Leite Rodrigues e Maria Jucineide Aguiar Rodrigues. A vocês meus heróis, que me deram a vida e me ensinaram a vivê-la com a dignidade. Sou grata pelos estímulos e pela confiança em todos os momentos. O amor incondicional e apoio as minhas decisões, possibilitou-me mais essa vitória. Que não é só minha!

A minha querida filhinha Sofia, por ser o meu maior estímulo e meu porto seguro.

"Brincar com crianças não é perder tempo é ganhá-lo. Se é triste ver meninos sem escola mais triste é vê-los sentados, enfileirados, em salas sem ar, com exercícios estéreis a formação do homem-cidadão".

Carlos Drummond de Andrade

RESUMO

Nesta monografia estaremos relatando a importância da ludicidade para o ensino/aprendizagem, cujo objetivo foi (investigar como os professores vêm trabalhando o lúdico na educação infantil, numa tentativa de identificar a prática desenvolvida pelas docentes nas séries iniciais.) O lúdico é toda e qualquer ação que tem a intenção de causar prazer e divertimento a quem pratica. A atividade lúdica é um importante instrumento pedagógico que tem o poder de melhorar a aprendizagem significativa, a autoestima e os conhecimentos das crianças, quando utilizado com objetivos definidos. Essa pesquisa foi baseada nos estudos de Vygotsky, Piaget, Kishimoto, Almeida, Rosamilha, Negrine, entre outros estudiosos que defendem a idéia da importância da atividade lúdica na educação. A presente pesquisa foi desenvolvida em duas escolas municipais da cidade de Parnaíba, onde pudemos perceber como os resultados obtidos sobre o aspecto lúdico é um suporte valioso para um trabalho bem desenvolvido em sala de aula, sendo que na atividade lúdica não importa somente o resultado, mas a ação, o movimento e a aprendizagem. Este trabalho foi desenvolvido com o intuito de esclarecer o quanto a ludicidade é importante, sendo que esta pesquisa não deve para por aqui, levando em consideração a evolução, pois a educação vive em constante desenvolvimento.

PALAVRAS-CHAVES: LUDICIDADE, ENSINO/APRENDIZAGEM, CRIANÇA, EDUCAÇÃO

ABSTRACT

This monograph describes the importance of playfulness to teaching/learning, whose objective was to investigate how teachers have been applying the play in childhood education in an attempt to identify the experience developed by teachers in early grades. The playful is any action intended to cause pleasure and fun to those who practice it. Leisure activity is an important teaching tool that has the power to improve meaningful learning, self-esteem and knowledge of children, when used with defined objectives. This research was based on works of Vygotsky, Piaget, Kishimoto, Almeida, Rosamilha, Negrine among others scholars who advocate the idea of the importance of leisure activity in education. This study was conducted in two public schools in the city of Parnaíba, and the obtained results show that the playful aspect is a valuable support for a well developed job in the classroom, as well as during play action, movement and learning are as important as the outcome. This work was developed in order to clarify how playfulness is important, as showing that this research should not stop here according to evolution, because education is in a constant development.

KEYWORDS: Playfulness, teaching / learning, children, education

LISTA DE QUADROS

QUADRO 01: Relação de idade das crianças pesquisadas na escola 01.....	16
QUADRO 02: Relação de idade das crianças pesquisadas na escola 02.....	16
QUADRO 03: Demonstrativo do perfil serie-idade.....	17
QUADRO 04: Demonstrativo do perfil das colaboradoras da pesquisa.....	18

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO I – DESVELANDO OS PROCESSOS METODOLÓGICO	15
1.1 A pesquisa qualitativa.....	15
1.2 Contexto empírico.....	16
1.3 Colaboradores da pesquisa.....	18
1.4 Instrumentos.....	19
1.4.1 Observação.....	19
1.4.2 Questionário.....	20
1.5 Categorias de análise.....	21
CAPÍTULO II – BRINCADEIRA É COISA SÉRIA	22
2.1 A importância da Atividade Lúdica	22
2.2 Lúdico: Brinquedo, Brincadeira e Jogo.....	24
2.3 A criança aprende brincando.....	27
2.4 O Lúdico na Educação Infantil	29
2.5 O Lúdico na aprendizagem.....	32
2.6 O Educador na Educação Lúdica.....	34
CAPÍTULO III- ANALIZANDO O CAMINHO PERCORRIDO	36
3.1 Representação lúdica na prática docente.....	36
3.2 Atitudes das crianças nas atividades lúdicas.....	38
3.3 Planejamento das atividades.....	39
CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
REFERÊNCIAS	
APÊNDICE	

INTRODUÇÃO

O ser humano está sempre em desenvolvimento, descobrindo e aprendendo coisas novas durante toda sua vida. Ele nasceu para descobrir, aprender e apropriar-se de inúmeros conhecimentos, sejam eles os mais simples ou os mais complicados. A infância é a idade das brincadeiras, onde por meio delas as crianças se divertem, satisfazem seus interesses, necessidades e desejos particulares. Nesse sentido o lúdico pode contribuir de forma significativa para o seu desenvolvimento, um instrumento indispensável para aprendizagem, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção de pensamentos.

A ludicidade é um assunto que tem conquistado um grande espaço no processo educativo, principalmente na educação infantil onde a criança está inserida em um mundo novo de descobertas. Independente da época, cultura ou classe social o lúdico sempre fez parte da vida das crianças, pois elas vivem em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos onde a realidade e o faz-de-conta se confundem.

O lúdico tem sua origem da palavra latina "*ludus*" que quer dizer jogo. Esta palavra evoluiu deixando de ter o simples sinônimo de jogo, brincar, movimentar, e hoje ela define a toda atividade que desperta o prazer, que seja espontânea e alegre. De forma geral o lúdico refere-se à brincadeira e à questão simbólica envolvida neste sentido, não importando somente o resultado, mas a ação, o momento vivido, pois este lhe proporciona momentos de encontro consigo mesmo e com o outro, momentos de fantasia, de realidade, significação e aprendizagem.

O lúdico torna o momento de ensino em algo agradável, prazeroso, divertido e ao mesmo tempo, rico em conhecimentos afins, daí a relevância de conscientização de educadores e profissionais da educação para uma plena introdução do lúdico nas escolas, apesar da resistência de alguns professores que, na verdade, estão um tanto quanto desinteressados em modificar seus hábitos e sua metodologia de ensino. Estes professores ainda pensam que "hora de brincar é hora de brincar e hora de estudar é hora de estudar", dividindo assim uma tão importante área da prática pedagógica.

Parece inegável hoje a importância do brincar para as crianças de todas as idades, entretanto, brincadeiras não são atividades inatas das crianças, mas ações sociais e culturais aprendidas nas relações interpessoais. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só para lazer, mas também como elementos bastante enriquecedores para promover a aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo.

Ao trabalhar o lúdico na educação infantil, acredita-se que é uma proposta para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem entre professor e aluno. A criança é um ser ativo e traz consigo necessidade de se movimentar, de se comunicar, seja através da linguagem, ou através do lúdico. A interdisciplinaridade está intrínseca na educação, onde professor e aluno devem buscar meios que entrelacem o conhecimento. É valorizando o lúdico que se proporciona ao educando facilidades de interagir diversos meios de conhecimento. Dessa forma várias são as razões que levam os educadores a empregarem as atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem.

O papel da educação é formar pessoas críticas e criativas que criem, inventem, descubram e que sejam capazes de construir conhecimentos. No entanto, percebemos que o lúdico, por si só, não possui o poder mágico de transformar uma aula ou atividade desinteressante em algo atrativo. Porém, por meio do lúdico, a execução de uma atividade se torna mais prazerosa e divertida. Sendo assim, Tive a oportunidade de visitar e observar em algumas escolas da cidade de Parnaíba a prática das professoras em relação ao lúdico na educação infantil, onde pude notar que muitos professores ainda têm a concepção de “que hora de estudar é hora de estudar e hora de brincar é hora de brincar”.

Em virtude de o trabalho científico exigir por parte do pesquisador a delimitação de determinado fenômeno, que deve ser estudado e pesquisado na sua totalidade, defini como principal questão de investigação a seguinte indagação: Como os professores vêm trabalhando o lúdico na Educação Infantil?

Para responder a pergunta, sistematizamos os objetivos que direcionaram esta pesquisa. No caso, o objetivo geral é: investigar como os educadores vêm trabalhando o lúdico na Educação Infantil, como facilitador da aprendizagem, e mais especificamente conhecer os métodos lúdicos adotados pelas professoras na sala de aula e identificar a importância da ludicidade para o ensino-aprendizagem das crianças na educação infantil, bem como analisar a prática do professor com relação ao lúdico.

Tendo em vista que o lúdico em suas diversas formas auxilia no processo de ensino-aprendizagem, a presente pesquisa surgiu da necessidade de investigar a importância da atividade lúdica para o ensino-aprendizagem das crianças de educação infantil. Soma-se a isso a inerência pessoal e profissional da pesquisa, que se evidencia no desenvolvimento pessoal da pesquisadora enquanto pessoa e profissional preocupada com a qualidade do ensino e da aprendizagem das crianças da educação infantil, além da relevância que se destaca na produção de conhecimentos necessários ao trabalho do professor para o seu desenvolvimento enquanto profissão docente.

Diante do exposto, essa pesquisa tem como objetivo catalisar dados reais e concretos sobre a prática de atividades lúdicas na educação infantil. Para alcançar esse objetivo buscamos respaldo teórico nos estudos desenvolvidos por LUCKESI (2000), DANTAS (1998), LAROUSSE (1982), PIAGET (1975), VYGOTSKY (1984), ROSAMILHA (1979), NEGRINE (1994), KISHIMOTO (2003), entre outros. Dessa forma esperamos que esse trabalho possa contribuir para a valorização do lúdico na educação, bem como somar a outras pesquisas já realizadas.

Esse trabalho foi estruturado em três capítulos, que discorrem sobre o surgimento do lúdico e sua importância aprofundando, a problemática, os procedimentos metodológicos, estrutura da pesquisa e a análise de dados, na seguinte formatação:

No primeiro capítulo, "Educar é ir em direção a alegria", estruturamos a metodologia utilizada, onde iniciamos discorrendo sobre a abordagem qualitativa e em seguida tecemos maiores considerações acerca dos instrumentos utilizados. Podemos introduzir a forma da nossa pesquisa participação de algumas professoras para obter com mais precisão informações concretas.

O segundo capítulo, “Brincadeira é coisa séria”, explana sobre a importância da atividade lúdica conceituando o lúdico, o jogo, brinquedo e a brincadeira, enfatizando que a criança aprende brincando, o lúdico na educação infantil; discorremos sobre a importância do lúdico na aprendizagem e o papel do educador na educação lúdica.

No terceiro capítulo, “Analisando o caminho percorrido”, que é de importância fundamental deste trabalho para melhor analisar e interpretar os dados, a pesquisa foi subdividida em categorias, surgidas a partir das seguintes perguntas escolhidas: O que o lúdico representa na sua prática? Durante as atividades lúdicas, o que você percebe nas atitudes das crianças? Essas atividades são sempre planejadas previamente? Por quê? Por fim, explicitamos o nosso parecer sobre as respostas que foram dadas a cada pergunta feita respondendo com os teóricos que fundamentaram a nossa pesquisa de campo.

Diante do exposto, concluímos o nosso trabalho com as considerações finais, enfatizando o quão é importante introduzir o lúdico na educação, principalmente na educação infantil, onde é através dele que as crianças se desenvolvem por inteiras.

CAPÍTULO I

DESVELANDO OS PROCESSOS METODOLÓGICOS

O universo simbólico formaliza instrumentos para que o de fora e o de dentro se comuniquem. O símbolo torna-se o grande mediador entre o universo da realidade subjetiva e a vida objetiva. (FRIEDMANN, 2005)

Nesta primeira parte, apresentamos a metodologia utilizada na pesquisa. Assim, iniciamos discorrendo sobre a abordagem qualitativa e em seguida tecemos maiores considerações acerca dos instrumentos utilizados. Para atender os objetivos da pesquisa utilizamos a observação e o questionário. Como guias teóricos tivemos grandes contribuições de: Martins (1997), Gil (1999), Severino (2007).

† 1.1 A PESQUISA QUALITATIVA

A pesquisa que realizamos buscou compreender como as professoras de Educação Infantil na prática estão desenvolvendo a ludicidade com crianças na sala de aula. A investigação, portanto, foi do tipo qualitativa, pois parte de uma realidade subjetiva que são as experiências de professores de educação Infantil. Isso nos leva a dizer que esse tipo de abordagem contempla a realidade com um envolvimento com os sujeitos e o cotidiano da educação infantil, em que o pesquisador atua diretamente nesse contexto, sem ter distanciamento com o objeto de estudo.

Na pesquisa qualitativa, uma questão metodológica importante é a que se refere ao fato de que não se pode insistir em procedimento sistemático que possam ser previstos, em passos ou sucessão como uma escada em direção à generalização. (MARTINS 1997, p.58)

Sendo assim, a presente pesquisa foi feita em duas escolas de Educação Infantil da cidade de Parnaíba no intuito de encontrar dados qualitativos de maneira a enriquecer o contexto da pesquisa, dados estes que não podem ser quantificados,

mas sim interpretados de forma particular, de acordo com a singularidade do contexto.

Os dados coletados tanto através do questionário quanto das observações foram interpretados mediante análise de conteúdo dos mesmos. Antes de falar dos instrumentos e sujeitos da pesquisa, vamos conhecer a realidade das escolas que serviram de campo para esta pesquisa.

✦ 1.2 CONTEXTO EMPÍRICO

A pesquisa foi realizada em duas escolas de Educação Infantil que ficam localizadas na cidade de Parnaíba-PI. Aqui estas escolas serão denominadas como Escola 01 e escola 02, as quais atende as crianças nos turnos manhã, das sete horas e trinta minutos da manhã às dez horas e trinta minutos; e tarde, das treze horas e trinta minutos às dezesseis horas e trinta minutos de segunda a sexta-feira. As faixas etárias que variam entre três (03) e seis anos (06) são apresentadas nos quadros abaixo.

IDADE DAS CRIANÇAS	QUANTIDADE
3 anos	11
4 anos	16
5 anos	15
6 anos	14
Total:	56

QUADRO 01: Relação de idade das crianças pesquisadas na escola 01.
Fonte: Questionário aplicado às professoras

IDADE DAS CRIANÇAS	QUANTIDADE
03 anos	10
04 anos	15
05 anos	18
06 anos	17
Total:	60

QUADRO 02: Relação de idade das crianças pesquisadas na escola 02
Fonte: Questionário aplicado às professoras.

O público-alvo das instituições corresponde às crianças e suas respectivas famílias, as quais necessitam encontrar local apropriado para elas enquanto trabalham ou procuram meios de adquirirem recursos para suprir as necessidades básicas de sua família. Estas crianças são divididas em series de acordo com suas idades como mostra o quadro a seguir:

SERIE	IDADE
INFANTIL III	03 e 04 anos
INFANTIL IV	04 e 05 anos
INFANTIL V	05 e 06 anos

QUADRO 03: Demonstrativo do perfil serie-idade.

Fonte: Questionário aplicado às professoras.

Este quadro mostra que cada serie tem crianças de duas idades diferentes, mais no mesmo nível de intelecto, tirando as exceções.

Falando da estrutura física das instituições, a Escola 01 apresenta uma infra-estrutura adequada para atender seu público-alvo, possuindo uma diretoria, uma brinquedoteca, que também é usada como sala de vídeo, 10 salas de aulas com mesas e cadeiras adequadas; oito salas, cada uma tem um banheiro para as crianças, um refeitório, uma cozinha, dispensas, dois banheiros para adultos e dois para as crianças, parque para as crianças brincarem (este está em péssimas condições e a diretora não deixa os alunos brincarem por precaução) e um salão para as atividades recreativas e festividades. A escola 2 contém três salas de aulas inadequadas para as crianças, pois estas servem de passagem para todas as outras áreas da escola, uma cozinha, dois banheiros, uma secretaria que não funciona como deve mas sim como despensa, uma diretoria pequena, área não coberta, sendo metade desta encimentada e a outra metade de areia.

Durante todo o dia, a rotina dos meninos e meninas atendidos são preenchidos por atividades que buscam o desenvolvimento pleno dos mesmos enquanto pessoa, proporcionando uma influência mútua com um ambiente estimulador. Nestas turmas observadas há apenas uma professora por sala, o que de certa forma dificulta no momento da aprendizagem, pois estas crianças devido

sua idade necessitam de uma atenção especial, que não é possível ser dada por uma única professora a 18 alunos de uma só vez.

A seguir apresentamos os instrumentos utilizados para obtenção dos dados da pesquisa.

1.3 AS COLABORADORAS DA PESQUISA

O foco central desta pesquisa está na prática adotada pelas professoras de educação infantil no que tange a identificação das ações que as mesmas fazem no seu dia-a-dia para desenvolver o lúdico.

Dessa forma, a pesquisa foi realizada com a colaboração de seis professoras das escolas pesquisadas, sendo três de cada instituição, as quais serão identificadas pelas iniciais dos respectivos nomes. No quadro abaixo demonstramos o perfil das colaboradoras.

COLABORADORA	IDADE	FORMAÇÃO ACADÊMICA	TEMPO DE PROFISSÃO
Professora A	35 anos	Especialista em Educação Especial	10 anos
Professora E	---	Cursando Pedagogia	5 anos
Professora I	30 anos	Curso Normal Superior	3 anos
Professora M	28	Licenciatura Plena em Pedagogia	3 anos
Professora P	35 anos	Curso Normal Superior	8 anos
Professora R	20 anos	Cursando Pedagogia	4 anos

QUADRO 04: Demonstrativo do perfil das colaboradoras da pesquisa.

Fonte: Questionário aplicado às professoras

O quadro mostra a formação de cada sujeito pesquisado e assim como também seu tempo de profissão e idade. Cada uma dessas professoras recebeu um questionário que foi respondido e entregue antes de começar as observações.

+ 1.4 INSTRUMENTOS

De acordo com Severino (2002) as técnicas são os procedimentos operacionais que servem de mediação prática para a realização das pesquisas. Sendo assim os instrumentos ou técnicas são os recursos utilizados para a obtenção dos dados necessários para que se possa chegar ao objetivo da pesquisa.

+ 1.4.1 OBSERVAÇÃO

A aplicação do método se deu, inicialmente, por meio de uma observação simples na qual foi simplesmente observado a rotina das salas de aula, sem que se pudesse intervir de alguma forma.

Por observação simples entende-se aquela em que o pesquisador, permanecendo alheio à comunidade, grupo ou situação que pretende estudar, observar de maneira espontânea os fatos que aí ocorrem. (Gil, 1999, p.110)

A intenção dessa observação foi investigar a forma como o lúdico vem sendo trabalhado em sala de aula, sendo dessa forma utilizado como instrumento pedagógico no processo ensino-aprendizagem.

O foco de observação da pesquisa foi a prática das professoras de Educação Infantil em relação às atividade lúdicas aplicadas às crianças na sala de aula, para isso, fomos para as salas de aula durante dez dias. Para observação em cada sala de aula seguimos o seguinte roteiro: o professor utiliza o lúdico na sua prática? Como o docente aplica a ludicidade na sua prática? Que tipo de atividade o professor utiliza em sala para concentrar as crianças? Há interação entre educadores e alunos nas atividades desenvolvidas? Como se comporta a professora na aplicação das atividades?

Em cada uma das instituições foram observadas três turmas, sendo que uma das escolas havia apenas três salas de aula.

A observação se deu de 3 a 14 de novembro de 2009, totalizando dez dias, divididos igualmente entre as duas escolas, somando um total de 40 horas observadas. Na escola 01, a observação fora dividida da seguinte forma 10 horas no infantil IV A, 5 horas no infantil V A e 5 horas no infantil V B, somando 20 horas.

Nesse período compreendido à pesquisa as professoras estavam organizando a festinha de final de ano, e um dos assuntos principais era as férias e o natal. Na Escola 02, a divisão se deu dessa forma: 10 horas no infantil III, 5 horas no infantil IV e 5 horas no infantil V, somando 20 horas. Nesta escola, as professoras estavam terminando o conteúdo exigido pela escola e revisando alguns assuntos dado ao longo do ano letivo.

No próximo item discutiremos o outro instrumental que serviu para coleta dos dados da pesquisa.

+

1.4.2 QUESTIONÁRIO

O questionário é uma técnica de investigação composta por questões apresentadas por escrito a pessoas que tem por objetivo propiciar conhecimento ao pesquisador.

Pode-se definir questionário como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas. (Gil, 1999, p.128)

As perguntas podem ser classificadas quanto a sua forma da seguinte maneira: perguntas abertas onde o interrogado responde com suas próprias palavras; e perguntas fechadas as quais englobam todas as respostas possíveis. Para nossa investigação, por se tratar de uma pesquisa do tipo qualitativa onde o conhecimento não se reduz a um conjunto de respostas isoladas, tivemos a opção de utilizar perguntas abertas onde cada professora pode se expressar de acordo com seu pensamento

Antes das visitas para observação na sala de aula, foram entregues às professoras o questionário com perguntas abertas, que oportunizou a elas uma reflexão sobre sua prática educativa podendo se expressar livremente. O questionário foi entregue a seis professoras das escolas. As observações só tiveram início após o recebimento dos questionários, pois havia necessidade de confrontar as respostas com a prática observada.

1.5 CATEGORIAS DE ANÁLISE

Para melhor analisar e interpretar os dados, a pesquisa foi subdividida em categorias, organizadas nos itens apresentados a seguir:

- Representação lúdica na prática docente.
- Atitudes das crianças nas atividades lúdicas.
- Planejamento das atividades.

As categorias apresentadas deram suporte para as análises e discussões dos resultados da investigação.

No capítulo seguinte falaremos a respeito da ludicidade como instrumento de grande valia no momento do processo de ensino-aprendizagem, nos aprofundando em teorias que embasam essa afirmação.

CAPÍTULO II

BRINCADEIRA É COISA SÉRIA

O Lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação. (Santo Agostinho)

Neste capítulo discutiremos alguns dos principais fundamentos que norteiam e vêm influenciando as práticas pedagógicas das professoras de Educação Infantil no que está relacionado ao desenvolvimento da ludicidade na aprendizagem das crianças. As discussões feitas sobre essa temática são apresentadas segundo os fundamentos de Piaget (1975), Rosamilha (1979), Larousse (1982), Vygotsky (1984), Ferreiro (1989), Oliveira (1990), Dantas (1998), Negrine (1994), Almeida (1995), Ferreiro (1989), Teixeira (1995), Dantas (1998), Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998), Santos (1999), Luckesi (2000), Kishimoto (2003).

2.1 A IMPORTÂNCIA DA ATIVIDADE LÚDICA

O lúdico como processo educativo já se fazia presente desde o surgimento do homem. Todo ser humano pode beneficiar-se de atividades lúdicas tanto pelo aspecto de diversão e prazer, quanto pelo aspecto de aprendizagem. No entanto, atividade lúdica é todo e qualquer movimento que tem como objetivo produzir prazer na sua execução, isto é, divertir o praticante.

Na atividade lúdica o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o movimento vivido. Possibilita a quem vivencia momentos de fantasia e de realidade, momentos de encontro consigo mesmo e com os outros, de autoconhecimento, de cuidar de si e do outro, momento de felicidade.

A ludicidade é um fazer humano mais amplo, que se relaciona não apenas á presença das brincadeiras ou jogos, mas também a um sentimento, atitude do sujeito envolvido na ação, que se refere a um prazer de celebração em função do envolvimento genuíno com a atividade, a sensação de plenitude que acompanha as coisas significativas e verdadeiras. (Luckesi, 2000,52)

Refletindo sobre a afirmativa do autor, podemos considerar que o individuo que brinca se desenvolve integralmente. Onde não somente brinca por brincar, ou joga por jogar, ele também amplia sua capacidade de sentir e desenvolver-se de forma mais significativa.

As atividades lúdicas são brinquedos e brincadeiras menos consistentes e mais livres de regras ou normas, ou seja, é a realização de uma tarefa de forma prazerosa. Nas atividades lúdicas, as condições de seriedade, compromisso e responsabilidade não são perdidas, ao contrário, são sentidas, valorizadas e, por consequência, ativam o pensamento e a memória, além de gerar oportunidades de expansão das emoções, das sensações de prazer e da criatividade.

Estas atividades por oferecerem exercícios sadios e intensos, feitos alegremente, e quase sempre socialmente aceitas de explorar as próprias possibilidades e de descobrir o mundo, desenvolvem capacidades cognitivas, afetivas, qualidades físicas intelectuais e morais, exercita o intelecto, estimula a criatividade, o respeito mútuo, o acato a regras.

Podemos dizer que o lúdico é uma categoria geral de todas as atividades que tem características de jogo, brinquedo e brincadeira que proporciona prazer. Sendo que o jogo precisa de regras, o brinquedo é objeto manipulável, o suporte da brincadeira e a brincadeira é a ação de brincar com o brinquedo e o jogo mais livre. Dessa forma, o jogo o brinquedo e a brincadeira têm conceitos distintos, porém misturados, ao passo que o lúdico tem sentido abrangente, como diz Dantas (1998) "o termo lúdico refere-se à função de brincar (de forma livre e individual) e jogar (no que se refere a uma conduta social que supõe regras)". Assim, o jogo está ligado à natureza do ser humano, sendo encontrado em todos os atos de expressão.

O uso de atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem ajuda a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece a personalidade e simboliza

um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de estimulador, condutor e avaliador da aprendizagem. Assim, podemos dizer que o lúdico torna o momento de ensino em algo agradável, prazeroso, divertido e ao mesmo tempo rico em conhecimentos afins. Daí a relevância da conscientização de educadores e profissionais da educação para uma plena introdução do lúdico nas escolas.

2.2. LÚDICO: JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA

A definição dos termos Jogo, Brinquedo e Brincadeira diferem entre si na contemporaneidade, bem como no que se refere às questões sócio-culturais ao longo dos tempos. Já nos dias de hoje existe uma clara diferença entre os mesmos. Certamente encontraremos estudiosos que utilizam esses termos como sinônimos e outros fazem uma diferença entre eles. Vejamos como esses termos são definidos no dicionário de Larousse (1982):

Jogo – ação de jogar; folguedo, brinco, divertimento. Seguem-se alguns exemplos: jogo de futebol, Jogos Olímpicos, jogo de damas, jogos de azar, jogo de palavras, jogo de empurrar.

Brinquedo – objeto destinado a divertir uma criança.

Brincadeira – ação de brincar, divertimento. Gracejo, zombaria. Festinhas entre amigos ou parentes. Qualquer coisa que se faz por imprudência ou leviandade e que custa mais do que se esperava: aquela brincadeira me custou caro.

A ambigüidade entre as palavras se consolida com o uso que cada um faz dela. O jogo pode ser visto como resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras e um objeto. O sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social. Enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui, é este aspecto que nos mostra porque, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações diferentes.

Um sistemas de regras permite identificar, em qualquer jogo, uma estrutura seqüencial que especifica sua modalidade. Tais estruturas seqüenciais de regras permitem diferenciar cada jogo, ou seja, quando alguém joga, esta executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica.

Pode-se inferir como jogos, uma variedade conhecidos, como: faz-de-conta, simbólicos, motores, sensórios-motores, intelectuais ou cognitivos, Individuais ou coletivos, metafóricos, verbais, de palavras, políticos, de adultos, de crianças, de animais, de salão e uma infinidade de outros mostrando a multiplicidade de fenômenos incluídos na categoria "jogo" e cada um joga a sua maneira, pois tais jogos, embora receba a mesma denominação, cada um tem suas especificidades dentro do contexto social, cultural em que estão inseridos. (KISHIMOTO, 2003, p. 09)

Assim, entende-se que no início da vida da criança, sua ação e seu mundo é determinado pelo contexto social em que vive e pelos objetos nele contidos. As crianças aprendem a jogar e brincar dentro do seu processo histórico construído onde aprendem com os outros de sua cultura, e suas brincadeiras são determinadas pelos hábitos, valores e conhecimentos de seu grupo social.

Na concepção Piagetiana, os jogos consistem numa simples assimilação funcional, num exercício das ações individuais já aprendidas gerando, ainda, um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo domínio sobre as ações. Portanto, os jogos tem duas funções: consolidar os esquemas já formados e dar prazer ou equilíbrio emocional a criança. Segundo os estudos do autor, existem três tipos de estruturas que caracterizam o jogo infantil e fundamenta a classificação por ele proposta:

Jogos de exercício: são praticados desde o nascimento até a aquisição da linguagem e têm como finalidade o próprio prazer do funcionamento.

Jogos simbólicos: caracterizam a fase que compreende desde a aquisição da linguagem até, aproximadamente, sete anos. Nessa fase, a criança começa a representar o que vivenciou em sua realidade através da evocação de símbolos. Através desse tipo de jogo, a criança tem o prazer de se sujeitar à realidade e ainda fazer compensações, realizar desejos e superar conflitos

Jogos de regras: são praticados a partir dos sete anos de idade. A regra é o elemento principal desse tipo de jogo que surge da organização coletiva das atividades lúdicas e são indispensáveis para os desenvolvimentos morais, cognitivos, sociais, políticos e emocionais.

Para Vygotsky (1984), o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. No entanto, percebe-se que o conceito de jogo como de infância são estabelecidos culturalmente. Desse modo, entendemos o jogo como uma atividade lúdica em que a criança participa de uma situação de engajamento social em tempo e espaços determinados, como características próprias delimitadas pelas próprias regras de participação na situação imaginária.

Para Kishimoto (1994) diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma determinação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. Em consonância com a autora, o brinquedo traduz o real para a realidade infantil, estimulando a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade.

Ao brincar de que é a mãe da boneca, por exemplo, a menina não apenas imita e se identifica com a figura materna, mas realmente vive intensamente a situação de poder gerar filhos, e de ser uma mãe boa, forte e confiável. O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções de tudo que existe no cotidiano, na natureza e nas construções humanas. Assim pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetivos reais, para que possa manipulá-los. Por intermédio da relação que a criança tem com o brinquedo, o mesmo desenvolve afetividades, a criatividade, a capacidade de raciocínio, o entendimento do mundo.

A brincadeira é uma forma de divertimento típico da infância, isto é, uma atividade natural da criança, que não implica em seriedade, que envolve comportamentos espontâneos. Brincando a criança se diverte, pratica exercícios, desenvolve a atenção, a memória, autonomia, a capacidade de resolver problemas,

se socializa, desperta a curiosidade e a imaginação de maneira prazerosa e como participante ativo do seu processo de aprendizagem.

Pode-se dizer que a brincadeira é o lúdico em ação. Para a criança, a brincadeira gira em torno da imaginação e da espontaneidade. Não precisa de regras rigidamente estruturadas. Para surgir uma brincadeira basta ter um espaço para correr ou uma linha feita de giz no chão, e deixar a imaginação tomar conta de si.

Além de proporcionar prazer e diversão, o jogo, o brinquedo e a brincadeira podem representar um desafio e provocar o pensamento reflexivo na criança. Brincando o sujeito estimula sua sensibilidade visual, auditiva, valoriza sua cultura, exercita sua imaginação, interage, reequilibra-se, recicla suas emoções e sua necessidade de descobrir, inventar e reinventar, construindo assim seus conhecimentos.

No entanto, ^{Podemos dizer q} brincadeira se refere à ação de brincar; jogo é entendido como uma brincadeira que possui regras, brinquedo é o objeto de brincar e a Atividade Lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores. Assim, uma atitude lúdica efetivamente oferece as crianças experiências concretas, necessárias e indispensáveis ao desenvolvimento cognitivo. Pode-se dizer que as atividades lúdicas permitem liberdade de ação, pulsão interior, naturalidade e, conseqüentemente prazer.

2.3 A CRIANÇA APRENDE BRINCANDO

A introdução da brincadeira ao cotidiano da educação infantil iniciou-se com o educador alemão Froebel (1782-1852), que considerava as brincadeiras como primeiro recurso para a aprendizagem, além de uma diversão e modo de criar representações do mundo concreto para entendê-lo. O educador elaborou canções e jogos para educar sensações, emoções e brinquedos pedagógicos enfatizando o valor da atividade manual; defendeu uma proposta educacional que incluía atividades de cooperação e o jogo, entendidos como a origem da atividade mental; fundou os jardins-de-infância destinados aos menores de oito anos.

De acordo com SANTOS (1999), “para a criança brincar é viver”. Essa afirmativa é muito usada e aceita, pois a história da humanidade nos mostra que as crianças sempre brincaram. Sabemos que ela brinca porque gosta de brincar e que quando isso não acontece, alguma coisa está errada. A criança brinca por que é uma necessidade básica na sua vida, assim como comer, dormir. É por meio da brincadeira que a criança expressa o que tem dificuldade de manifestar em palavras. Nenhuma criança brinca só para passar o tempo, elas brincam por necessidade de seu desenvolvimento.

Brincar é muito importante porque enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos mais necessário a esse crescimento, tão importantes em todo aprendizado. Na visão de Rosamilha:

A criança é, antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo, eis aí um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil a seu desenvolvimento físico e mental. (ROSAMILHA, 1979, p.77)

A capacidade de brincar possibilita às crianças um espaço para a resolução de problemas que as rodeiam. O ato de brincar é mais que simples satisfação de desejo. De acordo com Vygotsky (1989, p.97):

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distancia entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto a colaboração de um companheiro mais capaz.

Por meio das atividades lúdicas, a criança reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano, as quais, pela imaginação e pelo faz-de-conta, são reelaboradas. Esta representação do cotidiano se dá por meio da combinação entre experiências passadas e novas possibilidades de interpretações e reproduções do

real, de acordo com suas afeições, necessidades, desejos e paixões. Estas ações são fundamentais para atividade criadora do homem.

Tanto para Vygotsky (1984) quanto para Piaget (1975), o desenvolvimento não é linear, mas evolutivo e, nesse trajeto, a imaginação se desenvolve. Uma vez que a criança brinca e desenvolve a capacidade para determinado tipo de conhecimento, ela dificilmente perde esta capacidade. É com a formação de conceitos que se dá a verdadeira aprendizagem e é no brincar que está um dos maiores espaços para a formação de conceitos. Negrine (1994, p.19) sustenta que:

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança.

Brincar é sinônimo de aprender, pois o brincar e o jogar geram um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade.

2.4 O Lúdico na Educação Infantil

Vários estudos e pesquisas comprovam a importância das atividades lúdicas no desenvolvimento humano e em especial no das crianças, proporcionando a elas melhores condições ao seu desenvolvimento motor, físico, cognitivo, emocional e social. Atividade lúdica é toda e qualquer ação que tem como propósito causar prazer e entretenimento a quem pratica. São lúdicas aquelas atividades que proporcionam divertimento na sua execução, associando o ato, o pensamento e o sentimento. Para Oliveira (1990) "as atividades lúdicas são a essência da infância".

De acordo com o autor, a criança assimila seu conhecimento, se expressa e constrói sua realidade quando pratica alguma atividade lúdica.

Na educação infantil pode-se comprovar o quanto as atividades lúdicas são importantes e positivas para o crescimento das crianças em ambientes acolhedores, ricos e saudáveis para oportunizar a aprendizagem. Na formação da criança, os primeiros anos de vida são de imensa importância, pois é neste período que a criança está construindo sua identidade, sua estrutura social, afetiva, física e intelectual. É, no entanto, nesta fase que se deve adotar várias estratégias, entre elas as atividades lúdicas, que são capazes de alterar positivamente no desenvolvimento da criança, suprimindo suas necessidades e garantindo-lhes condições adequadas para desenvolver suas competências.

As instituições infantis necessitam serem atraentes, acolhedoras, estimuladoras para assim possibilitar que as crianças se desenvolvam integralmente, ampliando suas experiências e conhecimentos, que possam estimular o interesse pela dinâmica da vida pessoal, além de contribuir para sua integração e convivência na sociedade. Sabemos que as atividades lúdicas podem ser uma brincadeira, um jogo, um brinquedo ou qualquer outra atividade que possibilite uma situação de interação.

↳ A educadora Ferreiro (1989) já apontava para a importância de se oferecer à criança ambientes agradáveis onde se sinta bem e a vontade, pois a criança deverá se sentir como integrante do meio em que está inserida. O educador deve promover a exploração da curiosidade infantil, incentivando o desenvolvimento da criatividade, de diferentes formas de linguagem, do senso crítico e da autonomia, como também ser ativo quanto às crianças, interessado em ajudá-las a crescerem, fazendo das atividades lúdicas na educação infantil excelentes instrumentos facilitadores do ensino e aprendizagem.

Toda criança que participa de atividades lúdicas, desenvolve novos conhecimentos e habilidades de forma natural e agradável, gerando um grande interesse em aprender e garante o prazer. Por meio destas atividades, na educação infantil, ela brinca, joga e se diverte, além de agir, sentir, se desenvolver, aprender e pensar. De acordo com Teixeira (1995), vários são os motivos que induz os

educadores a apelar para as atividades lúdicas e utilizá-las como recurso pedagógico no processo de ensino e aprendizagem

A educação infantil tem um papel fundamental na formação do sujeito e reflete em uma melhora significativa no aprendizado da criança. As atividades lúdicas tem sido objeto de interesse de muitos educadores, sendo compreendida com uma maneira de assimilação da realidade pela criança e facilitando os processos de aprendizagem e desenvolvimento. No entanto, foi necessário que houvesse uma grande mudança na imagem da criança na sociedade para que se pudesse associar uma visão positiva as suas atividades espontâneas, aparecendo como decorrência à valorização de jogos, brinquedo e brincadeiras na escola. O surgimento do jogo e do brinquedo como contribuinte do desenvolvimento infantil propiciou um amplo campo de estudo e pesquisas e hoje é questão de consenso a importância do lúdico.

Dentre as contribuições mais importantes destes estudos, segundo Negrine (1994), destaca-se:

- As atividades lúdicas possibilitam fomentar a “resiliência”, pois permitem a formação do auto-conceito positivo.
- As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente.
- O brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade; Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação.
- Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona idéias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e constrói seu próprio conhecimento.

De acordo com o autor, a evolução lúdica visivelmente nos primeiros anos de vida mostra que ao brincar a criança desenvolve a inteligência, aprende com

prazer e progressivamente, representando simbolicamente sua realidade, deixando de lado o egocentrismo e aprendendo a viver com as diferenças.

Então, consideramos que a educação infantil tem um papel fundamental na formação do indivíduo e reflete bastante em uma melhora significativa no aprendizado da criança.

2.5 O LÚDICO NA APRENDIZAGEM

Os recentes estudos têm mostrado que as atividades lúdicas são ferramentas indispensáveis no desenvolvimento infantil, por que para a criança não há atividade mais completa que o brincar. Pela brincadeira, a criança é introduzida no meio sócio cultural do adulto, constituindo-se num modelo de assimilação e recriação da realidade. (SANTOS, 1999, p.7)

A educação traz muitos desafios aos que nela trabalham e aos que se dedicam a sua causa. Muito já se pesquisou, escreveu e discutiu sobre a educação, mas o tema é sempre atual e indispensável, pois seu foco principal é o ser humano. Então, pensar em educação é pensar no ser humano, em sua totalidade, em seu corpo, em seu meio ambiente, nas suas preferências, nos seus gostos, prazeres, enfim em suas relações vivenciadas.

É importante salientar que, acima de tudo, o brincar motiva e dá prazer. E é por isso que ele proporciona um clima especial para a aprendizagem das crianças de todas as faixas etárias. O brincar no ambiente escolar estimula uma aprendizagem diferente e interessante. O papel do professor é garantir que na escola, a aprendizagem seja contínua e inclua fatores além dos puramente intelectuais, tais como, o social, o emocional, o físico, o ético e o moral combinando com o intelectual para tornar a aprendizagem mais abrangente e formadora. Assim, o lúdico em situações educacionais proporciona não só um meio real de aprendizagem.

A evolução do próprio conceito de aprendizagem sugere que educar passe a ser facilitar a criatividade, no sentido de repor o ser humano em sua evolução histórica e abandonando de vez a idéia de que aprender significa a mesma

coisa que acumular conhecimentos sobre fatos, dados e informações isoladas numa autentica sobrecarga de memória. De acordo com o RCNEI – Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998, p.23):

uma
na { Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

A idéia de estudo com prazer desde muito tempo, da época de Platão e Aristóteles, foi se adaptando às várias concepções de criança e aos interesses e necessidades da sociedade atual. Desta forma, a brincadeira exerceu papel e funções específicas de acordo com cada momento histórico. Teve funções e papéis irrelevantes, esteve vinculada a educação de forma descontextualizada com o objetivo de facilitar a transmissão de conhecimentos.

(Entende-se que educar ludicamente não é jogar lições empacotadas para o educando consumir passivamente. Educar é um ato consciente e planejado) é tomar o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo. É seduzir o ser humano para o prazer de conhecer. É resgatar o verdadeiro sentido da palavra escola, local de alegria, prazer intelectual, satisfação e desenvolvimento.

Para atingir esse fim, é preciso que os educadores repensem o conteúdo e sua prática pedagógica, substituindo a rigidez e a passividade pela vida, pela alegria, pelo entusiasmo de aprender, pela maneira de ver, pensar e compreender e reconstruir o conhecimento. Almeida (1995, p.14) ressalta:

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 seria de conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

A escola necessita repensar quem ela está educando, considerando a vivência, o repertório e a individualidade do mesmo, pois se não considerar, dificilmente estará contribuindo para mudança e produtividade de seus alunos. A negação do lúdico pode ser entendida como uma perspectiva geral e, desse ponto de vista, está diretamente relacionada com a negação que a escola faz da criança, com seu desrespeito, ou ainda, o desespero a sua cultura.

2.6 O PAPEL DO EDUCADOR NA EDUCAÇÃO LÚDICA

A esperança de uma criança, ao caminhar para a escola, é encontrar um amigo, um guia, um animador, um líder – alguém muito consciente e que se preocupe com ela e que a faça pensar, tomar consciência de si e do mundo e que seja capaz de dar-lhe as mãos para construir com ela uma nova história e uma sociedade melhor. (ALMEIDA, 1987, p.15)

A decisão de se permitir envolver no mundo mágico infantil seria o primeiro passo que o professor deveria dar. Explorar o universo infantil exige do educador conhecimento teórico, prático, capacidade de observação, amor e vontade de ser parceiro da criança neste processo.

Aprender e ensinar brincando, enriquece as possibilidades de relacionamento, de socialização, de companheirismo e troca de experiências, de conhecimento de si e o do outro e respeito às diferenças de reflexão sobre as ações. O lúdico é um importante instrumento de trabalho no qual o mediador, no caso o professor, deve oferecer possibilidades de elaboração do conhecimento, respeitando as diversas singularidades. Essas atividades, quando bem exploradas, oportunizam a interlocução de saberes, a socialização e o desenvolvimento pessoal, social e cognitivo.

A ludicidade é um fator essencial para a construção de uma relação plural entre educadores e educandos, condição básica para a constituição de uma prática educativa de qualidade e para a descoberta e apropriação do mundo dos saberes e

dos fazeres, das idéias, das palavras, dos números, dos valores, dos fatos, dos sentimentos, da cidadania e dos sonhos pelos aprendizes.

O lúdico aplicado a prática pedagógica não apenas contribui para a aprendizagem do indivíduo, como possibilita ao educador tornar suas aulas mais prazerosas e dinâmicas. A ludicidade usada de forma correta e indutiva pelo educador poderá exercer a função de educar e oportunizar a aprendizagem do educando, seu saber, seu conhecimento, desenvolver a sua compreensão de mundo, além de lhe proporcionar diversão.

Durante as atividades lúdicas, os educadores podem perceber traços de personalidade do educando, de seu comportamento individual e em grupo e o ritmo de seu desenvolvimento, principalmente se o mesmo optar por ações que incentivem a criatividade o que é certamente uma característica e um objetivo fundamental da atividade lúdica, seja ela uma brincadeira, jogo ou brinquedo em suas formas de realização.

O lúdico enquanto recurso pedagógico deve ser encarado de forma séria e usado de maneira correta, sendo que o sentido real, verdadeiro e funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo.

CAPITULO III

ANALISANDO O CAMINHO PERCORRIDO

O sucesso ou insucesso de certas experiências marcam a nossa postura pedagógica, fazendo-nos sentir bem ou mal com esta ou aquela maneira de trabalhar na sala de aula. (NÓVOA, 2001)

Neste capítulo apresentamos os dados coletados evidenciando a interpretação e análise de conteúdo tanto do questionário quanto da observação. A análise desses resultados, após a coleta e organização dos dados obtidos, vem confrontar os dados encontrados durante a pesquisa com a literatura apresentada, refletindo sobre as ações das professoras, como elas vêm trabalhando o lúdico nas salas de aula de Educação Infantil.

Durante a observação podemos perceber que há interação das crianças com as professoras como também com os colegas. Há crianças que não participam da aula, pois só pensam em brincar. Existem as crianças tímidas que quase não falam e nem participam da aula. Já na hora da brincadeira, todos estão dispostos, mesmo os mais calados. As professoras procuram auxiliar aquelas crianças que não apresentam interesse na hora da aula, conversando, procurando outra maneira de fixar sua atenção na aula, no jogo ou na brincadeira.

Na hora da brincadeira livre, seja na sala de aula ou no pátio, a interação acontece. As crianças ficam à vontade e fazem tudo o que querem, correm, pulam, gritam, se expressam entre elas havendo uma verdadeira socialização. Esse é um momento clássico de interação entre as crianças, e com a participação da professora as crianças se sentem mais seguras. Em alguns momentos as professoras também são radicais ao chamar atenção das crianças para prestarem atenção, elas falam bem alto e com um tom aborrecido o que as deixam as crianças com um ar de preocupadas.

3.1 Sobre as representações lúdicas na prática docente

- **O que o lúdico representa na sua prática?**

[...] Um papel fundamental para alcançar meus objetivos na sala de aula. Afinal o que seria dos conteúdos se o “brincar” não existisse! (prof. A)

[...] É uma forma de melhor desenvolver as habilidades das crianças. (prof. E)

[...] É a maneira como eu ensino meu aluno de modo divertido e mais fácil. (prof. I)

[...] É uma forma técnica de ensino usando a brincadeira, os jogos para complementar a aprendizagem da criança. (prof. M)

[...] É a maneira como o educador transmite os conteúdos brincando. (prof. P)

[...] É uma peça fundamental para o ensino, um instrumento de atuação para o pedagogo. (prof. R)

Diante das respostas das professoras, observamos que todas elas estão em sintonia uma com as outras em relação à importância do lúdico na prática pedagógica, ao considerar que as atividades melhor desenvolvem as habilidades das crianças, bem como completa a aprendizagem, facilitando a transmissão dos conhecimentos. Embora durante o processo de observação constatou-se que somente a professora **A** se destacou entre as outras, pois ela, durante suas aulas desenvolvia atividades lúdicas, já as professoras **E**, **I**, **M**, **P** e **R** apenas proporcionaram cantigas de roda e massinha, sem nenhuma intenção pedagógica ligada ao currículo. Na verdade, as mesmas se utilizavam destes elementos lúdicos incluindo-os na rotina da sala de aula sem um objetivo específico.

“A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não os jogos. Ao utilizar, de modo metafórico, a forma lúdica (objeto suporte da brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou um espaço definitivo na educação infantil.” (KISHIMOTO, 1996).

De acordo com a autora, o uso do lúdico com fins pedagógicos é extremamente importante no processo de ensino aprendizagem, por potencializar a construção de conhecimentos pelas crianças. Através do uso dessas atividades, o

professor garante o desenvolvimento de habilidades por que o brinquedo, a brincadeira e o próprio jogo estimulam a formação de conceitos, tão importante na etapa da educação infantil. Como sabemos, as atividades lúdicas estimulam os alunos a participar, a socializar e, produzir conhecimento, o que valoriza a participação ativa do educando no seu processo de formação. Assim, em primeiro lugar, o professor deve ter a consciência da importância do desenvolvimento das atividades lúdicas em sala de aula, bem como conhecer diferentes formas de atividades que possa desenvolvê-las.

3.2 Sobre as atitudes das crianças nas atividades lúdicas

- **Durante as atividades lúdicas o que você percebe nas atitudes das crianças?**

[...] Alegria, interesse, participação, respeito. (prof. A)

[...] Socialização, concentração, interesse, diversão e prazer. (prof. E)

[...] Os alunos ficam atentos, alegres e espontâneos. (prof. I)

[...] Através das atividades lúdicas, a criança desenvolve-se em todas as dimensões, afetivo, emocional, social e cognitivo. (prof. M)

[...] A partir do momento em que a criança interage com o brinquedo ela já está construindo conhecimento. (prof. P)

[...] Eles gostam muito, mas às vezes confundem e querem ficar só brincando. (prof. R)

Ao analisar as respostas das Professoras **A**, **E**, **I** e **M**, percebemos que durante as atividades lúdicas as crianças participam prazerosamente com interesse, sendo espontâneas, se socializam o que colabora no processo de aprendizagem, conhecimento e desenvolvimento do afetivo, emocional, social e cognitivo.

Na fala da Professora **P**, notamos que ela enfatizou apenas interação das crianças em relação ao brinquedo, não respondendo o que de fato foi perguntado. O prazer não pode ser considerado a característica definidora do brinquedo, como

muitos imaginam. Na verdade, o brinquedo preenche necessidades, entende-se estas necessidades como motivos que impelem a criança à ação. São exatamente essas necessidades que fazem as crianças avançar em seu conhecimento. Assim, percebe-se que as crianças necessitam de outros instrumentos para poder alcançar de fato seus conhecimentos. Para Kishmoto (2002):

O brincar é ferramenta essencial e necessária ao processo de desenvolvimento humano. O lúdico abrange o brincar e tem o mesmo sentido de infantil, diz respeito ao "inútil" do ponto de vista imediato, refere-se à atividade em si mesma que não visa algum outro fim, mas que tem grande importância no processo de desenvolvimento a longo prazo.

De acordo com autora, o lúdico tem papel fundamental para o ser humano, tanto no início como durante sua vida, devendo fazer parte do dia-a-dia de cada pessoa, pois colabora na construção prazerosa do viver e da convivência com a sociedade.

A Professora R, na sua resposta diz que as crianças gostam muito, mas confundem e querem apenas brincar. O que percebo é que na verdade durante sua pratica a professora não alcança o seu objetivo porque a mesma não aplica a atividade de forma correta ou mesmo fazendo as intervenções necessárias ao processo de aprendizagem.

3.3 Sobre o planejamento das atividades lúdicas

- **Essas atividades são sempre planejadas previamente? Porquê?**

[...] Sim. Às vezes, alguns planejados caem por terra, mas a carta na manga deve existir sempre. (prof. A)

[...] Sim. Para obter um melhor rendimento. (prof. E)

[...] Sim, com o objetivo de desenvolver a oralidade, a coordenação motora, a socialização e pelo simples fato de brincar e se divertir. (prof. I)

[...] Sim, para obter o resultado esperado. (prof. M)

[...] Obviamente, pois se não houver o planejamento como vamos ter uma aprendizagem concreta. (prof. P)

[...] Sim. Para que eu tenha êxito e para que seja definido os objetivos. (prof. R)

As professoras **E**, **I**, **M**, **P** e **R** concordam que o planejamento deve ser para obter um melhor rendimento, tendo como objetivo desenvolver a oralidade, a coordenação motora, a socialização, além do êxito na execução de suas atividades definindo seus objetivos, isto é, alcançar o resultado esperado.

Já a professora **A** diz que o planejamento deve existir, mas, no dia em que não der para planejar, a melhor forma é improvisar. Sabemos que o imprevisto nem sempre dá certo. Segundo Almeida (1998), "o bom êxito de toda atividade lúdico-pedagógica depende exclusivamente do bom preparo e liderança do professor". Sendo assim, o autor afirma que a atividade lúdica não terá o resultado satisfatório na aprendizagem das crianças se as atividades não tiverem um propósito, dessa forma essas atividades terão sentido apenas de brincadeira, ou seja, brincar por brincar.

Sendo assim, é possível perceber o quanto é importante um planejamento para que a atividade lúdica aplicada não seja falha, pois é através do planejamento que as professoras conseguem chegar aos seus objetivos de ensino e aprendizagem.

Diante disto, compreendemos que as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento de competências e habilidades, aumentando ainda a motivação das crianças em aprender e o educador em ensinar, ou seja, as atividades lúdicas como mediadoras e facilitadoras da construção de conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da pesquisa apresentada tínhamos o propósito de investigar como os educadores vêm trabalhando as atividades lúdicas para a aprendizagem das crianças de educação infantil. Percebemos que dentro de suas práticas o lúdico é muito importante para o desenvolvimento da criança, pois enfatizam que é através dele que elas constroem seus conhecimentos de forma prazerosa.

Em vista disso, traçamos metas para alcançarmos nossos objetivos, já mencionado no início da pesquisa. Por tanto, partindo da análise dos dados, percebemos pela prática a realidade desta contextualização no cotidiano escolar, onde verificamos uma preocupação dos docentes a respeito do tema estudado. Estas colaboradoras (professoras) nos permitiram proporcionar este estudo entre prática e teoria, acreditando na influência da ludicidade na aprendizagem dos educandos.

A partir desta concepção, podemos observar que estas profissionais estão cientes do ensino através do lúdico, por proporcionar uma maior contribuição ao processo de desenvolvimento da aprendizagem do aluno da educação infantil, sendo este um instrumento de grande valia da prática pedagógica, facilitando o ensino aprendizagem. No entanto, é preciso ter mais informações e subsídios para poderem melhorar suas práticas. Estas informações e subsídios poderão ser encontrados através de textos sobre o tema; oficinas oferecidas por instituições adequadas; obras de autores que preocupados com o aprendizado expõem seus pensamentos através de métodos e regras, proporcionando um momento de aprender mais satisfatório para as crianças, além da formação continuada.

No entanto, fica claro que o ato de brincar pode incorporar valores morais e culturais em que as atividades lúdicas devem visar à auto-estima, a auto-imagem, o autoconhecimento, a cooperação, pois estas induzem a fantasia, a criatividade, a imaginação, a criticidade e muitas outras vantagens que ajudam a modelar a vida das crianças, e sem eles as crianças não irão desenvolverem o suficientemente suas habilidades.

Dessa forma, esperamos que esse trabalho possa contribuir para a valorização do lúdico na educação, bem como somar a outras pesquisas já realizadas.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.
- _____. **Educação Lúdica**. São Paulo: Loyola, 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, 1998. V. 2.
- DANTAS, H. **Brincar e Trabalhar**. In: KISHIMOTO, T. M. (org). **Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.
- FERREIRO, Emilia. **"Processo de alfabetização"**. Rio de Janeiro: Palmeiras, 1998.
- FREIRE, J. B. **Educação de Corpo Inteiro: Teoria e prática da educação física**. São Paulo. Scipione, 1997.
- GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5ª Ed. São Paulo: Atlas, 1999.
- KISHIMOTO, T.M (1996). **"O jogo e a educação infantil"**. In: CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida e LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil – Campinas, SP: Papyrus, 2004.**
- _____. (ORG). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.
- LAROUSSE, K. **Pequeno dicionário enciclopédico Koogan Larousse**. Rio de Janeiro: Larousse, 1982.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **O lúdico na prática educativa**. Tecnologia Educacional. Rio de Janeiro: v. 23, 119/120. P. 51-52, jul./ out, 1994.
- MARTINS, J. **A pesquisa qualitativa**. In: FAZENDA, I. (org) **Metodologia da pesquisa educacional**. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 1997.
- NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes 1999.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**: diretrizes para o trabalho científico na Universidade. São Paulo: Cortez, 2002.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WAJSHOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 1995.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ
CAMPUS PROFESSOR ALEXANDRE ALVES DE OLIVEIRA
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA – BLOCO – VII
DISCIPLINA: PRÁTICA PEDAGÓGICA III
PROFESSORA: FABRÍCIA TELES

ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO

1. O professor utiliza o Lúdico na sua prática?

2. Como o docente aplica a Ludicidade na sua prática?

3. Que tipo de atividades o professor utiliza em sala de aula para concentrar as crianças?

4. Há interação entre educadores e alunos nas atividades desenvolvidas?

5. Como se comporta a professora na aplicação das atividades?