



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE CASTANHAL  
FACULDADE DE PEDAGOGIA**

**ELIANE TEIXEIRA CUSTÓDIO BIZERRA**

**A LUDICIDADE NA RELAÇÃO ENSINO-APRENDIZAGEM: O PAPEL  
DO PROFESSOR DE UMA ESCOLA DE EDUCAÇÃO INFANTIL DE  
CASTANHAL - PA**

**CASTANHAL - PA**

**2017**

**ELIANE TEIXEIRA CUSTÓDIO BIZERRA**

**A LUDICIDADE NA RELAÇÃO ENSINO-APRENDIZAGEM: O PAPEL  
DO PROFESSOR DE UMA ESCOLA DE EDUCAÇÃO INFANTIL DE  
CASTANHAL - PA**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à Faculdade de Pedagogia do  
Campus de Castanhal da Universidade  
Federal do Pará como requisito para  
obtenção de título de Licenciado em  
Pedagogia.

Orientador (a): Professora MsC. Elianne Sabino Barreto

**CASTANHAL - PA**

**2017**

**ELIANE TEIXEIRA CUSTÓDIO BIZERRA**

**A LUDICIDADE NA RELAÇÃO ENSINO-APRENDIZAGEM: O PAPEL DO PROFESSOR DE UMA ESCOLA DE EDUCAÇÃO INFANTIL DE CASTANHAL - PA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Pedagogia do Campus de Castanhal da Universidade Federal do Pará como requisito parcial para obtenção de título de Licenciado em Pedagogia, sob a orientação da professora MsC.: Elianne Sabino Barreto.

Banca Examinadora:

---

Professora orientadora Elianne Sabino Barreto

Mestre em Educação

---

Professora Maria Lucirene Sousa Callou

Mestre em Educação

---

Professor Raimundo José de Sena Gonçalves

Especialista em Educação Física Escolar

**CASTANHAL - PA**

**2017**

Dedico este trabalho aos meus pais David Teixeira Barbosa e Luzia Teixeira Custódio, meu marido Rafael Ferreira Bizerra, a minha filha Sarah Teixeira Bizerra e a toda minha família que, com muito carinho e apoio, não mediram esforços para que chegasse até esta etapa da minha vida.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente agradeço a Deus, pois foi através dele que alcancei todos os meus objetivos até aqui, por ele ter me dado suporte para seguir sempre em frente e jamais desistir. Várias dificuldades apareceram no caminho, porém com força e fé chegamos ao final de mais esta conquista.

Agradeço também aos meus pais, David e Luzia, por sempre priorizar os meus estudos e que mesmo de longe apoiaram e ajudaram sendo fonte inesgotável de incentivo e apoio em toda minha trajetória de vida pessoal, acadêmico e profissional.

Ao meu marido Rafael, pela companhia, compreensão, amor, dedicação e por nunca deixar de me apoiar nesse percurso, e principalmente por ter, ao final do curso, me presenteado com uma linda filha.

A minha filha Sarah, que chegou já no final dessa jornada acadêmica, me concedendo mais força e vontade de concretizar este sonho.

A minha irmã Lucineia, que no início me deu moradia e todo apoio para que tivesse a oportunidade de cursar o ensino Superior.

Aos meus padrinhos Rosalino e Glória por contribuírem significativamente nessa caminhada e ao meu primo Eduardo, que desde o início ajudou com as fontes de estudos.

Ao meu sogro Pedro, por me levar a Universidade quando foi necessário e sempre se prontificar a me ajudar de diversas formas.

A minha amiga Ingrid, a qual foi a primeira a conhecer na faculdade e continuarmos sendo amigas tanto em toda trajetória do curso quanto após o término do mesmo, por toda ajuda, orientação e dedicação nos trabalhos realizados.

Agradeço também a Laís, amiga do curso, por toda ajuda e orientação para que este trabalho pudesse ser concluído com sucesso.

A todos os colegas de classe, pelos conhecimentos compartilhados.

A Universidade Federal do Pará, campus de Castanhal/PA, seu corpo docente, direção e administração que oportunizaram que esta trajetória fosse concluída.

A minha orientadora Prof<sup>a</sup>. MsC. Elianne Sabino, por ter aceito fazer parte da construção deste trabalho, pela atenção, dedicação e carinho.

Agradeço a professora Maria Lucirene e Raimundo José por aceitarem o convite de participar de minha banca.

E a todos que direta ou indiretamente contribuíram para que pudesse alcançar mais este objetivo e sonho, a trajetória foi longa, porém de muito aprendizado.

A alegria não chega apenas no encontro do achado, mas faz parte do processo da busca. E ensinar e aprender não pode dar-se fora da procura, fora da boniteza e da alegria.

**(FREIRE, 1996)**

## RESUMO

O presente estudo tem por objetivo analisar o emprego da ludicidade como estratégias facilitadora do ensino – aprendizagem no trabalho pedagógico em uma turma da Educação Infantil de uma escola pública municipal de Castanhal – PA. Dessa forma, buscamos demonstrar que a utilização da ludicidade no processo ensino-aprendizado de alunos da Educação Infantil tende a facilitar a aprendizagem além de promover a interação entre alunos e, para fundamentar essa proposta, contamos com autores renomados que subsidiaram este construto, tais como: Alfaia (2013), Kishimoto (1995, 1996, 1998, 2001, 2008), Almeida (2003), Vygotsky (1984), Marcelino (1989, 1990, 1991, 1993), entre outros. A ludicidade é uma ferramenta que pode ser utilizada como estratégia que possibilitará aos educandos construir ou ampliar seus conhecimentos, minimizando suas dificuldades no processo educacional. Os dados foram obtidos por meio de questionário com perguntas semiabertas e analisadas em forma de diálogo. Os resultados indicaram que a ludicidade permite que a criança experimente a realidade imaginária colocando-as como transformador social no campo abstrato proporcionando se reconhecer como sujeito produtor do conhecimento. Ressaltamos ainda, que ficou visível entender que o jogo, o brinquedo e a brincadeira intervêm no aprendizado da criança e por isso é primordial inserir nos processos educacionais.

**Palavras chave:** Ludicidade; processo de ensino-aprendizagem; Educação Infantil.

## **ABSTRACT**

The present study aims to analyze the use of playfulness as strategies to facilitate teaching - learning in the pedagogical work in a class of Early Childhood Education of a municipal public school in Castanhal – PA. Thus, we seek to demonstrate that the use of playfulness in the teaching-learning process of children's education tends to facilitate learning in addition to promoting interaction among students and to support this proposal, we have renowned authors who have supported this construct, such as: Alfaia (2013), Kishimoto (1995, 1996, 1998, 2001, 2008), Almeida (2003), Vygotsky (1984), Marcelino (1990, 1991, 1993), among others. Lududicity is a tool that can be used as a strategy that will enable learners to build or expand their knowledge, minimizing their difficulties in the educational process. The data were obtained through a questionnaire with semi-open questions and analyzed in the form of a dialogue. The results indicated that playfulness allows the child to experience the imaginary reality by placing them as a social transformer in the abstract field, allowing them to recognize themselves as the producing subject of knowledge. We also emphasize that it was visible to understand that play, play and play intervenes in the child's learning and therefore it is essential to insert in the educational processes.

**Key words:** Ludicidade; teaching-learning process; Child education.

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

AEE - Atendimento Educacional Especializado

CF - Constituição Federal

ECA - Estatuto da Crianças e Adolescentes

EJA - Educação de Jovens e Adultos

LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação

PCN - Parâmetros Curriculares Nacionais

PPP - Projeto Político Pedagógico

RCN - Referenciais Curriculares Nacionais

UFPA - Universidade Federal do Pará

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>13</b>
<b>1ª SEÇÃO – CONTEXTUALIZANDO O LÚDICO NO BRASIL: BREVES RELATOS .....</b>	<b>19</b>
1.1 CONTEXTUALIZANDO O LÚDICO .....	19
1.2 A INFÂNCIA E O BRINCAR .....	21
1.3 O LÚDICO NO CONTEXTO EDUCACIONAL .....	25
1.4 EDUCAÇÃO INFANTIL E O BRINCAR .....	26
1.5 A PRÁTICA PEDAGÓGICA E A FORMAÇÃO DOCENTE.....	29
<b>2ª SEÇÃO – PERCURSO METODOLÓGICO E ANÁLISE DOS DADOS.....</b>	<b>32</b>
2.1 PROCEDIMENTOS DE COLETA DE DADOS.....	32
2.2 ANÁLISE DOS DADOS.....	35
2.2.1 Ludicidade na Formação acadêmica.....	35
2.2.2 Estratégias para facilitar o ensino-aprendizagem dos alunos da Educação Infantil.....	37
2.2.3 Dificuldades na Educação Infantil .....	37
2.2.4 Metodologias utilizadas para aplicar os conteúdos programáticos.....	38
2.2.5 Métodos utilizados para despertar o interesse dos alunos.....	39
2.2.6 Recursos lúdicos .....	40
2.2.7 Reação dos alunos ao se trabalhar com o lúdico.....	40
2.2.8 Dificuldades na sala de aula para trabalhar com o lúdico .....	41
2.2.9 Ações utilizadas em aula.....	42
2.2.10 Importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem.....	43
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>45</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>47</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>51</b>

<b>ANEXOS .....</b>	<b>52</b>
---------------------	-----------

## INTRODUÇÃO

A brincadeira acontece desde sempre na vida da criança. Ela brinca para ter aprendizagem através da observação que ela faz em sua volta apropriando-se de conhecimentos. O ambiente alfabetizador, favorece o processo de aquisição de autonomia e de aprendizagem. A alfabetização deve ser um processo dinâmico e criativo através de jogos, brinquedos e brincadeiras.

O lúdico faz parte do universo infantil e pode contribuir para o aprendizado e desenvolvimento da criança. De acordo com Santos (2000), a palavra Lúdico significa brincar. O brincar acontece desde o início da existência até o final da vida. Através do lúdico, pode-se mostrar para a criança caminhos importantes na vida dela sem imposições.

A brincadeira é uma atividade inata da criança, é através dela que a criança se desenvolve, cria laços afetivos e começa a descobrir o mundo. A brincadeira dentro de uma sala de aula, proporciona “[...] um ambiente de troca pela atitude interdisciplinar, promove um ambiente agradável para a criança se sentir como integrante do meio em que está inserida [...]”. (ALFAIA, 2013, p. 108).

O brincar é fundamental na construção de uma infância digna, promove o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, é um instrumento de expressão, também é uma fonte de aprendizado e troca de saberes e ainda uma forma de expressão cultural criando vínculos sociais e de comunicação entre as crianças. A ludicidade como processo de ensino-aprendizagem é facilitadora na construção cognitiva, de interação e desenvolvimento social do aluno.

Além disso, é muito provável pensar que crianças que brincam mais, são investigadoras, pois aguça-se a curiosidade podendo serem mais estudiosas ao longo da vida e, por meio do trabalho com atividades lúdicas, o seu aprender, será capaz de processar a construção do conhecimento, superar obstáculos cognitivos e emocionais, facilitando o aprender na perspectiva das relações sociais e culturais.

O brincar é importante para o desenvolvimento prazeroso do ser humano, portanto os trabalhadores da educação devem priorizar o conhecimento sobre atividades lúdicas para que assim, proporcionem aos educandos sua formação integral.

Nessa perspectiva, a utilização de ferramentas lúdicas é de extrema importância para o docente em relação a construção de conhecimento do alunado,

pois ao mesmo tempo que ensina “[...] possibilita ao educador reconhecer-se como pessoa, conhecer suas possibilidades e ter uma visão mais clara e objetiva sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança”. (ALFAIA, 2013, p. 108).

Nesse sentido, é necessário que o professor ao inserir a ludicidade em suas aulas saiba conciliar as brincadeiras aos conhecimentos pedagógicos, não deixando de promover os objetivos educacionais. Uma vez sabendo que a ludicidade promove aos alunos um gosto pela aprendizagem, logo se compreenderá o quão necessário o mesmo se faz para aprendizagem das crianças.

A ludicidade muitas vezes pode ser sugerida como proposta pedagógica para o ensino de conteúdo e, sendo utilizada como ferramenta no processo da educação, possibilita para o aluno uma aprendizagem que contribui para o seu desenvolvimento integral, sendo utilizado com a finalidade de atingir objetivos escolares.

Para que a criança obtenha todo este conhecimento adquirido de forma lúdica, percebe-se aqui a necessidade das funções a qual o pedagogo da Educação Infantil precisa ter para o jogo, a brincadeira seja realizada conduzindo para o conhecimento que a criança irá obter. Almeida (2013, p. 60) afirma: “Conduzir a criança à busca, ao domínio de um conhecimento mais abstrato misturando habilmente uma parcela de trabalho (esforço) com uma boa dose de brincadeira transformaria o trabalho, o aprendizado, num jogo bem-sucedido [...]”.

A autora ainda destaca que para essa forma de ensino é preciso não esquecer o objetivo da escola: transmitir o conhecimento. É necessário manter um equilíbrio na relação trabalho escolar e jogo, ambos devem ser trabalhados de forma clara, onde “[...] o trabalho escolar deve ser mais que um jogo e menos que um trabalho”. (ALMEIDA, 2003, p. 61).

Em relação ao pedagogo nesta proposta de se ensinar de forma lúdica, é de suma importância que o mesmo esteja preparado para então realiza-lo. É preciso ter conhecimento sobre os fundamentos os quais se precisa e ter predisposição para que a educação lúdica proporcione a aprendizagem.

Kishimoto (2008) enfatiza a imagem da criança nos dias de hoje, segundo ela é enriquecida, pelo fato das mesmas terem “[...] auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel de brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil”. (KISHIMOTO, 2008, p. 21).

O educador da Educação Infantil precisa, de modo geral, adquirir competência, se interessar, ir em busca de conhecimentos e ter condições suficientes de se educar de forma lúdica.

O jogo e o brinquedo têm papel fundamental na formação da criança. No brincar as crianças estabelecem diálogos, constroem regras de convivência social e de participação de jogos e brincadeiras e estabelecem diálogos. Vygotsky (1989, p. 109) assegura que “[...] é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa [...]”.

A respeito do planejamento das atividades lúdicas, é fundamental analisar os interesses das crianças e as necessidades dos conhecimentos que elas devem adquirir. Almeida (2003) informa que “[...] jogos de expressão, interpretação [...] enriquecem a linguagem oral, a escrita e a interiorização de conhecimentos, libertando o aluno do imobilismo para uma participação ativa, criativa e crítica no processo de aprendizagem”. (ALMEIDA, 2003, p. 119).

A autora, ainda destaca que os jogos podem ser aplicados em todos os níveis de ensino, desde que o professor saiba adaptar ao conteúdo da turma a qual irá aplicar. É importante que o educador se organize antes da elaboração dos jogos, para que assim não venha ocorrer erros ou dúvidas no decorrer da brincadeira ou jogo.

Segundo Oliveira (1985) a ludicidade consiste em “[...] um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, a sociabilização [...] reconhecido como uma das atividades mais significativas”. (OLIVEIRA, 1985, p. 74). Desse modo, acredita-se no pressuposto de que a ludicidade promove grande contribuição para a relação social entre as crianças e os adultos, por meio da experiência em grupo e da coletividade.

Diante do exposto, o desejo inicial pelo tema da pesquisa emergiu nas disciplinas curriculares da graduação, nomeada como Motricidade e Educação, realizada no ano de 2014 e, ministrada pela professora Debora Alfaia, na Faculdade de Pedagogia, vinculada à Universidade Federal do Pará (UFPA) no Campus Castanhal, a qual objetivou trazer ferramentas lúdicas para se trabalhar com alunos. A partir de então o interesse pela Ludicidade cresceu cada vez mais a partir de outra disciplina intitulada: Estágio em Educação Infantil, que ocorreu no Centro de Educação Infantil Alegria do ABC, na cidade de Castanhal – PA no ano de 2015.

Através das observações e acompanhamento durante o estágio, foi possível perceber e analisar um grande número de alunos que tinham dificuldades e desinteresse no aprendizado quando as aulas eram baseadas somente em atividade e, assuntos copiados do quadro ou simplesmente reproduzidos em folha sulfite. Porém quando se utilizava de qualquer recurso lúdico, percebia-se a motivação, o interesse e o despertar dos alunos, fazendo surgir o entusiasmo pelo lúdico, levando a entender que o mesmo somente tem a contribuir para a educação da criança.

Desta forma, foi possível perceber que um dos fatores que levavam a dificuldade e desinteresse nas aulas, era a forma com que era ministrada. Assim, faz-se necessário adentrar esta problemática com foco nos professores de Educação Infantil em uma escola Municipal de Castanhal - Pa.

De acordo com as Diretrizes curriculares Nacionais para Educação Infantil o objetivo das Proposta Pedagógica das Instituições é “[...] garantir à criança acesso a processos de apropriação, renovação e articulação de conhecimentos e aprendizagens de diferentes linguagens, assim como o direito à proteção, à saúde, à liberdade [...]”. (BRASIL, 2010 p. 18).

Foi perceptível compreender que o brincar é direito fundamental da criança, fazendo-se necessário promover nas aulas momentos de brincadeiras, as quais acarreta diretamente também para a convivência e interação com os demais alunos. As diretrizes ainda vêm dizer que as Propostas Pedagógicas das Instituições de Educação infantil devem garantir a construção de “[...] novas formas de sociabilidade e de subjetividade comprometidas com a ludicidade, a democracia, a sustentabilidade do planeta [...]”. (BRASIL, 2010 p. 17).

Percebe-se a partir das diretrizes a importância desta temática, além de ser de extrema relevância para o aprendizado dos alunos, haja vista que promove a interação e o despertar do interesse pelas atividades propostas, além de integrar as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva.

A relevância acadêmica desta investigação prima pela análise da ludicidade no processo de ensino aprendizagem na Educação Infantil, considerando a relação professor-aluno, a aprendizagem significativa e a organização do trabalho pedagógico do professor no cotidiano escolar em sala de aula. Busca também uma melhor compreensão das ações mediadoras do professor através de jogos e brincadeiras como meio facilitador da aprendizagem dos alunos, investindo, assim, numa aprendizagem lúdica.

A protuberância social deste estudo, visa contribuir com os futuros pesquisadores, acreditando que as informações que irão conter nesta pesquisa possam oferecer subsídios necessários para a discussão referente à importância de se usar a ludicidade para o processo Ensino-Aprendizagem na Educação Infantil do município de Castanhal - PA.

Nessa perspectiva, a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem possibilita a criança ser capaz de desenvolver sua capacidade de abstração e começar a agir independentemente daquilo que vê, operando com os significados diferentes da simples percepção dos objetos. Sendo assim este trabalho busca apresentar a relevância da ludicidade sendo trabalhada em turmas de Educação Infantil e, diante disto, surge o seguinte problema: Como os professores lidam com a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil?

Esta pesquisa tem como objetivo central, analisar o emprego da ludicidade como estratégias facilitadora do ensino - aprendizagem no trabalho pedagógico em uma turma da Educação Infantil de uma escola pública municipal de Castanhal. Para tanto traçamos os seguintes objetivos específicos;

- √ Identificar as estratégias pedagógicas propostas no planejamento da Instituição para facilitar o ensino-aprendizado dos alunos da Educação Infantil;
- √ Discutir a metodologia utilizada em sala de aula pelos educadores;
- √ Verificar qual a visão dos docentes sobre ludicidade.

Pretende-se, através deste estudo, confirmar que a utilização da ludicidade no processo ensino-aprendizado de alunos da Educação Infantil tende a facilitar a aprendizagem além de promover a interação entre alunos. A ludicidade é uma ferramenta que pode ser utilizada como estratégia que possibilitará aos educandos construir ou ampliarem seus conhecimentos, minimizando suas dificuldades no processo educacional.

Para fins de organização, esta pesquisa está estruturada em duas seções. Na primeira seção, intitulada “Contextualizando o lúdico no Brasil: breves relatos”, discorre do percurso histórico lúdico, momentos relevantes e de crescimento desse campo de atuação, bem como a importância do brincar na infância, legislação acerca dos direitos da criança, brincar cultural, entre outros. Aborda também, questões sobre o lúdico no contexto educacional e a formação docente, enfatizando a dissociação que existe acerca da teoria concebida nos cursos de graduação com a prática pedagógica, fundamentados nos pensamentos de Kishimoto (1995, 1996,

1998, 2001, 2008), Dallabona & Mendes (2004), Almeida (2003), Huizinga (2000), Vygotsky (1984, 1991), Ahmad (2009), Kohan (2003), Platão (2010), Kramer (2007), Brougère (2001), Marcelino (1989, 1990, 1991, 1993), Piaget (1975), Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), Referencial Curricular para Educação Infantil (1998), Kami (1991) e Severino (1991).

Na segunda seção, discorreremos sobre os procedimentos metodológicos e os caminhos que foram utilizados na construção deste estudo, assim como o *lócus* de realização da pesquisa, além das informações dos participantes, bem como análise e resultados do conteúdo coletado.

## 1ª SEÇÃO – CONTEXTUALIZANDO O LÚDICO NO BRASIL: BREVES RELATOS

### 1.1 – CONTEXTUALIZANDO O LÚDICO

O lúdico, para Almeida (2003) já era questão discutida desde Platão, o autor ressalta que o filósofo em meados de 367 A. C., apontou a importância da utilização dos jogos para que a aprendizagem das crianças pudesse ser desenvolvida. Afirmava que em seus primeiros anos de vida, meninos e meninas deveriam praticar juntos de atividades educativas através dos jogos (ALMEIDA, 2003). Platão foi o primeiro a apresentar estudos sobre o lúdico e suas influências na educação. E a importância dos jogos no desenvolvimento das crianças como facilitador no seu processo de aprendizagem.

Hoje, os jogos e brincadeiras que temos são descendentes deste drama história que se compôs em volta da ludicidade, haja vista que é desconhecido sua exata origem, e que é de fundamental importância ser preservado e valorizado para que então sua utilidade seja cada vez mais indispensável para a educação dos alunos.

Cada sociedade, cada época assume o jogo com significados diferentes. Kishimoto (2008) afirma que em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não-seria. Já nos tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança. (KISHIMOTO, 2008, p. 17). Para Huizinga (2000),

O jogo é mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou características essenciais alguma à ideia geral do jogo. (HUIZINGA, 2000, p. 01).

Tanto nas comunidades ancestrais ou na sociedade atual, o brincar propicia ao sujeito uma construção simbólica do mundo, porém, mesmo o jogo sendo tão antigo, como afirma Huizinga (2000), ainda não é visto com tanta importância como deveria ser para a educação.

Faz-se necessário olhar o brincar através do tempo, pois a presença de atividades lúdicas desde os tempos primitivos tem se evidenciado através de registros de brinquedos infantis em várias culturas, desde a pré-história, caracterizando-se como atividade fundamental, o que deixa claro que brincar é

inerente à natureza de qualquer indivíduo, seja qual for a sua origem, sua época e faz parte de todo seu percurso através dos séculos.

Percebe-se que o lúdico como ferramenta de ensino tem um contexto histórico amplamente discutido, veio desde os tempos da idade Média até os dias atuais. Estudioso como Vygotsky (1984) e Kishimoto (1998) defendem que o uso do lúdico é essencial para a prática educacional, no sentido da busca do desenvolvimento das crianças.

A ludicidade é uma forma de desenvolver a criatividade e o conhecimento, através de jogos, música e dança. O intuito é educar, ensinar, se divertindo e interagindo com os outros. O lúdico não é só divertimento, é também um aspecto que influencia a viver em meio à sociedade, a interagir com a realidade social e, é utilizado como instrumento de caráter educativo para o desenvolvimento da criança. Froebel citado por Kishimoto (2001) diz que:

O brincar é a fase mais importante do desenvolvimento humano, por ser a auto-ativa representação do interno. A brincadeira é a atividade espiritual mais pura do homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo. A pessoa que brinca sempre, com determinação auto-ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de sacrifícios para a promoção de seu bem e de outros. (p. 68).

Assim ao brincar a criança aprimora a socialização, promove a interação, ajuda no desenvolvimento da identidade, revela a visão de mundo que possui e ajuda na superação dos medos, vergonha, timidez e inibição. A brincadeira consiste ainda “[...] em uma atividade de simulação que reforça o significado da vida cotidiana, enquanto processo assimilativo participa do conteúdo da inteligência, à semelhança da aprendizagem”. (KISHIMOTO, 1996, p. 32).

A ludicidade possibilita a quem vivencia momentos de fantasia e de realidade, de autoconhecimento e conhecimento do outro, estende-se, não apenas ao produto da atividade, ou o que dela resulta, mas a própria ação.

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. Se bem aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação crítica do educando, quer para redefinir valores e para melhorar o

relacionamento das pessoas na sociedade. (DALLABONA; MENDES, 2004, p. 107).

Desse modo acredita-se no pressuposto de que a ludicidade tem a promover grande contribuição para a relação social entre as crianças e os adultos, por meio da experiência em grupo e da coletividade.

## 1.2– A INFÂNCIA E O BRINCAR

O termo infância vem do latim *infantia*<sup>1</sup> e denota daquele que ainda não pode falar. Na idade média a palavra infância passou a ser aplicada para as crianças até 07 (sete) anos de idade quando se considerava que elas começavam a entender o que os adultos diziam. Ainda hoje, é nessa idade que elas são apresentadas ao alfabeto e, os primeiros anos de vida continuam sendo entendidos como a fase da inocência.

A infância é uma fase da criança a qual compreende ser desde o nascimento até aproximadamente quando a mesma tiver doze anos de idade. Esse período é marcado tanto pelo desenvolvimento físico, quanto psicológico. É nesta fase também que elas conhecem o brincar, ato o qual contribuirá para sua formação, pois é quando o indivíduo se depara com o ser social, com a imaginação e a criatividade.

A concepção de infância vem se reestruturando e (re)inventando ao longo dos séculos. Em suma e já descritas acima, na Idade Média a criança teve sua infância negada, impunha-se uma maturidade para pouca idade e, na medida que os anos foram avançando, a sua identidade também cresceu gradativamente. Podemos dizer que até o século XVII o conceito de infância, que hoje conhecemos e defendemos não existia, pois, as crianças eram vistas como adultos em miniaturas. De acordo com Ahmad (2009) no Brasil:

[...] a infância começa a ganhar importância em 1875, quando surgem no Rio de Janeiro e São Paulo os primeiros jardins de infância inspirados na proposta de Froebel, os quais foram introduzidos no sistema educacional de caráter privado visando atender às crianças filhas da emergente classe média industrial. Já em 1930, o atendimento pré-escolar passa a contar com a participação direta do setor público, fruto de reformas jurídico educacionais. Seu conteúdo visava tanto atender à crescente pressão por direitos trabalhistas em decorrência das lutas sindicais da então nova classe trabalhista brasileira, quanto atender à nova

---

<sup>1</sup> Para mais informações, acesse: <https://www.significados.com.br/infancia/>

ordem legal da educação: pública, gratuita, e para todos. (AHMAD, 2009, p. 01).

A infância não era vista como nos tempos atuais, onde as crianças brincam, se divertem, vão à escola tem seus direitos garantidos por lei. Elas eram vistas com algo não sério, sem importância.

Na antiguidade clássica segundo Kohan (2003), a infância não tinha particularidades próprias, direcionava-se para uma visão, contudo futurista, onde no presente a criança era considerada como nada, e sua educação era vista como projeção política. Para este mesmo autor a infância, na antiguidade, simplesmente era como algo inferior a vida adulta. Exemplifica dizendo que a criança era a mais intratável, pelo fato de ser indisciplinada, e ainda utiliza das palavras, selvagem, traiçoeiras, astuciosa e insolente, ao se tratar da mesma. Segundo Kohan (2003):

As crianças são a figura do não desejado, de quem não aceita a própria verdade, da desqualificação do rival, de quem não compartilha uma forma de entender a filosofia, a política, a educação e, por isso, dever-se-á vencê-la. As crianças são [...] para Platão, uma figura do desprezo, do excluído [...]. (p. 24).

É perceptível aqui, que a criança era desprezada. A partir do século XVII em diante, a criança deixa de ser um mini adulto para ser criança, as relações afetivas com o meio tornam-se maior, assim como, passam ser disciplinadas no âmbito educacional.

Já no século XIX até os dias atuais, a infância passa ser concebida de outra forma, com a identidade fortalecida. A partir de 1980 dá-se um avanço em relação à Educação Infantil. Em 1988 há reconhecimento da importância e do direito da educação infantil em creches e pré – escolas. No final do século XX, com a aprovação do ECA, a criança passa a ser um sujeito de direitos. Em 1996 com a aprovação da LDB, o estado começa a assumir a responsabilidade de fornecer a Educação Infantil em creches e pré – escolas. Em 1998, temos a criação dos Referências Curriculares da Educação Infantil que direciona a prática educativa e concepções de criança, de educação, de escola e do profissional que atuará nessa etapa de ensino e em 2013 há uma alteração na LDB que torna obrigatória a matrícula de crianças com idade de 4 e 5 anos na pré – escola.

Nessa fase, a criança passa a ser o sujeito de direitos, garantindo o desenvolvimento integral. Com isso, o Estado começa a assumir a responsabilidade de fornecer a educação obrigatória na Educação Infantil a partir dos 5 (cinco) anos de idade.

Existem leis que respaldam essa garantia como a do Estatuto da Crianças e Adolescentes (ECA) por exemplo, que fala da proteção integral, primazia, princípios da prevalência dos direitos do menor e de prevenção e, tanto na Constituição Federal de 1988 (CF), como na Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) garantem à criança o direito de lazer, esporte, cultura, escola, Referenciais Curriculares Nacionais (RCN), Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e etc.

Nos anos atuais, existe regulamentação e a criança é compreendida com um cidadão em formação. O professor deixa de ser o disciplinador rígido de séculos anteriores para ser o sujeito provocador das potencialidades da criança e com isso, a Educação Infantil passa ter mais reconhecimento e atenção na formação do alunado. Kramer (2007) enfatiza:

Reconhecemos o que é específico da infância: seu poder de imaginação, a fantasia, a criação, a brincadeira entendida como experiência de cultura. Crianças são cidadãs, pessoas detentoras de direitos, que produzem cultura e são nela produzidas. Esse modo de ver as crianças favorece entendê-las e também ver o mundo a partir do seu ponto de vista. A infância, mais que estágio, é categoria da história: existe uma história humana porque o homem tem infância. (KRAMER, 2007, p. 15).

Brincar significa divertir-se, é um ato cultural onde a criança pode se expressar de diversas formas. A brincadeira está presente nos jogos, nos brinquedos, na confecção de brinquedos entre outros. Ao brincar a criança aprende a cultura em que está inserida. Imitar algumas ações do adulto por exemplo. É uma cultura adquirida pela criança através do convívio e da observação. É nesse faz de conta, de simular o adulto, que a criança começa a desenvolver a linguagem para assumir um personagem que ela gostaria de ser “[...] o brinquedo pode ser considerado uma mídia, que transmite à criança certos conteúdos simbólicos, imagens e representações reproduzidas pela sociedade que a cerca”. (BROUGÈRE, 2001, p. 63).

O brincar na infância tem uma significância fundamental para o desenvolvimento da criança, pois é nele que a mesma vivência importante

momentos os quais irá adquirir experiência que a constituirá como sujeito. Kishimoto (1998) diz que a infância é a idade do possível, e que nesta fase “[...] pode-se projetar sobre ela a esperança de mudança, de transformação social e renovação moral”. (p. 109). A autora diz ainda que:

A imagem de infância é reconstituída pelo adulto, por meio de um duplo processo: de um lado, ela está associada a todo um contexto de valores e aspirações da sociedade e, de outro, dependente de percepção próprias dos adultos que incorporam memórias de seu tempo de criança. Assim, se a imagem de infância reflete o contexto atual, ela é carregada, também, de uma visão idealizada do passado do adulto, que contempla sua própria infância. Reconstituir a infância expressa no brinquedo é reconstituir o mundo real com seus valores, modos de pensar e agir e o imaginário presente no criador do objeto. (KISHIMOTO, 1998, p. 110).

De acordo com a autora é possível compreender que alguns momentos vivenciados na infância ficam na memória do adulto, e que é a partir daí que se formam, percebendo a importância de uma infância onde vivencie experiências as quais irá contribuir para sua formação como sujeito. O ato de brincar na infância desenvolve a imaginação e a criatividade, porém muitos não reconhecem que essa simples ação tem tantos benefícios, o tornando assim aos olhos de muitos apenas um momento de diversão e distração.

A realização das brincadeiras contribui para que as crianças possam desenvolver suas habilidades psicomotoras, afetivas, cognitivas e sociais. Uma vez que o brincar é considerado uma importante fonte de desenvolvimento e aprendizagem. Como afirma Kishimoto (1995):

A concepção de brincar como forma de desenvolver a autonomia das crianças requer um uso livre de brinquedos e materiais, que permita a expressão dos projetos criados pelas crianças. Só assim, o brincar estará contribuindo para a construção da autonomia. (KISHIMOTO, 1995 p. 05).

Quando uma criança brinca, seja com um brinquedo, ou com um jogo, ela está exercitando sua imaginação, neste momento a criatividade surge, a criança descobre a si mesmo, tornando-se apto a aprimorar suas potencialidades. A ludicidade, o jogo ou a brincadeira, fazem parte do lazer vivido pela criança. E lazer com relação á infância é,

[...] como a cultura – compreendida no seu sentido mais amplo – vivenciada (praticada ou fruída) no “tempo disponível”. O importante, como traço definidor, é o caráter “desinteressado” desta vivência. Não se busca, pelo menos fundamentalmente, outra recompensa além da satisfação provocada pela situação. (MARCELINO, 1990, p. 31).

Porém, a criança está cada vez mais perdendo sua infância para se ocuparem em algo que a família almeja para seu futuro, o que Marcelino (1991, p. 54) chama de “[...] dominação exercida sobre a cultura da criança, com o ‘furto’ do seu componente lúdico. Há um descompasso entre o discurso oficial, que reconhece a sua importância, e a social que se desenvolve nesse sentido”.

O autor diz que a criança está sendo dominada, muitas vezes para praticar diversos deveres, restringindo assim o tempo em que estaria vivenciando sua infância e complementa dizendo que “[...] a restrição de tempo e espaço para a criança, acaba reduzindo a cultura infantil, praticamente, ao consumo de bens culturais, produzidos não por ela, mas para ela, segundo critérios adultos [...]”. (MARCELINO, 1991, p. 54).

Determinar as obrigações às quais a criança deverá cumprir no decorrer do dia, é muito comum na sociedade atual, às mesmas são inseridas em aulas de diversas línguas, balé, futebol, entre outros. O tempo que resta para essas crianças brincarem e se divertirem é mínimo ou até mesmo inexistente. Marcelino (1993, p. 54) acrescenta que “[...] o que se vem verificando, de modo crescente, é o furto da possibilidade da vivência do lúdico na infância ou pela negação temporal e espacial de jogo, do brinquedo [...]”.

O que gira em torno da infância está sendo precocemente negado para a criança, onde as próprias famílias, as quais são que mais exigem das mesmas, muitas vezes as causadoras deste problema que é o “furto” do lúdico. O direito da cultura da infância que engloba o brincar, se divertir, ao lúdico, deveria ser respeitado tanto pela sociedade quanto pelas famílias.

Por outro lado, é preciso adentrar na realidade brasileira, a qual muitas crianças perdem sua infância para exercer o trabalho, ato este que não é difícil de ver, pois faz parte da necessidade de muitas famílias. Marcelino (1989), explica que a preparação para um futuro de ‘vencedor’, ou a exploração como mão de obra barata, não apenas furtam o lúdico da vida das crianças, como exigem uma nova

postura quanto à aplicabilidade do termo lazer a infância, uma vez que o brinquedo, o jogo, o divertimento, passam a ser vivenciados, desde muito cedo, quase que somente por oposição a essas 'obrigações'. Talvez em outros países a infância possa ser, realmente o reino da 'não-obrigação'. Mas no nosso país, até mesmo o compromisso com a batalha pela sobrevivência, torna impossível a vivência descompromissada da faixa etária infantil.

### 1.3 – O LÚDICO NO CONTEXTO EDUCACIONAL

A ludicidade é uma temática que costuma atrair bastante os professores alfabetizadores, mas que nem sempre é trabalhada com o devido cuidado. Enseja-se que as atividades lúdicas contribuem em vários aspectos como autonomia, comunicação, adaptações sociais no processo de aprendizagem e escolarização. Negrine (1994, p. 41) menciona que “as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente”.

No entanto, principalmente no ambiente escolar, persiste a ideia de que a brincadeira está associada somente à recreação, ou seja, prevalece a concepção que a brincadeira serve única e exclusivamente para divertir e recrear. Em consequência disso, muitas escolas continuam resistentes ao uso de brincadeiras em sala de aula. É comum ouvir de professores e gestores alegando que as atividades lúdicas geram barulhos e desorganização, por isso devem ser evitadas. Mas essa é uma ideia equivocada, ensinar que para aprender os alunos precisam estar em silêncio absoluto.

O Lúdico é importante não apenas para a criança, mas para o ser humano de modo geral, enquanto ser em desenvolvimento. Para Winnicott (1982, p. 163) “[...] a criança adquire experiência brincando. As experiências tanto externas como internas podem ser férteis para o adulto, mas para a criança essa riqueza encontra-se principalmente na brincadeira e na fantasia [...]”. O brincar precisa ser algo resgatado tanto na família como na escola, como complementa o autor Marcelino (2002):

Recuperar o lúdico na perspectiva que proponho, significa, entre outros procedimentos, uma prática pedagógica que relacione a necessidade de trabalhar para a mudança do futuro, através da ação

do presente, e a necessidade de vivenciar todo o processo de mudança, sem abrir mão do prazer. (p. 108).

O aprender em si é lúdico, pois ele é um processo prazeroso de descobertas e de curiosidades. Nessa perspectiva, é preciso resgatar a brincadeira. Esse brincar surge como forma de conhecer o mundo, de ampliar os horizontes. O brincar precisa assumir essa dimensão de vida e a “[...] criança é a prova evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivência”. (WINNICOTT, 1982, p. 163).

#### 1.4 – EDUCAÇÃO INFANTIL E O BRINCAR

Quando a criança brinca, ela desenvolve algumas áreas, que são elas: afetivas, sociais, cognitivas e motoras. O brincar, seja dentro da escola ou em casa, precisa ter um sentido e finalidade, pois a criança irá desenvolver algumas áreas e se os professores ou pais não limitarem ou fizerem orientação disso, poderá ser um tempo perdido. É muito importante se atentar as quatro áreas de desenvolvimento das crianças, uma vez que se desenvolvem ao mesmo tempo.

Nesse sentido, a educação contribuirá no “[...] desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis”. (BRASIL, 1998, p. 23).

Alguns autores falam que na educação, as crianças têm usado a brincadeira como um artifício didático e que muitas vezes no período de recreação, elas brincam apenas como um passa tempo sem direção ou objetivo. Para se trabalhar com a ludicidade é preciso estar intencionada e implícita na brincadeira para haver desenvolvimento. Então, cabe aos responsáveis direcionar a brincadeira e o lúdico para a criança.

Sem se apoiar em teorias, poderíamos mencionar que o principal fator que poderia estar embasando a presença do lúdico dentro do processo educativo, é o fato de lidar diretamente com pessoas, mas se tratando dos teóricos nesse processo educacional que já forma pontes para nortear os resultados de pesquisas científicas, reforçando a ideia de que onde há a presença do lúdico, o processo educacional se torna mais efetivo, destacamos:

Jean Piaget (1896-1980), que entre os inúmeros conceitos, desenvolveu uma pesquisa voltada à gênese do jogo infantil, que o teórico fez com os próprios filhos

desde recém-nascidos até os 02 anos de idade, verificando como o jogo surgia na criança. Segundo Piaget (1975), a gênese do jogo infantil, se dar do 0 aos 02 anos de idade e, daí por diante, qualquer criança que esteja inserida dentro do seu arsenal de processos interativos com o mundo, o desejo natural para o jogo – a partir desse período – é onde a criança vai se encontrar com a maior facilidade de aprender e apreender o mundo, portanto, o lúdico para Piaget serve nesse momento como o grande salto para todas as aprendizagens, inclusive as escolares.

Wallon (1879-1962) pesquisador francês se preocupou em pesquisar as relações entre o ser brincante com o lúdico e, as origens do pensamento da criança através dos seus primeiros momentos de vida e das experiências interativas com o mundo. Percebeu que a medição da aprendizagem passa pelo processo do pensamento, isso significa que, quanto mais a criança tiver o pensamento solidificado, o processo de construção do pensamento elaborado irá favorecer não só a interação com o mundo, mas a apreensão dos conteúdos escolares e sociais.

Fazendo relação à discussão teórica acima, o autor Lev Vygotsky (1896-1934) foi fundador da Filosofia sócio - histórica de que os seres humanos são aquilo que constroem durante as interações sociais e história de vida, e com isso, preocupou-se em relacionar a criança com os jogos infantis e a carga de experiência sociais-histórica que ela vai herdando gradativamente.

A criança é um ser social que reconstrói, amplia e modifica esse mundo em que ela vive ou imagina estar. O brincar da criança é imaginação em ação “[...] outra característica é a natureza das regras da brincadeira: não existe atividade lúdica sem regras [...]”. (VYGOTSKY, 1991, p. 35).

No ato de brincar, a criança também desenvolve algumas habilidades que serão precursoras para o resto de suas vidas, são elas: Imaginação, memorização, criatividade e imitação. É um dos momentos mais importantes, onde é possível colher as mais variadas informações emocionais. É válido reforçar, que quanto mais jogos for trabalhado com a criança até os 7 (sete) anos de idade, mais ela terá subsídios para dar continuidade na aprendizagem.

Contudo, a sociedade de maneira geral, está modelando a criança para se tornarem alunos “sem ânimo”, são adultos que não se permitem brincar e isso é reforçado na frase: Você já é grandinho demais para brincar – É bastante comum nos discursos com as crianças em transição de idade. Sobre o brincar, Winnicott (1982) enfatiza:

Brincar facilita o crescimento e, em consequência, promove a saúde. O não-brincar em uma criança pode significar que ela esteja com algum problema, o que pode prejudicar seu desenvolvimento. O mesmo pode-se dizer de adultos quando não brincam ou quando proíbem ou inibem a brincadeira nas crianças, privando-as de momentos que são importantes em suas vidas, e nas dos adultos também. (p. 176).

Vale destacar que muitas crianças hoje, estão brincando sozinhas na frente de um computador, então sobre a questão da socialização, esse processo fica inibido precisando ser resgatado. A criança que se acostuma brincar sozinha com um aparelho, deixa de interagir com o ser humano e nessa visão, fica um convite para reflexão: Até que ponto a escola e a família tem que flexibilizar esse ambiente de brincadeira?

Ainda sob essa ótica, as tecnologias e os eletrônicos estão tomando um controle parcial da sociedade e, contrapondo esse pensamento, a ludicidade para a criança tem que ser apresentada como algo que possa balancear tanto quanto um jogo digital e, conseguintemente, acrescentar de maneira positiva no seu crescimento. No processo de leitura e escrita, trabalhar com jogos poderá estimular o desejo do aprender.

### 1.5 – A PRÁTICA PEDAGÓGICA E A FORMAÇÃO DOCENTE

No bojo da discussão sobre, o jogo e a brincadeira, existem outros fenômenos que surgem quando a criança brinca, nessa perspectiva a afetividade seria uma delas, vejamos: Ao propor um jogo competitivo, a presença da desafeição fará parte da competitividade que o jogo conduz, mas há a necessidade do preparo do professor, da consciência que ele terá que exacerbar sobre a importância da ferramenta lúdica nesse processo educativo, que inicialmente, vai desde a seleção da atividade visando objetivos a serem almejados tais como: a cognição, a socialização e a afetividade. E quando esses aspectos estiverem visíveis, provavelmente foram desenvolvidos de maneira correta e logo irão surgir no alunado os princípios da autoestima e do autoconceito.

O autoconceito irá nascer a partir da relação que a criança irá ter com o outro e, essa é uma relação social, histórica e cultural, é quando ela vai valorar o que o outro diz dela dentro da atividade lúdica. Concorrendo com esses aspectos, aparece

a criatividade na medida em que cada desafio de jogo for vencido e com isso, a criança irá perceber que ela precisou engendrar e inventar outras soluções motivando-os a superação. A motivação ocorre na medida em que ela atinge a meta final do jogo proposto, podendo continuar ou despertar o interesse por outros jogos. Perpassando todos esses aspectos propiciará o ensino e aprendizagem mais lúdico, alegre e prazeroso.

A brincadeira é algo construído, podendo surgir a partir de qualquer estímulo. Nesse sentido o professor precisa olhar em volta do contexto e criar possibilidades de aprendizagem lúdica. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998):

A formação de professores se coloca, portanto, como necessária para que a efetiva transformação do ensino se realize. Isso implica revisão e atualização dos currículos oferecidos na formação inicial do professor e a implementação de programas de formação continuada que cumpram não apenas a função de suprir as deficiências da formação inicial, mas que se constituam em espaços privilegiados de investigação didática, orientada para a produção de novos materiais, para a análise e reflexão sobre a prática docente, para a transposição didática dos resultados de pesquisas realizadas na linguística e na educação em geral. (p. 38).

É necessário que o professor sistematize aquilo que ele pretende aplicar ou desenvolver, com objetivos claros e a finalidade do que se está desenvolvendo. Além disso, o docente precisa ter atividades obviamente planejadas, mas em uma situação de dificuldade observada em sala ou de uma colocação de um aluno, o professor pode transformar isso em um momento lúdico e educativo. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, educar é:

[...] propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural [...]. (BRASIL, 1998, p. 23).

Ainda nessa perspectiva, é da natureza da criança o brincar, então se são criadas possibilidades de espaços para brincadeira e não apenas com horários impostos (como o intervalo/recreio por exemplo), poderá transformar um problema de aprendizagem do aluno em algo que o instiga com o brincar, contribuindo na socialização e possivelmente ajudará no entendimento, como afirma Kami (1991):

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for o mais compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Educar é preparar para a vida. (p. 125).

O jogo traz consigo essa questão de resolução de problemas que permitem uma série de respostas diferentes, conduzindo para um momento mais espontâneo de aprendizagem. Nessa concepção, Severino (1991) informa que:

[...] ao entender a educação como um processo historicamente produzido e o papel do educador como agente desse processo, que não se limita a informar, mas ajudar as pessoas a encontrarem sua própria identidade de forma a contribuir positivamente na sociedade e que a ludicidade tem sido enfocada como uma alternativa para a formação do ser humano, pensamos que os cursos de formação deverão se adaptar a esta nova realidade. (SEVERINO, 1991, p. 29-40).

Contudo, é válido mencionar que na prática pedagógica existe uma desvinculação do que se aprende na formação do Ensino Superior e na prática das escolas. O que muito ouviu-se nos discursos de alguns colegas da graduação que lecionam, é que quando eles chegam na sala de aula, apresentam-lhes um currículo enxado priorizando as disciplinas de conteúdo e, o espaço que se julga brincar é tido como secundário, ou seja, a ênfase é dada ao que o sistema impõe tirando essa autonomia de se trabalhar as disciplinas com o lúdico.

Alguns gestores escolares reforçam que as disciplinas de conteúdos são a “diferença na hora da estatística”. O lúdico enquanto ferramenta adjuvante ao processo educativo nas séries iniciais, possui essa dicotomia, infelizmente em sua prática é visto dessa forma. Na verdade, existe um vácuo com o que o currículo preconiza e aquilo que acontece na escola, não de maneira generalizada, mas em termos gerais.

Sob o olhar pedagógico, é indispensável conhecer e observar, a presença da ludicidade e o papel do professor nesse processo. O que nos leva a refletir sobre o (re) significar dos cursos de formação, sobretudo a pedagogia, tendo a ludicidade como um dos seus pilares. Como bem coloca SEVERINO (1991, p. 26-40) “[...] uma

das formas de repensar os cursos de formação é introduzir na base de sua estrutura curricular um novo pilar: a formação lúdica”.

## **2ª SEÇÃO – PERCURSO METODOLÓGICO E ANÁLISE DOS DADOS**

### **2.1 – PROCEDIMENTOS DE COLETA DE DADOS**

Neste trabalho, realizamos um estudo de abordagem qualitativa, uma vez que a mesma é uma forma de pesquisa adequada para entender a natureza de um fenômeno social, de modo geral ela tem como objetivo situações complexas ou estritamente particulares. (RICHARDSON, PERES,1985). “A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc”. (GOLDENBERG, 1997, p. 34).

A vantagem de se utilizar a abordagem qualitativa é permitir a interação e considerar a subjetividade dos sujeitos. Como desvantagem, pode-se apontar que ela conduz uma excessiva coleta de dados e demanda de uma capacidade maior de análise por parte do avaliador. A escolha da abordagem qualitativa veio em proporcionar uma contribuição no processo de mudança de um determinado grupo social, podendo assim relacionar o indivíduo com a sociedade. (RICHARDSON, PERES, 1985).

O tipo de pesquisa aplicado é o de campo, pois versa estudar um problema real a partir das experimentações e vivências, contudo, a pesquisa de campo não isenta o pesquisador da teoria e prática, ou seja, mesmo se tratando de uma experiência é preciso que se tenha a devida fundamentação literária. A pesquisa de campo “é aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, [...] ou, ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles”. (LAKATOS; MARCONI 2003, p. 186).

A pesquisa de campo tem como vantagem o acesso a vários conhecimentos ao que se é pesquisado, porém, esse acúmulo de amostras pode ocasionar um

descontrole de informações em função da limitada relação de confiança entre o pesquisado e o pesquisador, podendo gerar dados falsos ou até mesmo a própria resistência por parte dos pesquisados. (LAKATOS e MARCONI, 2003).

Para a realização do estudo em questão, inicialmente foi realizado um contato pessoal de apresentação no ambiente, em seguida, entregue um documento para a direção escolar concedido pela Faculdade de Pedagogia (UFPA/Castanhal) solicitando permissão de participação na pesquisa (ver anexo). Após autorizada, fui encaminhada para os prováveis sujeitos que participariam deste construto. Os sujeitos desta pesquisa são duas professoras da Educação Infantil e, como forma de preservar a identidade, as nomearemos com nomes fictícios: Ana e Clara. Ana tem 28 anos, formada em Pedagogia e atua como professora da Educação Infantil há 04 (quatro) anos e, Clara, 48 anos, também formada em Pedagogia, trabalha há 06 (seis) anos como docente.

É válido mencionar algumas ressalvas encontradas no caminho percorrido na construção desta investigação, que se deram, sobretudo, na coleta de dados, fator que em certos momentos fizeram pensar em desistir da pesquisa de campo, e optar por uma revisão da literatura, pelo fato das escolas apresentarem certa resistência à realização da pesquisa bem como os pesquisados. Informo que por várias vezes tentei coletar os dados, e não tive êxito. Esta realidade acaba contribuindo para que muitos acadêmicos tenham receio de ir a campo.

O *lócus* deste estudo, é uma escola da rede Municipal de ensino da cidade de Castanhal<sup>2</sup> localizado no Estado do Pará. A dimensão física da instituição, possui: 12 (onze) Salas de aula, uma área de serviços, 01 (um) bicicletário, uma diretoria, 01 (um) Ginásio de esportes, 01 (um) refeitório, uma Sala de informática, uma Sala de música, uma Sala para os professores, uma Sala para reforço escolar, uma sala de leitura, 03 (três) Salas de Recursos Multifuncionais, 01 (um) Laboratório de Ciências, 01 (um) banheiro adaptado unissex, 05 (cinco) banheiros masculinos e 05 (cinco) femininos, uma Sala de reforço, uma Sala de Coordenação Pedagógica, uma Sala da banda, 01 (um) Almoxarifado, uma Sala de arquivo, uma secretaria e 04 (quatro) banheiros para os funcionários. Tem ainda uma copa que foi reestruturada com depósito para merenda e 01 (um) depósito para material de limpeza. O quadro de funcionários é composto por: 01 (um) Diretor, 02 (dois) Vice-diretores, 04 (quatro)

---

<sup>2</sup> Para mais informações, acesse: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pa/castanhal/panorama>

especialistas em Educação, 01 (um) Secretário, 02 (duas) Professoras da Educação Infantil, 62 (sessenta e dois) Professores do Ensino Fundamental, 19 (dezenove) Professores da EJA, 02 (dois) Professores SRM/AEE, 01 (um) Professor de Música, 19 (dezenove) Professores auxiliares, 01 (um) Professor de recreação e jogos, 01 (um) Coordenador do Programa Mais Educação, 11 (onze) Serventes, 05 (cinco) Merendeiras, 05 (cinco) Agentes Administrativos, 05 (cinco) Auxiliares Administrativos e 01 (um) zelador.

Inicialmente, este estudo tinha como técnica de coleta a entrevista com os sujeitos, em uma determinada escola, mas não conseguimos retorno após meses de espera, ainda permanecendo com a mesma técnica supracitada, trocamos o local da pesquisa e a obstinação dos entrevistados persistiu. A partir dos insucessos pela falta de disponibilidade dos professores, optamos por mudar a técnica para um questionário – tendo em vista que seria mais acessível – estendemos um prazo maior. Ainda assim, os empecilhos continuaram e após 02 (dois) meses, conseguimos ter acesso às informações questionadas à esta pesquisa. Após o questionário respondido, percebemos que as respostas estavam escassas e evasivas e, não tinha muito o que explorar e com isso, foi necessário novamente recorrer a uma terceira instituição escolar.

Nessa perspectiva, este estudo tem como técnica a coleta de dados por meio de questionário com perguntas semiabertas. Direccionamos 10 (dez) questões à duas professoras das turmas de Educação Infantil. Segundo Gil (1999, p.128) o questionário pode ser definido como técnica de “investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc”.

A vantagem do uso do questionário é a economia de tempo e pessoal – que varia tanto em adestramento quanto em trabalho de campo. Há maior liberdade nas respostas, haja vista que além do anonimato, o pesquisado não terá que lidar diretamente com o pesquisador no momento das respostas. Como desvantagem, algumas questões poderão ficar sem respostas, quando respondidas em sua maioria são sucintas e, sem muitas informações.

Também contemplaremos o Projeto Político Pedagógico (PPP) da referida escola, a pesar de não ser o documento principal da pesquisa. Mas é relevante, visto que o mesmo é entendido como “o plano global da Instituição”. Nesse aspecto,

comunga-se a visão de Celso Vasconcellos (2002) a respeito do Projeto Político-Pedagógico: “É um instrumento teórico-metodológico para a transformação da realidade. É um elemento de organização e integração da atividade prática da instituição nesse processo de transformação”. (VASCONCELLOS, 2002, p. 143).

Diante disto, o PPP é uma tomada de posição diante da realidade, buscando resultados frente aos objetivos traçados os quais os integrantes da organização assumem o compromisso de alcançar. Exige-se, assim, além do envolvimento de todos os setores, o comprometimento pessoal de cada um na busca desse futuro novo e promissor.

## 2.2 – ANÁLISE DOS DADOS

Os dados apresentados abaixo, foram analisados a partir das falas dos participantes tendo em vista os objetivos deste estudo. Quanto as categorias, definimos: Ser Professor da Educação Infantil; Professor(a) recém-formada e Professor(a) experiente. A escolha, se justifica no comparativo a fim de compreender a perspectiva de cada uma sobre a discussão.

Com a definição elencada, verificamos o material colhido e seguimos a sequência dos dados, conforme os campos foram emergindo, inferimos no desenvolvimento a partir dos indícios apontados e, com isso, surgiram as subcategorias: 1) Ludicidade na formação acadêmica; 2) Estratégias para facilitar o ensino-aprendizagem dos alunos da Educação Infantil; 3) Dificuldades na Educação Infantil; 4) Metodologias utilizadas para aplicar os conteúdos programáticos; 5) Métodos utilizados para despertar o interesse dos alunos; 6) Recursos lúdicos; 7) Reação dos alunos ao se trabalhar com o lúdico; 8) Dificuldades na sala de aula para trabalhar com o lúdico; 9) Ações utilizadas em aula e a 10) Importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem.

Para Fiorin (2008, p. 01) “O gênero estabelece uma interlocução da linguagem com a vida social. A linguagem penetra na vida por meios de enunciados concretos, ao mesmo tempo, pelos enunciados a vida se introduz na linguagem”. Nesse sentido, vale frisar que os sujeitos entrevistados se utilizaram das experiências da docência para responderem aos questionamentos.

### 2.2.1 Ludicidade na formação acadêmica

A ludicidade proporciona um novo olhar sobre os processos de ensino e aprendizagem a partir das experiências dessa abordagem e, como essa visão faz uma diferença na formação dos educandos nos diferentes ciclos de escolarização e no desenvolvimento de equipes. É um novo olhar e um ótimo recurso de mediação para quem ensina e, uma ampliação da consciência de si e do outro.

A ludicidade é uma proposta que permite que tanto o educador quanto o educando, caminhem pelo sensível de cada um, pelo perceptível, sentimentos e sensações, mostrando uma forma mais autêntica de ensinar e de interagir com o mundo e com o outro, com o artístico e suas expressões, o corpo e suas diferentes linguagens, é um formato de aprendizagem que inclui todas as formas de comunicação e ao mesmo tempo, é um convite para apreciar o belo, sentir e a criar, com liberdade e criatividade, construindo práticas mais integrativas e significativas. Nessa perspectiva, entendemos de maneira valorativa a importância da Ludicidade nos cursos de formação superior, conforme afirma Maria:

Com certeza! Eu acho que se não houver, a parte da ludicidade, não tem como, por que, eu acho que é a base de tudo. Quando se trabalha com crianças e até com os mais velhos, desperta o interesse deles. Na faculdade, fazíamos circuitos. Todo assunto que o professor passava para a gente, buscávamos apresentar na ludicidade. Fazíamos peças teatrais. Os professores, passavam questões sobre a psicomotricidade. Nesse sentido, é importante trabalhar através do lúdico, com jogos, com fantoches, brinquedos cantados e etc. (MARIA, 2017).

O lúdico tem se mostrado como forte aliado no processo educacional, pois permite ao professor ensinar de forma mais dinâmica e ajuda as crianças a estimular a criatividade, a imaginação e colabora para aumentar o desejo de querer aprender, quando este vem associado a um determinado conteúdo a ser ensinado. O professor que utiliza, jogos, brincadeiras, brinquedos, ajuda os alunos a aprender de forma espontânea, alegre e satisfatória os conteúdos de ensino.

Porém, ressaltamos a necessidade de se explicar mais a Ludicidade nas disciplinas curriculares da graduação, principalmente aos relacionados as licenciaturas, haja vista que os discentes em construção ao adentrarem o caminho da docência, em especial da educação infantil, se sentirão fragilizados por terem tido pouca fundamentação ou prática que os proporcionassem experienciar o universo lúdico. Segundo Lavoratti (2008, p. 76), "mesmo quando o ensino dos saberes pedagógicos aparece na grade curricular, raramente ele está articulado com os

conteúdos: os futuros professores aprendem sobre o que ensinar, não como fazer isso. Ana destaca:

Foi pouco! Na realidade, vimos pouquíssimo na faculdade, mas quando formei e fui para sala de aula, aprendi muita coisa junto com as crianças. Na faculdade aprendemos mesmo só básico. Aprendi a lidar com a ludicidade na prática. (ANA, 2017).

### 2.2.2 Estratégias para facilitar o ensino-aprendizagem dos alunos da Educação Infantil

Podemos observar no lócus desta pesquisa, que o lúdico se faz bastante presente de maneira efetiva na instituição, haja vista que a gestão escolar almeja uma aprendizagem significativa conforme a proposta pedagógica do biênio 2017/2018, buscando consolidar o desenvolvimento autônomo dos educandos. Mencionamos também, que toda a comunidade escolar é tida no espaço como corresponsável pelo processo de aprendizagem, trabalhando conjuntamente nas estratégias para facilitar o ensino-aprendizagem.

Com certeza! É todo voltado para isso, não só da Educação infantil, mas das outras turmas também. Aqui na escola trabalhamos em conjunto, geralmente fazemos sequências didáticas. Toda escola se envolve, a criança aprende mais, por que nós falamos a mesma língua. (MARIA, 2017).

Ainda sobre o planejamento pedagógico, ele é construído com a participação de fato dos professores. Nessa relação participativa, o professor deixa de ser o sujeito passivo e passa a ser crítico-reflexivo ativo, intervindo na construção. A escola adota o modelo de gestão democrática propondo transparência das ações e participando ativamente da aplicabilidade dela no que tange aos processos de aprendizagem com ferramentas lúdicas. O resultado de todo engajamento da comunidade escolar é espelhado no contato com os funcionários de modo geral, alunos e rendimento educacional. De acordo com Veiga (1998, p. 124) “é preciso desencadear um movimento no sentido de organizar o trabalho pedagógico com base na concepção de planejamento participativo e emancipador”.

Sim, há estratégias. Nossa coordenadora geralmente faz cursos, aperfeiçoamentos conosco. Tem o momento de montar jogos, porque para a professora em sala de aula não dá tempo de produzir muita coisa. (ANA, 2017).

### 2.2.3 Dificuldades na Educação Infantil

Quanto as dificuldades de aprendizagem dos alunos da educação infantil, a autora Fernández (2001) nos propõem pensar nas modalidades de aprendizagem, pois cada criança aprende de uma forma. Uma com mais dificuldades, outras não, umas mais rápidas e outras mais lentas, cada sujeito é diferente. Portanto, as causas que levam ao não aprender diferem, sendo assim, a solução para a problemática de cada um é diferente.

Ainda sob essa ótica, algumas instituições escolares acabam utilizando com diferentes alunos a mesma metodologia por apresentarem a mesma problemática da dificuldade escolar, sem levar em consideração os fatores e as causas que estão por traz da dificuldade de cada aluno. A organização dos conteúdos a serem ensinados e, como estão sendo ensinados podem contribuir para o não aprender dos alunos. Porém, não é somente a organização da escola e do ensino que podem influenciar o aprendizado dos alunos, mas também a autoestima, a afetividade, o lúdico e as questões sociais. Vejamos nas discussões das duas falas:

Geralmente tem, mas buscamos sempre envolver aquela criança que não aprendeu. O que trabalhamos hoje, no outro dia fazemos a nossa avaliação. Com isso, caso percebamos que eles não conseguiram reter o assunto, voltamos novamente trabalhando a sequência didática ou outro método. Nós não temos uma turma homogênea, onde todos aprendem de primeira, geralmente tem um, que é aquele que é mais caladinho, aquele que não gosta de brincar, que quer ficar só sentado – a faixa de idade é de uma clientela bem carente. Muitas vezes têm crianças que não comeu, não almoçou e que só lancha o que é dado no recreio escolar. Após se alimentar, já parece outra criança, então temos que entender e perceber os nossos alunos para poder aplicar o nosso trabalho com eles. (MARIA, 2017).

Não, nenhuma dificuldade. Geralmente temos que ter estratégias para determinados assuntos. Quando têm alunos que não desenvolveu bem, buscamos outras estratégias para poder aplicar aquele mesmo assunto, sempre buscando caminhos para serem mais fáceis. (ANA, 2017).

### 2.2.4 Metodologias utilizadas para aplicar os conteúdos programáticos

Prioritariamente os professores da Educação Infantil que tem a prática da inserção do lúdico dentro do processo educativo, o fazem pela preocupação do desenvolvimento cognitivo que é um excelente adjuvante e uma forma de apressar os processos de socialização. Essa reflexão se faz presente subjetivamente quando

observamos nos discursos das professoras entrevistadas no que se refere as metodologias utilizadas para aplicar os conteúdos programáticos.

Usamos vários. Trabalhamos muito com contação de história, como agora, estamos no meio da Consciência Negra, no mês de novembro, estamos trabalhando o livro: Menina bonita do laço de fita. Trouxe o livro para sala de aula e fui mostrar para os alunos a figura, faremos recortes de tinta guache, para envolve-los na igualdade a partir da leitura do livro, e para que eles compreendam que ninguém é diferente do outro. Trabalhamos metodologias diversas de acordo com o que vou trabalhar. (MARIA, 2017).

De acordo com Rubem Alves (1999) há quem conte histórias para enfatizar mensagens e transmitir conhecimentos, na educação, essas professoras utilizam como forma de enriquecer, diversificar, despertar e estimular a aprendizagem dos alunos. Kishimoto (1994) ainda complementa dizendo que se almejamos formar seres críticos-reflexivos, um dos requisitos é o enriquecimento do cotidiano infantil com a inserção de contos, lendas, brinquedos e brincadeiras.

Nossa metodologia na Educação Infantil, geralmente usamos o lúdico, as brincadeiras, as músicas, contações de histórias.... Fica mais divertido, fica mais atrativo. Na educação Infantil tem que ser assim, um dia de surpresa, nada tem que ser a mesmice, sempre coisas novas. (ANA, 2017).

#### 2.2.5 Métodos utilizados para despertar o interesse dos alunos

Durante todo o construto desta pesquisa, verificamos diversos autores que defendem o lúdico como importante para o desenvolvimento da criança. Por que o brincar, jogo e brincadeira estão presentes no contexto da criança. Isso faz com que ela aprenda com mais facilidade e consiga entender com prazer. Almeida (1995, p. 41) ressalta que “A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático [...]”.

Nessa concepção, sugerimos pensar na inserção do lúdico não como algo maçante, mas como uma obrigação. Pois, ele permite que a criança consiga entender os conteúdos propostos pelo professor, de forma que ela tem interesse em aprender e curiosidade de conhecer mais. A professora Ana (2017) enfatiza “se não trazer coisas novas, não tem como atrair a atenção deles”.

Reforçando essa ideia, a professora Maria destaca:

Com certeza, quando trabalhamos brincando, com jogos, com fantoches, brinquedo cantado, eles gostam muito. Por que, educação infantil, se a gente aparecer só com o quadro e mostrar no quadro, não desperta. A nossa turma é uma turma muito ativa, muito agitados, então temos que trazer eles para a gente por que se não vira uma baderna na sala de aula. (MARIA, 2017).

#### 2.2.6 Recursos Lúdicos

A Educação Infantil é uma área da educação privilegiada pela ludicidade, um dos poucos lugares onde ela ainda é existente, pois no decorrer da vida escolar das crianças o lúdico tão essencial para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor, quanto para interações sociais, vai sendo esquecido pelos educadores. O lúdico faz parte do desenvolvimento infantil, e ocupa um lugar extremamente importante no ato de aprender. “A escola, sendo um lugar onde alunas e alunos encontram-se com adultos investidos do poder de ensinar, pode possibilitar a potência criativa do brincar e do aprender da criança”. (FERNANDEZ, 2001, p. 36).

Tudo fazemos com recursos lúdicos, trabalhamos as caixas mágicas para contação de história para que eles cantem as músicas, tire um brinquedinho e vai continuando a história. Eu fiz uma pirâmide alimentícia, para trabalhar a alimentação saudável, sempre tem que ter o lúdico. (MARIA, 2017).

Para inserir a ludicidade como um recurso pedagógico o professor precisa estar disposto a ensinar e aprender brincando. Deixar que as crianças construam suas próprias hipóteses diante de um determinado jogo, que elas estabeleçam trocas de saberes, seja com um parceiro de brincadeira, um amigo invisível ou com um brinquedo, pois o lúdico estimula o imaginário, a fim de dar prazer, alegria e satisfação à criança, ela interage de forma divertida, com objetos e pessoas que estão no meio à qual está inserida.

Com certeza! Podemos trabalhar o lúdico em sala de aula, e não precisa ser muito caro, trabalhamos muito na educação infantil com reciclagem, jogos numerais, jogos com alfabeto. Brinquedos, temos na sala porque tem o momento de brincar, o momento de jogar, tem o momento de pular, de gritar, das cantigas de roda, tem os momentos da brincadeira, tem momento para tudo. (ANA, 2017).

Ressaltamos que a cultura da criança em meio a ludicidade é preciso ser vivenciada, faz parte do seu desenvolvimento, de sua história, se essa cultura não

for ressabida, poderemos não saber que adulto a mesma será. Viver a infância, faz parte de um dos momentos mais importantes para a formação cognitiva.

### 2.2.7 Reação dos alunos ao se trabalhar com o lúdico

Os jogos, brinquedos e brincadeiras contribuem de forma prazerosa para o desenvolvimento global das crianças: inteligência, afetividade, ajuda na motricidade e na sociabilidade “[...] além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural e psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas [...]”. (ALMEIDA, 2003, p. 31).

Através da ludicidade a criança vai estruturando seu mundo interior e exterior. As atividades lúdicas podem ser consideradas como meio pelo qual a criança efetua suas primeiras grandes realizações. Através do prazer, ela expressa a si e as suas emoções e fantasias.

Eles amam! É muito diferente do que você só falar. (MARIA, 2017).  
É divertido, é atrativo, aprendizado com qualidade. Brincando, conseguimos muito mais deles. (ANA, 2017).

Nesse sentido, é cabível dizer que lúdico e o aprender deveriam caminhar juntos, pois o brincar é tão importante e fundamental para as crianças quanto o aprender. O ensino torna-se mais prazeroso de acordo com as professoras. Nessa perspectiva, o lúdico se mostra essencial tanto para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor, quanto para interações sociais, já que o ser humano é um ser social e precisa estar em contato com outras pessoas, e esse contato também se faz na educação, mais precisamente com a ludicidade, por meio dos jogos e das brincadeiras.

### 2.2.8 Dificuldades na sala de aula para trabalhar com o lúdico

O lúdico voltado para a criança, promove aprendizagem e o desenvolvimento integral dos aspectos sociais, físicos, afetivos, culturais e cognitivos, desenvolvendo o indivíduo como o todo. Sendo possível entender que o brincar auxilia a criança no processo de aprendizagem proporcionando situações fantasiosas em que estará contribuindo no desenvolvimento cognitivo e facilitando a interação com pessoas, as

quais colaborarão para ampliação do conhecimento por ser crucial para o ser humano independente da sua idade e sobretudo na infância.

Nenhuma, a minha turma gosta de brincar, de participar e fazer dramatizações. (MARIA, 2017).

Não, nenhuma. Porque são crianças e crianças gostam de se divertir, de brincar. (ANA, 2017).

Segundo Campos (1986, p. 78) "[...] a ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre a sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula". A ludicidade proporciona prazer em executá-la. Ela ajuda a criança a desenvolver a coordenação motora, a ganhar, perder, a superar frustrações e explorar o mundo sem perder sua identidade.

#### 2.2.9 Ações utilizadas em aula

Quando perguntamos para as professoras sobre quais das ações abaixo elas utilizavam com frequência nas aulas, ambas assinalam as mesmas questões. São elas:

- (x) Jogos
- (x) Brinquedos
- (x) Brincadeiras
- (x) Atividades externas
- ( ) Nenhum dos citados acima

Nesse sentido, entendemos que é importante menciona-se a dissociação existente sobre os conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira a fim de deixar explícitos para o leitor. Segundo a autora Kishimoto (1994) o brinquedo é representado como objeto que dá suporte à brincadeira, como por exemplo: bolas, boneca, carrinho, entre outros. Podendo ser divididos em duas categorias, que são elas: brinquedos estruturados e os não-estruturados.

Os brinquedos estruturados são brinquedos prontos sem possibilidade de intervenção – geralmente comprados. Porém os brinquedos não-estruturados são aqueles não provenientes de fábricas, como as garrafas pet, papelão, palitos e etc. Que acabam se transformando em um brinquedo a partir da imaginação ou intenção de quem o manipula “[...] pode ser desmanchado e reconstituído, levando a criança

a compreender que o mais importante não é uma bonita produção artística e, sim, o envolvimento durante o trabalho, porque o conhecimento está na ação e não nos objetos”. (p. 34).

Já a brincadeira se distingue porque possui alguma estruturação pré-estabelecida podendo sofrer alterações de acordo com aquele que aplica ou pela própria criança conforme ela desejar, porém as regras não limitam a ação ou função do lúdico. Assim como o brinquedo, a brincadeira possui três categorias definidas por Kishimoto (1994) que são elas: tradicional, faz de conta e a brincadeira de construção. A brincadeira pode ser coletiva como individual, variar de faixas-etárias com consenso ou conflitos. A brincadeira é uma linguagem que a criança utiliza para aprender a lidar com o mundo.

Contudo, o jogo é uma forma de apropriação da cultura e de incentivo para a manifestação do pensamento. Segundo Bueno (2010) o jogo “[...] é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como também na execução”. (p. 25). O jogo está integrado ao objeto do brinquedo e a brincadeira. Porém é uma atividade já estruturada com o princípio de regras existentes, como por exemplo: dominó, tabuleiro, quebra-cabeça e etc.

#### 2.2.10 Importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem

O lúdico é quase um princípio que propõem diversas maneiras de explorar a performance dos alunos a partir de estratégias, ele gera interesse nas crianças subsidiando a construção do percurso de pensamento. Propõe oportunidades para o professor oferecer atividades interessantes, significativas que desafiam ao aluno a participar e raciocinar de maneira construtiva para resolver problemas. A ideia do lúdico, poderá marcar a prática pedagógica do professor. “Os professores, aos poucos, estão buscando informações e enriquecendo suas experiências para entender o brincar e como utilizá-lo para auxiliar na construção do aprendizado da criança”. (MALUF, 2003, p. 29).

Eu acho que é o mais importante. No brincar, a criança desenvolve muito a questão da psicomotricidade, a questão da coordenação motora e conseguem fazer a assimilação. Eles conseguem desenvolver a oralidade, relacionamentos... A ludicidade é o mais importante, eu acho que todo professor deveria trabalhar isso na sala de aula, ter o momento para trabalhar o lúdico, por quê para você ficar dentro de uma sala de aula quatro horas sentado numa cadeira,

é cansativo demais, e quando trazemos a ludicidade para eles, fica mais fácil. (MARIA, 2017)

Maluf (2003, p. 29) menciona que “Quem trabalha na educação de crianças deve saber que podemos sempre desenvolver a motricidade, a atenção e a imaginação de uma criança brincando com ela. O lúdico é parceiro do professor”. A cada etapa do desenvolvimento infantil, os mecanismos de interação com o meio em que a criança vive, vão se modificando na medida em que se aprimora a capacidade de atribuir significados aquilo que ela ouve, vê e experimenta. Nessa relação, a professora Ana frisa a importância da atenção dos professores para fazerem a inserção do lúdico nas suas práticas e aproveita o ensejo para ressaltar sobre investimentos no corpo docente:

Se todos os professores se adaptassem ao lúdico, os alunos desenvolveriam muito mais. O lúdico é mais interessante, é muito melhor para trabalhar com a criança. Eu gosto muito de trabalhar com lúdico, porque é onde me identifico. Não sou muito boa de produzir, mas só a importância de estar fazendo e de levar para eles coisas novas, já é o melhor que posso fazer. Eu sempre trabalhei assim desde meu estágio, muitos dizem que dá muito trabalho, mas nós fazemos. Temos que dar para nossos alunos o melhor, porque é na educação infantil que conseguimos tirar, formar, moldar a criança. Se essa base não for bem-feita, o aluno vai passar a vida inteira tendo tropeços. Se tivesse como investir mais, produzir mais, ter momento de tirar o professor de sala de aula – porque não tem tempo para produzir. Falar é muito fácil, mas produzimos mesmo (ANA, 2017).

A escola deve ser um espaço que motive o aprendizado e não somente transmita o conhecimento, tendo em vista que o lúdico é um instrumento pedagógico essencial na alfabetização, pois, a criança ao desenvolver atividades lúdicas, apresentará um resultado significativo devido fazer parte do contexto dela e, quando o lúdico é aplicado com intencionalidade faz com que o professor tenha melhores resultados em sala de aula.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Esta pesquisa compreende a importância da ludicidade nos espaços educativos, em especial na educação infantil, dando ênfase no processo de formação do educador para superar as dificuldades encontradas no processo de ensino e aprendizagem conforme as perspectivas das professoras. Porém, não poderíamos deixar de mencionar outro fator relevante e observado nesta pesquisa que é relacionado ao investimento à categoria docente, haja vista que os professores da educação infantil precisam de hora pedagógica livre para poderem produzir e construir possibilidades motivacionais de aprendizagem com as ferramentas lúdicas.

Nesse sentido, enfatizamos que se faz necessário aprofundar os conhecimentos incentivando a reformulação de práticas e atitudes para desmitificar ações do cotidiano escolar. Portanto, com esta pesquisa queremos reafirmar aos educadores a respeito da importância da ludicidade no processo de ensino, mostrando que por meio dessa ferramenta a criança aprende de uma forma menos rígida, mais tranquila e prazerosa sem perder sua identidade.

Constatamos, que estudar e investigar sobre esta temática, é importante para mostrar que as atividades lúdicas são alternativas metodológicas que contribuem na aprendizagem dos educandos, pois conforme frisado na discussão teórica e nos resultados, através do lúdico as crianças inventam, aprendem e descobrem com facilidade sem perder sua cultura. Ainda sobre os resultados, ressaltamos que embora haja um comparativo no que se refere ao tempo de serviço das professoras, isso não influenciou, pois o que ficou evidenciado é que ambas trabalham com a mesma finalidade: Motivar os processos de aprendizagem dos alunos, através das ferramentas lúdicas.

Acreditamos que este estudo se faz relevante e por meio das realizações deste trabalho, ao lermos as falas dos sujeitos, outros campos podem emergir, assim como sugestões para a problemática pode ser pensada pelos leitores, esperamos provocar inquietações para novas possíveis pesquisas acerca da temática, visto que se trata de um assunto abrangente, mas que ainda requer propostas efetivas para concretizar ações na prática educativa.

Contudo, concluímos que a ludicidade permite que a criança experimente a realidade imaginária colocando-as como transformador social no campo abstrato proporcionando se reconhecer como sujeito produtor do conhecimento. Ressaltamos ainda, que ficou visível entender que o jogo, o brinquedo e a brincadeira intervêm no aprendizado da criança e por isso é primordial inserir nos processos educacionais.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

AHMAD. Laila Azize Souto. **Um breve Histórico da Infância e da Instituição de Educação Infantil** P@rtes (São Paulo). V.00 p. eletrônica. Junho de 2009. Disponível em <[www.partes.com.br/educacao/historicoinfanzia.asp](http://www.partes.com.br/educacao/historicoinfanzia.asp)>. Acesso em 20/02/2017.

ALFAIA, da Cunha Debora; RIBEIRO, Maria Edilene, PEREIRA, Elisa de Nazaré Gomes. **Formação continuada de Professores: entrelaçando Saberes e Práticas Inovadoras**. Castanhal PA: GEPPE,2013.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

\_\_\_\_\_. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 11 ed. São Paulo: Loyola, 2003.

Alves, Rubem Azevedo, 1993 – **Estórias de quem gosta de ensinar** / Rubem Alves. 6ª ed. – São Paulo: Cortez: Autores Associados, (Coleção Polêmicas do Nosso Tempo).

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, 5 de outubro de 1988. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/Emendas/Emc/emc65.htm#art2](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/Emendas/Emc/emc65.htm#art2)>. Acesso em: 17 ago. 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretária da Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. v.1 - 3.

BRASIL. Tribunal de Justiça do Trabalho. **Decreto n.º 3.597, de 12 de setembro de 2000**. Promulga Convenção 182 e a Recomendação 190 da Organização Internacional do Trabalho (OIT) sobre a Proibição das Piores Formas de Trabalho Infantil e a Ação Imediata para sua Eliminação, concluídas em Genebra, em 17 de junho de 1999. Disponível em: < <http://www.tst.jus.br>>. Acesso em: 17 de ago. 2017.

BRASIL. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.

\_\_\_\_\_. **Brinquedo e Cultura**. Trad. Gisela Wajskop. 4 ed. São Paulo, Cortez, 2001.

BUENO, Elizangela. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica.** Londrina – PR, 2010.

CAMPOS, D. M. S. **Psicologia da Aprendizagem.** 19 ed. Petrópolis: Vozes, 1986.

DALLABONA, S.R., MENDES, S.M.S. **O Lúdico na Educação Infantil: Jogar, Brincar, uma forma de Educar.** Revista de divulgação técnico-científica do ICPG, v.1, n. 4, p.107-112, mar./2004.

FERNÁNDEZ, Alicia. **Os idiomas do Aprendente: análise de modalidades ensinantes em famílias, escolas e meios de comunicação.** Trad. Neusa Hickel e Regina Orgeler Sordi. – Porto Alegre: Artmed Editora, 2001.

FRIEDMANN, Adriana et al. **O direito de brincar: a brinquedoteca.** São Paulo: Scritta, 1992.

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

GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar.** Rio de Janeiro: Record, 1997.

HUIZINGA, J. **Homo ludens.** 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KAMII, Constance. **Jogo em grupos na educação infantil.** São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortês, 1994

\_\_\_\_\_. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação.** Rio de Janeiro: Editora Vozes. 1996.

\_\_\_\_\_. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira, 1998.

\_\_\_\_\_. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1998.

\_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

\_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2008.

KOHAN, Walter Omar. **Infância. Entre a Educação e a Filosofia.** Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

KRAMER, Sônia. **A infância e sua singularidade.** In: BRASIL. Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Maria de Andrade. **Metodologia científica**. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2009.

\_\_\_\_\_. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LAVORATTI, Liliana. Descompasso de Objetivos. **Nova Escola**. São Paulo. Ano XXIII, N. 217, p. 76 - 79, nov. 2008.

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

MARCELINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da animação**. Campinas, SP: Papyrus, 1989.

\_\_\_\_\_. **Lazer e Educação**. 2ª edição – Campinas/SP: Papyrus, 1990.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia da Animação**. São Paulo: Papyrus, 1993.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem & Desenvolvimento Infantil, Simbolismo e Jogos**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

OLIVEIRA, V.M. **O que é educação física**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PLATÃO. **As leis, ou da legislação e epinomis**. Tradução: Edson Bini. 2. ed. Bauru-SP: Edipro, 2010.

PLANALTO. **Trabalho infantil no Brasil: questões e políticas**. Brasília, 1998. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br>. Acesso em: 17 ago. 2017.

RICHARDSON, Roberto Jarry; PERES, José Augusto. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. Atlas, 1985.

SANTOS, Santa Marli Pires (Org). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

SEVERINO, A. J. **A formação profissional do educador: pressupostos filosóficos e implicações curriculares**. ANDE, Ano 10, nº 17, 1991.

VASCONCELLOS, Celso dos Santos. **Planejamento: projeto de ensino-aprendizagem e projeto político-pedagógico**. 10. ed. São Paulo: Libertad, 2002.

VEIGA, Ilma Passos A. RESENDE, Lúcia Maria Gonçalves (Orgs.). **Escola: espaço do projeto político-pedagógico**. Campinas: Papyrus, 1998.

VIGOTSKY, L.S. **A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Companhia das Letras, 1984.

\_\_\_\_\_. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

\_\_\_\_\_. **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.

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

WINNICOTT D. O. **A criança e o seu mundo.** 6ª edição, editora JC, Rio de Janeiro 1982.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ**  
**CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE CASTANHAL**  
**FACULDADE DE PEDAGOGIA**

**PESQUISA DE CAMPO**

**APÊNDICE – QUESTIONÁRIO PARA PROFESSORES DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**DADOS PESSOAIS**

**Nome:**

**Formação:**

**Tempo em que trabalha com educação infantil:**

**Instituição de Ensino que trabalha:**

- 1) Na sua formação acadêmica, foi trabalhado assuntos acerca da ludicidade na educação?
- 2) No planejamento pedagógico da Instituição em que trabalha, há estratégias para facilitar o ensino-aprendizagem dos alunos da Educação Infantil?
- 3) Sua turma de Educação Infantil tem dificuldades para aprender os assuntos trabalhados?
- 4) Quais as metodologias utilizadas para aplicar os conteúdos programáticos?
- 5) Há métodos os quais você utiliza para despertar o interesse dos alunos nas aulas? Se sim, quais?
- 6) Em suas aulas é utilizado recursos lúdicos? Se sim, quais?
- 7) Como se dá a reação dos alunos quando trabalhado com recursos lúdicos?
- 8) Você encontra dificuldades em sua turma para se trabalhar com o lúdico? Se sim, quais?
- 9) Quais destas ações você utiliza com frequência em suas aulas?
  - ( ) Jogos
  - ( ) Brinquedos
  - ( ) Brincadeiras
  - ( ) Atividades externas
  - ( ) Nenhum dos citados acima

10) Como você define a importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem?



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE CASTANHAL  
FACULDADE DE PEDAGOGIA**

**ANEXO – ENCAMINHAMENTO PARA A PESQUISA DE CAMPO**

Memo. Nº 0104/2017 – FAPED

Castanhal (PA), 14 de Junho de 2017.

Da: Diretora da Faculdade de Pedagogia/UFPA/Castanhal.

Profª. Drª. Eula Regina Lima Nascimento

Para: \_\_\_\_\_.

Assunto: Encaminhamento para a pesquisa de Campo.

Pelo presente estamos encaminhando o(a)s aluno(a)s: ELIANE TEIXEIRA CUSTÓDIO BIZERRA, matrícula 201218540016, da turma de Pedagogia 2012, turno noturno, para que possa realizar pesquisa de campo com o objetivo de coleta de dados para realização do trabalho de conclusão de curso.

Certo de podermos contar com a sua compreensão, subscrevemo-nos.

Atenciosamente,