FACULDADE DO BAIXO PARNAÍBA
CURSO DE PEDAGOGIA

ANA REGINA DA SILVA MARTINS
KATILENE FREITAS DE FARIA
KELENE DE MELO NUNES
PATRÍCIA MARIA MACHADO DUTRA
MARIA DO SOCORRO FREITAS DEFARIA

EDUCAÇÃO INFANTIL E LÚDICO:
Desafios e perspectivas na utilização de jogos e brincadeiras no 3º período da Escola Alegria do Saber

Chapadinha
2014

ANA REGINA DA SILVA MARTINS
KATILENE FREITAS DE FARIA
KELENE DE MELO NUNES
PATRÍCIA MARIA MACHADO DUTRA
MARIA DO SOCORRO FREITAS DEFARIA

EDUCAÇÃO INFANTIL E LÚDICO:
desafios e perspectivas na utilização de jogos e brincadeiras no 3º período da Escola Alegria do Saber

Monografia apresentada ao curso de Pedagogia da Faculdade do Baixo Parnaíba para a obtenção do grau de Licenciadas em Pedagogia.

Orientador: Prof. Ms. Océlio Jackson Braga

Chapadinha
2014

ANA REGINA DA SILVA MARTINS
KATILENE FREITAS DE FARIA
KELENE DE MELO NUNES
PATRÍCIA MARIA MACHADO DUTRA
MARIA DO SOCORRO FREITAS DEFARIA

EDUCAÇÃO INFANTIL E LÚDICO:
Desafios e perspectivas na utilização de jogos e brincadeiras no 3º período da Escola Alegria do Saber

Monografia apresentada ao curso de Pedagogia da Faculdade do Baixo Parnaíba para a obtenção do grau de Licenciadas em Pedagogia.

Aprovada em: ____/____/_____

BANCA EXAMINADORA

_____

Prof. Ms. Océlio Jackson Braga (Orientador)
Especialista em Docência do Ensino Superior
Faculdade do Baixo Parnaíba

_____

(1° Examinador)

_____

(2º Examinador)

Este trabalho é dedicado aos nossos familiares, mestres e amigos, que foram fonte de inspiração para a realização do mesmo.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, pela presença em todos os momentos desta caminhada por permitir a conclusão deste curso, ao longo de nossas vidas, a Deus, pela confiança nos momentos de aflição, perseverança nos momentos difíceis, e coragem para buscar o alcance dos nossos objetivos.

A Faculdade do Baixo Parnaíba – FAP, pela oportunidade de fazer o curso, ao seu corpo docente, direção e administração que oportunizaram uma janela que hoje vislumbrou um horizonte superior.

À Prefeitura de Buriti, na pessoa do Prefeito Francisco Evandro Freitas Costa Mourão, pelo incentivo financeiro e por acreditar na competência dos docentes para o melhor desenvolvimento da educação no município de Buriti, e à pessoa de Rafael Mesquita Brasil por continuar com o apoio financeiro, José Romildo Ataíde Júnior pelo apoio e na continuação do seu trabalho na gestão da Secretaria de Educação.

Ao nosso orientador Professor Mestre Jackson Braga, pelo suporte no pouco tempo que coube, pelas suas correções e incentivos durante a efetivação desse trabalho.

Agradecemos a todos os mestres não apenas pelo conhecimento passado, mas pelas lições de vida contadas... Àqueles que nos ensinaram muito além das teorias e das técnicas, por terem nos ensinado a buscar o conhecimento, cumprir prazos e não desistir nos primeiros obstáculos, que nos moldaram para a vida a fora, o nosso sincero carinho e gratidão.

Aos nossos familiares e amigos, pelo amor, incentivo e apoio incondicional. Vocês que abriram mão de momentos de convívio, que sofreram a nossa ausência quando o dever e o estudo nos chamaram; a vocês que se ocuparam pacientemente para nos ajudar, que nos apoiaram a cada desafio; a vocês que nos confortaram quando exaustão dos estudos nos consumia as horas livres... E a todos que indiretamente fizeram parte da nossa formação, o nosso muito obrigado.

“Uma criança que, domina o mundo que a cerca é a criança que se esforça para agir neste mundo. Para tanto, utiliza, objetos substitutos aos quais confere significados diferentes daqueles que normalmente possuem. O brinquedo simbólico, o pensamento, está separado dos objetos e ação surge das ideias e não das coisas”.

Vygotsky

RESUMO

O presente trabalho foi discutir sobre a Educação Infantil e Lúdico: Desafios e perspectivas na utilização de jogos e brincadeiras na educação infantil, tendo como principal objetivo compreender a concepção e utilização do lúdico no 3º período. A pesquisa realizou-se em uma das escolas da rede municipal de Buriti - MA, que atende à modalidade da educação infantil. Quanto a metodologia, esta foi de natureza qualitativa dividida em duas fases: a primeira constitui-se na pesquisa bibliográfica e a segunda na pesquisa de campo. Quanto ao tipo é uma pesquisa descritiva, como instrumentos e procedimentos de coleta de dados, foram aplicados questionários e observações com a participação de (03) três professoras, (01) uma gestora, (01) uma coordenadora pedagógica da referida escola. Como breve resultado cita-se: o número elevado de alunos por sala; a falta de material em quantidade que supra a necessidade das crianças, a não utilização dos jogos e brincadeiras como recursos didáticos em sala de aula, e a falta de acompanhamento por parte da gestão escolar. Para o alcance dos objetivos buscou-se as contribuições de teóricos como Kishimoto (2011), Piaget (1978), Vygotsky (1984), Antunes (1998), Santos (1997), Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) dentre outros. Acredita-se que os desejos frente aos desafios que foram propostos nesta pesquisa reestruturam-se as concepções a respeito da aprendizagem, da ludicidade e do ensino infantil, sendo uma experiência enriquecedora de maneiras múltiplas.

Palavras-chaves: Jogos. Lúdico. Brincadeiras.

ABSTRACT

This work was discussing the Children's Playfulness and Education: Challenges and perspectives on the use of games and play in early childhood, with the primary objective to understand the design and use of the play in the 3rd period. The research took place in one of the municipal schools of Buriti - MA, attending the mode of early childhood education. As for methodology, this qualitative nature was divided into two phases: the first is on the literature and the second in field research. Regarding the type is a descriptive, as instruments and procedures for data collection, questionnaires and observations were applied with the participation of (03) three teachers, (01) a management, (01) a pedagogical coordinator of that school. As soon resulting quotes are: the high number of students per class; the lack of material in a quantity above the need of children, not the use of games and frolics as didactic classroom resources, and the lack of monitoring by the school management. To achieve the objectives sought the contributions of theorists like Kishimoto (2011), Piaget (1978), Vygotsky (1984), Antunes (1998), Santos (1997), The Child and Adolescent Constitution (ECA) among others. It is believed that the wishes of the challenges that have been proposed in this research restructure themselves conceptions about learning, playfulness and child education, being an enriching experience in many ways.

Keywords: Games. Playful. Play.

LISTA DE TABELAS

p.

Tabela 1 - Quadro de Professores da escola campo 31
Tabela 2 - Quadro administrativo da escola-campo 32
Tabela 3 - Qual a importância da ludicidade na educação infantil? 33
Tabela 4 - Por que os jogos contribuem para a aprendizagem das crianças? 34
Tabela 5 - Com que propostas pedagógicas os jogos são trabalhados? 35
Tabela 6 - Como acontece a interação entre as crianças durante as atividades lúdicas? 37
Tabela 7 - Quais os tipos de jogos utilizados durante as brincadeiras? 37
Tabela 8 - O espaço físico da escola está adequado para o desenvolvimento das atividades lúdicas? 38
Tabela 9 - O Projeto Político Pedagógico contempla a ludicidade dentro das atividades da escola? 40
Tabela 10 - Quais as suas perspectivas para um melhor desenvolvimento educacional através do lúdico? 41
Tabela 11 - A escola trabalha com projetos para desenvolver a ludicidade em sala de aula? Qual a finalidade do mesmo? 41
Tabela 12 - Qual a dificuldade que a escola encontra para adotar a ludicidade na realização das atividades escolares? 42
Tabela 13 - Qual a importância da ludicidade na educação infantil? 42
Tabela 14 - Qual a contribuição do lúdico para a construção do processo educacional? 43

SUMÁRIO

p.

LISTA DE TABELAS..... 8

1 INTRODUÇÃO.....10

2 A EDUCAÇÃO INFANTIL: breve histórico e legislação 13

2.1 Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil 16

3 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL 18

3.1 Conceito de lúdico 18

3.2 O lúdico no ambiente escolar 19

3.3 O brincar no processo de desenvolvimento da criança 20

4 OS JOGOS, BRINCADEIRAS E O AMBIENTE PEDAGÓGICO 22

4.1 Classificações dos jogos e brincadeiras 23

4.2 Os jogos e brincadeiras na Educação Infantil 26

5 RESULTADO E DISCUSSÃO 29

5.1 Histórico da escola campo 30

5.2 Análises do questionário aplicado aos professores 32

5.3 Análises do questionário aplicado a gestora e a coordenadora 39

6 CONCLUSÃO 44

REFERÊNCIAS 47

APÊNDICES 50

1 INTRODUÇÃO

As formas usuais de ensino infantil precisam ser estudadas e constantemente melhoradas, já que a inserção da escrita e da leitura na metodologia tem sido pequena e ineficaz há tempos. Mesmo com todas as melhorias e estudos o processo de alfabetização na educação infantil ainda pode receber muitas intervenções que elevem a sua qualidade e eficácia. A ludicidade é reconhecida e inserida como ferramenta indispensável ao docente que compreende a necessidade de brincar como algo natural à criança.

A escolha do tema deu-se a partir da realização de estágio pela equipe na referida escola, onde percebeu-se a ausência de atividades lúdicas feitas pelas professoras regentes e também pela não utilização do espaço destinado ao uso de jogos e brincadeiras na escola pesquisada.

Partido desse pressuposto, a presente pesquisa tem como tema a Educação Infantil e o lúdico na utilização de jogos e brincadeiras no terceiro período da educação infantil, Nesse contexto o principal objetivo desta pesquisa se enquadra em compreender a concepção e utilização do lúdico no terceiro período da educação infantil; pretendeu-se ainda, conhecer a concepção que os profissionais da escola pesquisada têm a respeito do lúdico; identificar como a escola desenvolve as atividades lúdicas em sala de aula; e analisar os fatores que dificultam e/ou facilitam o desenvolvimento dos jogos e brincadeiras na sala de aula.

Vendo a necessidade eminente de se apropriar e cercar-se de conhecimento sobre o uso do lúdico como ferramenta pedagógica, partindo-se de conceitos e seguindo-se em pesquisa procurando analisar a contribuição do lúdico no ensino infantil e a visão do professor e da escola sobre o assunto, a pesquisa em pauta, pretende responder as seguintes questões: Como os docentes trabalham as atividades lúdicas no 3º período da educação infantil? Por que o lúdico deve ser trabalhado no 3º período da escola pesquisa?

Para alcançar os objetivos propostos**,** fundamentar os conceitos de ludicidade, percorrendo um breve histórico sobre o uso de estratégias lúdicas no âmbito escolar, as contribuições de teóricos como Kishimoto (2011), Piaget (1978), Vygotsky (1984), Antunes (1998), Santos (1997), Estatuto da Criança e do

Adolescente (ECA) dentre outros foram de grande valia durante o trabalho, que contou com várias referências teóricas acerca do lúdico.

A compreensão do professor também foi destaque nessa pesquisa que contou com uma análise dos conceitos e visões de professores que atuam no terceiro período da educação infantil em relação ao uso de jogos e brincadeiras na educação e aos desafios encontrados para exercer esse uso.

A pesquisa teve caráter qualitativo, na mesma priorizou-se a busca da qualidade e da eficiência do ensino nas escolas, contribuindo para um melhor rendimento escolar no que se refere ao aprendizado das crianças. Sobre a pesquisa qualitativa, Traldi e Dias (2011, p. 33) afirmam que "[...] busca conhecer os fenômenos sociais por meio dos significados que estes têm para as pessoas. É uma opção para os estudos que buscam os significados que as pessoas compreendem e interpretam esse mundo".

Quanto ao tipo, trata-se de uma pesquisa descritiva dividida em duas fases: a pesquisa bibliográfica e a pesquisa de campo. Conforme Severino (2007, p.122): "A pesquisa bibliográfica é aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisa anterior, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc.". Portanto, a pesquisa por meios de livros visa analisar a concepção de vários autores que vem a contribuir de forma significativa. Sobre a pesquisa de campo realizada, esta ocorreu mediante a aplicação de questionários.

Severino (2007) destaca que a pesquisa de campo, o objeto/ fonte de análise é abordado em seu meio ambiente próprio. A coleta de dados ocorre nas condições naturais em que os fenômenos ocorrem, dando ao pesquisador espaço de observação direta, sem intervenção e manuseio por parte do mesmo.

Foram distribuídos aos sujeitos da pesquisa dois tipos de questionários de perguntas abertas. Um voltado aos docentes que atuam no terceiro período do ensino infantil, e outro com questões voltadas para a coordenação e gestão da escola. Dessa forma, pode-se analisar de forma contundente a situação de como os docentes utilizam os jogos e a brincadeira em seu ambiente de trabalho.

O questionário, conforme Gil (1999) é definido como a técnica de investigação composta por um número de questões apresentadas por escrito às pessoas que se deseja investigar, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões,

crenças, sentimentos, interesses, expectativas e situações vivenciadas pelos sujeitos envolvidos na pesquisa etc.

A pesquisa é de fundamental importância no processo de aquisição e construção do trabalho, pois é através da análise dos dados que o pesquisador terá resultados referentes às dificuldades que os professores encontram ao trabalharem com o lúdico na sala de aula.

Tem-se a crença de que o uso em sala de aula dos jogos e brincadeiras pautadas e planejadas de forma contextualizada seja um dos instrumentos mais poderosos do ensino infantil.

A ludicidade em sala de aula é uma daquelas conquistas que não devem ser abandonadas, tamanha a sua propriedade em produzir conhecimento. É dever dos educadores e pesquisadores propiciar métodos, descobrir meios, investigar processos que melhorem a incidência do lúdico em sala de aula e que reforcem sua legitimidade, garantindo que o mesmo seja eficaz no ambiente escolar e não apenas mais uma distração para a criança, têm-se daí a relevância dessa pesquisa.

Para melhor compreensão do objeto de estudo, o presente trabalho encontra-se dividido em capítulos, sendo o primeiro apenas de caráter introdutório onde se apresenta os objetivos da pesquisa, a relevância, a problemática, a metodologia adotada e a contribuição dos principais autores.

No próximo capítulo será abordado o histórico da educação infantil, sua legislação, e os principais referenciais da área. No capítulo posterior será visto o lúdico na educação infantil assim como seu conceito, a importância desse no ambiente escolar bem como o brincar no processo do desenvolvimento da criança.

No quarto capítulo encontram-se a classificação dos jogos e brincadeiras bem como os principais jogos que são utilizados na educação infantil, no próximo capítulo constará os resultados e discussão da pesquisa aplicada aos sujeitos bem como a visão da equipe concernente a tais resultados. Por fim o sexto e último capítulo, será abordado às conclusões da pesquisa e algumas considerações acerca do objeto de estudo com algumas sugestões à escola pesquisada.

Acredita-se que este trabalho, que tem como foco a ludicidade e o entendimento do professor acerca dela, possa ser de valia para pesquisas posteriores e contribua para a melhoria do processo de ensino e de aprendizagem no campo no qual a pesquisa foi realizada.

2 **A EDUCAÇÃO INFANTIL**: um breve histórico e legislação

O Brasil inicia seu incurso na educação infantil, diferente dos outros países, de modo essencialmente assistencialista, devido à quantidade de mulheres que necessitavam de creches para trabalhar fora de casa, as creches e escolas infantis surgiram como uma forma de auxiliar viúvas, operárias e trabalhadoras diversas a conciliar seus papeis de mãe e chefe de família. Os inúmeros abandonos por parte de mães solteiras da alta sociedade da época também influenciaram muito no surgimento de creches e escolas. Com a intenção de acolher esses órfãos abandonados, as instituições de acolhimento tinham o objetivo de mascarar o suposto mau passo dado pelas moças de famílias tradicionais, tendo em vista que as crianças "[...] eram sempre filhos de mulheres da corte, pois somente essas tinham do que se envergonhar e motivo para se descartar do filho indesejado". (RIZZO, 2003, p. 37).

Numa sociedade ainda emergida numa cultura machista, toda a culpa de uma possível concepção era derramada sobre a mulher, retirando do homem qualquer indicio de responsabilidade sobre a paternidade. Assim as creches e escolas funcionavam de modo que a educação era um ponto secundário, e a não era direcionada especificamente para a criança que ainda era "[...] concebida como um objeto descartável, sem valor intrínseco de ser humano". (RIZZO, 2003, p. 37).

A desnutrição e a mortalidade infantil, somando-se a elas os acidentes de caráter domésticos, foram um ponto de agravo que fez com que diversas áreas da sociedade se interessassem pelos cuidados infantis, focando nos espaços frequentados pelas crianças fora do círculo familiar. A partir daí, a criança começa a ser vista sob uma concepção filantrópica, um problema que deveria ser analisado, discutido e planejado, mesmo que ainda sobre uma visão caritativa.

Ao fim do século XIX, a abolição da escravatura e o alto índice de êxodo para as grandes cidades proporcionaram um aumento das iniciativas, mesmo que isoladas, que procuravam promover a proteção à infância, essas iniciativas tinham a finalidade de diminuir as altas taxas de mortalidade infantil. Um grande número de instituições foram fundadas pela iniciativa privada e por iniciativa filantrópica, o surgimento dos ditos jardins de infância eram defendido por diversos campos da sociedade brasileiras, pois se apostava-se neles para que criassem oportunidades

de crescimento e desenvolvimento infantil, mesmo que eles ainda estivessem atrelados a modelos europeus.

As creches e jardins de infância foram surgindo como o intuito primeiro de cuidar dessas crianças que, devido à urbanização e propagação do capitalismo, ficavam muito tempo fora da presença materna, pois suas mães agora eram parte essencial, mesmo que desvalorizada, do mercado de trabalho. Em razão da industrialização, da imigração, e da presença cada vez mais constante da mulher no mercado de trabalho, os movimentos operários de luta por direitos e ambientes dignos de trabalho aumentaram substancialmente. Através de reivindicações os trabalhadores conseguiram a fundação de várias instituições, como clubes, vilas operárias, e outros artifícios gerados pelos empregadores no intuito de reduzir a intensidade e adesão aos movimentos, entre esses benefícios para disciplinar os empregados figuravam as creches e escolas denominadas como maternais.

Com o tempo os empregadores acabaram por perceber que, por terem seus filhos atendidos por creches possibilitadas pela própria empresa, as mães trabalhavam com maior rendimento e isso passou a ser visto como um recurso extremamente interessante para ambos os lados. Nesse contexto, Oliveira (1992, p. 18) afirma que:

> Os donos das fábricas, por seu lado, procurando diminuir a força dos movimentos operários, foram concedendo certos benefícios sociais e propondo novas formas de disciplinar seus trabalhadores. Eles buscavam o controle do comportamento dos operários, dentro e fora da fábrica. Para tanto, vão sendo criadas vilas operárias, clubes esportivos e também creches e escolas maternais para os filhos dos operários. O fato dos filhos das operárias estarem sendo atendidos em creches, escolas maternais e jardins de infância, montadas pelas fábricas, passou a ser reconhecido por alguns empresários como vantajoso, pois mais satisfeitas, as mães operárias produziam melhor.

Como a mulher se expandia socialmente, se expandiam também seus direitos e sua força nas tomadas de decisão da sociedade. O movimento feminista ganha proporção e surge a ideia de que todas as crianças, filhas de operárias ou não, deveriam receber atendimento, pois se tratava de um direito de todas as mulheres. Como resultado dessa ideia defendida pelo movimento feminista, o número de instituições cuidadoras fundadas pelo poder público aumentou. A pré-escola passou a ser vista como uma possibilidade de nivelar as diferenças culturais existentes em razão das diferenças sociais, uma possibilidade de mudança para o

futuro daquela criança, fosse ela de família oriunda de operários ou não. A esse respeito Kramer (1995, p. 30) afirma que:

> Ambas as funções podem ser desmistificadas. Ao nível da primeira função, considera-se a educação como promotora da melhoria social, o que é uma maneira de esconder os reais problemas da sociedade e de evitar a discussão dos aspectos políticos e econômicos mais complexos. A proposta que ressurge, de elaborar programas de educação pré-escolar a fim de transformar a sociedade no futuro, é uma forma de culpar o passado pela situação de hoje e de focalizar no futuro quaisquer possibilidades de mudança. Fica-se, assim, isento de realizar no presente ações ou transformações significativas que visem a atender às necessidades sociais atuais.

Ainda segundo a autora, as instituições públicas ofereciam um ensino para crianças menos favorecidas, focado na absorção de conhecimentos básicos que se apoiavam em um contexto deficiente, com níveis de desenvolvimento desregulados, enquanto as crianças mais ricas, que frequentavam instituições voltadas para a educação, recebiam uma educação mais voltada para a vida em sociedade e o exercício da criatividade e da cidadania (KRAMER, 1995).

Na década de 70 surgem as primeiras transformações no âmbito educacional, essas provindas de diversas discussões acerca da importância da educação infantil, e da percepção da educação infantil como ferramenta importante de preparo para a vida escolar. Com a criação, em 1975, da Coordenação da Educação Pré-escolar, e em 1977 da Legião Brasileira da Assistência que visavam coordenar e embasar as instituições voltadas para a educação e o cuidado infantil. Na década de 80, com estudos e pesquisas que visavam estabelecer a educação como um direito inviolável da criança, independente da classe social, a educação infantil recebe um status de extremamente importante, pois agora figurava como um direito, e a partir disso surgiram diversas pesquisas que culminaram na instauração de leis próprias que embasassem esse novo direito (KRAMER, 1995).

Como se pode perceber até aqui, historicamente, foi demandado muito tempo para que a criança tivesse a educação infantil como direito adquirido e reconhecido. Apenas na carta Constitucional de 1988 que esse direito foi significativo como lei. Conforme defende Bittar (2003 [n.p.]) O esforço coletivo dos diversos segmentos visava assegurar na Constituição, “[...] os princípios e as obrigações do Estado com as crianças”.

A inserção do inciso IV, do artigo 208 possibilitou que a educação infantil fosse encarada como dever do estado, possibilitando a criação das escolas já que

afirma que: “[...] O dever do Estado para com a educação será efetivado mediante a garantia de oferta de creches e pré-escolas às crianças de zero a seis anos de idade” (BRASIL, 1988 [n.p.]).

Depois de dois anos de aprovação da Constituição Federal de 1988, foi aprovado o Estatuto da Criança e do Adolescente que incluiu as crianças no âmbito dos direitos humanos. De acordo com seu artigo 3º, a criança e ao adolescente devem ter os direitos essenciais respeitados visando desse modo a possibilidade de se valer de possibilidades, sendo merecedor de situações que elevassem seu “[...] desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e dignidade”. (BRASIL, 1990 [n.p.]).

Sobre isso Ferreira (2000, p. 184), ressalta:

> O ECA estabeleceu um sistema de elaboração e fiscalização de políticas públicas voltadas para a infância, tentando com isso impedir desmandos, desvios de verbas e violações dos direitos das crianças. Serviu ainda como base para a construção de uma nova forma de olhar a criança: uma criança com direito de ser criança. Direito ao afeto, direito de brincar, direito de querer, direito de não querer, direito de conhecer, direito de sonhar. Isso quer dizer que são atores do próprio desenvolvimento.

Em 1994, é publicado pelo ministério da Educação o documento denominado Política Nacional de Educação Infantil que estabeleceu metas que melhorassem a qualidade do ensino infantil e, em 1996, é reformulada a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), onde é estabelecido que o profissional de Educação Infantil deveria prover-se de formação própria para o cargo que deveria ser “em nível superior, admitindo-se, como formação mínima, a oferecida em nível médio, na modalidade Normal”. (BRASIL, 1996 [n.p.]).

2.1 Referencial Curricular da Educação infantil

Em 1998, o governo aprova os “Subsídios para o credenciamento e o funcionamento das instituições de educação infantil”, documento que auxilia positivamente a estruturação das diretrizes da educação infantil, e aprova também o “Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil” (BRASIL, 1998), que tem por principal finalidade auxiliar na criação e difusão de práticas educacionais de caráter qualitativo dentro das instituições de educação infantil. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RECNEI) surge como uma forma de ferramenta para guiar o pensamento teórico e a prática educacional de caráter

infantil, contendo assim informações sobre habilidades e competências, conteúdos e metodologias, servindo como uma espécie de orientação para os docentes gestores da área.

O RECNEI ainda hoje é o principal documento de orientação acerca da educação infantil que começa e ser encarada como a união da educação e do cuidado, considerando que cuida quando atende às necessidades da criança são atendidas prontamente, e educa na medida em que possibilita a criança de descobrir novos conceitos e construir aprendizados.

Visando que os objetivos e competências das crianças sejam realizados integralmente o RECNEI (1998) indica que as atividades praticadas com as crianças, sejam elas de lazer ou de cunho pedagógico, sejam fundamentadas e planejadas dentro da proposta curricular da escola e do planejamento do professor.

O Referencial surge como um guia orientador, elencando competências e habilidades, mais do que isso, levando o professor a refletir sobre suas práticas e sobre a importância de se planejar na inclusão de pequenas brincadeiras e jogos que propiciem, de forma linear e dentro do contexto da criança, situações cada vez mais propícias à aprendizagem e desenvolvimento cognitivo, emocional e motor da criança.

3 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

3.1 Conceito de lúdico

O termo lúdico se origina do latim *ludus* e tem o significado original associado à brincadeira, ao jogo, e ao divertimento. E passou a ser reconhecido como elemento essencial do desenvolvimento humano.

Segundo Luckesi (2000 *apud* GRILO *et al*. 2002, p. 2) o que caracteriza "O lúdico é a experiência a quem vivência seus atos". O significado do lúdico não está restrito apenas aos jogos e brincadeiras, dessa forma é preciso associa-lo a algo alegre, agradável, que a criança faz de forma livre e espontânea.

Estudar o lúdico é investigar a brincadeira, a diversão, o jogo. É a partir dessa ótica que se situou a pesquisa, procurando compreender a ludicidade e todo seu encanto e aliá-la ao desenvolvimento da alfabetização, tornando esse processo mais significativo.

O lúdico esteve presente em todo o percurso conhecido da humanidade e isso se dá porque o ato de brincar, segundo os teóricos, é inerente a criança. Toda criança brinca, e se não brinca, algo errado acontece. De acordo com Santos (1999), brincar, para a criança é viver. As crianças sempre brincaram e continuarão brincando e o fazem porque gostam. É através da brincadeira que se tem os primeiros passos para um bom desenvolvimento psicossocial. A brincadeira propicia à criança a capacidade de criar, inventar e interagir com outras crianças e pessoas de seu relacionamento.

> A brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. Em situações dela bem pequena, bastante estimulada, é possível observar que rompe com a relação de subordinação ao objeto, atribuindo-lhe um novo significado, o que expressa seu caráter ativo, no curso de seu próprio desenvolvimento. (QUEIROZ, 2006, p. 5).

Nesta perspectiva é através das brincadeiras que a criança faz novas amizades, aprende a se socializar, compreendendo normas e respeitando as regras.

3.2 O lúdico no ambiente escolar

A educação tem por objetivo formar cidadãos críticos e criativos com condições aptas para se desenvolverem, tornando-os capazes de adquirir, cada vez mais, novos conhecimentos. Essa afirmação é ratificada pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) quando comenta: “A criança e ao adolescente têm direito à informação, cultura, lazer, esporte, diversões, espetáculos e produtos e serviços que respeitem sua condição peculiar em desenvolvimento”. (BRASIL, 1990 [n.p.]). Pois é com esse propósito que o processo de ensino-aprendizagem deve estar constantemente aprimorando seus recursos metodológicos para a melhoria de educação, tornando o ensino mais eficiente, consistindo numa prática inovadora e prazerosa.

O lúdico é um desses instrumentos que estão auxiliando enormemente a prática pedagógica, contribuindo de forma significativa para o aprendizado das crianças. É com esse propósito que é necessário que o educador conheça a importância do lúdico para o desenvolvimento da criança. Piaget (*apud* DALLA VALLE, 2010**,** p. 24) afirma: “Ao brincar, a criança utiliza suas estruturas cognitivas e coloca em prática ações que estimulam sua aquisição de conhecimento”. Neste contexto**,** a criança precisa do contato com o brinquedo, para desenvolver habilidades tais como, a imaginação, a criatividade, a socialização e a linguagem.

O lúdico começou a se destacar no ambiente escolar através do filósofo Froebel (Revista Nova Escola, 2002 [n.p.]), que define o brincar como atividade livre e espontânea responsável pelo desenvolvimento físico, moral, cognitivo e os brinquedos como objetos que subsidiam as atividades infantis. De acordo com Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil:

> Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeira e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possa 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. (BRASIL, 1998, p. 23).

Desde quando as crianças nascem já estão inseridas em uma determinada cultura, onde vão desenvolver competências pessoais e adquirir conhecimentos prévios. É na convivência com seus pares que ele vai se adaptar à cultura que lhe é inerente ao seu dia a dia. Pois o ambiente escolar deve

proporcionar à criança, momentos agradáveis e significativos para o seu processo de desenvolvimento. Participando de forma dinâmica e prazerosa das atividades propostas pelo educador.

3.3 O brincar no processo de desenvolvimento da criança

Brincar é uma proposta criativa e recreativa de caráter físico ou mental, desenvolvida espontaneamente, cuja evolução é definida e o final nem sempre previsto. “Quando sujeito a regras, estas são simples e flexíveis e seu maior objetivo é a prática da atividade em si”. (QUEIROZ, 2011, p. 40).

Sendo que o brincar não significa apenas recrear, é muito mais, pois é uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo e com o mundo. A tradicional idade com que tais brinquedos se mantêm em nossa sociedade atesta sua importância no processo histórico – cultural. O significado da atividade lúdica para a criança está ligado a um importante aspecto que contribuiu de forma significativa para o seu desenvolvimento: o prazer de brincar livremente.

> Sob o ponto de vista do desenvolvimento infantil, o ato de brincar contribui para o processo de apropriação de conhecimentos. Ao brincar, a criança conhece propriedades dos objetos, ao mesmo tempo em que consegue se colocar na posição do outro. (OLIVEIRA, 2007 *apud* DALLA VALLE, 2010, p. 31-32).

É através da brincadeira que a criança passa a interagir com a linguagem, tornando-a mais fluente, onde o seu pensamento se evolui com o decorrer de suas ações. Faz-se necessário que o educador conheça o significado que a brincadeira traz para a construção e a socialização da criança. Dessa forma Piaget (*apud* KISHIMOTO, 2011, p. 65) afirma que: “Quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui”.

Nesse contexto**,** faz-se necessário que a criança tenha contato desde cedo com objetos, ou seja, brinquedos, para o seu desenvolvimento, pois o brinquedo além de proporcionar momentos de alegria, afeto, estimula também a imaginação e a linguagem que é de fundamental importância para o processo de alfabetização.

Quando falamos em brincadeira fazem, sem dúvidas, uma combinação perfeita com a criança. É difícil pensarmos em uma criança que não goste de

brincar, de envolver-se pela imaginação e pela fantasia. Por isso, Freud (*apud* SOMMERHALDER, 2011, p. 16) afirma que:

> A ocupação preferida e mais intensa da criança é o brincar. Elas entregam-se as suas brincadeiras, aos seus jogos, as suas histórias, com vigorosa seriedade. Com rara facilidade se põe a brincar e a jogar, a contar e a ouvir uma história, constituindo um cenário imaginário em que cria e representa diferentes personagens, vive as mais fantásticas aventuras, inverta, constrói e destrói, conhece-se. Faz de seu corpo um versátil brinquedo com o qual explora a realidade.

Em síntese, brincar é fundamental para a criança na medida em que possibilita o processo de desenvolvimento físico, mental e moral, além de revelar e definir a individualidade e personalidade infantil. Ao brincar a criança representa suas necessidades e impulsos. Contudo, mesmo o ato de brincar estando intrínseco ao homem, o lúdico tem a sua história na educação e a sua trajetória.

4 OS JOGOS, BRINCADEIRAS E O AMBIENTE PEDAGÓGICO

Tendo em foco a educação, a trajetória do lúdico como elemento educativo se constrói desde a Grécia Antiga, onde a valor da atividade lúdica era ressaltado. Segundo Aranha (1996, p. 52) os gregos viam no jogo uma forma de formação e desenvolvimento da criança, onde:

> [...] sob a orientação do pedocriba[1], é iniciado em corrida. [...] Aprende assim a fortalecer o corpo e a exercer o domínio sobre si próprio, já que a educação física nunca se reduz a mera destreza, mas vem acompanhada da orientação moral.

Mesmo vendo o jogo como o recurso corporal, é possível constatar assim que esse hábito para os gregos era um poderoso na formação da criança. Na idade média, no entanto houve um distanciamento entre a educação formal e a ludicidade. De acordo com Kishimoto (2011, p. 40, grifo do autor): “Neste clima não houve condições para a expansão dos jogos, considerados ‘delituosos’, e assim a ludicidade voltada à educação e foi ignorada, assim como o incentivo às artes e ao pensamento cientifico”.

No século XVIII o estudo a respeito do lúdico e sua importância no processo de ensino-aprendizagem, são fortalecidas através de Comênio (1592-1670). Conforme Oliveira (2002, p.64), o educador exaltava o lúdico ao afirmando que: “A exploração do mundo no brincar era vista como forma de educação pelos sentidos. Daí sua defesa de programação bem elaborada, com bons recursos materiais, racionalização do tempo e do espaço escolar.” De modo que podemos compreender que o uso dos jogos servia como estímulo dos sentidos, resultando em um avanço cognitivo.

Rousseau (1712-1778) também foi grande pesquisador que reforçou o uso do lúdico na educação, afirmando que as atividades lúdicas existentes em meio ao ambiente educacional resultariam em liberdade de expressão e uso da emoção a favor da aprendizagem.

Froebel (1782-1852) também faz uso dos jogos como auxiliares da educação, a respeito desse fato Kishimoto (2011, p. 42) destaca:

> É com Froebel que o jogo é entendido como objeto e ação de brincar, passa a fazer parte da trajetória da educação pré-escolar. Partindo do princípio de que, manipulando e brincado com materiais com bola, cubo e cilindro,

[1] Espécie de orientador físico infantil do período.

> montando e desmontando cubos a criança estabelece relações matemáticas e adquire noções primárias de Física e Metafísicas.

Montessori[2] médica e educadora, também exaltaram o uso com propriedade dos jogos lúdicos na educação. Segundo Oliveira (2002, p. 74), Montessori construiu recursos pedagógicos como: "[...] letras móveis, letras recortadas em cartões lixa, contadores e diversos outros instrumentos para levar a criança a aprender de forma lúdica e prazerosa".

Na primeira metade do século XX, é Celestin Freinet[3] quem se destaca na aplicação dos jogos na educação. A respeito disso, Oliveira (2002, p. 77) ressalta que "A seu ver, as atividades manuais e intelectuais permitem a formação de uma disciplina pessoal e a criação do trabalho – jogo, que associa atividade e prazer e é por ele encarado como eixo central de uma escola popular".

Decroly (1871-1932) também teve um grande papel na história do lúdico pedagógico. Para ele o desenvolvimento das relações da criança não o ponto principal dos jogos. Sobre isso Aranha (1996, p. 145) afirma que

> Segundo Decroly, as unidades de globalização, a que ele chama de centros de interesse, devem ser determinados de acordo com as necessidades primordiais da criança – alimentação, respiração, asseio, proteção contra intempéries e os perigos, jogo e trabalho – em todas as atividades em todas as matérias, devem girar em torno de tais centros.

Desse modo, comprovando o uso pedagógico do lúdico, é possível notar que os jogos se apresentaram não só como meio de recurso escolar, mas como um ponto de mobilização de teóricos, configurando-se assim um importante recurso para o desenvolvimento infantil.

4.1 Classificação dos jogos e brincadeiras

Os jogos são conhecidos por muitos autores dentre eles Vygotsky e Piaget como recursos pedagógicos que oferecem à criança um aprendizado mais significativo e prazeroso. Para Vygotsky (1998), dois elementos são importantes na relação da criança com os jogos: as regras e a situação imaginária que eles

---

[2] (1879-1952) Médica, feminista e educadora, Montessori foi uma dos pesquisadores que mais ressaltaram a importância do brincar no ambiente escolar. .

[3] (1896-1966) Entusiasta do uso de atividades manuais para melhor uso e produção de material lúdico pedagógico.

representam. Quando as regras, o autor destaca além da própria necessidade da criança seguir normas e adaptar-se a elas e pode ter contato com a própria cultura.

A situação imaginária que os jogos proporcionam estimula as crianças a encontrarem respostas para o que vivenciam. Nesse momento, elas utilizam os jogos, não só como uma representação do que viveu, mas uma vivencia única. A classificação dos jogos segundo Piaget (1978) ressalta a importância do jogo, pois a criança precisa satisfazer suas necessidades afetivas e intelectuais, assimilando o real à sua própria vontade. O autor classifica os jogos de acordo com o desenvolvimento cognitivo das crianças. São essas as classificações propostas por Piaget (1978, p. 39):

> - Jogos de exercício: (crianças de aproximadamente 0-1 ano). Caracterizaram-se por exercícios simples de repetição.
> - Jogos simbólicos: (crianças de aproximadamente 2 a 7 anos) nessa fase a criança já é capaz de comunicar-se e manifestar uma grande capacidade brincar com jogos simbólicos, que são aqueles que possibilitam a imitação, a imaginação e a ficção, nessa fase o faz-de-conta é possibilitam e objetos perdem, a sua função habitual perdem a sua função habitual para ganharem contornos de imaginação nas mãos das crianças. O importante é considerar que o jogo simbólico possibilita que o jogo simbólico possibilita que a criança satisfaça seus desejos e muitas vezes, transforme a realidade à sua maneira.
> - Jogos de regras: a partir dos (7 a 12anos aproximadamente) as crianças sentem necessidade de que os jogos tenham regulamentação.

Interessa saber como os indivíduos se adaptam às regras em função da idade e do desenvolvimento mental e qual a consciência que eles têm regras. Dentre a pratica das regras**,** Piaget destaca quatro estágios:

1) Motor e individual (0-2 anos aproximadamente). Nessa fase não há regras propriamente coletivas.
2) Egocêntrico (2-5 anos aproximadamente). A criança já pode jogar sozinha ou com parceiros, mas, sem se preocupar em vencê-los. Sem dar importância codificação das regras.
3) Cooperação/Competição (7-10 anos aproximadamente). Surge a necessidade de controle mútuo e da unificação das regras. As informações sobre as regras do jogo são diferentes e contraditórios. O divertimento do jogo torna-se social.
4) Codificação das regras (11- 12 anos aproximadamente). Nesse estágio o código de regras a ser seguindo é amplamente conhecido. Não só

> procuram cooperar, mas tem prazer particular em prever todos os casos possíveis e codificá-los.

Piaget (1978) e os demais autores citados oferecem um grande subsídio à educação de crianças quando apresentam uma classificação dos jogos, não pela característica didática, mas, sim pelas especificidades descritas e, consequentemente, possibilidade de realização de excelente trabalho pedagógico na utilização de jogos na escola.

Quantos as brincadeiras sempre fizeram parte do universo infantil, mas com o passar do tempo elas sofreram uma série de modificações. Fazendo com que as brincadeiras tradicionais fossem esquecidas e desvalorizadas na sociedade atual.

A evolução tecnológica foi decisiva para a criação de brinquedos modernos e a brincadeira deixou de ter um contato direto para se tornar na maioria das vezes virtual.

Antigamente as brincadeiras eram mais prazerosas, as crianças interagiam usando a imaginação o tempo todo, tais como:

a) Amarelinha

É uma das brincadeiras tradicionais mais populares e utilizadas pelas crianças e que deveria ser resgatada pelas escolas.

Objetivo: deve proporcionar a criança vários movimentos, equilíbrio, noção de lateralidade, desenvolvimento cognitivo e atenção.

Regra: não pode tocar a linha do quadrado, onde a pedra cair o jogador não pode pisar, também não pode pisar nas linhas do quadrado, ganha aquele que conseguir chegar até o céu, ou lua como é chamado.

b) Cabra cega

Nessa brincadeira, só precisa de um lenço para vendar os olhos do pegador.

Objetivo: desenvolver a percepção, a memorização e a expressão oral.

Regras: ganha aquele que conseguir escapar de todos os cabra-cega.

c) Pega-pega

As crianças aprendem noções de espaço e tempo, ou seja, se devem correr mais depressa ou devagar, se devem ir à direita ou à esquerda, para frente ou para trás.

Objetivo: trabalhar a cognição da criança, as diferentes habilidades como: a agilidade, velocidade, noção de espaço, lateralidade que são fundamentais para um bom desenvolvimento, além de proporcionar uma enorme satisfação para quem brinca.

Regras: é escolhido um participante para ser o pega. Se esse participante conseguir pegar algum dos outros fica sendo o pega, ganha aquele que conseguir escapar de todos os pegas.

d) Dança das cadeiras

Forma-se círculo de cadeiras, uma de costa para outra, sendo uma cadeira a menos do total dos participantes. Os mesmos ficam enfileirados, em volta das cadeiras. O organizador da brincadeira põe uma música ou bate palmas e todos andam em volta das cadeiras, quando a música ou as palmas pararem os participantes devem sentar-se, aquele que ficar em pé será eliminado.

Tira-se uma cadeira em cada rodada. Ganha aquele que conseguir sentar até a última rodada.

Objetivo: proporcionar noção de espaço lateralidade, atenção e noção matemática.

4.2 Os Jogos e brincadeiras na educação infantil

Na educação infantil, é difícil estabelecer um horário para as brincadeiras e um horário para a aprendizagem.

Sabe-se que a criança hoje aprende brincando. É através das brincadeiras, que realiza seus movimentos, suas interações com os objetos e é no espaço com outras crianças que ela desenvolve suas potencialidades, descobrindo várias habilidades.

A brincadeira favorece a auto- estima das crianças, auxiliando-as a superar suas aquisições de forma criativa. Brincar é preciso que as crianças tenham certa independência para escolher seus companheiros, fazendo com que se sintam realizadas.

Ao utilizar os jogos no processo de alfabetização das crianças é possível perceber inúmeras ações que possibilitam uma aprendizagem significativa e eficaz

para o desenvolvimento da criança. Neste sentido, o jogo na escola, como defende Santos (2000. p. 37):

> Ganha espaço, como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estimulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir novas descobertas desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Dessa forma, compreende-se que os jogos são de indiscutível importância e necessários para o desenvolvimento da criança em diversos níveis. Portanto, ao utilizar-se de atividades lúdicas o professor propicia às crianças a oportunidade de interagir por meio da linguagem de forma dinâmica, expondo ideias e incentivando-os a explorar seus conhecimentos para outras áreas.

Tornar-se alfabetizado é um processo que exige mais do que decodificar letras e palavras. Ser alfabetizado impõe uma série de conjuntos de habilidades e competências que tornem possível uma compreensão dos símbolos e das inferências que cada texto possa trazer ou suscitar. É necessário que a criança desenvolva nesse processo uma coordenação motora, uma capacidade de discriminar visualmente, e que tenha orientação de espaço e tempo. Ao brincar, a criança torna possível o desenvolvimento de todas essas habilidades, e passa por isso de forma prazerosa, divertindo-se, exercitando-se e aprendendo sem que isso seja imposto, ao brincar a criança se torna um aprendiz feliz que recebe e recria novas informações.

Nesse processo**,** a criança vai reconstruindo suas visões de mundo, ressignificando símbolos e se torna crítica perante o que acontece a sua volta. Sobre a importância do uso de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização. Silviane Barbato (2008, p. 21) contribui:

> As crianças de 06 anos constroem seu conhecimento, utilizando procedimentos lúdicos como suporte para a aprendizagem. O lúdico não se refere somente às brincadeiras livres, como as do recreio, ou planejadas como as elaboradas por professores com fins didáticos; ele é utilizado como suporte pelas crianças: a imaginação é um processo que possibilita a construção do conhecimento de forma diferenciada e é um instrumento de aprendizagem das crianças menores.

Ao se situarem nas escolas, as crianças estabelecem novos conceitos, criam novas regras, aceitam novas formas de ver e analisar o mundo. Mesmo propiciando uma aprendizagem estruturada dentro de conceitos e conteúdo, a

escola oferece à criança a oportunidade de aumentar seu círculo social, e ao conhecer novas crianças, e se sociabilizar, a criança amplia seus conceitos ao brincar e ao se integrar. A respeito disso, a autora citada ainda afirma que a comunicação e a interação são inerentes à criança, para ela a aprendizagem deve ser encarada como:

> Processo pelo qual nos modificamos a partir de nossas experiências. A aprendizagem depende das condições históricas e sociais do tipo de conhecimento e das relações entre quem ensina e quem aprende e o conhecimento. As mudanças no modo de conhecer e agir sobre o mundo ocorre em situações objetivas e com a mediação das pessoas que convivem com a criança na escola, na família, na comunidade. (BARBATO, 2008, p. 14).

Assim, é possível compreender que o convívio da criança com as outras sejam na escola ou na família, faz-se necessário ao desenvolvimento de suas habilidades e potencialidades, estimulando a sua criatividade, afetividade e a imaginação, assim percebe-se que a interação, é necessário para esse desenvolvimento. Portanto, o papel da escola, é produzir condições propícias ao brincar, como o espaço que deve ser um ambiente acolhedor, oportunizando as crianças ao processo de socialização. Assim é possível compreender que para a criança a imaginação é essencial para o seu desenvolvimento, possibilitando um aprendizado significativo. Pois o brinquedo é uma riqueza do imaginário infantil, através dele a criança libera seus sentidos.

Diante do exposto, o RECNEI diz que

> O espaço na instituição de educação infantil deve propiciar condições para que a crianças possam usufruí-lo em benefício do seu desenvolvimento e aprendizagem, uma vez que o docente possa até contribuir para organizar e reorganizar as atividades de forma que o aluno possa está intervindo. Para tanto, é preciso que o espaço seja versátil e permeável à sua ação, sujeito às modificações propostas pelas crianças e pelos professores em função das ações desenvolvidas. (BRASIL, 1998, p. 69).

Diante dessa afirmativa, percebe-se que a grande necessidade do espaço escolar, onde os mesmos possam interagir com outras crianças, nas diversas situações que envolva uma aprendizagem. Apropriar-se dele é oferecer a melhor forma de centrar a criança como autora da sua aprendizagem.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O professor de educação infantil é relevante no desenvolvimento da criança, é ele quem consegue observar com frequência, as reações da criança em relação aos novos conteúdos a que tem acesso. Ensinar através dos jogos e das brincadeiras torna possível ao professor, supervisionar a e compreender a ação de cada criança, seja com ela mesmo ou através da interação com os que os rodeiam. Nessas ações, tanto o docente quanto o discente sentem-se abertos à exploração e experimentação, brincando e jogando de acordo com suas próprias possibilidades, recebendo, obedecendo e recriando as regras que cada jogo propõe.

O professor de educação infantil deve auxiliar a criança formar sua noção de identidade, de ética e de entendimento do mundo. Sobre isso o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil destaca:

> É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Consequentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem. (BRASIL, 1998, p. 28).

O educador que trabalha na Educação Infantil pode ser encarado como a peça chave, um elemento essencial, sendo que mais rico de possibilidades será o seu ensino à medida que sua formação e sua história docente forem trabalhadas com seriedade e compromisso.

Diante desse contexto, será visto nesse tópico a tabulação dos resultados dos questionários aplicados aos envolvidos na pesquisa de campo, associando este com ao bom desenvolvimento da aprendizagem das crianças na utilização dos jogos e brincadeiras nesse processo.

5.1 Histórico da escola campo

A escola Alegria do Saber[4] situada no município de Buriti, localiza-se Avenida Governador Nunes Freire, s/n, Buriti – MA é uma instituição da rede Pública Municipal de ensino, que atende crianças do 1º, 2º e 3º períodos da Educação Infantil. Foi fundada no ano de 1991, de acordo com a lei Municipal nº 473/98 que dispõe sobre a criação de escolas municipais. Seu nome teve origem no mandato do prefeito da época José Machado Vilar, o mesmo imaginou uma escola sendo um mundo alegre, colorido, repleto de crianças, tanto é que o formato da escolar é redondo.

A escola Alegria do Saber tem expediente nos turnos matutino e vespertino, situa-se a um local acessível a comunidade e em área rodeada por residências e locais comerciais.

A escola baseia seu atendimento no Regimento Interno Único e na Proposta Pedagógica e Curricular de Educação Infantil/Pré- Escola. Instituído pela Secretaria Municipal de Educação de Buriti - MA (Resolução nº 001/2008) que assegura o pleno desenvolvimento das escolas a partir de suas definições, em termo de atribuições, direitos e deveres, finalidades da gestão escolar, garantindo aos educandos a ampliação e aproveitamento do processo de construção do conhecimento.

A referida proposta pretende ainda: a valorização do primeiro contato da criança com o ambiente escolar, colocando a socialização como fator essencial na construção de valores, respeito ao meio ambiente, a pluralidade cultural e a responsabilidade necessária para o desenvolvimento da cidadania.

A escola dispõe dos seguintes programas; Programa Saúde na Escola, onde profissionais da saúde fazem na escola atendimentos de cunho preventivo como aplicação de flúor, fazem medidas de peso, altura, pressão, entre outros e o Programa de alimentação escolar (PENAE), onde a SEMED destina 30% dos recursos para a compra da merenda escolar, provenientes da agricultura familiar, onde alguns dos fornecedores são pais de alunos da própria escola.

[4]Escola Alegria do Saber é um nome fictício, por questões éticas, foi mantido em sigilo tanto o nome da escola quanto os dos sujeitos envolvidos na pesquisa em respeito, ao acordo feito durante a efetivação da pesquisa.

A escola desenvolve alguns projetos permanentes com as seguintes temáticas que são aplicados durante o ano letivo, projeto de adaptação escolar, projeto de higiene e saúde, projeto alimentação saudável, projeto de leitura, projeto festa junina, projeto folclore, projeto meio ambiente, projeto família na escola, projeto dia da criança.

A escola planeja suas atividades de acordo com as necessidades de aprendizagem das crianças levando em conta o período de desenvolvimento da criança, no entanto, o espaço físico ainda não está adaptado para atender os alunos portadores de necessidades físicas, com rampas e banheiros adaptados, mas mesmo assim a escola está aberta para todos, atendendo da melhor forma possível, pois, como são crianças pequenas as professoras tem todo cuidado necessário com os alunos.

A instituição possui 268 discentes de 3 a 5 anos matriculados nos dois turnos. Sua infra-estrutura, possui 07 (sete) salas de aula, 07 (sete) banheiros, sendo 06 (seis) para os alunos (banheiros adaptados para atender crianças de 4 a 5 anos) e 01 (um) para os funcionários, 01 (uma) cozinha, 02 (dois) depósitos, sendo que um é destinado ao estoque de alimentos e o outro ao estoque de produtos de limpeza, 01(uma) diretoria e um pátio amplo destinado ao lazer. Não são presentes na escola outros profissionais como enfermeiros e psicólogos.

Tabela 1: Quadro de professores da escola campo

Quantitativo	Função que exerce	Grau de instrução
04	03 professores e 01 auxiliar de sala	Letras
05	Professores	Pedagogia
04	01 professor e 03 auxiliares de sala	Magistério
01	Professor	História
01	Professor	Ens. Médio

Fonte: dados da pesquisa, 2014.

A escola dispõe em seu corpo docente de profissionais em sua maioria formado em curso superior, possuindo apenas alguns profissionais que ainda não estão com o curso em andamento.

Tabela 2: Quadro administrativo da escola-campo.

Quantidade	Funcionários	Grau de instrução
01	Gestora	Letras
01	Gestora adjunta	Pedagogia
01	Coordenadora geral	Pedagogia
01	Agente Administrativo	Ens. Fund. Incompleto
01	AOSD	Licenciatura em Física
03	AOSD' s	Magistério
01	AOSD	Pedagogia
02	Vigias	Magistério
01	Vigia	Ens. Médio

Fonte: dados da pesquisa, (2014).

A escola Alegria do Saber tem como missão assegura um ensino de qualidade as crianças da cidade de Buriti, oferecendo uma base educativa eficiente, garantindo o acesso e a permanência das crianças na escola proporcionando a todos um ambiente de intensa criativa, ludicidade e afetividade, para que possam agir construtivamente no meio em que vive.

Em relação à visão, é ser uma instituição reconhecida pela qualidade de ensino que oferece, pelo atendimento que proporciona a toda comunidade escolar e pelas ações que desenvolve sejam elas, na busca de aproximar a família e a comunidade da escola, pelas inovações de suas atividades e pelo respeito aos direitos e deveres de sua clientela.

Os valores trabalhados são: Respeito, igualdade, colaboração, parceria e afetividade.

5.2 Análise do questionário aplicado aos professores

As perguntas que foram feitas aos docentes visavam conhecer sobre a concepção que os mesmos tinham sobre a utilização e contribuição das atividades lúdicas para a aprendizagem das crianças. Sobre como acontece a interação entre as crianças e os jogos mais utilizados na sala

Apresente pesquisa levou-se a refletir sobre as concepções de lúdico que são difundidas nos cursos de licenciaturas, a forma que situam seus futuros

professores a respeito dos jogos e brincadeiras e como essa formação pode ser o ponto chave de uma educação lúdica efetiva e eficaz. Acredita-se que o exercício de um ensino embasado no lúdico que seja realmente qualitativo surge principalmente do entendimento que esses educadores possam ter sobre a ludicidade.

Ao serem analisadas as respostas dos questionários, teve-se como foco principal a possibilidade de compreender até que ponto o lúdico se torna realmente relevante aos docentes quando aplicado em sala de aula. Na presente análise de resultados, os professores foram identificados como docente 1, 2 e 3, de modo que a identidade dos envolvidos foi preservada.A primeira questão referia-se a importância do lúdico como descrito na tabela abaixo.

Tabela 3: Qual a importância da ludicidade na educação infantil?

Professor	Resposta
Docente 1	*"As atividades lúdicas são de fundamental importância no processo de ensino aprendizagem, porque além de desenvolverem os aspectos cognitivos da criança, tornam as aulas mais atrativas e prazerosas, geram interesse verdadeiro por parte da criança".*
Docente 2	*"O lúdico é obrigatório nas atividades intelectuais da criança, por isso é indispensável à prática educativa".*
Docente 3	*"Os jogos e as brincadeiras, enfim, as atividades lúdicas exercem um papel fundamental para o desenvolvimento infantil, nós educadores devemos compreender que o brincar é a ludicidade, o prazer e que enquanto a criança brinca, ela aprende. Assim, também como a música, eles associam mais rápido os conteúdos".*

Fonte: Dados da pesquisa, 2014.

Observa-se diante das respostas das professoras descritas na tabela 3, nesse ponto, ambas as docentes reconhecem a importância do lúdico na construção de um ensino aprendizagem efetivo, ressaltando a necessidade do uso dos jogos e brincadeiras, como se pode atestar na fala a docente 1, que observa, ainda na sua afirmação que a ludicidade é de suma importância para o desenvolvimento da criança em vários níveis e para a construção de uma aula dinâmica e prazerosa.

Enquanto isso, na fala da docente 2 observa-se o uso do vocábulo obrigatório pela professora, que nos remonta também as inúmeras dificuldades que o trabalho com o lúdico impõe, enquanto a docente 3 exalta a necessidade das atividades lúdicas. Em sua fala a docente 2 é enfática quanto ao fato do uso de jogos ser indispensável à prática. Santos (1997) colabora com essa afirmação quando afirma que o lúdico é indispensável ao exercício docente, sendo um instrumento que potencializa as aulas e que aumenta a compreensão dos temas em estudo. Já em sua resposta, a docente 3 exemplifica a música como um meio lúdico, onde a associação e o aprendizado se constroem de forma mais rápida.

Tabela 4: Por que os jogos contribuem para a aprendizagem das crianças?

Professor	Resposta
Docente 1	*"Os jogos desenvolvem os processos psicológicos da criança, contribuindo para o desenvolvimento da memória, motricidade, linguagem e autonomia, dentre outras funções cognitivas".*
Docente 2	*"Os jogos proporcionam uma boa brincadeira, e as fazem ver o aprendizado como algo interessante e divertido. Fazem desenvolver suas potencialidades e habilidades, incorpora valores, conceitos e conteúdos, trabalha a ansiedade, rever limites, aprimora a coordenação motora, desenvolve a organização, amplia o raciocínio, aumenta a atenção e concentração e ensina a ganhar e perder".*
Docente 3	*"Geralmente, os jogos vêm sempre contribuindo na aprendizagem, porque é um momento em que a criança faz o uso de sua imaginação para utilizar regras e muitas das vezes chegam a transformar-se em ser adulto, naquele momento vivenciado por elas".*

Fonte: Dados da pesquisa, 2014.

Observa-se nas respostas das professoras descritas na tabela quatro que, nas palavras e conceitos usados pelas docentes, é notado à concepção que é perfeitamente possível desenvolver os conteúdos referentes à alfabetização de forma lúdica na escola criando com os alunos novas possibilidades de aprendizado. De acordo com as professoras questionadas, os jogos desenvolvidos nas séries de

alfabetização da escola em estudo são jogos de memória, quebra-cabeças, caixa das sensações, amarelinha dos números, tapete alfabético, dados, boliches e diversos jogos de encaixe.

A esse respeito é importante ressaltar a necessidade de um planejamento sério na execução de jogos em sala de aula. A aula deve ser coerente e analisada não pela quantidade de jogos e brincadeiras, mas pela qualidade e função destes. A esse respeito Antunes (1998, p. 37):

> Jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos, e jamais avalie qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar.

Dessa forma, tendo o cuidado de colocar a atividade lúdica como parte do seu planejamento, o docente deve avaliar se cada jogo é realmente adequado para os resultados que procura atingir. O lúdico deverá ser encarado como um ponto sério do ensino, e não apenas como uma forma de dinamizar o espaço de sala de aula. É necessário que se estude cada possibilidade das brincadeiras para que cada uma delas tenha seu foco e seu objetivo consistente e passível de sucesso.

Sobre isso, acredita-se que seria relevante que se conhecesse as propostas pedagógicas sobre as quais os jogos citados seriam trabalhados.

Tabela 5: Com que proposta pedagógica os jogos são trabalhados?

Professor	Resposta
Docente 1	*"Com as propostas de desenvolvimento intelectual, social e cultural da criança, através das atividades lúdicas".*
Docente 2	*"Levar o aluno a ser capaz de descobrir significados, novas relações, de perceber os poderes dos seus pensamentos, por meio da síntese de diversas linguagens expressivas comunicativas e cognitivas. Fazer com que a criança perceba e represente o mundo natural em que vive".*
Docente 3	*"A nossa proposta pedagógica é organizada por faixa etária. Por que nos jogos elas desenvolvem o seu cognitivo, o que possibilita a promoção de resolução de conflitos que surgem durante essas atividades, estimulando, assim, o raciocínio de todos".*

Fonte: Dados da pesquisa, 2014.

É possível perceber de acordo com a resposta contida na tabela 5 as docentes responderam que o termo ‘proposta’ viria ao encontro do conceito de objetivo, de modo que as respostas se tornaram um tanto vagas. Ao exemplo da resposta da docente 1, pode-se confirmar o uso de forma vaga de conceitos genéricos. Inicialmente a questão pretendeu analisar as propostas da escola, fundamentadas provavelmente em um projeto pedagógico. No entanto as respostas soaram de forma vazia.

Analisando a resposta da docente 2, vê-se também essa associação a objetivos que devem ser alcançados, no entanto temos uma profundidade mais específica, onde se pôde visualizar um direcionamento, mesmo que pouco confuso. Em sua resposta, docente 3 afirma sobre a divisão de faixa etária da proposta pedagógica, mas não fundamenta ou delimita essa proposta, encerrando sua resposta com os benefícios da ludicidade, sem, no entanto encaixar esses benefícios ou explicitar como os mesmos são conseguidos em sua prática pedagógica.

Nesse sentido, Dalla Valle (2010, p.24 grifo do autor) afirma sobre a importância do jogo no desenvolvimento da criança, assim entendido:

> O jogo, [...] não deve ser visto como divertimento ou brincadeira para um simples desgaste de energia. Para Piaget, a seriedade do jogo (ou do brincar) reside no fato que ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral da criança, desde a mais tenra idade.

Ainda que seja mediador em sua sala de aula e que torne possível diversas interações entre as crianças no exercício dos jogos e brincadeiras, o docente deve estar atento a esse exercício, não deve apenas brincar por brincar, de acordo com o autor o jogo têm um sentido mais amplo, cuidando em criar espaço para as atividades lúdicas situando-as como atividade importante e contextualizada, dessa forma o mesmo proporciona um aprendizado significativo. Esse recurso deverá facilitar a construção criativa da criança, proporcionando-lhe um aprendizado de desenvolvimento constante. Para esse desenvolvimento, a interação entre as crianças será uma forte parceira do educador, que deve mediá-la, observá-la e torná-la possível.

Entre as questões da pesquisa, procurou-se mencionar a interação e compreender como ela acontece na escola campo do estudo.

Tabela 6: Como acontece a interação entre as crianças durante as atividades lúdicas?

Professor	Resposta
Docente 1	*"Acontece de forma bem espontânea, buscando ajudar uns aos outros, discutindo e expressando suas ideias e compartilhando sentimentos".*
Docente 2	*"Boa, antes das atividades é necessário organização, dialogar com as crianças sobre as regras do jogo. Jamais se deve pensar em usar jogos sem um rigoroso planejamento".*
Docente 3	*"As atividades lúdicas possibilitam que as crianças exerçam sua capacidade de criar sua própria autoestima entre elas suas aquisições de forma criativa, fortalecendo o aprendizado a si mesmo e aos outros".*

Fonte: Dados da pesquisa, 2014.

Percebe-se na resposta da docente 1 descrita na tabela 6 a ênfase na espontaneidade da interação entre as crianças. Por isso os jogos propiciam um aprendizado e deve ser aproveitado em todos os sentidos. Com a ludicidade em sala de aula, o aprendizado ganha uma caráter natural. Fazendo com que as crianças conheçam as regras, encontrar os erros dos jogos, é interagir com seus colegas, já que "o natural é o brincar". (WINNICOTT, 1975, p. 63). Considerando certa fuga da questão, já que a resposta não corresponde à pergunta feita, a docente 2 enfatiza a necessidade de um planejamento acerca dos jogos a serem adotados em sala, deixando em aberta a questão. Já em sua resposta, docente 3 enfatiza as relações construídas entre os docentes através do lúdico, o fortalecimento da autoestima e a construção do aprendizado.

Para tornar o ensino aprendizagem sólido, tendo por base o exercício da ludicidade, é preciso que se tenha em exercício não apenas conceitos acerca do lúdico, mas também uma docência que se favoreça através do lúdico, fazendo uso dos jogos de forma consciente e eficiente, que implique em situações de construção criativa, de criação espontânea, de incentivo do desenvolvimento e principalmente de interação, seja com o outro ou com o reconhecimento de si mesmo.

Tabela 07: Quais os tipos de jogos utilizados durante as brincadeiras?

Professor	Resposta
Docente 1	*"Bingos, boliche, quebra-cabeça, jogos de encaixe entre outro".*
Docente 2	*"Jogos da memória, quebra-cabeça, caixa das sensações, tapete de alfabeto encaixado, dado e boliche".*
Docente 3	*"Jogos de amarelinha, dominó com letras, memórias educativas de figuras e letras, bingo dos números, jogos de boliche com letras, números formas geométricas animais".*

Fonte: Dados da pesquisa, 2014.

Observa-se diante do material coletado e descrito na tabela 7 das respostas coletadas e de observações *in loco* que, a resposta da docente 3, não condizia com que a mesma trabalhava em sala de aula, durante as observações a equipe de pesquisadoras nunca observou ela trabalhando com essa quantidade de jogos, deixando apenas como discurso não como pratica pedagógica, já nas respostas das docentes 1 e 2, observou-se a frequência do uso dos jogos em sala de aula.

Sabe-se que o uso do jogo na aprendizagem da criança enriquece e potencializa seu conhecimentos, essa afirmativa é ratificada por Kishimoto (2011, p. 42):

> 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 jogos.

Tabela 8: O espaço físico da escola está adequado para o desenvolvimento das atividades lúdicas?

Professor	Resposta
Docente 1	*"Sim o espaço físico e bem amplo e arejado, favorecendo ao deslocamento e o bom desenvolvimento das atividades".*
Docente 2	*"Não, mesmo sabendo da importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da aprendizagem das crianças as escolas ainda não estão adequadas para trabalha com atividades lúdicas".*
Docente 3	*"Sim, porque têm o espaço bem amplo".*

Fonte: Dados da pesquisa, 2014.

Observa-se diante do exposto na tabela 8 que somente uma das professoras não concordava sobre o espaço, por não está adequado às atividades lúdicas. Sabe-se que independente do espaço escolar, mas, dentro de sua própria sala de aula ela pode e deve trabalhar atividades que despertem o interesse das crianças, como por exemplo, a ludicidade. Porém, percebeu-se que somente uma das professoras não concordou sobre o espaço ser adequado, no entanto a equipe constatou o contrário, pois a escola realmente dispunha de espaço adequado, porém não utilizado pela professora no momento da pesquisa.

Quanto ao espaço escolar destinado às atividades lúdicas os Referenciais para a Educação Infantil (BRASIL, 1998) afirmam que este deve ser bem organizado de modo que garanta a independência da criança e ao acesso a vários materiais e brinquedos disponíveis, de forma que o mesmo traduza a memória e construção do conhecimento da criança. Tudo que é produzido pelo professor e pelas crianças deve ser exposto ao alcance de toda a turma, dessa forma acredita-se está contribuindo de forma mais dinâmica e integral para o aprendizado da criança.

Em suma foi percebido durante os resultados dos questionários aplicados que, os professores sabem da contribuição das atividades lúdicas, porém as mesmas não desenvolvem essas atividades como deveria, ficando essa prática fragmentada.

5.3 Análise do questionário aplicado à gestora e à coordenadora

Considerando que o professor necessita de suporte da gestão da escola, também foram feitas questões a gestora e a coordenadora da escola, sendo que a coordenadora é formada em pedagogia e a gestora formada em Letras.

Aos indivíduos aos quais competem os cargos de coordenador e gestor da escola em questão, identificaram-se suas respostas a partir da nomenclatura simples do cargo, sem citar nomes próprios ou registro identidade.

As duas foram desenvolvidas questões diversas e próprias às suas áreas de atuação, coincidindo algumas questões pertinentes as mesmas.

Tabela 9: O Projeto Político Pedagógico contempla a ludicidade dentro das atividades da escola?

Sujeito	Resposta
Gestora	*"Sim, mas ele (o PPP) ainda se encontra em processo de construção".*
Coordenadora	*"Sim, o PPP da escola em que trabalhamos prioriza as atividades lúdicas".*

Fonte: Dados da pesquisa, 2014.

Nas duas afirmações apresentadas na tabela acima, teve-se resposta positiva quanto a presença da ludicidade no PPP, no entanto, não há certeza da própria existência do projeto político pedagógico da escola. É sabido que muitas escolas se apropriam de projetos de outras escolas e os adéquam. Não se afirmar aqui que seja esse o caso, no entanto, o projeto político pedagógico é a identidade da escola, é sobre ele que se pautam todas as ações educacionais da instituição escolar. Uma dúvida sobre a consistência do PPP entre gestor e coordenador é no mínimo curiosa.

Sobre esse aspecto Veiga (2000, p.12) afirma: "Ao construirmos os projetos de nossas escolas, planejamos o que temos intenção de fazer, de realizar. Lançamo-nos para diante, com base no que temos, buscamos o possível". Portanto, não deve ser considerado apenas um documento a mais nas gavetas da coordenação escolar. Deve ser um projeto ativo, presente, vivo pois faz parte e é parte de todos os componentes escolares, de cada indivíduo. Segundo Veiga (2000, p. 13):

> O projeto busca um rumo, uma direção. É uma ação intencional, com um sentido explícito, com um compromisso definido coletivamente. [...] Na dimensão pedagógica reside à possibilidade da efetivação da intencionalidade da escola, que é a formação do cidadão participativo, responsável, compromissado, crítico e criativo. Pedagógico, no sentido de definir as ações educativas e as características necessárias às escolas de cumprirem seus propósitos e sua intencionalidade.

Ressalta-se que os projetos devem ser pensados a partir do grupo real das crianças, suas potencialidades e experiências vivenciadas, percebe-se ainda que os projetos ordenam, resgatam, organizam e enriquecem as atividades cotidianas com o intuito de transformar um aprendizado significativo. A aprendizagem acontecem a partir de situações concretas, das interações construídas em um processo continuo e dinâmico.

Tabela 10: Quais as suas perspectivas para um melhor desenvolvimento educacional através do lúdico?

Sujeito	Resposta
Coordenadora	*"Os jogos e brincadeiras nos remetem à nossa própria infância e nos faz refletir na criança contemporânea que precisa ser estimulada a brincar para favorecer tanto a aprendizagem como às relações interpessoais e intrapessoais"*.

Fonte: Dados da pesquisa, 2014.

Percebeu-se diante da resposta da coordenadora que, a mesma enfatizou de forma positiva sobre a importância do lúdico na sala de aula, e o quanto esse tipo de atividade contribui no processo de aprendizagem da criança, sobre essa questão Teixeira contribui.

> As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica; O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. (TEIXEIRA, 1995, p. 23).

Entende-se diante da visão do autor a contribuição de tais atividades na contemporaneidade, deve-se proporcionar na criança entusiasmo para buscar novas descobertas acerca das atividades lúdicas.

Tabela 11: A escola trabalha com projetos para desenvolver a ludicidade em sala de aula? Qual a finalidade do mesmo?

Sujeito	Resposta
Coordenadora	*"A metodologia de projeto tem por finalidade o desenvolvimento integral da criança, favorecer a interdisciplinaridade para o aprendizado total da criança".*

Fonte: Dados da pesquisa, 2014.

Sobre essa questão, apresentada na tabela acima, considera-se que as respostas da coordenadora pedagógica soaram evasivas, já que não esclarecem se os projetos escolares com base no desenvolvimento da ludicidade são explorados, já que o mesmo apresenta a finalidade de um projeto dessa natureza, mas não afirma a existência de tais projetos na escola, nem cita exemplos que possam confirmar qualquer ação lúdica através de projetos por parte da escola que representa.

Neste contexto, Vecchi (*apud* EDWARDS; GANDINE; FORMAN, 1999, p. 72) destaca:

> Que os projetos são formas didáticas de organização do trabalho da sala de aula que oportunizam aos professores uma pratica pedagógica mais elaborada e adequada sob o ponto de vista do potencial de aprendizagem das crianças muito pequenas.

Entende-se que trabalhar com projetos possibilitam aos docentes múltiplas relações implicando suas ideias, permitindo uma interseção entre os diferentes conteúdos, buscando uma melhoria no ensino aprendizagem.

Tabela 12: Qual a dificuldade a escola encontra para adotar a ludicidade na realização das atividades escolares?

Sujeito	Resposta
Gestora	*"Um dos desafios é a quantidade de alunos por sala e a carência de equipamentos lúdicos e de brinquedos pedagógicos".*

Fonte: Dados da pesquisa, 2014.

De acordo com a resposta da gestora descrita na tabela acima a falta de materiais lúdicos e uma das dificuldades de se trabalhar o lúdico em sua escola, pois a mesma afirma que a quantidade de materiais não supre a necessidade dos alunos. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil afirma que: Os Materiais entendidos como mobiliário, brinquedos, livros, lápis, papéis, tintas, pinceis, tesouras, cola, massa de modelar, jogos e os mais diversos, blocos de construções etc. "Devem ter presença obrigatória nas instituições de educação infantil de forma cuidadosamente planejada". (BRASIL, 1998, p. 69).

Tabela 13: Qual a importância da ludicidade na educação infantil?

Sujeito	Resposta
Coordenadora	*"É essencial para o desenvolvimento da criança".*
Gestora	*"O lúdico é uma importante forma de comunicação, por meio deste ato que a criança consegue reproduzir seu cotidiano, o lúdico possibilita o processo de aprendizagem de forma mais prazerosa, facilitado a construção da autonomia, criatividade e autoestima".*

Fonte: Dados da pesquisa, 2014.

Percebeu-se que de acordo com a resposta da coordenadora e gestora exposta na tabela acima, as mesmas afirmam a importância da ludicidade para a criança, assim possibilitando a sua interação com o brinquedo, as atividades lúdicas além de possibilitarem um desenvolvimento livre e espontâneo pela criança, é um recurso indispensável para o aprendizado das mesmas.

As respostas tanto da gestora quanto da coordenadora apresentada na tabela acima são afirmadas nos projetos do Governo Federal (BRASIL, 2012) onde comenta que as atividades lúdicas possibilitam que as crianças construam seu conhecimento reelaborem sua criatividade e seus diversos sentimentos, contribuindo para a representação do real de acordo com os seus desejos e necessidades.

Tabela 14: Qual a contribuição do lúdico para a construção do processo educacional?

Sujeito	Resposta
Gestora	*"O brincar e um impulso natural da criança; sabemos que a brincadeira e cada vez mais vista como atividade que além de promover o desenvolvimento psicológico da criança incentiva a interação, a socialização, a relação afetiva possibilitando maior conhecimento de mundo".*

Fonte: Dados da pesquisa, 2014.

É importante frisar que a falta de material e a falta de investimento na parte lúdica das escolas de alfabetização posto na tabela acima se configuram como os maiores empecilhos citados pelos professores e gestor, figurando, em sequência, a falta de formação pedagógica especializada e continuada, que deveria ser constantemente oferecida aos docentes de ensino infantil.

O desinteresse pelo uso dos jogos e das brincadeiras vem dos setores mais altos de direção dos setores educativos, muitas vezes quem os dirige acredita que o jogo seja usado como distração, alcunhando a prática como algo desnecessário e supérfluo, o que acaba por prejudicar tanto a gestão da escola, como o trabalho dos docentes e a aprendizagem das crianças.

Foi possível perceber que a gestão não dava o devido suporte para o desenvolvimento de atividades lúdicas, uma vez que essa favorece o desenvolvimento integral da criança. Percebido ainda que a escola não dispõe de materiais didáticos adequados, que atendam às necessidades da quantidade das crianças, dificultando a utilização dos materiais ao uso do lúdico.

6 CONCLUSÃO

O presente estudo de campo tornou possível ao grupo de pesquisadoras conhecerem a concepção e utilização de jogos e brincadeiras e os fatores que dificultam e/ ou facilitam o desenvolvimento desses na sala de aula do 3º período da escola Alegria do Saber.

A equipe observou que, todos os sujeitos envolvidos na pesquisa conheciam a concepção da ludicidade e a forma de utilizá-la em sala de aula, no entanto percebeu-se que a falta de recursos destinados a tais atividades e o grande número de crianças por sala, na visão da equipe era um dos fatores que inviabilizavam a utilização da ludicidade naquela escola.

A presente pesquisa realizou-se no ano letivo de 2014, tendo como foco de estudo o terceiro período da educação infantil da escola dessa categoria que atende o maior número de crianças da cidade de Buriti. Esse processo possibilitou-se conhecer diversos aspectos a respeito do lúdico, tornou-se mais próximos de realidade dos professores da educação infantil dessa cidade, fez-se refletir a respeito das estruturas escolares e dos conceitos que rodeiam a educação de forma quase sempre mais teórica do que prática. Ao desenvolver esse estudo, encontra-se a experimentação de uma nova função do professor: a de pesquisador. Aqui, na função de pesquisador pode-se enxergar acima das perspectivas e visões limitadas. Na posição de pesquisador foi possível compreender a situação do professor, da crianças e do ensino aprendizagem da atual realidade.

Foi possível constatar que na escola pesquisada os professores, a gestora e a coordenadora definiram a importância do lúdico na teoria, porém na prática era outra situação, pois durante as observações foi possível perceber que elas pouco ou raramente trabalhavam as atividades que proporcionassem o brincar em sala de aula.

Dentre os fatores que dificultam a utilização da ludicidade em sala de aula na referindo escola elenca-se: o número elevado de crianças por sala; a falta de material que supra a necessidade das crianças; a não utilização dos jogos e brincadeiras como recursos didáticos em sala de aula e a falta de acompanhamento necessário por parte da gestão da escola, pois durante as observações e aplicação

da pesquisa foi possível perceber que os professores não receber o suporte pedagógico para trabalhar com o lúdico.

Nesse sentido, como meio de amenizar os problemas detectados pela equipe de pesquisadoras propõe-se:obrigatoriedade dos jogos e brincadeiras em sala de aula, posto na rotina, planejamento escolar e PPP; confecção de materiais a partir de sucatas; recreio dirigido pelo menos uma vez por semana; e a construção de uma brinquedoteca. Diante das observações e aplicações da pesquisa percebeu-se a falta de um lugar destinado a utilização de brinquedo.

O desafio da equipe de pesquisadoras teve como principal norte uma consistente crença na possibilidade de tornar o aprendizado mais eficiente e mais prazeroso através dos jogos e brincadeiras, incentivando a conjugação entre lazer e ensino, entre alegria e conteúdo, entre o prazer e o aprender, edificando uma aprendizagem que se reavalia e se reconstrói através da discussão e do planejamento, recriando formas de ensino, abandonando outras, reavaliando as possibilidades.

Tendo como base a discussão dos resultados obtidos através dos mecanismos citados anteriormente. Para a viabilidade de alcançar o objetivo proposto, o principal desafio da equipe foi discutir sobre a promoção da socialização, da criatividade, da oralidade e do raciocínio através dos jogos e brincadeiras, verificando como as atividades lúdicas eram desenvolvidas nas salas de aula da educação infantil e compreendendo as dificuldades que aparecem frente ao desenvolvimento dos jogos em sala de aula.

Conclui-se sobre a importância da inserção da ludicidade como meios de mediação do ensino e as posturas que podem ser assumidas pelo docente no uso dos jogos e brincadeiras na alfabetização e como esse uso pode implicar em uma aprendizagem realmente eficaz e significativa. Foi possível compreender que as crianças têm uma melhor aprendizagem quando mediados por um docente que se utilize dos jogos nos processos de alfabetização.

Essa experiência foi de grande valia para discutir através dos teóricos e autores que debatem acerca do lúdico, através dele pode-se compreender e ter o embasamento necessário sobre a realidade da escola pesquisada, assim como discutir e analisar os dados levantados na pesquisa.

Acredita-se que os desejos frente aos desafios que foram propostos nesta pesquisa reestruturam-se as concepções a respeito da aprendizagem, da ludicidade e do ensino infantil, sendo uma experiência enriquecedora de maneiras múltiplas. Entre esses educadores, alguns julgam que o lúdico deve ser encarado como ponto de referência, e para que a docência se efetive dia a dia no uso dessa ferramenta, são necessárias discussões mais concretas, entre educadores e gestão, assim como atitudes que possam viabilizar a inserção dos jogos e brincadeiras no ambiente alfabetizador de forma eficiente e eficaz.

Foi possível concluir ainda que, esta pesquisa possa suscitar a reflexão e o debate sobre a construção de conhecimentos e habilidades, possibilitando o processo de ensino aprendizagem nas escolas de Educação Infantil do município construindo uma educação qualitativa, eficiente e pautada no diálogo e na interação.

Por fim, destaca-se a necessidade e urgência da prática lúdica em que a seriedade e a utilização dos jogos e brincadeiras não sejam vistos apenas pelos professores como ocupação ou lazer, e que haja a construção de um projeto compartilhado com o empenho da gestão para conquista das condições da estrutura escolar e da ambientação favorável a aplicação dos jogos

REFERENCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogo para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 1998.

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. **História da Educação**. 2. ed. Ver. E atual. São Paulo: Moderna, 1996.

BARBATO, Silviane Bonaccorsi. **Integração de crianças de 6 anos ao Ensino Fundamental.** São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

BITTAR, M; SILVA, J.; MOTA, M. A.C. Formulação e implementação da política de educação infantil no Brasil. In: **Educação infantil, política, formação e prática docente**. Campo Grande, MS: UCDB, 2003.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa:** ludicidade na sala de aula: educação de campo: ano 01, unidade 04. Ministério da Educação. Brasília-DF: MEC, SEB, 2012.

_____. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil:** Brasília-DF: MEC/SEF,1998a.

_____. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**: Lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996. Dispõe sobre as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília- DF: MEC, 1996.

_____. **Política Nacional de Educação Infantil**. Brasília-DF: MEC/SEF/COEDI, 1994.

_____. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei nº 8.069, de 13 de junho de 1990. Brasília-DF, MEC/ACS, 1990.

_____. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal, 1988.

DALLA VALLE, Luciana de Luca. **Jogos, recreação e educação**. Curitiba: Editora Fael, 2010.

EDWARDS, C,; GANDINI, L; FORMAN, G**. As cem linguagens da criança: a abordagem de Reggio Emilia na educação da primeira infância.** Porto Alegre: Artmed, 1999.

FERREIRA, Maria Clotilde Rossetti (Org.). Os fazeres na Educação Infantil: São Paulo: Cortez, 2000.

REVISTA Nova Escola. Friedrich Froebel: formador das crianças pequenas. Disponível em: <www.revistaescola.abril.com.br>. Acesso em: 08 jun 2014.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GRILO. Ana Paula Santiago. e*t al.* O lúdico na formação do professor. Universidade Federal da Bahia UFBA. Salvador BA, 2002. Disponível em: <www.periodicodacapes.com>. Acesso em: 3 out 2009.

KRAMER, Sonia. **A política do pré-escolar no Brasil:** a arte do disfarce. 5. ed. São Paulo: Cortez,1995.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

OLIVEIRA, M. K. Vygotsky – **Aprendizagem e desenvolvimento**: um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1992.

OLIVEIRA, Zilma Moraes R. **Educação infantil:** fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2002. (Coleção Docência em Formação).

_____. **Creches**: crianças, faz de conta & Cia. Petrópolis, RJ: Vozes, 1992.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Tradução de A. Cabral e C. M. Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

QUEIROZ, Norma Lucia Neris de; MACIEL, Diva Albuquerque; BRANCO, Ângela Uchôa. Brincadeira e desenvolvimento infantil: uma olhar sociocultural construtivista. Paidéia, v. 16, nº 34, Ribeirão Preto, mai/aug. 2006. Disponível em: <Scielo.com> Acesso em: 08 jun 2013.

QUEIROZ, Tania Dias, coordenadora. 3 .ed. São Paulo: Ribeel, 2011.

RIZZO, Gilda. **Creche**: organização, currículo, montagem e funcionamento. 3. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.) **Brinquedoteca:** a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis, RG: Vozes, 2000.

_____. **O lúdico na formação do educador**. 5. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

_____. **Brinquedoteca:** sucata vira brinquedo. Petrópolis: Vozes, 1997.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho cientifico.** 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SOMMERHALDER, Aline. **Jogo e a educação infância**: muito prazer em aprender. Curitiba-PR: CRV, 2011.

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

TRALDI, Maria Cristina; DIAS, Reinaldo. **Monografia passo a passo**. 7. ed. Campinas, SP: Alínea, 2011.

VEIGA, Ilma. Passos A. **Projeto político – pedagógico**: Continuidade ou transgressão para acertar? In: CASTANHO, M.E.L.M; (Org.) O que há de novo na educação superior: do projeto pedagógico à pratica transformadora. Campinas: Papirus, 2000.

VYGOTSKY, Lev Samenovitch. **A formação social da mente**. Tradução de Neto, J.C. e colab. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

_____. **Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1998.

WINNICOTT, Donalds Woods. **O brincar & realidade**. Rio de Janeiro: Editora Imago, 1975.

APENDICES

APÊNDICE A – Questionário aplicado ao professores

1) Qual a importância da ludicidade na educação infantil?

2) Por que os jogos contribuem para a aprendizagem das crianças?

3) Com que proposta pedagógica os jogos são trabalhados?

4) Como acontece a interação das crianças durante as atividades lúdicas?

5) Quais os tipos de jogos que utilizados durante as brincadeiras?

6) O espaço físico da escola está adequado para o desenvolvimento das atividades lúdicas?

APÊNDICE B – Questionário aplicado a gestora

1) O Projeto Político Pedagógico contempla ludicidade dentro das atividades da escola?

2) Quais a dificuldade que a escola encontra para adotar a ludicidade na realização das atividades escolares?

3) Qual a importância da ludicidade na educação infantil?

4) Qual a contribuição do lúdico para a construção do processo educacional?

APÊNDICE C – Questionário aplicado à coordenadora da educação infantil

1) O Projeto Politica Pedagógico contempla ludicidade dentro das atividades na escola?

2) Quais as suas perspectivas para um melhor desenvolvimento educacional através do lúdico?

3) A escola trabalha com projetos para desenvolver a ludicidade em sala de aula? Qual a finalidade do mesmo?

4) Para você qual a importância da ludicidade na educação infantil?