

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ – UESPI
CAMPUS PROFESSOR ALEXANDRE ALVES DE OLIVEIRA

DEUSENIR TELES DA SILVA

O LÚDICO COMO POSSIBILIDADE DE MELHORIA DA QUALIDADE DE
ENSINO E APRENDIZAGEM NAS ESCOLAS PÚBLICAS MUNICIPAIS DE
EDUCAÇÃO INFANTIL DA CIDADE DE ILHA GRANDE DO PIAUÍ

PARNAÍBA
2011

Biblioteca UESPI - PHB
Registro N° M759
CDD 371.307
CUTTER S586L
V EX 01
Data 23 - 103 / 2012
Visto Jane

Division of Fisheries
New York State
Department of Conservation
Albany, New York

DEUSENIR TELES DA SILVA

**O LÚDICO COMO POSSIBILIDADE DE MELHORIA DA QUALIDADE DE
ENSINO E APRENDIZAGEM NAS ESCOLAS PÚBLICAS MUNICIPAIS DE
EDUCAÇÃO INFANTIL DA CIDADE DE ILHA GRANDE DO PIAUÍ**

Monografia apresentada como requisito parcial
a Universidade Estadual do Piauí- UESPI para
obtenção do título de Licenciado em Normal
Superior, sob a orientação da Prof. Kelly
Cristina Vaz de Carvalho.

**PARNAÍBA
2011**



DEUSENIR TELES DA SILVA

**O LÚDICO COMO POSSIBILIDADE DE MELHORIA DA QUALIDADE DE
ENSINO E APRENDIZAGEM NAS ESCOLAS PÚBLICAS MUNICIPAIS DE
EDUCAÇÃO INFANTIL DA CIDADE DE ILHA GRANDE DO PIAUÍ**

Monografia a Universidade Estadual do Piauí,
para obtenção do grau de Licenciado em
Normal superior.

MONOGRAFIA APROVADA EM __/__/__

Kelly Cristina Vaz de Carvalho

Prof. Kelly Cristina Vaz de Carvalho – UESPI / Parnaíba

Orientadora

Cledivan Alves dos Santos

Prof. M. Sc. Cledivan Alves dos Santos- UESPI/ Parnaíba

Examinador Interno

Maria Aurioneida Carvalho Fernandes

Profª Esp. Maria Aurioneida Carvalho- FAP/ Parnaíba

Examinador Externo

Catálogo na Fonte
Setor de Processos Técnicos da Biblioteca Central - UESPI

S586I **SILVA, Deusenir Teles da**

O Lúdico Como Possibilidade de Melhoria da
Qualidade de Ensino e Aprendizagem nas Escolas
Públicas Municipais de Educação Infantil da Cidade de
Ilha Grande do Piauí./ Deusenir Teles da Silva –
Parnaíba, 2011.

37p.

Monografia Apresentada ao Curso de Licenciatura
Plena em Normal Superior – Universidade Estadual do
Piauí, 2011.

Orientadora – Prof^ª: Kelly Cristina Vaz de Carvalho.

01. Lúdico, 02. Criança, 03. Educação
04. Educação Infantil, 05. Desenvolvimento

CDD – 371.307

Dedico esta pesquisa a minha mãe Delzuite, que foi a minha maior incentivadora, ao meu pai mesmo não estando entre nós, aos meus filhos Diego, Virginia e Vitória que são minha razão do meu sucesso. E a minha neta Marya Fernanda que tanto amo, e aos meus irmãos Francisca Maria, José de Jesus, especialmente à Francinete que muito colaborou nessa conquista.

AGRADECIMENTOS

- ✓ Agradeço a Deus pelo presente da vida;
- ✓ A minha mãe Delzuite por ter me ajudado a chegar onde estou e por ter acreditado em minha capacidade e me dando muito incentivo;
- ✓ Ao meu pai José que mesmo não estando, mais entre nós, sempre procurou passar o melhor para mim, através de seus valiosos ensinamentos;
- ✓ Aos meus filhos Diego, Virginia e Vitória, e a minha adorada neta Marya Fernanda que são os meus maiores incentivadores para essa conquista e que me presenteiam diariamente com os seus afetos;
- ✓ À minha irmã Francinete que é a base central da família, e que dá exemplo diário através de sua personalidade única e marcante;
- ✓ Aos meus irmãos Francisca Maria e José de Jesus que mesmos distantes mostram-se presentes nas alegrias e tristezas da família.
- ✓ A minha nora Nayara, a minha tia Maria de Jesus e minha prima Socorrinha, que sempre ficaram na torcida;
- ✓ Aos amigos: Antonia, Aline, Amanda, Magno e Sarah, pelo presente e confiança da nossa amizade;
- ✓ A minha orientadora Kelly Cristina Vaz de Carvalho, pelos relevantes esclarecimentos, apoio e confiança, e a todos meus professores que sem duvida me ajudaram muito na minha vitória;
- ✓ As minhas amigas de trabalho em grupo Eline, Keline, Raquel e Evania que participaram da minha caminhada ao longo desses três anos e as pessoas que me ajudaram direto e indiretamente nessa jornada.

Sou eu que vou seguir você do primeiro
rabisco até o be-a-ba em todos os desenhos
coloridos vou estar a casa, a montanha duas
nuvens no céu e um sol a sorrir no papel[...]
Sou eu que vou ser seu colega seus problemas
ajudar a resolver te acompanhar nas provas
bimestrais, você vai ver serei, de
você,confidente fiel se seu pranto molhar meu
papel [...]

Composição: Toquinho/ Mutinho

RESUMO

A presente pesquisa teve como objetivo mostrar o trabalho desenvolvido com o lúdico nas escolas de educação infantil, visando identificar as contribuições do lúdico para o desenvolvimento e a formação da criança. Procura mostrar a importância do lúdico no avanço do processo de ensino e aprendizagem, que é sempre marcado por impasses que, impossibilitam a aquisição dos processos psicológicos, cognitivos e afetivos, que são de extrema importância para o desenvolvimento de toda criança. Aborda também, o surgimento do lúdico na educação e a evolução do mesmo ao longo dos anos, mostrando no decorrer do texto, embasamentos teóricos de alguns pensadores da educação, tais como Piaget, Vygotsky, Froebel, Rousseau dentre outros que vem reafirmar as hipóteses da autora do texto, além da atual necessidade de aliar-se ao lúdico, para auxiliar o professor na busca de uma ação educacional significativa, para o educador, para a criança, e para a escola. E com isso obter sucesso em sua missão de formar cidadãos atuantes em sociedade. A Educação Infantil é cenário de uma fase imprescindível para a formação da criança, desta maneira deve ser vivida de forma responsável, prazerosa e atrativa, portanto a ludicidade vem ao encontro dessa fase que deve ser conduzida com atividades que sejam desenvolvidas de acordo com as necessidades da criança e não aleatoriamente. Trabalhar com o lúdico, requer ação e estudo, afinal as atividades a serem desenvolvidas devem estar ligadas a necessidade da criança. Assim, ao longo da pesquisa buscou-se mostrar como essas ações lúdicas são indispensáveis para uma infância sadia e conseqüentemente feliz.

PALAVRAS- CHAVES: Lúdico. Criança. Educação. Educação Infantil e Desenvolvimento.

ABSTRACT

This research was aimed to show the work with the playful in childhood education schools, to identify the contributions to the development of playful and development child. Tries to show the importance of playful to advance the teaching and learning process, it is always marked by impasses that, difficult the psychological processes acquisition, cognitive and affective, that are extremely important to child development. Moreover, appearance of playful in education and the evolution it over the years, it shows through the text Theoretical Foundation some thinkers education, such as Piaget, Vygotsky, Froebel, Rousseau, among other that comes to say the assumptions of the author of the text, beyond the present need to ally with playful in the classroom, as a way to help teacher's teaching, in the search for a meaningful educational activity, as far as for teacher, student and school, because it will acquire success in a mission to form active citizens in society. Childhood Education is a scene of a crucial stage for the education of children and this way should be lived responsible manner, pleasant, attractive, therefore the playfulness comes against this stage should be conducted with activities that are developed according to the needs of the child and non-random way. Work with playful, requires action and study, After all the activities to be developed is must related child's need. Therefore, during the research identified to show how these playful actions are necessary to a healthy childhood and happy.

KEY WORDS: Playful. Child. Education. Childhood Education and development

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1 - O LÚDICO COMO POSSIBILIDADE DE MELHORIA PARA A EDUCAÇÃO	14
1.1 Caracterização da pesquisa.....	14
1.2 Contextos empíricos da pesquisa.....	15
1.3 Perfis dos interlocutores da pesquisa.....	15
1.4 Produção dos dados	16
1.5 Análise dos dados	17
CAPÍTULO 2 - EDUCAÇÃO INFANTIL E LUDICIDADE.....	18
2.1 Processo da Educação Infantil-Histórico.....	18
2.2 O que fundamenta a Educação Infantil segundo a LDB 9394/96	19
2.3 Educação Infantil e Ludicidade	20
2.4 O lúdico como aliado no processo de ensino e aprendizagem	22
2.5 Educação Infantil X Ambiente Lúdico.....	23
2.6 A importância dos jogos.....	24
2.6.1 O jogo na educação.....	25
2.6.2 Jogo na educação: necessidade ou passatempo?	26
CAPÍTULO 3 - ANÁLISE DOS DADOS.....	29
3.1 Para você qual a definição do lúdico?	29
3.2 Quais as contribuições do lúdico para o desenvolvimento do aluno na sala de aula?.....	30
3.3Quais as dificuldades encontradas por você na utilização do lúdico para a melhoria do processo educacional?	30
3.4 Como a escola tem vivenciado o lúdico no seu cotidiano?.....	31
3.5 Qual o seu posicionamento em relação ao lúdico no ensino e aprendizagem?.....	32
3.6 De que maneira os pais vêm o trabalho com o lúdico em sala de aula?.....	33

CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	34
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	35
APÊNDICES	37

INTRODUÇÃO

A importância de pesquisar sobre o lúdico na educação infantil é considerar que através do jogo e da brincadeira a criança fala, pensa, elabora sentido para o mundo, para as coisas e para as relações.

A palavra lúdico vem do latim ludos e significa brincar, neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos divertimento e a conduta daquela que joga, brinca e se diverte. Por sua vez a função educativa dos jogos oportuniza aprendizagem do individuo, com o seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de ver o mundo ao seu redor.

As atividades lúdicas são instrumento de realização para o ser humano, especialmente para as crianças, pois reúnem capacidades de concentração e atenção, desempenhando assim um papel para transformar as crianças em adultos com grande imaginação e autoconfiança.

Considerando que as atividades lúdicas fazem parte do universo infantil, desenvolveu-se esta pesquisa com o objetivo de investigar como as escolas públicas municipais de educação infantil da cidade de Ilha Grande trabalham o lúdico como possibilidade e melhoria da qualidade de ensino e aprendizagem no universo escolar da criança.

Sendo assim as atividades lúdicas deverão fazer parte do cotidiano da criança, deste suas primeiras experiências no contexto escolar, por oportunizá-las a interagir e compartilhar conhecimentos entre si e entre seus pares.

Através desta pesquisa pretende-se demonstrar que o lúdico não passa apenas de uma temática, mas de um meio para significar a aprendizagem, desenvolver habilidades e até compreender conteúdos, pois o lúdico é também um suporte da brincadeira, estimulando a representação, a expressão da imagem, o imaginário, e ao mesmo tempo evoca aspectos da realidade vivenciada pela criança.

Portanto é válido considerar que o lúdico é um fator de grande relevância no desenvolvimento infantil, porque através dele a criança começa a se socializar com o meio social e cultural, pois o brincar oferece à criança a possibilidade de se tornar mais humano, conhecer a si próprio, expressar-se, transformar-se e sobretudo ter gosto de aprender.

O lúdico está possibilitando e melhorando a qualidade de ensino e aprendizagem, nas escolas públicas municipais de educação infantil da cidade de Ilha Grande? Foi esse o problema que priorizou este trabalho, pelo fato de saber-se, da legítima e real utilização dessa atividade nas escolas de educação infantil como uma possibilidade de sanar os impasses que permeiam o âmbito escolar e conseqüentemente melhorar o processo de ensino e aprendizagem.

Nesta pesquisa temos como objetivo geral Investigar o lúdico como possibilidade de melhoria da qualidade de ensino e aprendizagem nas escolas públicas municipais de Educação Infantil da cidade de Ilha Grande do Piauí. E como objetivos específicos conhecer quais as dificuldades encontradas pelos professores para utilização do lúdico enquanto forma de melhoria do processo educacional; identificar quais as contribuições do lúdico para o desenvolvimento do aluno na sala de aula e analisar como a escola tem vivenciado o lúdico no seu cotidiano.

Assim a ludicidade é assunto que tem conquistado espaço no panorama educacional, em virtude de sua contribuição para a formação da personalidade da criança e conseqüentemente para o desenvolvimento do processo de aprendizagem, uma vez que este é construído na interação do indivíduo com os outros e consigo mesmo.

A atividade lúdica possibilita ao educando aprender de acordo com o seu próprio ritmo e suas capacidades. É uma das vias pelas quais a criança experimenta, organiza suas experiências e estrutura o seu desenvolvimento cognitivo, construindo aos poucos sua personalidade.

É também por meio dessa atividade que a criança internaliza a cultura em que vive, e contribui para aprendizagem do indivíduo com o seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de ver o mundo ao seu redor.

Diante disso, torna-se relevante a inserção das atividades lúdicas na prática pedagógica, considerando que estas são indispensáveis à sua saúde física, emocional e intelectual, como também ao desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da socialização, da iniciativa e da auto-estima, preparando o indivíduo para enfrentar desafios, superar suas dificuldades de aprendizagem, observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que vive.

A escolha do tema o lúdico como possibilidade de melhoria da qualidade do ensino e da aprendizagem nas escolas públicas municipais de educação infantil da cidade de Ilha Grande do Piauí, justifica-se pelo fato de que após o levantamento de informações a

respeito da realização das atividades lúdicas nessas escolas, verificou-se que essas atividades não fazem parte do cotidiano das mesmas.

Sendo que a prática pedagógica é desenvolvida de maneira enfadonha e cansativa, o que acaba criando uma situação de desinteresse e apatia dos educandos.

Portanto os jogos, os brinquedos e as brincadeiras podem contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, seja ele de qualquer idade, auxiliando não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento pessoal e cultural facilitando no processo da socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento.

A partir disso, conclui-se que o lúdico apesar de não ser a única alternativa para a melhoria do processo ensino e aprendizagem, é um elo que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em repensar a sua prática pedagógica e consequentemente inserir essas atividades no cotidiano escolar.

A presente pesquisa coletou dados relevantes à temática em estudo, e será feito através de um questionário, sendo este um instrumento metodológico relevante para a coleta de informações da pesquisa.

O questionário é composto por um conjunto de perguntas relacionadas ao tema em questão, respondidas na maioria das vezes, na ausência do pesquisador. Esse procedimento possibilita a aquisição de informações por meio da análise minuciosa das respostas dos sujeitos pesquisados. De acordo com Chizzotti, (2006,p. 55)

O questionamento consiste em um conjunto de questões pré- elaboradas, sistemática e sequencialmente dispostas em itens que constituem o tema da pesquisa, com o objetivo de suscitar dos informantes se saibam opinar ou informar. É uma interlocução planejada.

Nessa perspectiva, o questionário pode ser com perguntas abertas, como também livres ou não limitadas onde permite que o pesquisador responda livremente, dando sua própria opinião.

Utilizar-se-á como instrumento de pesquisa a aplicação de questionário e a observação não participativa e aberta com as informações do tema pesquisado.

A observação é um importante método para avaliar se o que os pesquisados responderam na entrevista e no questionário correspondem a sua prática na sala de aula, é o que dizem Moreira e Caleffe (2006). Por isso, no trabalho aqui realizado optou-se pela observação não participante, onde não foram feitas intervenções para buscar esclarecimento, apenas uma observação minuciosa em relação aos fatos pesquisados.

Por se tratar de uma pesquisa qualitativa, no intuito de perceber como está acontecendo o lúdico, esse tipo de observação está de acordo com o que se pesquisa, visto que o pesquisador não tem envolvimento com os sujeitos, como afirmam os autores já citados acima. Para poder verificar de maneira mais exata esse estudo, ou seja, a observação não participante serve de instrumento para registrar os detalhes da pesquisa tal qual ela ocorre no contexto da sala de aula ou de onde pretende-se investigar.

Na observação não participante, o pesquisador se mantém a margem de toda observação, ou seja, não interfere e nem se envolve com os pesquisados, detém-se apenas a observar e registrar tudo aquilo que vê sem questionar o porquê. Para que assim possa ter uma boa visão do objeto de estudo.

A pesquisa foi realizada em uma escola pública municipal de educação infantil da cidade de Ilha Grande do Piauí, no período referente ao segundo semestre de 2011, onde foi aplicado um questionário para cada professor contendo seis perguntas abertas, buscando assim saber como o lúdico está possibilitando e melhorando a qualidade de ensino e aprendizagem, nas escolas municipais de educação infantil de Ilha Grande - PI.

Dessa forma a inclusão dos dados, que serão estudados através da pesquisa qualitativa, na qual será abordada no capítulo I. para que assim as informações colhidas nos questionários possam tornar estável uma comparação com o que os teóricos estudados falam e se tem relação ou não com as respostas analisadas.

CAPÍTULO 1

O LÚDICO COMO POSSIBILIDADE DE MELHORIA PARA A EDUCAÇÃO

Para um melhor entendimento sobre o lúdico enquanto possibilidade de melhoria da qualidade de ensino e aprendizagem foi realizada uma pesquisa de campo e bibliográfica. A pesquisa foi realizada em uma escola pública de educação infantil de Ilha Grande.

Através da pesquisa buscou-se investigar como o lúdico contribui no processo de ensino e aprendizagem das crianças de educação infantil, pois se entende que o lúdico é um aliado nas atividades sociais e infantil da criança.

1.1 Caracterização da Pesquisa

A pesquisa citada é realizada através de um estudo planejado, onde a metodologia é um estudo de métodos, desenvolvido e redigido de acordo com as normas da metodologia.

A metodologia é a explicação minuciosa, detalhada rigorosamente e escolhida de toda ação desenvolvida no método ou caminho do trabalho de pesquisa.

A pesquisa pode ser avaliada por análise bibliográfica, pois ela busca explicar problemas, a partir das contribuições e influências teóricas publicadas anteriormente. Este estudo nos informará sobre a maneira atual do problema, sobre os trabalhos que já foram realizados a esse respeito e também sobre as opiniões que predominam, dando licença ao estabelecimento de um modelo teórico inicial de referência, ajudando a própria elaboração do plano inicial da pesquisa.

A pesquisa é a atividade principal na construção de uma realidade em estudo. Nesse sentido Gil afirma que:

Pesquisa é o procedimento racional e sistemático que leva como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos. A pesquisa é requerida quando não se dispõe de informação suficiente para responder ao problema, ou não quando a informação disponível se encontra em tal estado de desordem que não possa ser adequadamente relacionada ao problema. (1990, p. 17)

Segundo Gil (1990), a pesquisa é um procedimento imprescindível de trabalho de caráter científico, por favorecer ao pesquisador a sistematização e organização de conhecimento a cerca de determinado tema proposto.

1.2 Contextos Empíricos da Pesquisa

Os sujeitos pesquisados foram duas professoras de uma escola pública de educação infantil da cidade de Ilha Grande. Utilizou-se como procedimentos para a coleta de dados o questionário aberto procurando mostrar, com critérios para análises das respostas obtidas, investigar o lúdico como possibilidade de melhoria da qualidade de ensino e aprendizagem nas escolas públicas da cidade de Ilha Grande.

Por conta do caráter anônimo da escola, o nome dessa instituição, bem como o bairro onde a mesma fica, não será divulgado, utilizaremos nome fictício para nos referirmos a estes termos. O nome está relacionado ao lúdico. Os dados a cerca da escola foram colhidos através de fichas de caracterização da mesma e através de conversas informais.

A escola escolhida para a realização desta pesquisa, está situada na cidade de Ilha Grande, que fica localizada no extremo norte do estado do Piauí, distante 397 quilômetros da capital do Estado Teresina. Ao norte é banhada pelo oceano Atlântico, o que dá a ela a beleza de diversas praias, algumas desabitadas. Faz fronteira com a cidade de Parnaíba ao Sul e sudeste, da qual se desmembrou em 26 de janeiro de 1997, para tornar-se município independente.

1.3 Perfis dos Interlocutores da Pesquisa

A primeira professora pesquisada denomina-se Peteca tem entre quarenta e quarenta e seis anos de idade. Seu preparo para lecionar nas séries iniciais do ensino fundamental foi proporcionado pela na Escola Normal Francisco Correia na cidade de Parnaíba. Atualmente tem a Ensino Superior completo, cursou Licenciatura Plena em Pedagogia na Universidade Estadual do Piauí (UESPI), campos professor Alexandre Alves de Oliveira, em Parnaíba.

Seu acesso a instituição se deu através de concurso público realizado há quatorze anos pela prefeitura de Ilha Grande. Sendo dois anos no ensino fundamental, e doze anos na educação infantil, é uma professora calma, e adora o que faz, considera-se vitoriosa por está alcançando os seus objetivos e sonhos, sentindo-se feliz com o trabalho que realiza com as crianças.

A segunda professora pesquisada denomina-se Dama ela tem Ensino Superior completo, cursou Licenciatura Plena em Normal Superior pela Universidade Estadual do

Piauí (UESPI), campos professor Alexandre Alves de Oliveira, em Parnaíba - PI, no ano de 2005. Dama tem entre trinta e trinta e cinco anos de idade, gosta muito de trabalhar na área da educação, seu acesso à instituição foi através de concurso público realizado há dez anos pela prefeitura de Ilha Grande - PI. Sendo oito anos no ensino fundamental, e dois anos na educação infantil, sempre trabalhou na mesma escola, para ela trabalhar na educação infantil, foi um grande desafio, enfrentou muitas dificuldades mais com muita dedicação e esforço, passou a gostar do seu trabalho com as crianças da educação infantil.

A professora espera com esse trabalho que realiza com as crianças alcançar seus objetivos que foram lançados e no futuro serem crianças de personalidades.

Com isso, pode-se perceber que apesar dessas duas professoras atuarem na Educação Infantil, ambas, não compartilham os mesmos anseios, pois a professora Dama não está satisfeita por está atuando nesta modalidade de ensino, diferentemente da professora Peteca, que demonstrou em todos os momentos a satisfação de estar desempenhando o seu trabalho na Educação Infantil.

1.4 Produção dos Dados

Os dados dessa pesquisa foram colhidos através dos questionários abertos, que foram entregues a duas professoras pesquisadas – Peteca e Dama, possibilitando assim uma análise próxima da realidade do contexto pesquisado.

Nesses questionários buscou-se obter informações sobre o lúdico como possibilidade de melhoria da qualidade de ensino e aprendizagem, e uma melhor compreensão sobre o mesmo.

O questionário é uma prática de investigação composta por um número mais ou menos elevados de questões, que são apresentadas por escritores ou pessoas que tem por objetivos propiciar determinado conhecimento ao pesquisador.

Como nos afirmam Moreira e Caleffe (2006, p. 95,96), o questionário possibilita a coleta de dados do pesquisado de forma que este responda somente o que se pede sem interferência do pesquisador, ou seja, este método permite ao pesquisado maior sinceridade em suas respostas, pois o fato de não ter que responder de imediato o deixa mais á vontade.

1.5 Análises dos Dados

Como parte essencial desse trabalho será utilizada para a execução da pesquisa uma abordagem de caráter qualitativa, obter-se informações importantes da temática em estudo.

Para melhor compreensão desse tipo de pesquisa, Leite a define como:

A pesquisa qualitativa possui o poder de analisar os fenômenos com consideração de contexto. O método qualitativo que se baseia em objetivos classificatórios, utiliza maneira mais adequada os valores culturais e a capacidade de reflexão do indivíduo (2004, p. 82).

A pesquisa qualitativa costuma ser direcionada, não buscando enumerar ou medir eventos onde geralmente, não são empregados instrumentos para análise dos dados, seu foco de interesse é maior e dela faz parte alcançar dados descritivo mediante contato direto e capaz do pesquisador com a situação objeto de estudo.

Com a análise dos dados obtidos, pode-se perceber que a maioria das escolas públicas do Brasil não vivenciam as atividades lúdicas em seu cotidiano e isso prejudica em parte o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, moral e motor das crianças.

E na cidade de Ilha Grande do Piauí não é diferente, pois existem algumas escolas que ainda não adotam essa prática pedagógica em seu contexto escolar. Embora sabendo que o lúdico vem de outras épocas ainda é pouco utilizado nas escolas e só passou a ser mais visado por conta de muitos estudiosos defenderem o tema de suma importância para aquisição cognitiva durante o processo de ensino e aprendizagem.

CAPÍTULO 2

EDUCAÇÃO INFANTIL E LUDICIDADE

2.1 Processo da Educação Infantil-Histórico

Durante vários séculos a educação da criança era exclusivamente de responsabilidade da família, sobretudo da mãe ou de outras mulheres.

Segundo Kuhlmann Junior, a história da infância, da família, da urbanização, do trabalho, enfim, mantêm estreita relação com a história das demais instituições sociais.

Nesse contexto, a educação infantil e as práticas de ensino adotadas e oferecidas as crianças eram associadas a caridade, amparo e favor. Mas enquanto que essas práticas assistencialistas eram oferecidas às crianças pobres pela vinculação dos órgãos de assistência social, para as crianças das classes mais privilegiadas eram oferecidas experiências de promoção intelectual. Essa política de atendimento à infância marcada por essas diferenciações predominou por muito tempo. Essa política foi caracterizada também pela ausência de profissionalização da área.

Mediante os movimentos nacionais e internacionais, emerge novas diretrizes para o atendimento à infância, iniciado em 1959, com a Declaração Universal dos Direitos da Criança e do Adolescente e instituído no país pelo Artigo 227 da Constituição Federal de 1988 e pelo ECA LEI 8.069/90 –que tornou-se referência para os movimentos sociais de luta por creche e orientou a transição do atendimento da creche e pré-escola. Como um favor aos socialmente menor favorecidos para a compreensão desses espaços como em direito de todas as crianças à educação independentemente de seu grupo social.

O atendimento em creches e pré-escolas como um direito social das crianças se concretiza na Constituição de 1988, com o reconhecimento da Educação Infantil como dever do Estado com a Educação, processo que teve ampla participação dos movimentos comunitários dos movimentos de mulheres, dos movimentos de redemocratização do país, além, evidentemente, das lutas dos próprios profissionais da educação. A partir desse novo ordenamento legal creches e pré-escola passaram a construir nova identidade na busca de superação de posições antagônicas e fragmentadas, sejam elas assistencialistas ou pautadas em uma perspectiva preparatória a etapas posteriores de escolarização.

A Lei nº 9349/96, regulamentando esse ordenamento, introduziu uma série de inovações à Educação Básica dentre as quais, a integração das creches nos sistemas de ensino compondo junto com as pré-escolas, a primeira etapa da Educação Básica.

Diante de todas essas transformações a Educação Infantil vive um intenso processo de revisão de concepções sobre a educação da criança em espaços coletivos, e de seleção e fortalecimento de práticas pedagógicas mediadoras de aprendizagens e do desenvolvimento das crianças. Em especial, tem se mostrado prioritárias as discussões sobre como orientar o trabalho junto às crianças de até três anos em creches e como garantir práticas junto às crianças de quatro a cinco anos que se articulem, mas não antecipem processo do ensino fundamental.

Sabe-se que a educação infantil é a base da educação e a criança bem trabalhada desde cedo se torna um adulto feliz e completo de conhecimento, e as brincadeiras devem acompanhar a criança desde a educação infantil, pois nesse período da vida da criança, são relevantes todos os aspectos de sua formação.

Vale ressaltar que essas “brincadeiras”, devem estar embasadas por um cunho pedagógico, onde se buscará desenvolver no educando as especificidades da educação infantil, que tem como metas socializar o meio social e cultural, já que o brinquedo possibilita a criança descobrir o valor de outras culturas através de sua história, de onde veio, como foi construído, de que maneira foi construído.

O lúdico ao longo dos anos tornou-se indispensável ao espaço educacional e mais ainda a educação infantil, pois jamais pode-se conceber uma educação inicial que não esteja pautada na ludicidade, pois a mesma vem como uma contribuição essencial ao início da vida escolar de um indivíduo, uma vez que esse é um período delicado, e portanto difícil para toda criança. E para isso se faz necessário conhecer o processo da efetivação da educação infantil em consonância com a ludicidade.

2.2 O que Fundamenta a Educação Infantil Segundo a LDB 9394/96

Segundo a LDB lei 9.394/96 no artigo 29 diz que a educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físicos, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

No artigo 30, A educação infantil será oferecida em: “I Creches,ou entidades equivalentes,para criança de até três anos de idade; II Pré-escola, para as crianças de quatro a seis anos de idade.”

Ainda no que diz respeito a educação infantil, o artigo 31 define que na educação infantil a avaliação far-se-á mediante acompanhamento e registro do seu desenvolvimento, sem o objetivo de promoção, mesmo para o acesso ao ensino fundamental.

2.3 Educação Infantil e Ludicidade

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

Na Grécia Antiga, um dos maiores pensadores, Platão, afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos.

Platão introduziu também, de modo bastante diferente, uma prática matemática lúdica, muito enfatizada hoje em dia. Com a ascensão do cristianismo, os jogos foram perdendo seu valor, pois eram considerados profanos e imorais e sem nenhuma significação.

A partir do século XVI, os humanistas começaram a perceber o valor educativo dos jogos, e os colégios jesuítas foram os primeiros a recolocá-los em prática.

Aludicidade é assunto que vem conquistando um grande espaço, principalmente na educação infantil, por conta do brinquedo ser a essência da infância e seu uso permitirem um trabalho pedagógico que facilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento.

Grandes teóricos, precursores dos novos métodos ativos da educação como MONTAIGNE, COMÊNIO, ROSSEAU, PESTALOZZI, FROEBEL, MONTESSORI, PIAGET, frisaram a importância do processo lúdico na educação das crianças. A seguir será explanada respectivamente os pensamentos de cada um dos autores, referentes a educação infantil aliada a ludicidade, bem como os jogos.

Vale frisar que Montaigne (1533-1592), já partia para o campo da observação, fazendo a criança adquirir curiosidade por todas as coisas que visse ao redor. Enquanto Comênio (1592-1671), resumia seu método em três ideias fundamentais que foram as bases da nova didática: naturalidade, intuição e auto-atividade. Esse método natural, que obedeceu às leis do desenvolvimento da criança, traz consigo rapidez, facilidade e consistência no aprendizado.

Rousseau (1712-1778), demonstrou que a criança tem maneiras de ver, de pensar e de sentir, que lhe são próprias. Percebeu ainda que só se aprende a pensar se exercitam os

sentidos, instrumentos da inteligência, e para tirar todo proveito possível é preciso que o corpo que os forneça seja robusto e são.

Já Pestalozzi (1746-1827), abriu um novo rumo para a educação moderna. Segundo ele, a escola é uma verdadeira sociedade, na qual o senso de responsabilidade e as normas de cooperação são suficientes para educar as crianças, e o jogo é um fator decisivo que enriquece o senso de responsabilidade e fortifica as normas de cooperação.

Nesse contexto, percebe-se que, o jogo é um grande aliado para a internalização de regras e normas, bem como o respeito ao colega, atitudes de cooperação, interação e sobretudo, na contribuição para a formação da criança.

Froebel (1782-1852), estabeleceu que a pedagogia deve considerar a criança como atividade criadora, e despertar, mediante estímulos, suas faculdades próprias para a criação produtiva. Este educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças. Nesse sentido, o jogo é visto como um grande aliado para o desenvolvimento educacional, expressivo e social da criança.

Maria Montessori (1870 – 1952), constitui referência obrigatória de toda a reflexão pedagógica sobre o ensino pré-elementar. Tendo encontrado em Froebel a idéia dos jogos educativos, ela remete à necessidade desses jogos para a educação de cada um dos sentidos.

Piaget, deixa transparecer claramente em suas obras, seu entusiasmo por esse novo processo. Para ele, os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas sim, meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual.

De acordo com esse pensamento, os jogos contribuem de forma significativa para que a criança se desenvolva intelectualmente, pois os mesmos permitem a representação simbólica de vivências da criança, a imaginação e reinvenção das coisas. Além de estimularem a percepção, memória, coordenação motora fina, entre outros esquemas que contribuem para a aprendizagem do educando.

Para Makarenko, o jogo é tão importante na vida da criança como é o trabalho para o adulto, daí o fato de a educação do futuro cidadão se desenvolver antes de tudo no jogo.

Atualmente é notório que na vida cotidiana, o jogo nem sempre aparece como um fato positivo, de caráter formador. Às vezes surge como expressão máxima do lazer determinante, do ócio, da alienação e do próprio consumismo.

Dessa forma, a criança, o jovem e mesmo o adulto neutralizado em sua consciência de ser no mundo, são bombardeados por um falso jogo. E este não visa à formação, à educação, mas à doutrinação consumista, cuja meta é a imposição do produto a qualquer preço e a neutralização das pessoas nos aspectos mais essenciais.

Contudo, pode-se dizer que, o lúdico é fator indispensável à vida e conseqüentemente à educação, que tem a difícil tarefa de formar cidadãos críticos e reflexivos capazes de atuar dignamente em sociedade. Portanto, a mesma, busca constantemente meios de melhorar sua ação e vem ao longo dos anos buscando subsídios na ludicidade para superar os diversos impasses que permeiam o âmbito escolar e conseqüentemente melhorar a educação.

Contudo, fica firmado mais uma vez, que o lúdico possui caráter positivo como aliado ao processo de ensino e aprendizagem, e como prova disto, pode-se perceber esta afirmativa através dos estudiosos abordados ao longo deste texto que, busca provar que o lúdico é essencial à vida e a educação devendo portanto, ser desenvolvido desde a mais tenra idade.

2.4 O Lúdico como Aliado no Processo de Ensino e Aprendizagem

O lúdico apresenta fundamental importância para o desenvolvimento de uma criança, e sua função educativa oportuniza á mesma, uma aprendizagem, um conhecimento de mundo e uma relação consigo e com o outro. No lúdico estão inclusos: jogos, brinquedos, brincadeiras, desenhos, sucata, teatro, música, mímica e literatura infantil.

Ao desenvolver essas atividades, a criança facilita seu processo de aprendizagem, de desenvolvimento pessoal, social, motor, afetivo e cultural, de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Afinal, educar não limita o professor apenas a repassar informações ou conteúdos, ou apresentar um só caminho para que a criança possa seguir, mas, sim, fazer com que ela tenha uma visão de mundo, crie outros caminhos e aprenda a sair de situações difíceis com equilíbrio, sabendo acima de tudo conviver em grupo e aceitar regras.

O lúdico é mais do que uma fonte de prazer e descoberta, contribui para o processo de ensino e aprendizagem, mas se faz necessário ver esse processo como uma atividade que faz parte do cotidiano e que serve de canal de comunicação da criança com o mundo, além de ser uma maneira dela penetrar no mundo que pertence ao adulto.

Assim sendo o lúdico propicia o desenvolvimento da autonomia, da independência, da linguagem, da construção de símbolos, da afetividade, do social, do cognitivo e do motor, fazendo parte importante da educação.

Os trabalhos de Jean Piaget, ChateauWallon contribuíram enormemente para a definição da educação lúdica

Tomando por base a psicologia genética, caracterizamos a natureza do jogo em cada fase de desenvolvimento do ser humano.

- **Fase sensório-motora (1 a 2 anos, aproximadamente)** A criança, nessa fase, necessita do adulto por inteiro, dele dependerão seu crescimento e sua relação social.

- **Fase simbólica (de 2 a 4 anos aproximadamente)** A criança, nessa fase gosta de participar de todos os tipos de brincadeiras que evidenciam movimentos corporais, imitações, e pequenas descobertas.

- **Fase intuitivo (de 4 a 6/7 anos, aproximadamente)** É a fase em que a criança imita tudo e tudo quer saber (fase do por que). Os jogos passaram a ter uma seriedade absoluta na vida das crianças e um sentido funcional e utilitário.

- **Fase da operação concreta (6/8 a 11/12 anos aproximadamente)** É fase escolar em que a criança incorporará os conhecimentos sistematizados, tomará consciência de seus atos e despertará para um mundo em cooperação com seus semelhantes.

- **Fase da operação absoluta (11, 12 anos para a frente)** Sendo a fase das operações formais, seu caráter é a conquista de algo novo, e os jogos intelectuais exercem grande atração quebra-cabeça, discussão, pesquisa, trabalhos de grupo, projetos, jogos eletrônicos, corridas, aventuras. É o estágio em que o adolescente é capaz de raciocinar dedutiva e indutivamente.

Dessa forma, pode-se dizer que estas fases contribuem para o crescimento saudável de toda criança, onde a mesma se não desenvolver essas, poderá ter uma vida limitada, podendo ocasionar diversos problemas de caráter físico, social, cognitivo e motor. Portanto, se torna indispensável que estas fases sejam vividas de forma prática e saudável e com isso pode-se buscar desenvolver tais aptidões de forma prazerosa, através da ludicidade.

2.5 Educação Infantil X Ambiente Lúdico

Levando em consideração os pensamentos de Nunes(2001, p. 71), é sabido que:

na escola lúdica de educação infantil o aluno sente prazer em freqüentá-la, em poder aprender coisas novas relativas a seu mundo, à linguagem escrita, aos cálculos, a lógica intuitivas e concretas; em aguçar a curiosidade, a formulação de conceitos quanta à saúde, à natureza, à família.

Nesse contexto, é preciso recuperar o verdadeiro sentido da palavra “escola”, que seria um lugar de alegria, prazer intelectual, satisfação; é preciso também repensar a formação do professor, para que reflitam cada vez mais sobre a sua função e adquiram cada vez mais competência, não só em busca do conhecimento teórico, mas numa prática que se alimentará do desejo de aprender cada vez mais para poder transformar.

E para que isso se efetive na escola é necessário que o professor tenha um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para realizá-lo.

Dessa forma o educador deverá constantemente refletir e rever sua prática pedagógica de modo, a garantir a aprendizagem e o desenvolvimento físico, social, motor e cognitivo dos educandos.

2.6 A Importância dos Jogos

Para se compreender a natureza do jogo, é preciso, antes de tudo, identificar as características comuns que permitem classificar situações entendidas com jogo nessa grande família, em seguida, precisar diferenciações que permitem o aparecimento de suas espécies (faz-de-conta, construção, etc.)

Entre os autores que discutem a natureza do jogo, suas características ou, como diz Wittgenstein, “semelhanças de família”, encontram-se Caillois, Huizinga, Henriot e, mais recentemente, Fronberg e Christie.

Ao descrevê-lo como elemento da cultura, Huizinga (1951, p. 3-31) exclui o jogo dos animais e aponta as características relacionadas aos aspectos sociais: o prazer demonstrado pelo jogador, o caráter “não-sério” da ação, a liberdade do jogo e sua separação dos fenômenos do cotidiano, a existência de regras, o caráter fictício ou representativo e a limitação do jogo no tempo e no espaço.

O caráter não-sério apontado por Huizinga não implica que a brincadeira infantil deixe de ser séria.

Caillois (1967, p. 42-43) aponta as seguintes características do jogo: a liberdade de ação do jogador, a separação do jogo em limites de espaço e tempo, a incerteza que predomina, o caráter improdutivo de não criar nem bens nessa riqueza e suas regras.

Preocupado em explicitar o jogo, Henriot (1989) acompanha o raciocínio de Wittgenstein e identifica, dentro da multiplicidade de concepções sobre o jogo, o eixo comum que os unem. Todo e qualquer jogo se diferencia de outras condutas por uma atitude mental caracterizada pelo distanciamento da situação. Desta forma, o jogo supõe uma situação concreta e um sujeito que age de acordo com ela. Portanto, para se ter a dimensão completa do jogo, é preciso analisar dois elementos: a situação concreta, observável, compreendida como jogo e, a atitude mental do sujeito, envolvido na atividade.

Mas recentemente, Christie (1991b, p. 4) rediscute as características do jogo infantil, apontando pesquisas atuais que o distinguem de outros tipos de comportamentos. Utilizando estudos de Garvey, 1977; King, 1979; Rubin e outros, a autora elabora os seguintes critérios para identificar traços que distinguem o jogo:

1- a não-literalidade – as situações de jogo caracterizam-se por um quadro no qual a realidade interna predomina sobre a externa.

2- efeito positivo – o jogo é normalmente caracterizado pelos signos do prazer ou da alegria.

3- flexibilidade – as crianças estão mais dispostas a ensaiar novas combinações de idéias e de comportamentos em situações de jogo que em outras atividades não-recreativas.

4- prioridade do processo de brincar – enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada na atividade em se e não em seus resultados ou efeitos.

5- livre escolha – o jogo só pode ser quando selecionado livre e espontaneamente pela criança.

6- controle interno – no jogo, são os próprios jogadores que determinam o desenvolvimento dos acontecimentos.

2.6.1 O jogo na Educação

A ludicidade é assunto que tem conquistado espaço no panorama educacional em virtude de sua contribuição para a formação da personalidade da criança e conseqüentemente para o desenvolvimento do processo de aprendizagem, uma vez que estes são construídos na interação do indivíduo com os outros e consigo mesmo.

Segundo Piaget.

O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral. Através dele se processa a construção de conhecimento principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade chegando à representação e finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivo como emocionais. (1971, p. 18)

Independentemente de época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos onde a realidade e o faz-de-conta se confundem.

Muitas dúvidas persistem entre educadores que procuram associar o jogo a educação: se há diferença entre o jogo e o material pedagógico, se o jogo educativo empregado em sala de aula é realmente jogo e se o jogo tem um fim em si mesmo ou é um meio para alcançar objetivos.

As divergências em torno do jogo educativo estão relacionadas à presença concomitante de duas funções:

1- função lúdica – o jogo propicia a diversão, o prazer e até o desprazer quando escolhido voluntariamente.

2- função educativa – o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

O equilíbrio entre as duas funções é o objetivo do jogo educativo. Entretanto, o desequilíbrio provoca duas situações: não há mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina ou, o contrário, quando a função educativa elimina todo hedonismo, resta apenas o ensino.

2.6.2 Jogo na Educação Infantil: necessidade ou passatempo?

A relevância do jogo vem de longa data. Filósofos como Platão, Aristóteles e, posteriormente, Quintiliano, Montaigne, Rousseau, destacam o papel do jogo na educação. Entretanto, e com Froebel, o criador do jardim de infância, que o jogo passa a fazer parte do centro do currículo de educação infantil. Jogos, música, arte e atividades externas integram o programa diário composto pelos dons e ocupações froebelianas.

Paralelamente, na Europa, escola novista como Montessori divulgam a importância de materiais pedagógicos explorados livremente e Decroly expande a noção de jogos educativos.

O jogo continua presente nas propostas de educação infantil com o advento do freudismo, como mecanismo de defesa de impulsos não satisfeitos.

Atualmente, o jogo está presente também entre aquelas que estudam as representações mentais. Entre os teóricos mais relevantes que subsidiam esta perspectiva, encontram-se os expoentes da psicologia genética como Wallon, Piaget, Vygotski, Bruner e outros que mostram a importância do jogo para o desenvolvimento infantil ao propiciar a descentração da criança, a aquisição de regras, a expressão do imaginário e a apropriação do conhecimento.

Entre os inúmeros jogos que se encontram nessa classificação ampla de jogos utilizados pela educação e que aparecem com bastante frequência na educação infantil estão os de regras, os de construção, os tradicionais infantis e os de faz-de-conta.

O jogo infantil segundo Piaget, Wallon, Vygotski e Bruner.

Piaget observa ao longo do período infantil três sucessivos sistemas de jogo: de exercício, simbólico e de regras.

Com certa semelhança a Piaget, Wallon classifica os jogos em 4 tipos: funcionais, de ficção, de aquisição e de construção. As atividades lúdicas funcionais representam os movimentos simples como escolher os braços e pernas, agitar dedos, balançar objetos etc. As atividades lúdicas de ficção são as brincadeiras de faz-de-conta com bonecas. Nas atividades de aquisição, a criança aprende vendo e ouvindo. Nos jogos de construção, reúne, combina objetos entre si, modifica e cria objetos.

Para Wallon, a atividade lúdica é uma forma de exploração, de infração da situação presente. Esse autor se aproxima de Vygotski quando analisa o psiquismo infantil como resultado de processo sociais.

Para Vygotski,(1982 e 1988), há dois elementos importantes na brincadeira infantil: a situação imaginária e as regras. Vygotski deixa claro que, nos primeiros anos de vida, a brincadeira é a atividade predominante e constituiu fonte de desenvolvimento ao criar zonas desenvolvimento proximal.

Se Piaget, Wallon e Vygotski colocam como origem de toda representação mental e a base para o aparecimento do jogo infantil, Bruner coloca que a origem da atividade simbólica não depende apenas de jogos de exercícios funcionais, mas de brincadeiras compartilhadas entre a mãe e a criança, que conduzem às atividades motoras e vocais.

Bruner,(1986) demonstra que a brincadeira do bebê em parceria com mãe auxilia a aquisição da linguagem, a compreensão de regras e colabora com o seu desenvolvimento cognitivo. Bruner considera que a brincadeira permite uma flexibilidade de conduta e conduz a um comportamento exploratório. Da mesma forma, em outras pesquisas com pré-escolares conclui que o jogo infantil contribui para a solução de problemas.

Para analisar o jogo historicamente e necessário, na visão de Kishimoto (1993), que se compreenda o cotidiano da criança, de uma determinada época, pois é nesse cotidiano que se forma a imagem do brincar. Partindo deste pressuposto, o que é considerado lúdico também varia de acordo com a cultura de cada lugar.

Os jogos tradicionais tem como marca a oralidade, são transmitidos de geração a geração, expressando valores da cultura na qual estão introduzidos, por fazerem parte da cultura popular são considerados um elemento folclórico.” Por ser elemento folclórico, o jogo tradicional infantil assume característica de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudanças e universalidade”.(KISHIMOTO, 1993, p. 15)

Estes jogos aparecem fora das instituições formais de ensino: como nos parques, ruas etc. suas normas variam de acordo com a cultura, ou então de um grupo para o outro, são imitados ou reinterpretados, perpetuando sua tradição.

Não se sabe ao certo a origem de muitos destes jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais, o que se pode dizer é que no Brasil, a cultura popular infantil, e a cultura popular de modo geral, receberam grande influência da cultura portuguesa e de elementos folclóricos do povo negro e indígena.

Segundo Kishimoto (1993) o papel educativo do jogo é auxiliar positivamente na formação cognitiva, social e moral dos indivíduos. Ainda de acordo com Kishimoto (1998) o jogo educativo possui duas função que devem estar em constante equilíbrio, são elas: a função lúdica, que está ligada a diversão, ao prazer e até o desprazer e a função educativa,que objetiva a ampliação dos conhecimentos do educando. “ O desequilíbrio entre estas funções provoca duas situações: não há mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina ou, o contrário, quando a função educativa elimina todo hedonismo, resta apenas o ensino”.(KISHIMOTO, 1998, p. 19)

Então, muitos jogos são colocados em sala de aula apenas como um novo recurso material, transformando um pouco a dinâmica de explanação dos conteúdos, mas sem tornar aos alunos momentos lúdicos reais.

CAPITULO 3

ANÁLISE DOS DADOS

No terceiro capítulo apresentamos a análise da pesquisa realizada em uma escola pública de educação infantil da cidade de Ilha Grande-PI.

Se apropriando da temática desse estudo e para não permitir a identificação dos sujeitos investigados, denominamos as professoras entrevistadas de PETECA e DAMA, representando assim as duas professoras.

As atividades lúdicas auxiliam no desenvolvimento global das crianças, como atenção, raciocínio, agilidade e interesse.

Assim perguntamos às professoras investigadas o que seria o lúdico para elas. A pergunta foi a seguinte:

3.1 Para você qual a definição do lúdico?

Professora PETECA - É a forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, raciocínio de uma criança através da dança, música, jogos etc. É um aprendizado que a criança aprende brincando, de uma maneira lúdica.

Professora DAMA - Lúdico é o que a criança faz por livre e espontânea vontade sem perceber como as brincadeiras ajudam na aprendizagem.

As duas professoras deram suas respostas direcionadas ao lúdico, porém, atingiram pontos diferentes. A professora Peteca relacionou o lúdico diretamente a criatividade/ conhecimento e ao raciocínio da criança. A professora Dama relacionou o lúdico mais para o lado da brincadeira livre e o aprendizado da criança.

Dessa forma pode-se perceber que o lúdico serve para medir de forma simples, mas satisfatória e significativa a construção do conhecimento, pois segundo Santos:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS, 2007, p.12)

Com o lúdico se torna mais simples a aprendizagem, de alguns conteúdos, fazendo com que a criança consiga absorver com mais facilidade e supere as dificuldades, pois alguns conteúdos dados em sala de aula as vezes não são tão estimulante para criança, então a realização das atividades lúdicas são de grande importância.

3.2 Quais as contribuições do lúdico para o desenvolvimento do aluno na sala de aula?

Professora PETECA – Tem como contribuições o brincar e jogar, pois são atos indispensáveis a saúde física, emocional e intelectual.

Professora DAMA - Desenvolve a criatividade os conhecimentos e o raciocínio.

Todos nós sabemos que o ato de brincar é importante para o desenvolvimento motor, emocional e intelectual da criança.

Com base nas respostas citadas acima as duas professoras retratam, a contribuição do brincar para a educação infantil.

O lúdico aplicado à prática pedagógica não só contribui para a aprendizagem da criança, como possibilita ao professor tornar suas aulas mais dinâmicas e prazerosas.

Segundo Almeida:

Por vários motivos, a formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brincar para a vida da criança, do jovem e do adulto (ALMEIDA, 2006, p. 45)

Portanto, consta-se que nas aulas o professor poderá trabalhar com o movimento, pois esta atividade também faz parte do lúdico e contribui significativamente para o desenvolvimento motor e social da criança. Além de contribuir para a aquisição de conhecimento e desenvolvimento da criatividade e do raciocínio.

3.3 Quais as dificuldades encontradas por você na utilização do lúdico para a melhoria do processo educacional?

Com base ao questionamento sobre as dificuldades para trabalhar com o lúdico em sala de aula, as professoras apresentaram os seguintes relatórios.

Professora PETECA – A escola não dispõe de material adequado para a realização do lúdico em sala de aula.

Professora DAMA – dificuldade por parte da instituição em confeccionar brinquedos, para realizar o lúdico em sala de aula.

De acordo com os relatos citados pode-se observar que trabalhar com o lúdico em sala com muitos alunos, e sem apoio de material concreto dificulta muito a aprendizagem das crianças. E que a instituição está mais preocupada com o programa a ser cumprido do que com aprendizagens que tenham significado para a criança que aprende.

Segundo o Referencial Curricular Nacional Para a Educação Infantil(1992): Os materiais constituem um instrumento importante para o desenvolvimento da tarefa educativa, uma vez que são um meio que auxilia a ação das crianças. Se de um lado, possuem qualidades físicas que permitem a construção de um conhecimento mais direto e baseado na experiência imediata, por outro lado, possuem qualidades outras que serão conhecidas apenas pela intervenção dos adultos ou de parceiros mais experientes. As crianças exploram os objetos, conhecem suas propriedades e funções e, além disso, transformam-nos nas suas brincadeiras, atribuindo-lhes novos significados.

3.4 Como a escola tem vivenciado o lúdico no seu cotidiano?

Professora PETECA – Na escola é considerado prazeroso, pois sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo.

Professora DAMA – É valorizando o lúdico que se proporciona ao educando facilidades de interagir com diversos tipos de conhecimentos.

Analisando as respostas das professoras pode-se perceber que as mesmas trabalham com a prática didática que permite aos alunos um maior aprendizado, proporcionando às crianças brincadeiras que possam contribuir para seu desenvolvimento e para sua educação.

Segundo Marcelino:

É fundamental que se assegure à criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural e, sobretudo para o exercício do prazer e viver, e viver, como diz a canção... como se fora a brincadeira de roda [...] (MARCELINO, 1996, p. 38)

Brincar é fundamental, pois enquanto a criança brinca estimula o desenvolvimento intelectual, social, motor e afetivo, sendo que esses aspectos são necessários para garantir a aprendizagem da criança.

3.5 Qual o seu posicionamento em relação ao lúdico no ensino e aprendizagem?

Professora PETECA – É considerado uma possibilidade de estudo com relação a criança com o mundo externo, de envolvimento emocional que torna uma atividade com forte teor motivacional.

Professora DAMA – A criança é um ser ativo e traz consigo necessidades de se movimentar de se comunicar através do lúdico.

Analisando as respostas, percebe-se que as professoras valorizam o lúdico como algo fundamental em suas atividades, para que haja o aprendizado.

De acordo com Nunes, a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor, que lhe é inerente, ela tem sido utilizada como recursos pedagógicos.

Várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizar-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem: As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica (TEIXEIRA, 1995: apud NUNES, 2001)

O lúdico é uma prática prazerosa devido a seu poder de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. Onde esse aspecto de envolvimento emocional é o que torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia nas crianças.

3.6 De que maneira os pais vêem o trabalho com o lúdico em sala de aula?

Professora PETECA – Eles vêem como objetivo de analisar a relação do lúdico como facilitador da aprendizagem.

Professora DAMA – Eles vêem o lúdico como uma nova maneira de socialização uma forma de encontrar e compartilhar informações.

De acordo com as respostas acima, percebeu-se que houve uma coerência entre as mesmas, pois as duas direcionadas o lúdico como valor específico para todas as fases da vida humana.

Segundo Piaget apud Barros (1993, p. 12) o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo.

A ludicidade, é tão importante para a saúde mental do ser humano que merece atenção dos pais e educadores, é um espaço para expressão mais ingênua do ser, onde toda criança tem o direito para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos e consigo mesma.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico faz parte do cotidiano e da formação da criança. As atividades lúdicas estão na origem do pensamento, na descoberta de si mesmo, e na possibilidade de conhecer, de criar e mudar o mundo, o lúdico está na realidade como também no faz de conta, no experimentar e no interagir da criança. É um fator de desenvolvimento social, pois, durante a brincadeira, a criança estabelece decisões, resolve conflitos, vence seus desafios e descobre novas alternativas, novas possibilidades de intervenção no mundo.

Conclui-se então que as atividades lúdicas citadas, não acontecem isoladamente, existem pré-requisitos para que aconteçam satisfatoriamente. Não descartando o papel do educador, que tem a responsabilidade de estimular o desenvolvimento das brincadeiras como recurso importante na aprendizagem de seus alunos, sendo um facilitador de toda intervenção. A figura adulta do educador incentiva a criança e, ao mesmo tempo, avalia as diferentes etapas do processo de aprendizagem, a fim de decidir o próximo passo a ser seguido.

A aceitação do lúdico é uma decisão complexa e vem sendo estudada por vários autores e em diversas situações. Como foi apresentado no decorrer desta pesquisa, pode-se perceber que há uma perspectiva que fornece ao educador e aos pesquisadores uma visão que engloba vários aspectos, quase sempre favoráveis ao uso do lúdico no processo ensino e aprendizagem.

As respostas dadas pelos educadores que trabalham com o lúdico nas escolas municipais de educação infantil da cidade de Ilha Grande do Piauí, somente vem reforçar o que se pode concluir sobre a importância da aplicação das atividades lúdicas no processo ensino e aprendizagem.

Contudo, pode-se dizer que o lúdico vem para complementar o trabalho pedagógico do professor de educação infantil, que possui inúmeras responsabilidades a cumprir, uma vez que essa modalidade de ensino deve dar subsídios necessários para que os alunos avancem significativamente nas próximas séries que cursará ao longo de sua vida escolar.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 5. ed. São Paulo: Loyola, 1994.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº9394/96**. Brasília: MEC,1996.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/ SEF. 2001. 3v.: II.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/ SEF. 2009.

CAVALCANTE, Meire. **Inclusão... diferenças**. In: REVISTA NOVA ESCOLA. nº 182. São Paulo: Fundação Victor Civita ed. Abril. 24 p. maio, 2005.

CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. São Paulo: Cortez, 2003.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projeto de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2007.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogos Tradicionais Infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

_____. **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

LEITE, F. Tarciso. **Metodologia científica: iniciação a pesquisa científica, métodos e técnicas de pesquisa, metodologia da pesquisa e do trabalho científico**. Fortaleza, 2004.

MARCELINO, Nelson Carvalho. **Estudos de Lazer: uma introdução**. Campinas, São Paulo: Autores Associados, 1996.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo da Criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). **O Lúdico na formação do educador**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

TELES, F. P.; IBIAPINA, I. M. L. M. . **Metodologia do voo na Educação Infantil**: Projetos de Aprendizagem na perspectiva do paradigma da complexidade. In: Cleidivan Alves Dos Santos; Francisco Afranio Rodrigues Teles; Maria Sueli Lopes Da Silva. (Org.). **Qualidade Na Educação Infantil: Políticas Públicas E Práticas Pedagógicas Inclusivas**. Parnaíba: Sieart, 2009, v. 1, p. 156-157.

APÊNDICE

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ-UESPI
CAMPUS PROFESSOR ALEXANDRE ALVES DE OLIVEIRA
CURSO: LICENCIATURA PLENA EM NORMAL SUPERIOR
PARNAÍBA - PI

APENDICE A: Questionário dos professores

Prezado (a) Professor (a)

Sabendo que a pesquisa é a base de toda formação do docente, venho através deste questionário investigar por meio do Trabalho de Conclusão de Curso – TCC, o lúdico como possibilidade de melhoria da qualidade de ensino e aprendizagem da escola pública de educação infantil, para isso sua contribuição é de grande relevância para este trabalho.

Não é necessário identificar-se.

De já agradecemos a sua colaboração.

Questionário

01. Para você qual a definição do lúdico?

02. Quais as contribuições do lúdico para o desenvolvimento do aluno na sala de aula?

03. Quais as dificuldades encontradas por você na utilização do lúdico para a melhoria do processo educacional?

04. Como a escola tem vivenciado o lúdico no seu cotidiano?

05. Qual o seu posicionamento em relação ao lúdico no ensino e aprendizagem?

06. De que maneira os pais veem o trabalho com o lúdico em sala de aula?
