FACULDADE DO BAIXO PARNAÍBA
CURSO DE PEDAGOGIA

JORDEAN SOARES BORGES
LILIANE FERREIRA MESQUITA TORRES
LUÍS FERNANDO OZORIO DOS SANTOS

O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZADO DA CRIANÇA: significados para professores da Educação Infantil

Chapadinha
2018

JORDEAN SOARES BORGES
LILIANE FERREIRA MESQUITA TORRES
LUÍS FERNANDO OZÓRIO DOS SANTOS

O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZADO DA CRIANÇA: significados para professores da Educação Infantil

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia da Faculdade do Baixo Parnaíba (FAP), para obtenção do grau de licenciatura em pedagogia.

Orientador: Prof. Regis Catarino da Hora.

Chapadinha
2018

Soares, Jordean Borges

O lúdico no processo de aprendizado da criança: significados para professores da Educação Infantil./ Jordean Borges Soares; Liliane Ferreira Mesquita Torres; Luís Fernando Ozório dos Santos. - Chapadinha, 2018.

49 f.

Monografia (Graduação em Pedagogia) – Curso de Pedagogia – Faculdade do Baixo Parnaíba, 2018.

1. Lúdico 2. Jogos e brincadeira 3. Educação infantil 4. Aprendizagem
I. Torres, Liliane Ferreira Mesquita II. Luís Santos, Fernando Ozório dos; III. Título.

CDU: 371.695:373.2

JORDEAN SOARES BORGES
LILIANE FERREIRA MESQUITA TORRES
LUÍS FERNANDO OZORIO DOS SANTOS

O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZADO DA CRIANÇA: significados para professores da Educação Infantil.

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia da Faculdade do Baixo Parnaíba (FAP), para obtenção do grau de licenciatura em pedagogia.

Aprovada em: ____ / ___ / _____.

BANCA EXAMINADORA

_____

Prof.º. Dr. Regis Catarino da Hora (Orientador)

_____

1º Examinador

_____

2º Examinador

AGRADECIMENTOS

Primeiro lugar agradecer a Deus pela força de todos os dias, aos familiares pelo apoio e compreensão, aos colegas de classe, a Faculdade do Baixo Parnaíba – FAP em nome da Prof.ª Ms.ª Nony Braga Diretora Geral de Ensino, ao Prof.º Dr.º Regis Catarino da Hora pelas orientações no decorrer da pesquisa e aos companheiros de pesquisa Jordean Soares Borges, Liliane Ferreira Mesquita Torres e Luís Fernando Ozório dos Santos, que ao longo desse processo compartilharam saberes e experiências no desenvolvimento do TCC. A todos que contribuíram de certa forma para este trabalho, o nosso muito obrigado.

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”.

Paulo Freire.

RESUMO

O presente estudo foi direcionado a observar e analisar a utilização do lúdico no processo de aprendizado da criança, na Escola de Educação Infantil Anjo da Guarda da rede pública do município de Chapadinha - MA. A escolha dessa escola foi devida ela pertencer a muito tempo no quadro de escolas do município, sendo essa, bem localizada, recebe crianças tanto do bairro como das proximidades. O ambiente escolar foi criado em 1973 no Bairro da Cruz. O estudo aconteceu através das pesquisas de campo que possui caráter exploratório qualitativo, bem como observações e pesquisas bibliográficas, utilizando-se como instrumento de coleta de dados a elaboração de entrevistas com professores do jardim I e II, no turno matutino. O objetivo foi analisar o uso do lúdico no aprendizado das crianças. Utilizaram-se entrevistas e também a observação em sala de aula para compor os resultados. No que se refere às entrevistas foi constatado que os docentes reconhecem a importância de utilizar o lúdico como ferramenta para facilitar a aprendizagem dos alunos, entretanto durante as observações em sala essa prática não foi constatada. Além das informações obtidas outros dados importantes foram acrescentados, por uma amostra de conveniência, como o depoimento da gestora e da coordenadora de educação infantil da Secretaria de Educação SEMED. Confirmou-se que a única verba destinada para aquisição de materiais lúdicos é por meio do PDDE, contudo esse recurso está bloqueado devido uma irregularidade nas prestações de conta do município. Assim, a escassez de recursos em consonância com as irregularidades administrativas tanto da Secretaria de Educação do município quanto do corpo docente resultam na deficiência da utilização do lúdico. Para fundamentar os objetivos, utilizaram-se teóricos referentes ao estudo como Piaget, Kishimoto e Vygotsky, bastante discutido no âmbito educacional.

Palavras-chave: Lúdico. Jogos e brincadeiras. Educação Infantil. Aprendizagem.

ABSTRACT

The present study was aimed at observing and analyzing the use of play in the process of learning of the child, in the Guardian School of Education of the public school in the municipality of Chapadinha - MA. The choice of school was made because it is a school that has long been located in the school board of the municipality, well located, receives children from both the neighborhood and other areas. The school environment was created in 1973 in Bairro da Cruz. The study was carried out through qualitative exploratory field surveys, as well as observations and bibliographical researches, using interviews as teachers of garden I and II, in the morning shift. The objective was to analyze the use of play in children's learning. Interviews and classroom observation were used to compose the results. As far as the interviews were concerned, it was observed that teachers recognize the importance of using play as a tool to facilitate student learning, but during classroom observations, this practice was not present. In addition to the information obtained, other important information was added, for a convenience sample, with the testimony of the manager and the Child Education Coordinator of the Secretariat of Education SEMED. It was confirmed that the only funds earmarked for the purchase of recreational materials is through the PDDE, however this resource is blocked due to an irregularity in the municipal account installments. Thus the scarcity of resources in consonance with the lack of commitment of both the Municipal Education Department and the teaching staff result in the non-use of play. In order to justify the objectives, theoretical theorists were used like Piaget, Kishimoto and Vygotsky, much discussed in the educational scope.

Keywords: playful. Games and games. Childeducation. Learning.

SIGLAS

BDTD	-	Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações
CAPES	-	Banco de Teses da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoas de Nível Superior
FAP	-	Faculdade do Baixo Parnaíba
LDB	-	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
MEC	-	Ministério da Educação
P.P.P	-	Projeto Político-Pedagógico
PDDE	-	Programa Dinheiro Direto na Escola
RECNEI	-	Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil
SCIELO	-	Scientific ElectronicLibary Online
SEMED	-	Secretaria Municipal de Educação

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Temas e Plataformas utilizadas para Pesquisa..... 16
Quadro 2 - Caracterização dos Sujeitos Entrevistados..... 39
Quadro 3 - Recursos..... 40
Quadro 4 - O Lúdico na sala de aula..... 40
Quadro 5 - A importância do lúdico..... 41
Quadro 6 - A inclusão de alunos..... 42
Quadro 7 - O desafio de se trabalhar o lúdico..... 43
Quadro 8 - O planejamento..... 43

SUMÁRIO

1	**INTRODUÇÃO**.....	12
2	**LEVANTAMENTOS EM BANCOS DE DADOS ELETRÔNICOS.....**	14
2.1	**O estado da arte.....**	14
2.1.1	Compilações de dados.....	15
2.1.2	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).	16
2.1.3	Scientific Electronic Library Online (SciELO)……..	17
2.1.4	Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD).....	18
2.1.5	Repositório Institucional da Faculdade do Baixo Parnaíba (FAP).....	20
3	**O LÚDICO NO APRENDIZADO INFANTIL, UM BREVE RELATO.....**	22
3.1	**Fases de desenvolvimento da criança, formação do cognitivo e o lúdico.....**	23
3.2	**O desenvolvimento do cognitivo por meio de jogos.....**	29
3.3	**A importância das brincadeiras no desenvolvimento das crianças.....**	31
3.4	**O processo ensino aprendizagem por meio do lúdico.....**	34
4	**METODOLOGIA APLICADA. .....**	36
4.1	**Pesquisa bibliográfica.....**	36
4.2	**Coleta de dados.....**	36
5	**RESULTADOS E DISCUSSÃO.....**	37
5.2	**Histórico da escola campo.....**	38
5.3	**Análises dos dados da pesquisa.....**	39
5.4	**Análises dos dados dos entrevistados.....**	43
5.5	**A disponibilidade e o uso do lúdico no contexto dos gestores – depoimentos**	44
6	**CONSIDERAÇÕES FINAIS.....**	46
	REFERÊNCIAS.....	48

1 INTRODUÇÃO

O uso do lúdico há tempos é observado e discutido no ambiente educacional como ferramenta pedagógica essencial no processo de desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor da criança. Atividades lúdicas são essenciais para o desenvolvimento intelectual da criança, sendo indispensável na prática do docente. Nesse sentido, o professor como mediador de conhecimentos tem como papel principal desenvolver atividades lúdicas que propiciem aos educandos à aquisição de conhecimentos e o seu desenvolvimento integral.

Porém, alguns fatores como a falta de recursos e verbas que não estão disponíveis para as escolas, dificultam a compra de materiais lúdicos, fazendo com que o professor não utilize esse tipo de materiais em suas aulas e alguns docentes confeccionam por meio de reciclagem e/ou compram com verbas próprias. Autores como Piaget, Vygotsky e Kishimoto defendem seu uso na sala aula, estes são referências na área e os mesmos foram utilizados para fundamentar a pesquisa.

Com base nesse pressuposto, o presente trabalho buscou investigar se há ou não a aplicação do lúdico como ferramenta facilitadora para o aprendizado, verificar nas observações em sala de aula como o lúdico está sendo aplicado, qual o conhecimento dos docentes sobre o tema, identificar os fatores que dificultam o desenvolvimento de jogos e brincadeiras nas aulas.

Este levantamento bibliográfico baseou-se em autores que tratam sobre o tema. A pesquisa empírica foi de acordo com a coleta de dados. As observações foram realizadas no período de 20 (vinte horas) não participante, no primeiro momento aplicou-se entrevista estruturada com 07 (sete) perguntas junto às professoras de cada ano e no segundo momento procurou-se constatar os depoimentos. Todas as informações foram colhidas e anotadas. Este estudo é qualitativo com intuito de compreender-se como o lúdico é trabalhado na sala de aula. O referido, está estruturado da seguinte maneira: introdução, capítulos, considerações finais e referências.

O primeiro tópico é um mapeamento e discussões de produções acadêmicas referidas ao lúdico como elemento indispensável no processo de ensino-aprendizagem da criança. O segundo tópico apresenta um breve relato do lúdico com subtópicos e temas relacionados com o desenvolvimento do cognitivo por meio de jogos, a importância das brincadeiras na vida da criança e o processo de ensinar por meio do lúdico, todos embasados teoricamente. O terceiro tópico é composto pela metodologia com subtópicos, que integra

todo processo de investigação do tema, dos sujeitos, das observações, da coleta de dados, da escola campo e das análises das entrevistas realizadas com os sujeitos da pesquisa.

Finalizando o trabalho, destacam-se as considerações finais a respeito da pesquisa, com o propósito de revelar as conclusões e informações importantes sobre o uso de materiais lúdicos no ambiente escolar. Na posição de pesquisador foi possível considerar a situação dos professores mediante a falta de materiais na escola.

2 LEVANTAMENTOS EM BANCOS DE DADOS ELETRÔNICOS

2.1 O estado da arte

Com as constantes mudanças da contemporaneidade, dos avanços educacionais iniciaram-se inquietações no que diz respeito ao lúdico no aprendizado infantil. Mediante a essa perspectiva, os trabalhos acadêmicos e suas investigações sobre o lúdico nortearam e norteiam pesquisadores a respeito dessa temática. Sempre partindo de conhecimentos já construídos por outras pessoas em diversas situações de lugares e contextos diferentes esse processo de investigação faz-se necessário com o propósito de satisfazer as curiosidades e necessidades do homem da era do *tic's*.

O levantamento de dados do estado da arte propicia uma pesquisa de caráter bibliográfico, reunindo informações do referido tema de interesse do pesquisador. Este é um dos objetivos do estado da arte, colocar para o pesquisador a quantidade de trabalhos já realizados com o tema abordado, destacando a pesquisa para a sociedade. Dessa forma simplificou-se o estudo dos temas propostos de acordo com as temáticas: lúdico, jogos e brincadeiras, Educação Infantil, aprendizagem, com a intenção de adquirir conhecimentos sobre o tema proposto.

Este modelo de pesquisa tradicionalmente é organizado com recorte temporal de 3 a 5 anos, como aqui, que se optou também desta forma utilizando o recorte temporal de 2012 a 2016, pois se entende que é de suma importância seguir este modelo para um bom desenvolvimento da pesquisa e para que seus resultados sejam satisfatórios às expectativas.

Romanowski (2006, p.15 e 16) elenca os seguintes procedimentos como sendo os mais necessários para uma pesquisa deste tipo:

> [...] - definição dos descritores para direcionar as buscas a serem realizadas; - localização dos bancos de pesquisas, teses e dissertações, catálogos e acervos de bibliotecas, biblioteca eletrônica que possam proporcionar acesso a coleções de periódicos, assim como aos textos completos dos artigos; - estabelecimento de critérios para a seleção do material que compõe o corpus do estado da arte; - levantamento de teses e dissertações catalogadas; - coleta do material de pesquisa, selecionado junto às bibliotecas de sistema COMUT ou disponibilizados eletronicamente; - leitura das publicações com elaboração de síntese preliminar, considerando o tema, os objetivos, as problemáticas, metodologias, conclusões, e a relação entre o pesquisador e a área; - organização do relatório do estudo compondo a sistematização das sínteses, identificando as tendências dos temas abordados e as relações indicadas nas teses e dissertações; - análise e elaboração das conclusões preliminares.

É inegável que o estado da arte seja um aparato metodológico de grande eficácia para que se possa ter um embasamento teórico, e para que o pesquisador tenha um olhar plural sob as pesquisas que vêm sendo desenvolvidas na sua área e sirva de instrumento para o

mesmo situar-se sob as referências acadêmicas.

2.1.1 Compilações de dados

Buscou-se realizar um levantamento estatístico de produções acadêmicas científicas referentes às palavras-chaves: Lúdico, Brincadeiras e Educação Infantil. Durante o levantamento de dados foram levados em consideração os sites de Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), Scientific Electronic Library Online (SciELO) e Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e o Repositório Institucional da Faculdade do Baixo Parnaíba - FAP nos últimos cinco anos.

Para um melhor entendimento da importância dos repositórios escolhidos para a pesquisa de estado da arte, faz-se necessária uma contextualização de cada um, começando pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). A instituição desempenha um papel de grande relevância e fundamental na consolidação, na expansão da stricto sensu. Dentre suas atividades estão a avaliação da pós-graduação, o acesso a divulgação e produção cientifica, promoção da cooperação cientifica internacional, indução e fomento cientifico, no repositório desta instituição estão todas as pesquisas de diversas áreas que são fomentadas por esta.

Já a Scientific Electronic Library Online (SciELO) é uma biblioteca eletrônica na qual abrange uma grande coleção de periódicos científicos tanto nacionais quanto internacionais. Com o objetivo principal de desenvolver metodologias para o desenvolvimento das pesquisas e produções cientificas em formato eletrônico.

No que se refere à Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), de acordo com pesquisa realizada no próprio site da instituição, obteve-se as seguintes informações: a BDTD tem por objetivo integrar, em um único portal, os sistemas de informação de teses e dissertações existentes no país e disponibilizar para os usuários um catálogo nacional de teses e dissertações em texto integral, possibilitando uma forma única de busca e acesso a esses documentos.

Foram encontrados 186 trabalhos acadêmicos, porém somente 06 (seis) produções acadêmicas foram selecionadas e ambas continham em seus títulos temas relacionados ao lúdico na Educação Infantil, defendidos entre os anos de 2012 a 2016 filtrados em português e no Brasil, como mostra o quadro 1 seguinte.

Quadro 1: Temas e plataformas utilizadas para a pesquisa bibliográfica.

Palavras – Chave. Fonte: CAPS (2012 – 2016)	**Qtd.**	**Artigos Selecionados**
Lúdico. Jogos. Brincadeiras. Aprendizagem.	20	01
Palavras – Chave. Fonte: SCIELO (2012 – 2016)		
Lazer. Imaginário. Brincar. Antropologia. Fenomenologia.	93	01
Jogos. Cooperação. Educação Infantil.	125	01
Palavras – Chave. Fonte: BDTD (2012 – 2016)		
Ludicidade. Currículo. Educação Infantil.	142	01
Primeira Infância. Prática Social. Brincar. Brinquedo. Relações Sociais. Educação Infantil.	76	01
Palavras – Chave. Fonte: FAP (2012 – 2016)		
Jogos e Brincadeiras. Professor. Ensino-Aprendizagem. Educação Infantil.	8	01

Fonte**:** CAPS. SCIELO. BDTD. FAP.

2.1.2 Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)

Foram encontrados vinte artigos relacionados ao tema, porém somente 01 (um) está de acordo com o tema proposto. O artigo intitula-se: Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil análise no Pré II do Centro Municipal de Educação Infantil Vinícius de Morais; e tem como palavras chave: lúdico, jogos, brincadeiras e aprendizagem.

A pesquisa dos autores Silva e Alves (2012) sobre o estudo do lúdico na educação infantil objetivou-se a verificar como são desenvolvidas as atividades com brincadeiras, qual sua importância e quando estas, são trabalhadas. Levando a reflexão de que as atividades lúdicas são o berço do desenvolvimento intelectual da criança, tornando-se indispensáveis na prática docente, tendo um poder incrível sobre a criança quando trabalhadas desenvolvendo aspectos pedagógicos e não o brincar por brincar. Além disso, no mundo contemporâneo, a utilização lúdica no dia-a-dia da sala de aula é vista com descaso por parte das equipes pedagógicas, o que dificulta a aprendizagem das crianças e seu desenvolvimento integral.

Esta pesquisa ocorreu por meio de observações, entrevistas e questionários e destacou que por meio do brincar, valores, costumes, crenças, normas e regras são construídas, transmitidas e aprendidas pelas crianças, por isso é tão importante o “brincar” na

infância.

2.1.3 Scientific Electronic Library Online (SciELO)

O artigo com título “O imaginário do lazer e do lúdico anunciado em práticas espontâneas do corpo brincante” de Saura (2014) vem relatar que as brincadeiras voltadas para o lúdico têm como objetivo principal, entender as relevâncias de se trabalhar com a ludicidade, e que as brincadeiras são restritas aos intervalos nos ambientes escolares, além de tentar explicar o porquê que as crianças brincam qual a importância das brincadeiras, quais os materiais que os professores utilizam para fazer essas brincadeiras.

A pesquisa além de enfatizar que o brincar é importante, também pontua que o brincar é uma das maneiras que faz com que as crianças tenham maior conhecimento e domínio sobre o seu corpo, promovendo na criança um maior conhecimento de si. Porém, as brincadeiras não devem ser utilizadas somente para fins pedagógicos, pois elas têm outras características que não se restringem somente ao ato de adquirir um conhecimento conteudista.

O artigo pontua que o ato de brincar espontâneo não é levado muito em conta pelo corpo docente, pois os professores acreditam que não promove aprendizado significativo, desse modo, muitas vezes é restrito aos momentos destinados aos horários recreativos e intervalos. Além disso, os materiais disponíveis nas escolas destinados para esse fim são escassos.

Na pesquisa, a observação se deu de forma minuciosa e diária, analisando como era o processo enquanto as crianças brincavam de forma espontânea, chegando à conclusão de que o aprendizado da criança nesses momentos também se desenvolve mesmo sem ter atividades direcionadas para o aprendizado conteudista. Pois, ele promove o desenvolvimento físico e motor, também atua como fator de desenvolvimento psicológico e social. Ao término da pesquisa se conclui que o brincar espontâneo tem suas importâncias e não deve ficar em segundo plano na vida dos educandos.

No segundo artigo analisado cujo título é “Jogos cooperativos e a promoção da cooperação na educação infantil” de Palmiere (2015), relata sobre jogos cooperativos no contexto da educação infantil apresentando questões teóricas relativas ao tema e relatos de uma pesquisa empírica. O presente relato tem como palavras chave: jogos, cooperação e educação infantil.

A pesquisa foi realizada em um Centro Filantrópico de Educação Infantil (CEI) na cidade de Londrina – PR, nas quais participaram duas turmas de crianças (24 crianças) entre 04 (quatro) e 06 (seis) anos e duas professoras. Foram realizados os jogos cooperativos como exercícios para compartilhar, unir, e despertar a coragem dos educandos para assumirem riscos, sem preocupações com o fracasso ou sucesso, mas sim como fonte de prazer em participar.

A autora concluiu que a proposta dos jogos cooperativos estimula/ incentiva/ motiva a promoção da cooperação na educação infantil, a qual favorece a participação das crianças em atividades lúdicas de cooperação, visando o alcance de objetivos comuns, o que pode contribuir para que venham a construir valores ligados à progressiva autonomia e independência para coordenar suas ações com a dos outros. Assim, os jogos favorecem a evolução dos educandos, o que possibilitara a aquisição de saberes ocasionando a construção de sua identidade no mundo real.

2.1.4 Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD)

O trabalho analisado e intitulado “O lúdico no currículo da educação infantil: debates e preposições contemporâneos” de Câmara (2012) têm como palavras-chave: ludicidade, currículo e educação infantil. O presente estudo visa argumentar e compreender as proposições e os debates teóricos sobre a presença do lúdico no Currículo da Educação Infantil, além de elaborar indicativas pertinentes e relevantes sobre a vivência do lúdico na educação sistematizada das crianças.

A opção metodológica foi a pesquisa bibliográfica, por ser um método que referencia pressupostos teóricos e também estabelece re1ações entre conceitos sistematizados, favorecendo o debate, a explicitação e a pertinência dos sistemas de ideias analisadas. O exercício metodológico ancorou-se numa hermenêutica semiológica dos textos trabalhados, sem impedir a transcendência das fontes de inspiração analítica.

No decorrer do desenvolvimento do trabalho, buscou-se introduzir as atividades lúdicas dentro do currículo da educação infantil, mostrando a importância dessa ferramenta, na construção do conhecimento das crianças, sendo assim, um facilitador na assimilação de conteúdos e na aprendizagem. No entanto, a autora salienta que o lúdico é uma ferramenta útil no desenvolvimento da criança, que o educador precisa trabalhar essa ferramenta de forma intencional, dentro da sala de aula, que é um local privilegiado, onde traga um significado ao aluno, e não deve ser trabalhado somente no momento recreio. Kishimoto (1994) ratifica que

“a gradativa percepção de que a manipulação de objetos facilita a aquisição de conceitos, introduz a prática de materiais concretos subsidiarem a tarefa docente.”.

As atividades lúdicas são importantes no desenvolvimento das crianças, em todos os seus aspectos, além de servirem como momentos de diversão. Elas podem propiciar inúmeras experiências educativas que podem ser utilizadas pelo educador para efetivar a construção das aprendizagens dos alunos que frequentam a educação infantil. Conclui-se que a presente análise, teve como enfoque o lúdico de forma vivenciada e reflexiva no cotidiano educacional das crianças, visando à superação de certa prática instrumentalista e não reflexiva.

Nos últimos anos, em diversas pesquisas já realizadas, está sendo discutido que a criança aprende brincando e para Piaget (1990) “o lúdico é uma característica fundamental do ser humano, do qual a criança depende muito para se desenvolver”. Nesse processo, o educador tem a chance de refletir sua prática pedagógica, como mediador entre o conhecimento e a criança.

No segundo trabalho analisado com o título “Empresta, por favor? Processos de ensinar e de aprender em brincadeiras de crianças na educação infantil” da autora Nicolielo (2015) e como palavras-chave: primeira infância, prática social, brincar, brinquedo, relações sociais e educação infantil; buscou-se conhecer e compreender os processos de ensinar e de aprender que ocorrem nas relações entre as crianças e entre elas e a professora durante as brincadeiras. Ainda identificou-se o modo como o brinquedo é colocado pelas crianças nesse momento da brincadeira e quais funções são atribuídas por elas a esse objeto.

A pesquisa aconteceu através de um levantamento bibliográfico baseado nas buscas realizadas, uma pesquisa de referencial teórico em torno de temas como infâncias, crianças, educação infantil no Brasil e ludicidade. De caráter qualitativo, a pesquisa ocorreu com um grupo de 14 crianças com idade média de 3 anos matriculadas no Maternal II e a respectiva professora de uma escola municipal de educação infantil da cidade de Pederneiras – SP.

Durante as observações feitas, percebeu-se que a partir das brincadeiras que ocorriam dentro das salas de aulas, proposta pela professora, ouve processos de ensinar e aprender como: saber conviver e brincar com o outro, emprestar, partilhar, negociar e pedir o brinquedo para as outras crianças, dizer não quando não se quer emprestar o brinquedo, demonstrando que elas tomam decisões e manifestam suas iniciativas, manifestam curiosidade, estão vivenciando o coletivo e conhecendo o mundo. Ou seja, no estarem junto

com outras crianças, elas tiveram situações que geraram oportunidades de respeito à decisão do outro.

O lúdico trabalhado de maneira eficaz dentro da sala de aula traz consigo muitas melhorias na aprendizagem da criança, assim como, na construção da personalidade da mesma. É importante a utilização dessas atividades no contexto de sala de aula, onde as crianças possam desenvolver a interação entre elas, construir seus próprios conhecimentos a partir do relacionamento com o outro. Borba (2007, p. 41) explica: “Brincar com o outro, portanto, é uma experiência de cultura e complexo processo interativo e reflexivo que envolve a construção de habilidades, conhecimentos e valores sobre o mundo”.

Portanto, o lúdico torna-se de fundamental importância no contexto de sala de aula. As brincadeiras e jogos influenciam diretamente na construção do processo de aprendizagem e autonomia das crianças. O lúdico proporciona inúmeras experiências no convívio entre as crianças e professores que permeiam por toda a formação do aluno. É importante que os educadores participem das atividades, que selecionem espaços e materiais que possam desenvolver o aluno em todos os seus aspectos.

2.1.5 Repositório Institucional da Faculdade do Baixo Parnaíba (FAP)

Foram encontrados 03 (três) publicações, porém optou-se por apenas 01 (uma) monografia no Repositório Institucional da (FAP), por ser semelhante ao tema investigado. A presente pesquisa analisada é do ano de 2015, cujo título é “JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: o processo ensino aprendizagem na pré-escola.”. Segundo os autores o objetivo da pesquisa é compreender e analisar as contribuições dos jogos e brincadeiras no processo ensino-aprendizagem dos educandos no contexto da educação infantil na Pré-escola Branca de Neve da Rede Municipal de Ensino de Chapadinha - MA, com crianças de 4 a 5 anos, com a gestora e duas professoras do turno matutino, utilizando como palavras-chave: jogos e brincadeiras, professor, ensino-aprendizagem e educação infantil.

Os autores Barreto, Castro, Cruz e Silva (2015) em suas concepções afirmam que os jogos e brincadeiras são extremamente importantes no processo ensino-aprendizagem da criança, por tanto não pode ser utilizado para passar o tempo na sala de aula. Ainda segundo os autores o lúdico não deve ser negado à criança, e sim usado para promover nelas a aquisição de conhecimentos possibilitando compreender o mundo e a si mesmo como sujeitos.

Ao longo do estudo, os autores enfatizam o uso do lúdico por parte dos professores em suas aulas como verdadeiros instrumentos para superar as dificuldades do ensino-aprendizagem e para promover uma relação afetiva entre professor e aluno no ambiente escolar, para isso, o professor deve ter compromisso e responsabilidade em seu fazer pedagógico.

As análises das pesquisas bibliográficas nos portais CAPES, SCIELO, BDTD e FAP evidenciaram buscas sobre o lúdico no processo ensino aprendizagem da educação infantil, a partir dessas analises no âmbito educacional ficou claro o papel da ludicidade na construção do psiquismo da criança, permitindo que ela construa suas próprias estratégias e que se reconheça como sujeito meio a realidade dando movimento continuo em suas relações com os demais e adquirindo com o tempo inteligências múltiplas. Por isso jogos e brincadeiras são atividades lúdicas que precisam esta inserida nos contextos das crianças sempre levando em conta a promoção de aprendizados e analises de como se deve ser trabalhado para que se tenha êxito no processo de ensinar e aprender.

Toda a pesquisa de dados realizados sobre o lúdico no processo de ensino aprendizagem da educação infantil deixou claro que todo esse percurso é fundamental na vida dos educandos e que todo professor deve fazer uso dessa ferramenta no processo de ensinar.

3 O LÚDICO NO APRENDIZADO INFANTIL, UM BREVE RELATO

O lúdico sempre fez parte da sociedade ao longo dos anos, sua utilização é vista de forma eficaz para o desenvolvimento integral da criança e é um tema bastante explanado no contexto pedagógico. Sendo considerado na educação infantil como uma das estratégias mais bem-sucedidas já que promove uma aprendizagem significativa e desenvolve diversas habilidades no educando.

São vários os teóricos que defendem sua utilização desde a antiguidade. Kishimoto (1998) mostra a trajetória do lúdico desde a Grécia antiga, utilizado por Platão e Aristóteles, grandes filósofos, que já defendiam o uso de jogos como meios atrativos na aprendizagem das crianças. Nesse período, as crianças aprendiam os valores e costumes por meio de jogos com os mais velhos. Ainda segundo a autora outros autores renomados também já defendiam em suas épocas o uso do lúdico no desenvolvimento da criança, entre eles Quintaliano, Montaigne e Rousseau por volta do século XVII, para estes à educação não era vista como um processo artificial e repressivo, e sim como um processo natural.

Outros autores que são referências na temática são: Froebel (1913) criador do jardim da infância que possibilitou o lúdico fazer parte do Currículo da Educação Infantil, São Tomás de Aquino, Callois, Huizinga, além dos autores da psicologia como Wallon (1966), Piaget (1978), Winnicott (1975) e Vigotsky (1982) que com suas obras contribuíram para o desenvolvimento da criança na aquisição de conhecimentos e até hoje são referências para pesquisadores que buscam aprimorar conhecimentos, técnicas e embasamento teórico.

No que diz respeito a esta perspectiva é primordial que o lúdico faça parte de todas as fases da vida da criança, como relata Kishimoto (2000, p. 32) “Inserir brincadeiras, jogos, atividades interativas nos primeiros anos da educação infantil é algo que tem favorecido o percurso da criança e da escola”. Nesse sentido o lúdico possui aspectos cognitivos, afetivos e motor, seu uso no ambiente escolar deve estar sob metas a serem alcançadas, por isso o profissional deve estar preparado, ser o articulador desse processo, são muitos os profissionais que não tem preparo adequado ou que desconhecem dessa importante ferramenta pedagógica, deixando-a em segundo plano.

Ainda no que diz respeito o lúdico, Oliveira (2002, p. 65), enfatiza que:

> o desenvolvimento pessoal que a ludicidade proporciona associado aos fatores sociais e culturais, colabora para uma boa saúde física e mental, facilitando o processo de socialização, comunicação, construção de conhecimento, além de um desenvolvimento pleno e integral dos indivíduos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

A escola como *lócus* da formação da criança, entre suas mais diversas missões deve oferecer um ambiente adequado, para que todos participem da construção de conhecimento. Tanto os jogos como as brincadeiras fazem parte da infância da criança e quando usados de modo significativo proporciona uma aquisição de saberes rápida e prazerosa, além de um ambiente descontraído.

Ainda sobre o desenvolvimento da criança o teórico Piaget (1974, p.49), diz: no processo de desenvolvimento da criança, há uma realidade externa, que faz com que a mesma normalmente, crie suas próprias soluções, construindo o conhecimento de formas variadas, na estruturação de seu processo mental a mesma passa por uma adaptação ao ambiente em que vive, e esta adaptação só se dá, se houver uma troca recíproca de experiências. A escola, o aluno, o professor e a família devem atuar em conjunto, uma espécie de parceria com intuito de promover atividades lúdicas por meio de jogos e brincadeiras de modo que estimulem a participação das crianças e ao mesmo tempo desenvolva nelas inteligências múltiplas, desta forma não poderia ser diferente, quando ela entra em contato com o lúdico ela tem a oportunidade de lidar com diversas situações, além de suas emoções e desejo.

É esse o sentido do lúdico na educação infantil proporcionar aos educandos à construção, o desenvolvimento, a interação e a socialização um apanhado de qualidades que por meio do lúdico o ensino-aprendizagem fica mais atrativo e prazeroso para a criança.

3.1 Fases de desenvolvimento da criança, formação do cognitivo e o lúdico

Pensar o lúdico sob a perspectiva da sua importância para o desenvolvimento da criança, foco desta pesquisa, exige se que faça, ainda que superficialmente, um enfoque sobre o que entende por desenvolvimento e aprendizagem. Nessa parte da pesquisa, pretende-se abordar as teorias de Piaget e Vygotsky, no que diz a respeito sobre o trabalho com o lúdico, enfatizando a sua importância para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança. No entanto, antes serão apresentados ambos os pensamentos pedagógicos.

No decorrer dos anos, as concepções de desenvolvimento e aprendizagem vêm sendo organizadas a partir dos estudos de Piaget e Vygotsky, autores que divergiam quanto à compreensão dessas questões, mas que viveram numa mesma época. Piaget (in: BARROS, 1996) cita algumas características dos estágios do pensamento para considerar como a inteligência se desenvolve, ou seja, segundo ele a aprendizagem está vinculada ao desenvolvimento do indivíduo. Ao contrário Vygotsky (1988), defendia em suas obras que é a

partir da aprendizagem, que ocorre a interação com o outro, promovendo assim o desenvolvimento infantil.

O desenvolvimento da psicologia está diretamente ligado a Piaget, visto que foi ele o responsável por revolucionar o estudo da linguagem e do pensamento. Foi um dos primeiros estudiosos que buscou aprofundar os conhecimentos sobre o desenvolvimento da criança. Em sua concepção, o desenvolvimento e a inteligência do ser humano ocorrem por processos decorrentes de desequilíbrio entre a assimilação e a acomodação, ou seja, um desequilíbrio inicial seguido novamente de um equilíbrio ou reequilíbrio (BOOK, FURTADO, TEIXEIRA, 1999).

Durante o desenvolvimento cognitivo do indivíduo, os esquemas iniciais se expandem e se distinguem, adquirindo formas mais complexas. A assimilação acontece quando o indivíduo resolve uma situação considerada nova, utilizando-se de uma estrutura mental já desenvolvida, ou seja, partindo do conhecimento produzido anteriormente. Por sua vez, a acomodação acontece quando o indivíduo necessita alterar o próprio esquema antigo, adaptando-se a uma situação nova, isto é, a um conceito novo.

O desenvolvimento infantil ocorre em fases progressivas de assimilação e acomodação. Visto que cada fase é caracterizada por aquilo que melhor o indivíduo consegue realizar neste estágio. Os estudos produzidos pelo esse pesquisador contribuíram bastante para a definição da educação lúdica, na qual, ele acredita que o jogo é essencial para a criança e está presente em todas as fases de desenvolvimento do ser humano, sendo divididos em quatro estágios, definidos da seguinte forma: sensório-motor, pré-operatório, operações concretas e operações formais.

O primeiro estágio do desenvolvimento humano definido por Piaget, foi o sensório-motor. Nesse primeiro estágio, as crianças percebem o ambiente e agem sobre ele por meio de estruturas predominantemente físicas. A percepção está acoplada à ação motora. A criança percebe o que segura e estas interações com o meio, fazendo com que a inteligência sensório-motora seja mais elaborada e gradativamente iniciam-se as atividades lúdicas no período de 0 a 2 anos de idade.

> [...] nesta fase, a criança desenvolve seus sentidos, seus movimentos, seus músculos, sua percepção e seu cérebro. Olhando, pegando, ouvindo, apalpando, mexendo em tudo que encontra ao seu redor, ela se diverte e conquista novas realidades. Em sua origem sensório-motora, o jogo para ela é pura assimilação do real ao "eu" e caracteriza as manifestações de seu desenvolvimento (ALMEIDA, 2003, p. 42).

A criança nesse estágio desvenda o mundo à sua volta: gosta de subir em tudo, pular, correr e imitar. É nesta fase em que a linguagem se desenvolve e as brincadeiras das

crianças têm uma definição melhor do que o simples brincar, pois é por meio dos sentidos que a criança aperfeiçoa suas habilidades e competências enquanto sujeito.

De acordo com Piaget apud Almeida, (2003, p. 44):

> Quanto mais uma criança ouve e vê, mais quer ver e ouvir, pois as informações enviadas ao cérebro geram sempre conexões novas que as mantém sempre ativas. É tão significativa essa relação que, no prazo de dois anos, a criança aprende milhares de informações e até uma língua complexa, apenas por ouvi-las.

Nesta fase de desenvolvimento do indivíduo, o jogo infantil configura-se como uma forma importante para instigar a vida social e as atividades construtivas nas crianças. Os exercícios de jogos são inicialmente os primeiros a surgirem na fase sensório-motora, aparecendo antes mesmo do desenvolvimento da linguagem.

> Predominam nos dois primeiros anos, mas reaparecem durante toda a infância e mesmo no adulto. São atividades em vazio, acompanhadas do simples prazer da atividade de exercer um novo poder recém-adquirido. Exemplos dados por Piaget: "quando uma pessoa pula um riacho pelo prazer de saltar e volta ao ponto de partida para recomeçar, etc., executa os mesmos exercícios que se saltasse por necessidade de passar para a outra margem". (BARROS, 1996, p. 190, grifo da autora).

Compreende-se que a criança realiza ações repetitivas produzidas pela distração que elas despertam. Os gestos repetidos prevalecem nas primeiras atividades lúdicas da criança, isto é, quando ela gosta de uma determinada atividade, pratica-a várias vezes, sem interromper, pelo simples prazer que elas têm. O corpo de cada criança nesse estágio funciona como um brinquedo, onde cada ação feita por ela, que produz um resultado satisfatório, é reproduzida e incorporada no seu repertório. Por exemplo, quando ela balança um brinquedo e o mesmo produz um barulho, passa a reproduzir pelo prazer encontrado.

É fundamental a interação dos adultos com as crianças nesta fase, para que elas possam se desenvolver em todos os aspectos. Neste estágio, é uma fase de descobrimentos, do desenvolvimento da linguagem, necessitando de um adulto que ofereça a ela condições necessárias para o enriquecimento do seu vocabulário. Por isso, é essencial que o adulto faça uso da linguagem corretamente, para que ela assimile o sentido exato das coisas. A criança nesta fase aprende diversas informações, ela percebe o que pega, cheira, morde, cheira, enfim, descobre o mundo que a cerca tendo a mediação praticado pela ação adulta.

O segundo estágio definido por Piaget é o pré-operatório que compreende de (2 a 7 anos). A sua principal característica se dá pela interiorização de esquemas de ação construídos no estágio anterior (sensório-motor) e o surgimento da linguagem, esta última responsável por proporcionar importantes alterações nos aspectos cognitivos, afetivos e sociais das crianças. Isso acontece porque a linguagem possibilita a interação entre os indivíduos e permitindo a atribuição de significados da realidade.

Conforme Bock, Furtado e Teixeira (1999, p. 102, grifo dos autores),

> Neste período, o que de mais importante acontece é o aparecimento da linguagem, que irá acarretar modificações nos aspectos intelectual, afetivo e social da criança. Como decorrência do aparecimento da linguagem, o desenvolvimento do pensamento se acelera. No início do período, ele exclui toda a objetividade, a criança transforma o real em função dos seus desejos e fantasias (jogo simbólico); posteriormente, utiliza-o como referencial para explicar o mundo real, a sua própria atividade, seu eu e suas leis morais; e, no final do período, passa a procurar a razão causal e finalista de tudo (é a fase dos famosos "porquês"). É um pensamento mais adaptado ao outro e ao real.

Neste período, a criança é capaz de utilizar jogos de encaixe, gosta de brincar em grupo, embora sejam nessa fase individualistas. Neste estágio, as crianças tornam-se mais ativas, isto é, sentindo que é alguém no mundo, sendo diferentes das outras pessoas e dos objetos que a cercam. Tornando seu mundo em um mundo mágico e imaginário. O jogo que predomina nesse estágio é o simbólico. De acordo com Barros (1996, p. 192),

> Jogos simbólicos são brincadeiras em que um objeto qualquer representa um objeto ausente. Por exemplo, uma criança brinca de automóvel deslocando uma caixa está representando simbolicamente o automóvel pela caixa. Ela está imaginando, está "fazendo de conta" que a caixa é um automóvel.

Nesta fase, o interesse central das crianças está nas realidades simbolizadas, ou seja, é natural que façam imitações de pessoas; brincando com determinados objetos imaginando serem outros. Neste sentido, quanto maior número de informações o cérebro receber, maior será o número de registro que ocorrerá nele, dando asas a seu imaginário, vê o meio ambiente com uma visão diferente. Em plena evolução de sua identidade, não possui a capacidade de separar claramente o real do imaginário, onde tudo se confunde em seu mundo de fantasias.

Com a fantasia e a imaginação a criança atravessa as fronteiras do tempo e do espaço aprendendo a usar as palavras, e demonstrando os seus sentimentos. Durante as brincadeiras, ela desenvolve diversos papéis, que serão essenciais na sua formação intelectual, pois possibilita que a criança tenha uma convivência harmoniosa e significativa com o mundo e as pessoas. No estágio das operações concretas (7 a 11 ou 12 anos)

> O desenvolvimento mental caracterizado no período anterior pelo egocentrismo intelectual e social é superado neste período pelo início da construção lógica, isto é, a capacidade da criança de estabelecer relações que permitam a coordenação de ponto de vista diferentes. Estes pontos de vistas podem referir-se a pessoas diferentes ou à própria criança, que "vê" um objeto ou situação com aspectos diferentes e, mesmo, conflitantes. Ela consegue coordenar estes pontos de vista e integrá-los de modo lógico e coerente. No plano afetivo, isto significa que ela será capaz de cooperar com os outros, de trabalhar em grupo e, ao mesmo tempo, de ter autonomia pessoal (BOCK, FURTADO, TEIXEIRA, 1999, p. 104).

Já nesse estágio, as crianças já são capazes de executar operações consideradas concretas, conseguindo fazer relações com o meio e a partir daí adquirir dados da realidade.

Apresentando noções de lógica e começando a pensar de maneira organizada e sistemática, ou seja, as crianças pensam antes de realizarem suas ações, deixando de agir de maneira espontânea. A criança, nessa fase, oportuniza o desenvolvimento do raciocínio lógico.

Os jogos de regras predominam nessa fase. De acordo com autor:

> Os jogos de regras consistem em combinações sensório-motoras (corridas, saltos, futebol, etc.) ou intelectuais (xadrez, cartas, etc.) como competição entre os participantes (sem o que a regra seria inútil) e regulamentados, quer por um código transmitido de geração a geração, quer por acordos momentâneos (BARROS, 1996, p. 194).

Neste estágio, as crianças participam das brincadeiras uma com as outras, claramente, sem observar nenhuma regra a princípio. No entanto, nos jogos a interação uma com as outras, confrontando-as pensam sobre as situações vividas, convive em grupo e constroem as suas próprias regras. Para Soares (2012), o jogo de regras implica a existência de parceiros e de obrigações (regras), o que atribui um caráter eminentemente social do sujeito.

É responsabilidade do educador está preparado para possibilitar atividades específicas à cada faixa etária, com diversos jogos de regras, com a finalidade de desenvolver uma atitude de cooperação. É o professor que deve auxiliar a criança a aprenderem e cumprirem regras e a desenvolverem atitudes de respeito mútuo.

No quarto estágio, das operações formais (11 ou 12 anos em diante),

> Neste período, ocorre a passagem do pensamento concreto para o pensamento formal, abstrato, isto é, o adolescente realiza as operações no plano das ideias, sem necessitar de manipulação ou referências concretas, como no período anterior. É capaz de lidar como conceitos liberdade, justiça e etc. O adolescente domina, progressivamente, a capacidade de abstrair, e generalizar, cria teorias sobre o mundo, principalmente sobre aspectos que gostaria de reformular. Isso é possível graças à capacidade de reflexão espontânea que, cada vez mais descolada do real, é capaz de tirar conclusões de puras hipóteses. No aspecto afetivo, o adolescente vive em conflitos. Deseja libertar-se do adulto, mas ainda depende dele. Deseja ser aceito pelos amigos e pelos adultos (BOCK, FURTADO, TEIXEIRA, 1999, p. 106).

Este é o último estágio, na qual as crianças conseguem alcançar os níveis mais elevados de desenvolvimento, realizando operações formais e são capazes de pensarem em todas as situações logicamente possíveis. Nesse período, o pensamento torna-se livre, ou seja, os adolescentes passam inicialmente a construir seus pensamentos de maneira lógica. Já no aspecto psicológico, os adolescentes vivem em constantes conflitos, planeja sua vivência de maneira independente, embora seja ainda dependente dos adultos. São muitas e instáveis as suas vontades estabilizando somente quando chega a fase adulta do sujeito.

Nesta fase, os adolescentes perdem o interesse pelo brincar, não interagem mais nas brincadeiras com crianças menores, no entanto, não conseguem se colocar no mundo dos

adultos, o que o deixa em dúvidas constantes, e muitas vezes tímidas e displicentes. Deste modo, eles buscam construir sua própria personalidade.

Diferente de Piaget, Vygotsky não institui fases ou estágios para esclarecer o desenvolvimento do indivíduo. Segundo ele, o desenvolvimento do mesmo acontece ao longo de sua vida, por meio das interações sociais desencadeadas pelas aprendizagens, ou seja, quanto mais a criança constrói conhecimento mais ela desenvolve o mesmo.

Para Vygotsky, se o meio ambiente não estimular e desafiar o intelecto do sujeito, esse processo pode ocorrer atrasos ou até mesmo não se completar, ou seja, pode ser que os estágios mais elevados de raciocínio não cheguem a serem completados. Afinal, o pensamento não depende somente de um esforço individual para conquista-lo. Mas, sobretudo do contexto em que o indivíduo está inserido.

Nesta perspectiva, tanto o adulto como o educador desempenham uma ampla influência no desenvolvimento da criança e a brincadeira torna-se um caminho propício para esse desenvolvimento. Vygotsky (1988) enfatiza a brincadeira como uma atividade inata e social das crianças, e é por meio dela que a mesma constrói a sua identidade e compreende o mundo no qual faz parte.

As brincadeiras, no pensamento de Vygotsky, criam nas crianças uma zona de desenvolvimento proximal (ZDP), na qual, permite que as mesmas ultrapassem as ações do desenvolvimento já adquirido, desenvolvimento legítimo, estimulando-a conquista de novas possibilidades de compreensão e atuação sobre o mundo. Durante o ato de brincar, a criança conduz-se para um mundo de fantasia, comportando-se de forma diferente do normal, ou seja, as brincadeiras de faz de conta, nelas as crianças simulam ser alguém que na verdade não são. O brincar permite que a criança se relacione com o mundo.

Deste modo, o brincar, é uma forma particular de decifrar o mundo, marcado pela distância entre o imaginário e a vida real, abrangendo ações entre as já conhecidas e as novas, dentre a realidade e a fantasia, isto é, os desejos e as emoções, que dão início ao pensamento, desempenhando, assim, influenciar em suas ações.

Para Soares (2012) ao mencionar Vygotsky, classifica o brincar em três fases:

> Durante a primeira fase a criança começa a se distanciar de seu primeiro meio social, representado pela mãe, começa a falar, andar e movimentar-se em volta das coisas. Pode-se dizer que esta fase estende-se até em torno dos sete anos. A segunda fase é caracterizada pela imitação, a criança copia os modelos dos adultos. A terceira fase é marcada pelas convenções que surgem de regras e convenções a elas associadas (SOARES, 2012, p.13).

Na primeira fase, conforme o autor, compreende-se que ao se afastar do ambiente familiar, as, crianças demonstram preocupação com o mundo que o cercam, procurando entendê-lo e explicá-lo por meio do uso da linguagem. Esta fase vai até os sete anos de idade e o seu marco principal é a entrada da criança na escola, a partir disso, surge a necessidade do professor possibilitar ações que despertem interesse e colaborem para o seu crescimento.

A segunda fase tem início aos sete anos e é marcada principalmente pela imitação dos comportamentos dos adultos. As crianças costumam usar as mesmas vestimentas e objetos utilizados pelos seus pais. Durante as interações que elas vão tendo com os adultos, aprendem a imitá-los. Por isso, é essencial que a presença do educador, de modo que ele é um exemplo para a criança, faça uso de suas expressões corretamente para que a mesma entenda o significado correto das coisas, na qual a linguagem é um fator indispensável para a construção da identidade.

Já na terceira fase, acontece os surgimentos das regras e ações associadas a mesma, logo, os jogos de regras tornam-se marcantes, fornecendo subsídios necessários para o desenvolvimento da criança. De acordo com Vygotsky (apud KISHIMOTO, 2011) na medida em que a criança se desenvolve, percebe-se a seguinte alteração: Prevalecem a situação de maneira que as regras ficam ocultas (não explícitas); alterando quando ela chegar a idade adulta, prevalecendo as regras (explícitas), ficando oculta as situações imaginárias.

Compreende-se que as alterações ocorrem na medida em as crianças vão se desenvolvendo. Quando pequena as regras estão encobertas, ou seja, sem que perceba, ao brincar de imitar uma pessoa exerce regras de comportamento. E quando a mesma vai crescendo, predominam as regras de maneira mais concreta, deixando de ser apenas imitação do adulto e, transformando-se em realidade. Para Vygotsky (1988, p. 108) “Não existe brinquedo sem regras”. A criança quando brinca, mesmo sem perceber, respeita às regras de comportamento.

3.2 O desenvolvimento do cognitivo por meio de jogos

Os maiores influenciadores dos jogos infantis no Brasil foram os portugueses, negros e índios, onde se fazem presentes na cultura infantil atual. O jogo é exercido de forma espontânea no universo da criança. Dessa forma, o jogar deve se fazer presente na infância de qualquer criança.

> Toda ação e atividade voluntária, quando realizada em certos limites fixos de tempo e lugar, segundo uma regra livremente adotada, mas absolutamente imperiosa, com um fim em si mesmo, acompanhado de uma sensação de tensão e jubilo e da consciência de ser diferente da vida real. (HUIZINGA *apud* SOLER, 200, p. 44).

O aspecto cognitivo representa as atitudes das crianças, sendo que o desenvolvimento da inteligência é a adquirida por meio da curiosidade da criança, esse desenvolvimento se dá por meio da assimilação de novos conhecimentos. Quando uma criança utiliza um jogo, ela não consegue disfarçar seus sentimentos, podendo ser de tristeza, alegria, agressividade ou excitação.

As funções educativas de entretenimento têm seu papel educativo e a muito tempo, vem sendo utilizado nas escolas, entre tanto, a utilização de jogos no ambiente escolar, por décadas foi criticada, mas sua contribuição para a aquisição de conteúdo das disciplinas como geografia, história, matemática, educação física e entre outras, é inegável.

Os benefícios que as brincadeiras causam para as crianças são diversos, pois desenvolvem a capacidade de resolver problemas e também encontram diversas maneiras de resolvê-los, assim como ampliam a capacidade de esquema corporal, espaço, raciocínio lógico, ritmo, equilíbrio, socialização e lateralidade.

Na área psicomotora estão inclusas as alterações físicas e fisiológicas do decorrer da vida. Segundo Gallahue e Ozmun (2005) nesta área, o movimento pode ser resultado de processos cognitivos, atividade reflexos em centros cerebrais inferiores, ou ainda, de reações automáticas do sistema nervoso central.

Por meio da recreação pode-se conduzir a criança a se divertir, em contrapartida ela aprimora suas habilidades facilitando o desenvolvimento de atividades do dia a dia. Por meio dela, a criança pode superar desafios, criar soluções para problemas, estimular à vontade de superar dificuldades, nesse sentido, a mesma assimila um senso de cooperação resultando em um desenvolvimento mais eficaz.

Desta forma, os jogos e as brincadeiras são importantes para o desenvolvimento infantil (SANTOS 2002, *apud* MAGNANI, 1998), sendo reconhecido, pela Constituição Brasileira (1988) e pelo Estatuto da Criança e do Adolescente ECA (1990). A legislação relata que “[...] são conquistas importantes, que colocam o brincar como prioridade, sendo direito da criança é dever do Estado, da família e da sociedade. Essa é uma questão legal e aceita por todos [...]” (op. cit. 1998).

> Vygotsky chama atenção para o fato de que, para a criança com menos de 3 anos, o brinquedo é coisa muito séria, pois ela não separa a situação imaginária da real. Já na idade escolar, o brincar torna-se uma forma de atividade mais limitada que preenche um papel específico em seu desenvolvimento, tendo um significado diferente do que tem para uma criança em idade pré-escolar. (KISHIMOTO, 2011. p. 62).

Considerando esses aspectos, as crianças menores de três anos não são capazes de distinguir a imaginação da realidade, desse modo, toda imaginação se torna séria quando a criança chega à idade escolar, ela tem um desenvolvimento mais significativo, pois ela já é capaz de fazer uma relação entre a percepção visual e seu significado, tornando assim uma situação real. Todas as necessidades da criança devem ser consideradas e incentivadas, pois são de fundamental importância para o desenvolvimento.

> Assim, o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de ser comportamento diário. No brinquedo é como, se ela fosse maior do que é na realidade. (VYGOTSKY, 1998, p. 134.).

Nesse sentido, a criança se comporta de forma diferente quando brinca, pois, ela aparenta ter uma idade mais elevada. Ao brincar a criança se apropria de uma realidade imaginária, incorporando a figura de um adulto, visto que ela ainda não pode participar ativamente. Assim, uma rica experiência proporcionará um mundo de materiais para imaginação.

3.3 A importância das brincadeiras no desenvolvimento das crianças

O lúdico é uma importante forma de comunicação em um mundo de fantasias e imaginações das crianças. O ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem do educando, pois promove a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade. Santos (2002, p. 12) relata que a ludicidade como sendo:

> "[...] uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento".

Para definir a brincadeira infantil, cabe-se destacar a importância do brincar para o desenvolvimento integral da criança nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e emocional.

Assumindo a função lúdica e educativa, a brincadeira tem a capacidade de distração, prazer, de potencializar a exploração do novo, além de facilitar a construção do conhecimento. As brincadeiras direcionadas contribuem para que as crianças tenham um

ambiente agradável e interessante; possibilitando assim, o aprendizado de várias habilidades favoráveis à sua vida social e afetiva. Ela faz parte da infância de toda criança e quando aproveitada de modo adequado na Educação Infantil produz significado pedagógico, estimula o conhecimento e a aprendizagem. É no brincar que as crianças podem utilizar a imaginação e vivenciar diversas situações. Conforme Oliveira (2000) “na situação imaginária, a criança tem a oportunidade de se fazer autônoma, ante as situações e restrições impostas pelo mundo que a cerca”.

A brincadeira infantil adota uma atitude privilegiada para o diagnóstico do processo de construção do sujeito, rompendo com a visão tradicional de que ela é uma atividade natural de satisfação de instintos infantis. A capacidade de imaginar, planejar e apropriar-se de novos conhecimentos, surge nas crianças por meio do brincar. Deste modo, ela atua mesmo que simbolicamente, nas distintas situações vivenciadas, transformando seus sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes.

> Ao brincar, afeto, motricidade, linguagem, percepção, representação, memória e outras funções cognitivas estão profundamente interligados. Ao brincar a criança é favorecida com o equilíbrio afetivo contribuindo para o processo de apropriação de signos sociais. Cria condições para uma para uma transformação significativa da consciência infantil, por exigir das crianças formas mais complexas de relacionamento com o mundo (OLIVEIRA, 2000, p. 164).

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27):

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

Quando a criança se depara com as brincadeiras, ela exercita as suas potencialidades e se desenvolve, logo, durante as atividades lúdicas há todo um desafio, provocando as crianças a alcançarem níveis de desenvolvimento cada vez mais altos, servindo como fatores motivacionais, que seria muito difícil alcançar sem a utilização do lúdico.

A brincadeira vai desde a prática livre, espontânea, a uma atividade dirigida, com normas e regras estabelecidas que tenham objetivo de chegar a uma finalidade. As crianças mesmo quando participam de brincadeiras consideradas espontâneas, passam a agir e esforça-se sem sentir fadiga, não ficam estressadas porque estão livres de exigências, progridem, ousam, deparam, realizam com alegria, sentindo-se mais capazes e, assim, mais confiantes em si mesmas e preparadas a aprender. Como afirma Oliveira (2000, p. 19):

> O brincar, por ser uma atividade livre que não inibe a fantasia, favorece o fortalecimento da autonomia da criança e contribui para a não formação e até quebra de estruturas defensivas. Ao brincar de que é a mãe da boneca, por exemplo, a menina não apenas imita e se identifica com a figura materna, mas realmente vive intensamente a situação de poder gerar filhos, e de ser uma mãe boa, forte e confiável.

Segundo Negrine (1994) a criança desenvolve-se individualmente por meio das brincadeiras, ajudando a compreender as normas sociais e assumindo comportamentos mais avançados que aqueles aprendidos e vivenciados no seu cotidiano, penetrando o seu conhecimento sobre as dimensões da vida social.

Durante a realização dessas atividades lúdicas, às crianças compartilham conhecimento e estabelecem afinidades uns com os outros, além disso, acrescentam novas competências nos aspectos da cognição e das interações sociais, possibilitando a mesma a aprender a exercer papéis sociais na sociedade, a viver no mundo com as outras pessoas de maneira alegre e prazerosa. Os conhecimentos adquiridos no dia-a-dia são uma fonte para novas aprendizagens, pois, o brincar abrange as vivencias anteriores com novas experiências, possibilitando a construção de novos aprendizados.

> A utilização dos jogos e brincadeiras na educação, no trabalho pedagógico e psicopedagógico com sujeitos que apresentam ou não dificuldades de aprendizagem apresenta-se como uma alternativa interessante, pois pode despertar o interesse e o desejo de aprender e, ao mesmo tempo, pode possibilitar o desenvolvimento de estruturas de pensamento mais elaboradas, a apropriação e a construção de conhecimentos, enfim a aprendizagem. (GRASSI, 2008, p. 103)

Brougère (2001) diz que o brincar não é simplesmente uma atividade natural da criança, é também uma aprendizagem que se dá a partir da convivência social com outras crianças.

O conhecimento adquirido pela criança depende das estratégias utilizadas pelos educadores em sala de aula, buscando um modo de provocar a assimilação dos conteúdos pelos sujeitos por meio do uso das atividades lúdicas. Assim como, durante as realizações das brincadeiras é fundamental o professor participar das brincadeiras junto com as crianças, proporcionando uma relação harmoniosa e de confiança entre ambos.

Conforme Fortuna (2010, p.10), “assim como a interação criança-criança na brincadeira é fundamental, também é importante a interação da criança com o educador”, pois é ele o responsável por criar condições necessárias para que a brincadeira ocorra de acordo com as necessidades das diferentes crianças. Existem diversas maneiras do professor ser um mediador do conhecimento durante a realização das brincadeiras, uma delas é brincar junto com as crianças. Dessa forma, a sua presença torna o ambiente acolhedor e desafiante.

O uso do lúdico pode ocorrer de forma livre ou planejada, ambos os modos contribuem para a formação da criança, quando trabalhado de forma livre ela desenvolve seu imaginário, ou seja, com uma função educativa. E quando planejada as atividades lúdicas, exige sempre uma finalidade, que pode ser a compreensão de conteúdo ou de valores.

O brincar é uma atividade indispensável na escola, pois, é uma das formas de se construir conhecimento.

> A criança que sempre participou de jogos e brincadeiras grupais saberá trabalhar em grupo; por ter aprendido a aceitar as regras do jogo, saberá também respeitar as normas grupais e sociais. É brincando bastante que a criança vai aprendendo a ser um adulto consciente, capaz de participar e engajar-se na vida de sua comunidade. (VYGOTSKY, 1994, p. 82).

O lúdico e a criança são duas palavras inseparáveis dentro do contexto educativo, sendo de fundamental importância na vida da criança, já que a brincadeira é um meio que a criança se desenvolve, aprende e se relaciona com as outras crianças e com o mundo onde elas estão inseridas. O brincar está diretamente atrelado ao desenvolvimento intelectual da criança, dessa forma, a criança necessita de estímulos quanto aos ambientes escolares e familiares dando oportunidades de contatos com brincadeiras que lhes darão suporte. Segundo Maluf (2003):

> A Educação infantil e o lúdico se completam, pois o brincar está diretamente ligado à criança, a recreação é parte integrante da rotina diária e ficar fora deste momento é impossível para os pequenos, porque "além de muitas importâncias o brincar desenvolve os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação motora e além de tudo deixa qualquer criança feliz" (MALUF, 2003, p.19).

3.4 O processo ensino aprendizagem por meio do lúdico

A origem da palavra lúdica vem da língua latina, *ludus*, que significa jogo, o termo lúdico é algo que já vem acompanhando o homem desde o início da civilização humana, ele é muito importante para o desenvolvimento da criança, pois por meio da ludicidade a criança tem uma infância mais alegre, feliz e promissora (ALMEIDA, 1995).

> A palavra *ludus*, em latim e em outros idiomas, acumula dois significados: jogar e brincar. Podemos, assim, atribuir serenidade ao jogar somada à leveza do brincar sem infantilizar as atividades, nem exigindo dos participantes adultos que se tornem crianças por algumas horas. Os adultos como as crianças prestam-se ao jogo por prazer (DATNER, 2006, p. 25, grifo da autora).

De acordo com o autor o lúdico vem a contribuir com a socialização, uma vez que possibilita uma espécie de convívio agradável em grupo de pessoas, esse convívio faz a pessoa se tornar mais social, além de permitir que um adulto possa brincar, pois as brincadeiras é algo tão agradável que não fica restrita somente as crianças, abrindo espaço

para que os adultos possam desfrutar também de seus benefícios.

> O lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. A criança e mesmo o jovem opõe uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa. (OLIVEIRA, 2000, p. 45).

Segundo o autor, a vontade de brincar surge logo na infância, pois o mundo para realidade infantil é trazido por meio da música, jogos e brinquedos. Assim, como um mundo voltado para elas, onde elas poderão criar e recriar, imaginar e fazer associação desses conhecimentos novos, e a partir daí se auto-descobrir, sendo que a brincadeira tem que ser uma atividade livre e repleta de fantasias, onde sejam proporcionados momentos de se conhecer e conhecer os outros. Desse modo, o lúdico tem uma influência positiva, pois em todas as etapas do processo de desenvolvimento da criança inclusive a escola, a brincadeira é algo extremamente importante e necessária. Por tanto, é indispensável fazer parte da infância como essência, devendo ser essa uma atividade estimuladora e prazerosa.

"A todo o momento, o professor deverá tomar consciência da timidez, liderança, criatividade, inteligência dos alunos" (SILVA JÚNIOR, 2005, p. 17). O ato de brincar é um estímulo importante, pois é brincando que a criança aprende de forma natural e espontânea. O bom educador deverá aproveitar todas as possibilidades e riqueza que o lúdico oferece, deve envolver a fantasia do brincar em prol do conhecimento.

Conforme o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, Brasil (1988, p. 27), “a brincadeira é uma linguagem infantil que matem vínculo essencial com aquilo que é o não brincar”. A brincadeira proporciona o uso da imaginação, utilizando uma linguagem simbólica para separar o mundo imaginário do mundo real.

Para Silva Junior (2005), o brincar é a forma real e mais fácil de estabelecer relações que envolvam afetividade com as crianças. É uma forma de se transmitir segurança e confiança para que a sua inserção na escola seja saudável e prazerosa, assim, a educação infantil quando associada com o lúdico, fazem um casamento perfeito no quesito de importância para um desenvolvimento pleno do educando, visto que as duas estão ligadas as crianças, sendo que o brincar faz parte da rotina das crianças.

Para as crianças, brincadeira é coisa séria, pois na brincadeira não há trapaça, há sinceridade, doação e engajamento. O brincar proporciona equilíbrio emocional, reciclagem de emoções e concentração de muitas habilidades. No espaço infantil, criado para o brincar a brincadeira apresenta diversas fantasias, sendo esses acontecimentos a expressão de uma realidade interior que pode estar bloqueada pela necessidade de ajustamento às expectativas sociais e familiares (VYGOTSKY, 1994).

4 METODOLOGIA APLICADA.

4.1 Pesquisa bibliográfica

A presente pesquisa objetivou colher dados por meio de levantamento bibliográfico referentes ao tema proposto, com a intenção de verificar o estudo e conhecer produções já realizadas como livros, artigos e teses presentes em banco de dados renomados e com destaque no cenário internacional. Para a fundamentação teórica utilizou-se teóricos da área como: Piaget (1973), Kishimoto (2011) e Vygotsky (1998).

De acordo com Marconi e Lakatos (2011, p. 12), “a pesquisa bibliográfica é um apanhado geral sobre os principais trabalhos já realizados, revestidos de importância por serem capazes de fornecer dados atuais e relevantes relacionados com o tema”.

4.2 Coleta de dados

Foi utilizado como instrumento de coleta de dados entrevista estruturada por se tratar de um método prático e eficiente, como afirma os autores sobre os resultados serem satisfatórios. O entrevistador segue um roteiro previamente estabelecido. Não é permitido adaptar as perguntas a determinada situação, inverter a ordem ou elaborar outras perguntas. Esta foi escolhida por ser um método eficiente, que proporciona o encontro entre duas pessoas, onde uma delas tem a intenção de obter informações sobre determinado assunto, foi de extrema ajuda na coleta de informações dos sujeitos pesquisados.

Na visão teórica de Marconi e Lakatos (2009, p.167) a coleta de dados é a “etapa da pesquisa que se inicia a aplicação dos instrumentos elaborados e das técnicas selecionadas, a fim de se efetuar a coleta de dados previstos”. Essa etapa é uma das mais importantes, pois a partir das informações coletadas é que o trabalho vai sendo desenvolvido. Dessa forma optou-se pela pesquisa de campo de caráter qualitativo. As produções publicadas também foram estudadas com intuito de proporcionar ao pesquisador aquisição de conhecimentos sobre o tema proposto. Segundo Marconi e Lakatos (2011, p. 69):

> Pesquisa de campo é aquela que é utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ ou conhecimentos acerca de um problema para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese que se queira comprovar, ou, ainda, descobrir novos fenômenos ou relações entre eles.

Dessa forma a pesquisa de campo proporciona ao pesquisador diversas informações e conhecimentos a respeito do tema, da problemática ao qual se procura resposta às indagações.

Por tanto, a pesquisa é um conjunto de procedimentos que parte de dúvidas, de problemas, de curiosidades ou de interesses do homem em busca de respostas, para isso utiliza-se de métodos científicos a fim de se atingir os objetivos propostos.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir das investigações realizadas, por meio das respostas dos sujeitos pesquisados, e do levantamento bibliográfico verificou-se que o lúdico na Educação Infantil é fundamental no desenvolvimento da aprendizagem da criança, utilizando jogos, brinquedos e brincadeiras na sala de aula. As crianças se desenvolvem em todos os seus aspectos, ou seja, de forma integral, melhorando e fortalecendo a interação entre elas e o meio em que vivem, facilitando seu desenvolvimento cognitivo, possibilitando assim uma aprendizagem significativa e sua criatividade, além disso, o lúdico auxilia as crianças a expressarem as suas próprias emoções.

O trabalho realizado teve como objetivo analisar o lúdico e se o mesmo está presente no ambiente escolar. No decorrer das observações em sala de aula, buscou-se conhecer como os professores utilizam e qual a frequência de utilização dessas ferramentas em sala de aula, como forma de contribuir para a construção do processo de desenvolvimento da aprendizagem e habilidades das crianças. Além disso, buscou-se saber como a participação efetiva dos educadores ocorre nas brincadeiras junto às crianças e como as crianças reagem a essas participações dos professores nessas atividades.

Para colher as informações necessárias para a realização da pesquisa, foram feitas entrevistas com docentes do turno matutino. A presente pesquisa buscou analisar a compreensão e a visão dos sujeitos pesquisados sobre o tema abordado e como ocorrem essas atividades dentro da escola pesquisada. E por meio das observações realizadas durante (02) duas semanas, totalizando (20) vinte horas no turno matutino em duas salas de aula, com 26 alunos no infantil I e 27 alunos no infantil II.

Os professores desses alunos são os mesmos que foram entrevistados para maiores esclarecimento sobre o tema pesquisado, e de acordo com os autores pesquisados onde fica evidente que as atividades lúdicas no processo de aprendizado dos alunos da Educação Infantil são de suma importância, o que foi comprovado também segundo as respostas dos docentes, que foram bastante afirmativas, deixando claro o conhecimento sobre essas ferramentas facilitadoras no processo de aprendizagem escolar, mas durante o período

de observação não foram utilizados em nenhum momento em que estivemos presente.

As aulas aplicadas aconteciam sem a presenças de recursos lúdicos. Os recursos utilizados pelos professores eram basicamente o quadro negro e os materiais dos alunos, caderno e lápis. No infantil I a professora utilizava o quadro para passar atividades para os alunos que sabiam copiar e os demais que ainda não sabiam, ela passava uma atividade aparte no caderno. Sendo que no infantil 2 (dois) todos os alunos já sabiam copiar, alguns com mais facilidades e outros com menos, mas as atividades todas eram passadas no quadro.

Quando questionamos os professores com relação às atividades serem passadas todas no quadro as professoras relatam que os alunos receberam livros e que esses foram bastante utilizados devido a escola não possuir outros recursos. Por esse motivo as atividades do livro didático terminaram no primeiro semestre, devido esse fato no segundo semestre as atividades foram somente feitas no quadro, exceto as vezes que os docentes trouxeram atividades lúdicas de casa, feita com material reciclado e outros. Mas que no período de observação não foram vistas. O motivo da não contemplação dessas atividades, segundo os docentes se deu pela proximidade do encerramento das aulas.

5.2. Histórico da escola campo

A Escola Anjo da Guarda está situada na Rua Sebastião Archer, nº 1365 no Bairro da Cruz na cidade de Chapadinha – MA. A escola foi criada em 1973, por três amigas: Regina Nerys, Maria José Pinto Mendes e Maria da Paixão Mendes. No início a escola não possuía sede própria e funcionava na residência da senhora Antônia Bolota localizada na Avenida Coronel Pedro Mata. A comunidade contribuiu para o funcionamento da escola, doando matérias como: cadeiras, mesas e outros utensílios, nos depoimentos ainda relatam que os funcionários não eram remunerados.

Atualmente a escola possui em sua modalidade de ensino: educação infantil 01 (um) e 02 (dois). Prestando serviço nos turnos matutino e vespertino.

Com relação à estrutura física da escola, ela dispõe de 04 (quatro) salas de aula, 01(uma) cozinha, 01 (uma) secretaria, 01 (um) depósito e 02 (dois) banheiros. O quadro de profissionais da escola é composto por funcionários distribuídos da seguinte forma: 01(uma) gestora, 01(uma) supervisora, 01(uma) assistente de direção, 07 (sete) professoras, 05 (cinco) auxiliares de serviços gerais e 03 (três) vigias. A escola atende uma clientela de 04 (quatro) a 06 (seis) anos de idade.

5.3 Análises dos dados da pesquisa

Utilizou-se nesta pesquisa a entrevista como um dos instrumentos de coleta de dados, dispondo de perguntas constituindo 01 (uma) pergunta de caracterização dos sujeitos pesquisados e 07 (sete) perguntas referentes ao tema investigado. A entrevista foi aplicada para 03 (três) profissionais da escola. Uma das professoras trabalha nos turno matutino e vespertino e a outra somente no matutino.

A partir dos dados coletados por meio da entrevista, definiu-se que a análise seria apresentada por meio de quadros para uma melhor compreensão das respostas dos sujeitos pesquisados. Para preservar a identidade dos investigados, foram empregados criptônimos para a identificação das professoras, sendo assinalados como: Professora 1 (P1), Professora 2 (P2). A entrevista foi aplicada de forma semelhante, ou seja, as mesmas perguntas foram feitas aos docentes. Com isso, seguiu-se uma sequência numérica.

Quadro 2: Caracterização dos sujeitos investigados

Sujeito	**Sexo**	**Idade**	**Formação profissional**	**Tempo de trabalho**
P1	Feminino	40 a 50 anos	Ensino Superior em Pedagogia	Acima de 27 anos
P2	Feminino	35 a 50 anos	Ensino Superior em Pedagogia	Acima de 17 anos

Fonte: (DADOS DA PESQUISA, 2017).

5.4 Análises dos dados dos entrevistados

As informações colhidas foram analisadas e apresentadas por meio de quadros para melhor entendimento. Os sujeitos pesquisados serão definidos como: (P1) e (P2).

Questionando as professoras sobre a utilização do lúdico em sala de aula, elas responderam:

Quadro 3: A escola dispõe de recursos que auxiliam os professores para trabalhar com atividades voltadas para jogos e brincadeiras? Justifique.

P1	No momento a escola não dispõe de recursos, sendo assim, fica difícil desenvolver um trabalho significativo e de qualidade.
P2	No momento a escola não dispõe de recursos, temos que comprar para confeccionar os nossos materiais ou através de sucatas.

Fonte: (DADOS DA PESQUISA, 2017).

De acordo com as informações dos sujeitos pesquisados, a escola não possui materiais lúdicos para serem disponibilizados aos docentes, tendo eles em algumas situações

que arcarem com a compra de materiais para que possam desenvolver um trabalho com qualidade. E ainda, quando podem, utilizam materiais recicláveis para produzir jogos e brincadeiras.

Devido à ausência desses recursos, a utilização de atividades lúdicas em salas de aulas fica comprometida, utilizando somente quando os professores produzem seus recursos didáticos, proporcionando assim, o desenvolvimento das atividades. Logo, o lúdico na educação infantil auxilia no processo de aprendizagem, assim como, desenvolve integralmente a criança em todos os seus aspectos. Para Alves e Sommerhalder (2018), "brincar é fundamental para as crianças na medida em que possibilita que se desenvolva, ou melhor, que se constitua como humano".

Assim, as atividades lúdicas contribuem ativamente na formação da criança, por meio delas as crianças adquirem novos conhecimentos, podendo participar diretamente da sociedade na qual faz parte. É importante que os professores procurem sempre estar inovando suas aulas, com jogos e brincadeira para que possam auxiliar o aprendizado das crianças.

Segundo o RCNEI (Brasil, 1998a, p. 13), é um princípio que sustenta as experiências das crianças, considerando as suas peculiaridades, "[...] é o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação social". Em outras palavras, o lúdico assume uma posição de destaque, em relação à educação da criança. Sendo natural seu comportamento durante seu desenvolvimento.

Para saber sobre a utilização do lúdico em sala de aula, questionou-se:

Quadro 4: Você trabalha com atividades lúdicas? Por quê?

P1	Sim, com recursos próprios com jogos, bingos, fichas, textos confeccionados pelos próprios professores. É importante trabalhar com o lúdico porque a aprendizagem é melhor e interessante.
P2	Sim, porque é mais significativo e interessante para as crianças, trabalhando os conteúdos através do lúdico.

Fonte: (DADOS DA PESQUISA, 2017).

A partir das informações colhidas das professoras, as duas responderam que utilizam atividades lúdicas em suas práticas, por meio delas as crianças aprendem com muito prazer, porque quando trabalhado os conteúdos por meio do lúdico a aprendizagem é mais significativa e interessante. O lúdico proporciona o envolvimento de ambos no processo de construção de conhecimento.

De acordo com Cruz (1997 apud GONÇALVES, 2013, p. 14):

> O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

O uso de atividades lúdicas no ambiente de sala de aula cria um entusiasmo sobre o conteúdo a ser trabalhado a fim de considerar os interesses e as motivações dos educando. Por isso, é indispensável em suas práticas. Assim como possibilita uma melhor compreensão acerca do conteúdo abordado de maneira simples e criativa.

O lúdico propicia conhecimentos amplos. Pois, por meio das atividades lúdicas, a criança desperta o interesse, sem mesmo perceber. Desta maneira vivenciando um processo de troca de aprendizado.

> Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver (KYSHIMOTO, 2010, p. 01).

A pergunta seguinte procurou verificar a importância da utilização do lúdico com crianças na Educação Infantil.

Quadro 5: Na sua concepção, é importante utilizar atividades lúdicas com crianças de educação infantil? Justifique.

P1	Sim, porque é significativa a criança tem mais interesse e você trabalha os conteúdos brincando sem ser uma aula cansativa.
P2	Sim, porque a criança demonstra mais interesse na realização de atividade em sala de aula.

Fonte: (DADOS DA PESQUISA, 2017).

De acordo com as respostas dos sujeitos investigados, todos possuem a mesma compreensão da importância de utilizar atividades que trabalham a ludicidade dentro da sala de aula. O lúdico é uma ferramenta que potencializa e contribui diretamente para o desenvolvimento integral da criança, promovendo a aprendizagem dos conteúdos, por isso, teóricos que estudaram sobre o lúdico, enfatizam que a criança aprende brincando com a utilização desta ferramenta.

> O brincar atualmente é uma ação considerada lúdica no qual trabalha na criança seu desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo, principalmente por ser uma ação no qual proporciona a socialização e interação com outras crianças, estimulando consecutivamente a autonomia, curiosidade, criatividade, raciocínio, ou seja, ela aprende brincando, se divertindo, pois a brincadeira proporciona as crianças uma aprendizagem alegre e prazerosa (FRIEDMANN, 1996, p. 71).

Pode-se perceber a importância da utilização do brincar no desenvolvimento da criança, na qual, possibilita a sua interação e socialização, assim, elas por meio desta ferramenta ampliam seus horizontes durante o processo de aprendizado.

Segundo De Aguiar (2004, p. 25) relaciona o lúdico e a Educação Infantil de

forma esclarecedora, enfatizando que:

> As atividades lúdicas são reconhecidas como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. Na Educação Infantil, mediante a brincadeira, a fantasia, a criança forma a base e adquire a maior parte de seus repertórios cognitivos, emocionais, sociais e motores.

Em relação à inclusão de alunos com déficit de aprendizagens por meio do lúdico, perguntou-se:

Quadro 6 - Já trabalhou a inclusão de alunos com dificuldade de aprendizagem por meio do lúdico? Como foi aplicado?.

P1	Não, sempre trabalhamos todos juntos sem separação de aulas e nem alunos.
P2	Sim, todos juntos na realização de atividades escritas e orais roda de conversa e outras atividades explanadas.

Fonte: (DADOS DA PESQUISA, 2017).

De acordo com as respostas dos professores, eles trabalham com todas as crianças juntas realizando a mesma atividade, não há separação de atividades. Os jogos e as brincadeiras são fundamentais quando se quer transformar a criança em um sujeito capaz de construir e desenvolver seu conhecimento. Conforme Fernandez (1990, p. 165), "brincando a criança pode agir numa esfera cognitiva, ela é livre para determinar suas próprias ações, é dona de seu destino, pode tomar decisões, pode comunicar-se. O saber se constrói, fazendo próprio o conhecimento do outro".

Nesse sentido o professor deve conscientizar-se que possui um papel de mediador entre o conhecimento e a criança, possibilitando um espaço facilitador de aprendizagem por meio da ludicidade, que atualmente é uma ferramenta importante no desenvolvimento de conhecimento e habilidades da criança no ensino fundamental.

Queiroz, Maciel e Branco (2006, p. 170), afirmam que:

> A partir da brincadeira, a criança constrói sua experiência de se relacionar com o mundo de maneira ativa, vivencia experiências de tomadas de decisões. Em um jogo qualquer, ela pode optar por brincar ou não, o que é característica importante da brincadeira, pois oportuniza o desenvolvimento da autonomia, criatividade e responsabilidade quanto a suas próprias ações.

A brincadeira contribui diretamente para o desenvolvimento da criança acentuando sua percepção sobre os objetos e ambientes no qual a mesma está inserida. A partir dessas informações questionou-se:

Quadro 7: Quais os maiores desafios quando se trabalha com atividades lúdicas?

P1	É a falta de materiais necessários para confecção dos mesmos nem sempre podemos comprar e aí fica difícil desenvolver um trabalho de qualidade.
P2	A falta de recursos disponíveis para os professores.

Fonte: (DADOS DA PESQUISA, 2017).

Com base nas respostas, identificou-se que os maiores desafios para se trabalhar o lúdico em sala de aula, é a falta de recursos disponíveis na escola. Essa foi apontada como a principal dificuldade para se trabalhar com atividade lúdica com as crianças, e citam que quando podem constroem seus próprios materiais educativos, com o intuito de possibilitar uma aprendizagem de qualidade para os alunos. No entanto, cabe à escola disponibilizar aos docentes os materiais necessários para as realizações dessas atividades. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 69) afirma que: Os Materiais entendidos como mobiliário, brinquedos, livros, lápis, papéis, tintas, pinceis, tesouras, cola, massa de modelar, jogos, blocos de construções e etc., devem ter presença obrigatória nas instituições de educação infantil de forma cuidadosamente planejada.

Para saber como acontece o planejamento dessas atividades, os professores, responderam:

Quadro 8: Como planeja enquanto professor (a) trabalhar com os alunos as atividades envolvendo jogos e brincadeiras (por dia, temas, etc.).

P1	Através de planejamento quinzenal e também rotina semanal onde os conteúdos são selecionados ou temas e elaborar as atividades desenvolvidas durante a semana.
P2	Através de rotina, plano quinzenal e projetos.

Fonte: (DADOS DA PESQUISA, 2017).

De acordo com as respostas, ambas planejam suas atividades por meio de rotinas semanais, quinzenais ou projetos, no qual os conteúdos são selecionados para elaborar atividades que serão desenvolvidas. Conforme o RECNEI (1998, p. 72) a rotina é "considerada como um instrumento de dinamização da aprendizagem, facilitador das percepções infantis sobre o tempo e o espaço, uma rotina clara e compreensível para as crianças é fator de segurança". Assim, o planejamento das atividades lúdicas é fundamental dentro da pratica educativa, pois, todas as ações educativas devem ser planejadas, para que se atinja os objetivos desejados.

Compreende-se que para o professor de Educação Infantil, educar nunca foi uma tarefa fácil, mas, é seu dever possibilitar meios e estratégias educacionais que meçam aos educandos uma aprendizagem de qualidade e uma ação social.

Segundo Bassedas, Huguet e Solé (1999) enfatizam que o planejamento docente compõe uma parte fundamental do trabalho do educador, na qual, onde a tomada de decisão constitui o seu plano de ação. Desse modo, o planejamento distingue e programa as diversas atividades que se pretende aplicar. Detalhando suas ideias que provavelmente deverão se concretizar durante as aulas.

.

5.5 A disponibilidade e o uso do lúdico no contexto dos gestores – depoimentos

O uso do lúdico constitui um fator importante na educação infantil, assim, no sentido de gerar mais indicativos que possam estruturar a reflexão e discussão sobre a disponibilidade e utilização desses materiais nas escolas, buscou-se aprofundar alguns questionamentos, deste modo, por meio de uma amostra de conveniência procurou-se entender quais os fatores responsáveis por esse problema por meio de consultas com a Gestora da Escola e à Coordenadora Pedagógica da Educação Infantil do município.

Analiticamente para a gestora, a escola não possui recursos financeiros para adquirir materiais. A última vez que estes recursos estiveram disponíveis para a escola foi no ano de 2014, no valor de 1.650,00 de acordo com o livro de atas de reuniões. Os motivos do bloqueio desses recursos ocorreram porque algumas escolas da rede municipal de ensino não prestaram contas desses recursos no Ministério da Educação (MEC), e consequentemente, foram bloqueados os recursos de todas as escolas que compõem a rede municipal.

Para melhor compreensão sobre a compra de materiais lúdicos nas escolas, buscaram-se informações com a Coordenadora Pedagógica da Secretaria de Educação (SEMED). Tais informações visavam saber a disponibilização de recursos para as escolas, os quais são destinados a compra de materiais para desenvolvimentos de aulas lúdicas e de que forma a secretaria de educação dá suporte para as escolas trabalharem com o lúdico. Diante dessa pergunta coordenadora relata que a única verba destinada para essa finalidade é a mesma que está bloqueada, ficando assim impossibilitada de fornecer material, mas na tentativa de minimizar o problema, faz reuniões e treinamento com os docentes motivando-os a utilizarem recursos oriundos de material reciclado.

Com base na análise de um conjunto de relatos, se evidencia que os recursos destinados para estes fins não estão de fato disponíveis. Desta forma, considerando o lúdico no contexto escolar essencial enquanto catalisador do aprendizado das crianças, encontrou-se que há um comprometimento no trabalho docente no que diz respeito à sua utilização.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo proporcionou conhecer de que maneira é utilizado o lúdico, e se o mesmo é utilizado em sala de aula, a pesquisa aconteceu no 1º e 2º período em uma escola da Educação Infantil da rede municipal.

De acordo com o levantamento bibliográfico realizado, verificou-se que diversos autores, argumentam que trabalhar com material lúdico auxilia na aprendizagem do educando, que além de proporcionar prazer na aprendizagem os resultados são bastante positivos, porém nesse espaço de tempo em que estivemos em campo observando, não foram utilizados, e devido a esse estudo pode-se considerar que a não utilização destes materiais ela pode reduz a aprendizagem da criança, pois, as expectativas não foram contempladas.

Durante o período de observações na escola não constatamos a utilização de atividades lúdicas. Porém, os docentes nas entrevistas relataram que utilizam essas atividades e que elas são agente facilitadoras do processo de ensino e aprendizagem, mas que devido à falta de recursos essas atividades ficam comprometidas, e na tentativa de tentar suprir estas necessidades a única alternativa é recorrer a utilização de materiais reciclados, ou adquirir esses materiais com recursos próprios.

Uma das questões que muito nos chamou atenção foi o fato das crianças não terem disponíveis materiais simples para as suas aulas, como por exemplo caderno, lápis e borracha mesmo não envolvendo o lúdico, mas implicam na aprendizagem dos alunos. Percebeu-se que durante esse período muito dos alunos iam para a escola sem esses materiais, logo, os professores no intuito de ajudá-los e tentando incluí-los dentro do processo de ensino em sala de aula, compravam esses materiais para as crianças com recursos próprios. Durante o período da pesquisa verificou-se também que nem toda estrutura da escola vem de encontro a um ambiente mais apropriado, e condições apropriadas são importante para aprendizagem dos alunos. As salas apresentam irregularidade na estrutura, o prédio não tem espaço reservado para lazer e recreação o que dificulta desenvolver algumas atividades lúdicas. Tanto na sala de aula como em outro espaço da escola, visto que a mesma não tem espaço destinado para esses momentos. Considerando esses depoimentos, pode-se compilar as informações e considera-se que a falta destes recursos disponíveis na sala de aula pode incidir para a defasagem no aprendizado dos alunos da escola analisada e das demais escolas do município.

O emprego de materiais destinados as atividades lúdicas, é de suma importância para uma aprendizagem significativa do educando. Assim ressalta-se que a falta destes

materiais é o principal problema para a não utilização de atividades lúdicas no ensino da educação infantil.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida. **Brincar, Amar e Viver.** Fortaleza: Storbem, 2014.

ALMEIDA, P.N. **Educação lúdica:** técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo, SP: Loyola, 1995.

_____. **Educação Lúdica:** prazer de estudar. Técnicas e Jogos Pedagógicos. São Paulo, SP: Edições Loyola, 2003.

ALVES, Fernando Donizete; SOMMERHALDER, Aline. **Jogo e a educação da infância:** muito prazer em aprender. Curitiba, PR: CRV, 2011. Disponível em: < http://www.redalyc.org/html/3054/305426605010/>: Acesso em 16 de jan. de 2018.

BARROS, Célia Silva Guimarães**. Psicologia e Construtivismo**. São Paulo, SP: Editora Ática, 1996.

BASSEDAS, Eulália; HUGUET, Teresa; SOLÉ, Isabel. **Aprender e Ensinar na Educação Infantil.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.

BOOK, Ana Mercês Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes Trassi. **Psicologias:** uma introdução ao estudo de Psicologia. 13. ed. São Paulo: Saraiva, 1999.

BORBA, Ângela Meyer. **O brincar como modo de ser e estar no mundo**. IN: BRASIL. Ensino Fundamental de 9 anos: orientações para a inclusão de crianças com seis anos de idade. 2. ed. Brasília, 2007.

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

CÂMARA, Rosângela Silva Neto**. O lúdico no currículo da educação infantil**: debates e proposições contemporâneos. São Leopoldo, 2012. Disponível em:<http://tede.est.edu.br/tede/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=364>. Acesso em: 15 dez. 2017.

CASTRO, Aldeneide et al**. Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil:** o processo ensino aprendizagem na pré-escola. Chapadinha, 2015.

DATNER, Yvette. **Jogos para educação Empresarial:** jogos, jogos dramáticos, role-playng, jogos de empresas. 3 ed. São Paulo: Agora, 2006.

DE AGUIAR, João Serapião. **Educação inclusiva:** jogos para o ensino de conceitos. Papirus Editora, 2004.

FERNANDEZ, Alicia. **A inteligência aprisionada:** abordada psicopedagogia. Clínica da criança e sua família. Porto alegre: Artes Médicas, 1990.

FORTUNA, Tânia Ramos. **O lugar do brincar na Educação Infantil**. Revista Pátio. Nº 27, 2010, FNDE. Ministério de Educação.

FRIEDMANN, Adriana. **O direito de brincar**. São Paulo: Scritta Editorial, 1996.

GALLAHUE, David L.; OZMUN, John C. **Compreendendo o desenvolvimento motor:** bebês, crianças, adolescentes e adultos**.** 3 ed. São Paulo: Phorte, 2005.

GONÇALVES, N. **O lado sério da brincadeira:** um olhar para a autoestima do educador. São Paulo: Cortez, 2013.

HUINZINGA, Jonhan. **Homo Ludens**. 5 ed. São Paulo: perspectiva, 2004.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogo, brinquedo, e a educação**. 14. ed. Petrópolis, RJ: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. Disponível em: <file:///C:/Users/Leonardo/Downloads/2.3 _brinquedos_brincadeiras_tizuko_morchida.pdf>. Acesso em: 12 fev. 2018.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

MAGNANI, Eliana Maria**. O brincar na pré-escola:** um caso sério? 1998. 106 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas 1998.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz, **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos da Metodologia Científica**. 6. Ed. São Paulo: Editora Atlas, 2009.

NICOLIELO, Maria Elisa. **"Empresta, por favor"? Processos de ensinar e de aprender em brincadeiras de crianças na Educação Infantil.** São Carlos, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/7100>. Acesso em: 15 dez. 2017.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

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

PALMIERI, Marilicia Witzler Antunes Ribeiro. **Jogos cooperativos e a promoção da cooperação na educação infantil.** Londrina-PR. 2015. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/2175-3539/2015/0192823>. Acesso em: 17 dez. 2017.

QUEIROZ, Norma Lucia Neris de; MACIEL, Diva Maria Moraes Albuquerque; BRANCO, Angela Uchôa. **Brincadeira e desenvolvimento infantil:** um olhar sociocultural construtivista. 2006.

ROMANOWSKI, Joana Paulin; ENS, Romilda Teodora. **As pesquisas denominadas do tipo "estado da arte" em Educação**. Revista Diálogo Educacional, Curitiba, v. 6, set. / dez. 2006.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador.** 5 ed.Vozes, Petrópolis. 2002.

SAURA, Soraia Chung. **O imaginário do lazer e do lúdico anunciado em práticas espontâneas do corpo brincante.** São Paulo, 2014, vol.28. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S1807-55092013005000015>. Acesso em: 18 dez. 2017.

SILVA JÚNIOR, Afonso Gomes da. **Aprendizagem por meio da ludicidade**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

SILVA, Joanil Maria da, ALVES, Adail Antônio. **Jogos e brincadeiras na educação infantil, análise no pré II do Centro Municipal de Educação Infantil Vinícius de Moraes**. Sinop – MT, 2012. Disponível em: <https://doaj.org/article/cfb75e82cf654602b4eb34ba2c49c23b>. Acesso em: 16 dez. 2017.

SOARES, Jiane Martins. **A importância do Lúdico na Alfabetização Infantil Brasília**. Disponível em: <www.planetaeducacao.com.br>. Acesso em: 31 jan. 2018.

SOLER, Reinaldo. **Jogos Cooperativos para a Educação Infantil**. 2 ed. Rio de Janeiro. Sprint, 2006.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

_____. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**.** 5 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.