



ISSN Eletrônico: **2525-5908**

www.revistafarol.com.br

**A visão de educadores infantis sobre a contribuição do lúdico na construção
do conhecimento infantil**

Juliana Deotti

Elizangela Codinhoto

A visão de educadores infantis sobre a contribuição do lúdico na construção do conhecimento infantil

Juliana Deotti¹

Elizangela Codinhoto²

Resumo: O brincar tem sido considerado uma importante forma de comunicação. Por meio dele a criança pode simbolizar a sua vida. O lúdico, relacionado ao brincar, permite o processo de aprendizagem da criança, pois promove a edificação da reflexão, da autonomia e da inventividade, instituindo, portanto, uma relação direta com o jogo e a aprendizagem. Sendo assim, este estudo visa compreender a concepção dos professores sobre o lúdico e analisar como este pode ser utilizado no processo de aprendizagem. Foi empregado como instrumento de coleta de dados um questionário semi-estruturado com doze questões que abordam assuntos relacionados à contribuição do lúdico no processo de aprendizado de crianças. Participaram da pesquisa três professoras que trabalham numa escola pública do interior do Estado de Rondônia. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, na qual os fenômenos coletados foram analisados por meio da Análise de Conteúdo de Bardin (2011). Constatou-se que o lúdico é utilizado como uma técnica eficaz no processo de ensino-aprendizagem, pois é reconhecido como provedor da assimilação do conhecido e facilita a aderência às regras, colaborando na socialização, na motivação e gera prazer tanto para os professores quanto para alunado. O lúdico está inserido na escola por meio de dramatizações e atividades simples e complexas, elaboradas diariamente, as quais promovem a descoberta, a criatividade e facilitam o desenvolvimento psicomotor da criança.

Palavras Chave: Lúdico. Ensino-Aprendizagem. Educação Infantil.

The vision of childhood educators about ludic's contribution in building children's knowledge

Abstract: Playing has been considered an important form of communication. Through it children can symbolize their life. The ludic, related to play, allows the learning process of the child, as it promotes the building of reflection, autonomy and inventiveness, thus establishing a direct relationship with the game and learning. Therefore, the objective of this study aims to understand the concept of teachers about the ludic and analyze how it can be used in the learning process. A semi-structured questionnaire with twelve questions that address issues related to the contribution of playfulness in children's learning process was used as an instrument for data collection. The participants of the survey were three teachers who work in a public school in the countryside of the state of Rondônia. This is a qualitative research, in which the phenomena collected were analyzed through content analysis of Bardin (2011). It was found that the ludic is used as an effective technique in the teaching-learning process, it is recognized as a known provider of assimilation and facilitates adherence to the rules, collaborating in socialization, motivation and generates pleasure for both teachers and students. The playfulness is embedded in the school through dramatizations and simple and complex activities, prepared daily, which promote the discovery, creativity and facilitate the child's psychomotor development.

Keywords: Ludic. Teaching-Learning. Childhood Education.

1 INTRODUÇÃO

Para Netto (1987) e Oliveira (2002), a aprendizagem ocorre de modo fácil e manipulável pelo professor, este como agente do ensino e a escola como um espaço de aprendizagem. A partir dessas concepções infere-se que o educador tem papel fundamental no

¹ Graduanda do X período do Curso de Psicologia da Faculdade de Rolim de Moura- RO. E-mail: juhdeotti@hotmail.com

² Docente no curso de psicologia da FAROL - Faculdade de Rolim de Moura. E-mail: elizangela.codinhoto@farol.edu.br

processo de ensino aprendizagem, uma vez que, por meio de métodos e técnicas adequadas, possui o poder de facilitar e motivar os seus alunos.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), crianças são seres que percebem o mundo de uma maneira única e, portanto, por meio de jogos e brincadeiras, se expressam, compreendem o ambiente à sua volta e desvendam o conhecimento. Neste sentido, “compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo é o grande desafio da educação infantil e de seus profissionais” (BRASIL, 1998). Dessa forma, a escola pode ter influência tanto positiva quanto negativa no desenvolvimento e no aprendizado, o que irá depender dos métodos educacionais por ela adotados.

Assim sendo, o principal objetivo desta pesquisa é compreender qual a concepção dos professores sobre o lúdico e analisar como este pode ser utilizado no processo de aprendizagem. Tem como objetivos específicos: investigar se o lúdico é entendido e valorizado pelos professores, bem como verificar se esses profissionais inserem o lúdico na prática pedagógica. Para o desenvolvimento desta investigação foi realizado um levantamento bibliográfico sobre o tema e, posteriormente, aplicado um questionário com doze perguntas semi-estruturadas. A amostra foi composta por três professoras das séries iniciais de uma escola pública, localizada no interior do Estado de Rondônia.

2 O LÚDICO

Tendo em vista que o lúdico pode ter acepções diferenciadas, este item objetiva apresentar os estudos e teorias que discutem o conceito, bem como a importância deste.

A palavra lúdico vem do latim *ludus*. Apesar de habitualmente empregada na configuração substantivada, é um adjetivo que se relaciona a algo que possua o caráter do brincar. Em suma, o brincar caracteriza-se como o conjunto de ações lúdicas elaboradas e vivenciadas pelo indivíduo, reveladas por meio do jogo ou da brincadeira, podendo ter ou não o suporte do brinquedo.

Para Santos (2000, p. 57), “A palavra lúdico significa brincar”. Nesse brincar estão contidos os jogos, brinquedos e brincadeiras. Mukhina (1995) enfatiza que a ludicidade é uma atitude simbólica em que a criança reproduz nas suas brincadeiras as ações que a rodeiam, reproduz ainda seus direitos e deveres, tornando-se um ser social que transforma-se de acordo com o que aprende em seu meio. Assim, “O lúdico está relacionado com a vida e desta forma

faz parte do desenvolvimento do ser humano, principalmente no período da infância” (JESUS, 2011, p.15).

As brincadeiras são o alimento da imaginação. Por meio delas a criança explora, inventa, vive, faz de conta, isso pode ser chamado de lúdico. No brincar existe sabor, é um mundo a ser descoberto e redescoberto, vivido e revivido, aprendido e reaprendido (PEREIRA, 2002). Santos (2000) interpreta o lúdico como um momento em que a criança tem os sentimentos de liberdade e de descontração. Nesta ocasião ela busca aproximação com o mundo que está à sua volta, o que estimula sua autonomia dentro de um contexto integral. O lúdico oferece uma experiência plena na qual o indivíduo permanece inteiro. Educar de maneira lúdica é auxiliar o bom convívio com o presente e preparar para o futuro, colaborando na transformação do próprio eu (LUCKESI 2005). Nesse sentido, infere-se que a brincadeira tem grande importância no desenvolvimento das crianças. Assim torna-se imprescindível que os educadores proporcionem aos alunos as oportunidades diversas de ludicidade nas várias maneiras de brincar. É dessa forma que o desenvolvimento acontece.

2.1.1 A Ludicidade e o Desenvolvimento da Criança

A importância do brincar como ferramenta e estímulo da aprendizagem requer uma abordagem sobre o desenvolvimento da criança. Se por um lado o desenvolvimento infantil é considerado o crescimento e a maturação do indivíduo, por outro, a aprendizagem pode estar relacionada à escola e aos métodos educacionais utilizados para que o desenvolvimento da criança aconteça concomitante à aprendizagem.

Oliveira (2002) define o desenvolvimento como uma transformação muito maior do que crescer fisicamente ou passar da adolescência para a vida adulta. Segundo esse autor, o que pode realmente ser chamado de desenvolvimento é o processo de construção da pessoa como ser social ao longo de toda a vida, e esse processo se inicia desde a infância. De acordo com Moraes (2012), a atividade lúdica é uma ocasião em que a criança alcança, estabelece e se apropria de conhecimento em todas as ordens, permitindo que aconteça a construção e o acréscimo dos conceitos das áreas do conhecimento.

Para que as crianças possam desempenhar as habilidades e invenções, é indispensável ter riqueza e variedade nos conhecimentos apresentados nas instituições (BRASIL, 1998). Dessa forma, compreende-se que os primeiros anos de vida de uma criança são marcados por

grandes mudanças e descobertas. Aos poucos, ela começa a entender o mundo em que vive e aprende a lidar consigo mesma e com os outros. Portanto, a função e os recursos utilizados pelo professor são fundamentais no processo de formação da educação e desenvolvimento do aluno.

Macedo (2007) compreende que o desenvolvimento acontece de dentro para fora como um processo crescente que não deve parar, caso contrário, não existirá transformação. Sendo assim, as atividades voltadas para o desenvolvimento da criança passam a ser necessárias na prática pedagógica. E, conseqüentemente, o educador passa a ter um papel fundamental na elaboração dessas ações.

2.1.2 O Papel do Educador no Processo de Educação Infantil e a Importância do Lúdico

A escola é o lugar onde a criança tem a possibilidade de expor suas necessidades, suas compreensões a respeito do contexto em que vive. Sendo assim, o professor apresenta-se como facilitador desse processo de descoberta.

Albareli *et al* (2011) entende que os anos iniciais de vida escolar da criança assinalam-se num momento que ela está estabelecendo sua identidade e grande parte de sua estrutura física, sócio afetiva e cognitiva. Nessa fase, é necessário que sejam empregadas várias estratégias educacionais. Portanto, o planejamento educacional do professor torna-se imprescindível, pois é ele quem indica os ambientes, participa das brincadeiras, ou seja, faz o intermédio para a construção do conhecimento.

Para educar, o professor deve ter coragem e ousadia. Só é possível reconhecer uma criança a partir do momento em que se enxerga nela a criança que um dia já fora e que, de certa maneira, ainda está presente dentro de si (PEREIRA 2002). O autor acrescenta que provavelmente os mesmos medos, as mesmas birras, diversões e frustrações vivenciadas na infância são reproduzidas de outra forma na vida adulta. Assim, conceber as crianças como seres que pensam e sentem o mundo de uma forma própria é considerar a importância que o brincar tem no desenvolvimento infantil.

Desde a primeira infância, as crianças expressam-se pela brincadeira, empenham-se em compreender o mundo e as relações que presenciam. Por isso, a partir de observações das expressões de uma criança, é possível descobrir em que meio ela está inserida e, ainda, como

poderá reagir diante de suas vivências, das dificuldades e das alegrias (ALMEIDA 2008). Moraes (2012) enfatiza que o sistema de educação infantil precisa respeitar a criança e propiciar que ela se desenvolva como um todo. É por esta razão que não se deve ter uma forma única para educar. Dessa forma, com jogos e brincadeiras, é possível que o professor passe o conhecimento necessário sem que a criança sintase invadida ou forçada e, a partir de uma infinidade de formas que existem para educar, ele deve procurar inovar sempre com o propósito de proporcionar educação com qualidade, respeito e facilidade.

Segundo Almeida (2003), a instituição escolar que aprecia o lúdico em seu currículo deve ter os objetivos de promoção de interação social. Além disso, deve possibilitar que sejam desenvolvidas as habilidades intelectuais e físicas dos alunos, que possam aprender com convivência grupal, fazer descobertas, ser participantes de jogos diferentes, afim de que aprendam as regras de convivência em grupo. Nesse sentido, a inserção do lúdico no processo de ensino aprendizagem facilita tanto o trabalho do professor como a aprendizagem do aluno, aprendizagem esta que, além de ser eficaz, acontece de forma prazerosa.

Brincando, as crianças adquirem maneiras adequadas para relacionar-se com o meio, e aprenderem a cumprir regras. Ao brincar, elas podem conhecer o ambiente, perguntar e refletir sobre como é a cultura que vivem, desenvolvendo-se psicológica e socialmente (ALMEIDA, 2008). Quanto aos benefícios da inserção de jogos na prática pedagógica, Lopes (2002) afirma que o professor deve ter objetivos definidos ao escolher jogos, pois estes possuem muitos benefícios nos quais a criança, brincando, está adquirindo e incorporando valores. O brincar é uma relação do real com o imaginário e o simbólico onde a criança constrói uma ponte com o tempo, revivendo o passado, experimentando o presente e, automaticamente, projetando o futuro, complementando-os.

Schwartz (2004) alerta para o uso prático e pedagógico de atividades relacionadas ao brincar. Para o autor, o perigo está na tendência de muitos educadores verem o jogo apenas como um meio para alcançar outros objetivos que não propriamente os educacionais. Sendo assim, é imprescindível dispor de um ambiente privilegiado que facilite a exploração, a invenção descompromissada, baseada na liberdade de brincar conforme o querer da criança, pois esta não pode jamais ouvir que sua forma de brincar não estaria correta. Em razão disso, compete ao professor incentivar a criança a expressar suas fantasias na realização de desejos que, de outra forma, não poderiam ser satisfeitos. A inserção de atividades lúdicas na prática pedagógica desperta o prazer e possibilita ao professor aproximar-se do mundo da criança para observá-la com mais propriedade e, ao mesmo tempo, conhecer de onde ela vem, seus

valores, as representações que ela faz do mundo. Desse modo poderá intervir de forma consistente, influenciando na construção do sujeito e na formação de sua história (PENNA, 2007).

Almeida (2008) enfatiza que o educador precisa não somente de conhecimento da teoria, mas também de prática que o permita explorar a respeito do desenvolvimento da criança e apropriar-se do que tem de melhor e mais abrangente e, assim, possa contribuir para o ensino-aprendizagem. Portanto, é imprescindível que esse profissional esteja ciente do que aponta Freire (1996, p. 47): “[...] ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. Em suma, observa-se que a aprendizagem na infância torna-se mais significativa se bem aproveitada por quem aprende e por quem educa, e pode trazer crescimento para ambos quando se dedicam em construir o conhecimento.

3 METODOLOGIA

3.1 Sujeitos

De um total de nove professores de uma instituição de educação infantil do município de Alta Floresta/RO, três participaram deste estudo, todos do sexo feminino, 27, 28 e 36 anos de idade, com titulações de magistério e especialista. A amostra foi produzida aleatoriamente e intencionalmente, o critério para admissão das profissionais foi estarem inclusas em sala de aula há mais de dois anos, para isso utilizou-se as diretrizes recomendadas por Minayo (2010) onde são privilegiados os sujeitos que contém os atributos que o pesquisador pretende apreciar, onde a escolha do lugar e conjunto de dados contenha os fenômenos e manifestações dos objetivos buscados na pesquisa. O tempo da coleta de dados teve duração de uma semana, em dias e horários intercalados.

3.2 Instrumentos

Como instrumento de pesquisa foi utilizado um questionário semi-estruturado com doze questões elaboradas pela autora do projeto. As questões abordaram temáticas relacionadas à contribuição do lúdico no processo de aprendizado das crianças.

3.3 Método e Procedimento

Inicialmente o trabalho foi submetido à apreciação do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP). Após aceitação deu-se início à pesquisa de campo. Os sujeitos foram informados sobre a natureza e os objetivos do estudo, procedimentos metodológicos, coleta de dados, e sobre os riscos e desconfortos. Esclareceu-se que a qualquer momento, caso desejassem, poderiam desistir de participar, visto que a aceitação não seria obrigatória e seria sem remuneração. Após a leitura e assinatura dos termos, as entrevistas foram realizadas. Priorizando o sigilo e buscando resultados confiáveis, as entrevistas foram desenvolvidas em ambientes adequados. As educadoras foram categorizadas com nomes fictícios de Bia, Maria e Dani, preservando suas identidades.

3.4 Tratamento dos Dados

De acordo com escopo dessa pesquisa, propõe-se compreender a concepção dos professores sobre o lúdico e analisar como este pode ser utilizado no processo de aprendizagem, a partir da análise de Conteúdo de Bardin (2011).

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO DOS DADOS

Este tópico tem como objetivo expor os dados obtidos na pesquisa de campo. Simultaneamente à análise das falas dos sujeitos, será realizado um debate teórico sobre o fenômeno investigado. A discussão dos dados foi dividida em cinco tópicos: 1) Concepção dos professores sobre o lúdico; 2) Como o lúdico pode ser utilizado no processo de aprendizagem; 3) Como o lúdico é entendido e valorizado pelos professores; 4) A prevalência do lúdico no projeto pedagógico; 5) A inserção do lúdico na prática pedagógica.

4.1 Concepção dos Professores Sobre o Lúdico

Percebeu-se que o brincar propicia às crianças uma situação de prazer que estimula a aprendizagem, a criatividade e o raciocínio. As declarações das professoras demonstram que o brincar se destaca como uma forma de facilitar a participação e a transformação do corpo e da mente, estimulando a criatividade, a socialização e o desenvolvimento da criança.

“Então, acredito que o lúdico na educação infantil é uma forma prazerosa de estimular a criatividade das crianças, porque elas brincando estão desenvolvendo o raciocínio e a socialização e estão aprendendo também o conteúdo de sala” (Bia).

“O lúdico para mim está relacionado com brincar e aprender de forma prazerosa. Há! assim dá para ensinar a criança mais fácil e falando a própria língua que ela fala e isso faz com que a criança goste mais de fazer descobertas e participar dos conteúdos” (Maria).

“O lúdico para mim é quando a criança aprende brincando. Não é só o brinquedo em si, mas o que a criança vê neste brinquedo, o significado que ela dá pra ele e o prazer que sente com isso. Acho que o lúdico é isso mesmo, não só o que está ali pronto para a criança brincar, mas a imaginação que vai transformando a mente e o corpo” (Dani).

Moraes (2012) aponta que o brincar é fonte de prazer e de lazer e, ao mesmo tempo, está incorporado ao conhecimento. Assim, numa atividade lúdica, a criança satisfaz e apropria-se do conhecimento nas mais distintas formas e este aspecto pode e deve ser assumido e explorado dentro de um contexto pedagógico. Pereira (2002) corrobora a colocação anterior ao destacar que a brincadeira é como um alimento para o espírito, pois proporciona ao indivíduo a possibilidade de explorar, inventar e fazer de conta, também proporciona um conhecimento novo sobre o que já se conhece, porque brincar significa descobrir e redescobrir, viver e reviver.

4.2 Como o Lúdico Pode Ser Utilizado no Processo de Aprendizagem

A brincadeira é uma linguagem utilizada pela criança desde muito pequena, portanto, torna-se um modo de expressão e compreensão das relações que presencia, propiciando, assim, a exposição das condições de vida que está inserida (ALMEIDA, 2008). Este argumento faz demonstrar que no contexto educacional devem ser utilizadas técnicas que favoreçam não só a participação e a aprendizagem da criança, mas também do professor.

Percebe-se essa necessidade de participação na seguinte expressão:

“Sim, por meio da brincadeira a criança aprende de forma lúdica e prazerosa. Porque brincando ela se solta e consegue viver o seu próprio eu e é a maneira que conseguimos ensinar e aprender ao mesmo tempo e estar mais perto do mundo dessas crianças” (Bia). Tal fala justifica-se com o que afirma Albareli *et al* (2011), ao mencionar que a situação lúdica deve ter um objetivo estratégico e planejado para que proporcione a aprendizagem e traga o conhecimento a partir das atitudes, e os objetivos do professor devem ser predeterminados.

Penna (2007) enfatiza que cada criança tem uma experiência individual que pode ser bem sucedida ou não e o lúdico pode ser uma experiência utilizada como plano para que haja o aprendizado. Ainda, de acordo com a autora, quando o professor educa, existe uma expectativa de que a criança cresça e adquira valores, que são particulares porque não são todos iguais, e assim a maneira como reagirão será diferente para cada um. O brincar em um contexto escolar pode ser utilizado como propiciador de aprendizagem e, além disso, como uma forma aproximação do mundo da criança.

4.3 Como O Lúdico É Entendido E Valorizado Pelos Professores

O lúdico como aspecto de socialização e assimilação de regras consiste numa forma agradável a ser apresentada para as crianças, conforme aponta a professora Maria: *“Os jogos e brincadeiras são importantes no desenvolvimento do aluno porque, através das brincadeiras e jogos, eles aprendem regras, o que é essencial no convívio social. Aprende a se socializar, a ganhar e a perder e, principalmente, a respeitar os outros colegas”*.

A socialização está presente como forte aspecto dentro dos jogos e brincadeiras. Almeida (2003) afirma que educar de forma lúdica é uma atividade muito intensa e profunda que faz parte de todos os segmentos da vida. Não é simplesmente brincadeira e divertimento, mas a incorporação de muitas funções cognitivas e sociais. Ainda, para o autor, os jogos e brincadeiras são a melhor forma para conduzir a criança à atividade de auto-expressão e socialização. Lopes (2002) concorda que o professor deve ter objetivos bem definidos na escolha de um jogo ou brincadeira e deve adequar-se ao momento educativo, pois é este que irá viabilizar a incorporação de valores, conceitos e conteúdos.

Para a professora Dani, a ludicidade pode ser considerada como responsável pelo desenvolvimento de várias áreas de transformação da criança assim como *“Aumenta o raciocínio, as tarefas em conjunto, a socialização e a capacidade de criação.”* É visível nesta expressão a percepção sobre os benefícios que o lúdico traz para as atividades planejadas para o dia-a-dia escolar e como este está presente em todos os aspectos da educação de uma criança. O domínio de um brinquedo ou brincadeira pode ser influenciado por aspectos como idade, sexo, presença de companheiros ou não, como também por ser uma novidade sobre aquilo que já se conhece. A verdade é que uma criança pode brincar só ou em grupos para alcançar um objetivo em comum e quando essa atividade acontece torna-se uma verdadeira

prática social e, a partir disso, aprendem a contar, jogar e a também distinguir suas idéias e sua própria vida (ALBARELI *et al*, 2011).

4.4 A Prevalência Do Lúdico No Projeto Pedagógico

Além dos jogos, dramatizações, musicais, danças e brincadeiras, o lúdico também está inserido no projeto pedagógico, nas atividades relacionadas às datas comemorativas, tendo a finalidade de trazer conhecimento e explorar a criatividade das crianças.

“Através de projetos, dramatizações, modelagem, expressão corporal e musical, um exemplo é o projeto folclore que resgata as cantigas e as brincadeiras antigas” (Bia).

“Com atividades de coordenação motora, com expressão corporal e musical, dramatizações, dobradura, pinturas e muitas outras brincadeiras. Aqui utilizamos desde a brincadeira mais simples até a mais complexa, igual à cobrinha de tampas de garrafa no barbante e o aviãozinho de pregador de roupa e eles gostam” (Dani).

As declarações demonstram as distintas formas de explorar a aprendizagem, destacando que a criança pode criar o seu brinquedo, pode explorar não só os brinquedos e as brincadeiras modernas, mas também as brincadeiras antigas que servem para desenvolver a criatividade.

Nas experiências das pessoas estão presentes os brinquedos, os jogos, as cirandas, as cantigas, que têm uma função extremamente importante na existência de crianças, adolescentes e adultos, influenciando na construção cultural e social (MORAES, 2012). Pereira (2002) acredita que propostas pedagógicas podem vir a transformar-se em brincadeira, desde que a criança apodere-se delas transformando as em um instrumento de perguntas e soluções.

Assim, num espaço educativo, a cogitação dos educadores deve estar continuamente presente com indagações acerca da intenção das intervenções educativas? São coerentes? É apenas um relaxamento, uma animação, ou uma aproximação com intenções de proximidade cultural ou humana? As reflexões devem ser feitas respeitando e conhecendo os limites, os sonhos, os gostos da criança.

A respeito da maneira como a escola em que lecionam entende as brincadeiras e os jogos no dia a dia da educação infantil, as professoras Bia, Maria e Dani concordam que é aproximado o espaço entre ensino-aprendizagem e o prazer em estudar, pois são realizados

cronogramas semanais de atividades e estes estão completos com atividades prazerosas e educativas.

“A nossa escola tem alguns projetos durante o ano como o da páscoa, dia das mães, festa junina, dia dos pais e dia da criança o que no meu ponto de vista é o mais importante é o projeto festança na escola, por que do início ao fim tem a participação de todos os funcionários e também dos pais e alunos que estão ali envolvidos de corpo e alma e, assim, eles contribuem com o fortalecimento da cultura junina” (Bia).

“Essa semana mesmo está preparando tudo para a semana da criança, fazendo as lembrancinhas, montando as roupas e os cenários para as peças de teatro que as crianças irão encenar e isso faz com que a escola traga as crianças para mais perto de nós” (Maria).

“Como a escola é infantil precisa ter varias opções para despertar o interesse dos alunos” (Dani).

É necessário ao professor não somente o conhecimento da teoria, mas também a prática abrangente para que este profissional possa ir além e consiga descobrir a respeito do desenvolvimento da criança e, assim, proporcione uma aprendizagem mais significativa (ALMEIDA, 2008). No discurso das professoras foi possível conhecer um pouco de como o lúdico é visto pela escola como instrumento facilitador da socialização e do fortalecimento dos vínculos familiares.

O ambiente adequado é necessário para que sejam realizadas determinadas tarefas, questão perceptível na fala da educadora Bia, que destaca o quanto um espaço pode ser influente causador ou não de sucesso sobre suas sugestões pedagógicas.

“O Espaço é improvisado no pátio da escola ou na sala de aula. Se eu faço uma programação do tipo brincar de amarelinha, então gosto de levar eles para fora da sala onde é bem mais fresco, se for um dia chuvoso já não dá por que o pátio não é coberto ai o jeito é ficar na sala mesmo e trocar a brincadeira por alguma outra”.

Percebe-se a dificuldade no que se refere ao espaço para a realização das atividades lúdicas, já que estas devem ser programadas de acordo com o que está disponível, pois o pátio da escola não é coberto, portanto nem sempre é possível utilizá-lo. Da mesma forma, caso a atividade exija um pouco mais de movimento, não é possível realizá-la em sala devido o espaço não ser suficiente.

O material e o espaço para a realização das atividades devem ser estruturados para que a imaginação seja enriquecida. Para isso o professor é o responsável em criar e organizar o espaço propiciando que as crianças possam assumir papéis, escolher seus companheiros para

construir as regras do jogo e, assim, de uma forma pessoal, criar suas emoções e convívio social. Em uma instituição devem ser favorecidas as condições para que o desenvolvimento e aprendizagem sejam usufruídos. Em sala a organização deve permitir atividades diversas com ambiente para jogos, leitura, artes, faz de conta. Na área exterior os espaços devem ser alternativos para permitir que as crianças corram, conheçam lugares diferentes, subam e desçam, balancem, brinquem de se esconder, joguem bola, tenham contato com a terra e areia (BRASIL, 1998).

4.5 Inserção Do Lúdico na Prática Pedagógica

Em relação à inserção do lúdico na prática pedagógica foi destacado que este pode ser utilizado para provocar o interesse das crianças pela escola.

“Na educação de crianças o professor precisa utilizar as brincadeiras, a dança, a música, a dramatização e os jogos para poder incentivar as crianças e despertar nelas o interesse pela escola. É como se fosse um ponto primordial em nossa prática porque o nosso trabalho parte disso” (Bia).

“Eu utilizo atividades lúdicas na minha prática porque eu acredito que as atividades lúdicas são muito importantes para que os meus alunos aprendam. Não existe uma maneira mais fácil é assim mesmo, o lúdico já é parte da educação desde que as crianças nascem, eu acho, e quando eles chegam aqui na escola, de certa forma já se encantam na nova maneira de brincar que aprendem. Um exemplo é quando apresentamos para eles pela primeira vez o teatro, eles ficam fascinados com todo aquela imaginação que a história cria” (Maria).

“Temos o dia da recreação no parque, dos brinquedos, do filme e aula de artes. Também fazemos brinquedos em sala de aula, tem que ter uma estratégia lúdica até na fila do lanchinho porque se não vira a maior baderna” (Dani).

Para as educadoras, o lúdico facilita o processo de aprendizagem, pois faz parte de cada atividade desde o interior da sala de aula e até mesmo na fila do lanche que poderia tornar-se desordem se não contasse com a criatividade e participação do lúdico e do professor. Schwartz (2004) destaca que além de curso de especialização, leituras de livros e observação incessante dos alunos, os professores devem se permitir vivenciar verdadeiramente o lúdico como quando eram crianças e, assim, interagir, viajar na imaginação juntamente com seus alunos, a fim de sair da mesmice de todos os dias, saber sobre o que querem e sobressair-se do conhecimento já programado.

O professor deve ser ousado e corajoso, ir além e enxergar na criança a mesma que um dia já foi e, assim, compreendê-la como alguém que pensa e sente o mundo de uma maneira

própria. Dessa forma poderá perceber a relevância que a brincadeira tem para com o desenvolvimento infantil (PEREIRA, 2002).

A frequência com que o lúdico é utilizado nas aulas é diária. Por meio do planejamento que as educadoras fazem semanalmente é incluída uma variedade bem distribuída para que sejam contempladas várias formas de conhecimento, tal como está descrito nos seguintes relatos.

“As atividades estão presentes no meu planejamento diário, através de várias brincadeiras, brinquedos, teatros e histórias. Cada vez que conto uma historinha para eles levo meus fantoches para ter um diálogo logo depois, assim nós conversamos sobre o que aconteceu e eles adoram ver os fantochinhos falando. Temos a aula de arte, também, que possibilita que eles explorem sua imaginação. A que eles mais mostram gostar é quando deixo que pintem com tinta guache. Ah! eles adoram! Fazem as maiores lambanças, mas sai cada arte linda” (Maria).

“Um dia levo no parque, outro trago um filme diferente para eles assistirem e depois peço para eles desenharem o que aconteceu. No dia da aula de matemática eu ensino com números que fazemos com macinha, isso ajuda eles a se familiarizarem com a atividade. Na aula de artes às vezes fabricamos brinquedos de sucata, agora mesmo na semana da criança fabricamos um barquinho de litro de shampoo, eles pintaram o litrinho e eu fiz a parte mais difícil que era cortar e colar as partes” (Dani).

A criatividade de programação está presente em cada ato das professoras que não medem esforços para tornar a aula mais interessante, já que para manter o interesse é necessário inovar e deixar que as crianças participem de todo o processo de criação. Almeida (2003) acredita que só será seguro o verdadeiro significado do lúdico se o professor estiver preparado para isto, do contrário, nada será alcançado sem um conhecimento profundo da essência da educação lúdica para poder levar a prática adiante.

Observou-se nos relatos das professoras que estas utilizam diversas técnicas relacionadas ao lúdico, às quais visam deixar as aulas atraentes. Reconhecendo que a rotina pode tornar-se cansativa e nada atrativa, cada momento, cada atividade é transformada em lúdico que contribui e constrói ao mesmo tempo o conhecimento infantil.

“É através das brincadeiras que as crianças aprendem os conteúdos pedagógicos, que de certa forma são chatos, e brincando e se divertindo e, o mais importante, aprendendo com prazer” (Bia).

“As atividades lúdicas contribuem muito na criatividade e ajudam a mostrar para as crianças que aprender pode ser divertido e legal. Um exemplo é quando eu peço que façam silêncio porque têm dias que eles ficam muito agitados, só eu falando não adianta, tenho que propor algo bem atraente, principalmente na segunda feira, que eles chegam de pilha nova, aí eu peço para eles desenharem como foi o final de

semana deles e depois deixo um tempinho para eles contarem as novidades, só assim para acalmar” (Maria).

“Distrai as crianças com algo que reflete a linguagem delas. Como meus alunos já estão a caminho da primeira série, nosso conteúdo já é um pouco mais cansativo, já começamos a aprender formar palavras, escrever o nome, conhecer essas coisas de números e letras e eu tento trabalhar isso de uma forma agradável, do tipo fabricando as letras junto com eles o números também e é assim que vai acontecendo” (Dani).

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) ressalta que o professor atua como intercessor entre as crianças e os artifícios do conhecimento, promovendo os meios e as situações e, desse modo, atua como um parceiro que tem como função garantir um espaço de riquezas e prazer e de experiências educativas que promovam, além de aprendizagem, confiança e auto-estima (BRASIL, 1998).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Constatou-se, por meio da análise dos dados obtidos, que o lúdico destaca-se como um instrumento facilitador e propulsor da transformação do corpo e da mente. Tem sido utilizado como uma técnica eficaz, que favorece tanto o aluno quanto o professor que, concomitantemente aprende ao ensinar.

Percebeu-se que as educadoras da instituição avaliada, não fazem do lúdico uma atividade para passar tempo. Essas profissionais o concebem como provedor de assimilação de regras e socialização. Esse método educacional está inserido no meio escolar por meio de dramatizações e atividades elaboradas diariamente, que vão desde as mais simples como pintura, recortes e colagem, até as mais complexas como, teatros e jogos. Esse processo gera descobertas na socialização, na comunicação, na criatividade e no desenvolvimento da criança.

Portanto, conclui-se que o brincar direcionado, que neste caso é o lúdico, deve ser explorado e vivenciado por todos, independentemente da idade, sobretudo quando se trata da educação infantil, pois destaca-se como uma ferramenta eficaz, que atua como mediadora/facilitadora no processo de construção do conhecimento infantil, além disso, auxilia de maneira dinâmica a melhoria do trabalho dos professores e desta forma, deve estar sempre presente como um parceiro atuante no processo de ensino-aprendizagem.

6 REFERÊNCIAS

ALBARELI, A.C. *et al.* O lúdico, a criança e o educador. **Revista Digital Buenos Aires**, v. 16, n.163, 2011. Disponível em: < <http://www.efdeportes.com/efd163/o-ludico-a-crianca-e-o-educador.htm>>. Acesso: em 02 mai. 2014.

ALMEIDA, M. T. F. O Brincar e o Professor de Educação Infantil. **Revista Avisa Lá**. – ed. 34, 2008. Disponível em:<<http://www.avisala.org.br/index.php/assunto/reflexoes-do-professor/o-brincar-e-o-professor-de-educacao-infantil/>>. Acesso: em 02 mai. 2014.

ALMEIDA. P. N.(Org.). **Educação lúdica: Prazer de estudar** (técnicas e jogos pedagógicos). 11 ed. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998, 3 v: v.1.

FREIRE. P. **Pedagogia da Autonomia** (Saberes necessários à prática educativa). São Paulo: Paz e Terra, p. 47. 1996.

JESUS, M. M. **O Lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil**. Universidade Presbiteriana Mackenzie Centro de Ciências Biológicas e da Saúde.(Trabalho de Graduação Interdisciplinar). p. 15, 2011. Disponível em: <http://www.mackenzie.br/fileadmin/Graduacao/CCBS/Cursos/Ciencias_Biologicas/1o_2012/Biblioteca_TCC_Lic/2011/2o_2011/MICHELE_MARIA.pdf>. Acesso em: 15 abr. 2014.

LOPES. M. G. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

LUCKESI, C. C. Educação, Ludicidade e Prevenção das Neuroses Futuras: Uma Proposta Pedagógica a partir da Biossíntese. **Ludopedagogia - Ensaios 1: Educação e Ludicidade**. Salvador: Gepel, 2005.

MACEDO, L. **Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 12. Ed. São Paulo: Hucitec, 2010.

MORAES, I. M. A. **Pedagogia do Brincar Intercorrências da ludicidade e da psicomotricidade para o desenvolvimento infantil**. Centro Universitário Salesiano de São Paulo.(Dissertação de Mestrado).São Paulo, 2012. Disponível em: <<http://unisal.br/wpcontent/uploads/2013/03/Disserta%C3%A7%C3%A3o-Ingrid-M-Moares.pdf>>. Acesso em: 01 fev. 2014.

MUKHINA, V. **Psicologia da idade pré-escolar**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

NETTO, P. S. **Psicologia da aprendizagem e do ensino**. São Paulo: EPU, 1987.

OLIVEIRA, M. K. Programa de Aprendizagem para Professores dos anos iniciais da Educação Básica. In: **Ofício do Professor. Desenvolvimento e Aprendizagem**. São Paulo: Fundação Victor Civita, 2002.

PENNA, A. C. **A Psicologia Diferencial e o Processo de Aprendizagem na Perspectiva Individual**. – Rio de Janeiro: UFRJ/ Núcleo de Tecnologia para a Saúde. 2007. Disponível em: <https://sites.google.com/site/geacufjrpublico/textos-basicos/a-psicologia-diferencial-e-o-processo-de-aprendizagem-na-perspectiva-individual>. Acesso em: 01 mai 2014.

PEREIRA, E. T. Brinquedos e Infância. **Revista criança do professor de educação infantil**. Ministério da Educação, Brasília, n. 37, nov. 2002.

SANTOS, S. M. P. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, p. 57. 2000.

SCHWARTZ. G. M. **Dinâmica lúdica: Novos Olhares**. São Paulo: Manole, 2004.

Recebido para publicação em agosto de 2016

Aprovado para publicação em agosto de 2016