

**SOCIEDADE DE ENSINO SUPERIOR AMADEUS - SESA
FACULDADE AMADEUS - FAMA
CURSO DE PEDAGOGIA**

ELENILZA RODRIGUES CONCEIÇÃO

**O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

**ARACAJU – SE
2014**

ELENILZA RODRIGUES CONCEIÇÃO

**O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

Artigo científico apresentado à
Faculdade Amadeus como trabalho de
conclusão de curso e requisito básico
para obtenção do título de Licenciado
em Pedagogia

Orientador: Prof. Msc. Priscila Randow

**ARACAJU – SE
2014**

ELENILZA RODRIGUES CONCEIÇÃO

**O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

Artigo científico apresentado à Faculdade Amadeus como trabalho de conclusão de curso e requisito básico para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia.

Priscila Christina Borges Dias Randow (FAMA/SE)

Maria José de Almeida Soares (FAMA/SE)

Aprovado (a) com média: _____

Aracaju (SE), _____ de _____ de _____

O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Elenilza Rodrigues Conceição¹

RESUMO

O brincar e os jogos são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual da criança e através deles a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização e a auto-estima, preparando a criança para enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor. A partir disso formularam-se os seguintes questionamentos: Como é trabalhar o Lúdico no processo de aprendizagem da educação infantil? É possível perceber situações de aprendizagem através do lúdico na criança? Trabalhar o lúdico é desafiador para o professor? Porque se brinca na pré-escola? Desta forma, o artigo teve como objetivo geral analisar a importância das atividades lúdicas no desenvolvimento e na educação da criança, fornecendo subsídios teóricos que norteiem a ação do educador para o desenvolvimento da criança no processo de aprendizagem. Para alcançar os objetivos foi feita uma observação em sala de aula e entrevista com duas professoras da Escola Centro Educacional Renascer no Espírito. Foi possível mostrar o quanto o lúdico é um instrumento indispensável na aprendizagem e no desenvolvimento da criança. O papel do professor é, sobretudo, um mediador na aquisição da construção do conhecimento, tendo um papel ativo na utilização das técnicas metodológicas na aprendizagem. Através do lúdico o professor tem esse papel de transformar e desmistificar a proposta pedagógica de explorar o espírito de investigação e curiosidade que a criança carrega consigo. Conclui-se que é fundamental desenvolver atividades lúdicas e garantir a formação do professor em condições de atuação para conseguir resgatar o espaço de brincar da criança.

Palavras-chave: Aprendizagem. Lúdico. Educação Infantil.

ABSTRACT

The play and the games are essential acts the physical, emotional and intellectual health of the child and through them the child develop language, thought, socialization and self-esteem, preparing the child to face challenges and participate in building a better world. From that formulated the following questions: What's it like working the playful learning process of early childhood education? Is it possible to perceive through the playful learning situations in the child? Work the playful is challenging for the teacher? Why play in preschool? In this way, the article had as general objective to analyze the importance of the activities in the development and education of the child, providing theoretical subsidies that guided the educator's action for child development in the learning process. To achieve the goals was made an observation in the classroom and

¹ Graduanda em Pedagogia pela Faculdade Amadeus. E-mail: elenilzaelberto@gmail.com

interview with two teachers of School Centro Educacional Renascer no Espírito. It was possible to show how the playful is an indispensable instrument in learning and in the development of the child. The role of the teacher is, above all, a mediator in the acquisition of knowledge construction, taking an active role in the use of methodological techniques in learning. Through the playful the teacher has that role to transform and demystify the pedagogical proposal to explore the spirit of research and curiosity that the child carries. It is concluded that it is vital to develop recreational activities and ensure the training of the teacher in terms of expertise to be able to rescue the children's play space.

Keywords: Learning. Playful. Early Childhood Education.

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo teve por finalidade realizar uma análise sobre o lúdico no processo de aprendizagem na educação infantil, tendo por objetivo principal o lúdico no processo de formação da aprendizagem da criança. Pode-se observar que o lúdico e o brincar estão mais presente na educação infantil do que nas séries iniciais.

O lúdico é tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetivos.

O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com crescimento físico e desenvolvimento e o que é mais importante, vai se socializando.

A convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporcionará a criança estabelecer relações cognitivas às experiências vivenciadas, bem como relacioná-la as demais produções culturais e simbólicas, conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática. Varias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino e aprendizagem.

As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, E neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma

tendência lúdica. O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo.

Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia, em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola.

O lúdico é portador de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais, sendo uma atividade física e mental. A ludicidade aciona e ativa as funções psiconeurológicas e as operações mentais estimulando o pensamento.

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de outro caráter apenas lúdico é este: desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões.

A ludicidade é assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, o jogo, a brincadeira e o brinquedo são a essência da infância, e utilizá-los permite um trabalho pedagógico que possibilite a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento.

Cabe ao educador criar um ambiente que reúna elementos motivacionais e que a criança sinta prazer na realização das atividades. Uma das formas mais expressivas de socialização e aprendizagem da criança no meio escolar são as atividades lúdicas.

Devido a estes vários fatores formularam-se os seguintes questionamentos nesta pesquisa: Como é trabalhar o Lúdico no processo de aprendizagem da educação infantil? É possível perceber situações de aprendizagem através do lúdico na criança? Trabalhar o lúdico é desafiador para o professor? Porque se brinca na pré-escola?

Dentro deste contexto, o artigo teve como objetivo geral analisar a importância das atividades lúdicas no desenvolvimento e na educação da criança,

fornecendo subsídios teóricos que norteiem a ação do educador para o desenvolvimento da criança no processo de aprendizagem. Os objetivos específicos foram: Pesquisar atividades lúdicas onde as crianças possam socializar com trabalhos em grupo; Buscar os jogos e as brincadeiras como atividades fundamentais para estimular as crianças na educação infantil; Reconhecer a ação sócio-educativa no processo de interação da criança na escola; Reconhecer que os valores educativos das atividades lúdicas que são por si só uma situação de aprendizagem.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O aprender através do brincar

O brincar e o jogo são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presente em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através deles as crianças desenvolvem a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a auto-estima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

Segundo Redim (2000):

A criança que joga está reinventando grande parte do saber humano, além do valor inconstante do movimento interno e externo para o desenvolvimento físico, psíquico e motor, maneira privilegiada de contato com o mundo, a criança sadia possui a capacidade de agir sobre o mundo e os outros através da fantasia da imaginação e do simbólico, pelos quais o mundo tem seus limites ultrapassados. A criança cria o mundo e a natureza, a forma e o transforma, neste momento ela se cria e se transforma (p. 64).

O mundo da fantasia, da imaginação, do jogo, do brinquedo e da brincadeira, além de prazeroso também é um mundo onde a criança está em exercício constante, não apenas nos aspectos físicos ou emocionais, mas, sobretudo no aspecto intelectual.

Os professores estão mais preocupados com o silêncio e a organização na sala de aula. Eles devem ter em mente que o jogo não é simplesmente um passatempo para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação motora, as faculdades intelectuais, a

iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que vivem.

Através do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipótese, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu (TEZANI, 2004).

Segundo Santos (2000):

Educadores e pais necessitam ter clareza quanto aos brinquedos, brincadeiras e jogos que são necessários para as crianças, sabendo que eles trazem enorme contribuição ao desenvolvimento de habilidade de aprender e pensar no jogo, ela está livre para explorar, brincar com seu próprio ritmo, para controlar suas atividades, muitas vezes é reforçada com respostas imediatas (p. 166).

Os educadores e pais devem estar cientes que brincar só faz bem para a criança é que ela desenvolve, amadurece e aprende ao mesmo tempo, pois ao brincar sente livre para criar e recriar o mundo ao seu modo.

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são atividades fundamentais nas áreas de estimulação da educação infantil.

Pois trabalhar de forma lúdica exige mais tempo, envolvimento e dedicação e muitos não estão dispostos a sair de suas posições cômodas. Pickard (1975) afirma que esse espírito de investigação, de curiosidade que a criança carrega consigo, é o que deve ser explorado na escola.

Quanto mais rica for a experiência pela criança, maior será o material disponível e acessível a sua imaginação, daí a necessidade do professor ampliar, cada vez mais, as vivências da criança com os jogos, brinquedos e brincadeiras. A ludicidade deve permear o espaço escolar e fim de transformá-lo num espaço de descobertas, de imaginação, de criatividade, enfim, num lugar onde as crianças sintam prazer pelo ato de aprender.

As crianças estão sempre dispostas a jogar e brincar. Cabe ao educador propor atividades que promovam essa motivação, que envolvam os alunos e o conhecimento, proporcionando uma aprendizagem de qualidade.

2.2 O jogo no processo educacional

O jogo promove a aprendizagem, seja ela informal ou formal e pode acontecer dentro e fora da escola. Nas suas diversas formas, ele auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc.

Jogar em sala de aula proporciona momentos ricos em interações e aprendizagem, auxiliando educadores e educados no processo de ensino e aprendizagem, pois há sempre o caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança. Os jogos são um dos meios mais propícios à construção do conhecimento, neles, a criança utiliza o seu equipamento sensório-motor, pois o corpo é acionado e o pensamento também. Conforme a atividade, ela passa a desenvolver as suas habilidades, vai conhecendo a sua capacidade e desenvolvendo cada vez mais a autoconfiança.

De acordo com o referencial curricular nacional para educação infantil (BRASIL, 1998), é imprescindível que sejam oferecidas, à criança, atividade voltada para as brincadeiras ou para as aprendizagens que ocorra por meio de ações em grupos, para que ela possa exercer sua capacidade de criar.

Certamente quem vivencia uma experiência lúdica em grupo percebe que é muito diferente de praticá-la sozinho, o grupo tem essa força de sustentar e estimular a criança a vivenciar esta alegria compartilhada em conjunto. Deste modo, qualquer atividade lúdica, seja pela sua estrutura ou pelo seu comprometimento como uma determinada herança sociocultural, o folclore e os brinquedos tradicionais. Atualmente as escolas tradicionais esqueceram o quanto é importante essas atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem, enchendo a criança de conteúdo e visando apenas o conhecimento científico. No entanto a criança aprende mais brincando.

Para os educadores, o que nos interessa de imediato é a questão dos brinquedos como caminho real para o inconsciente da criança. Nesse contexto, a prática das atividades lúdicas pelas crianças revela como elas estão a partir de suas histórias pessoais assim como revela o que sente sobre o seu presente cotidiano, seus medos, seus

traumas e suas incertezas com o futuro. Segundo Garcia e Marques (1990), “O aprendizado da brincadeira, pela criança propicia a liberação de energias, a expansão da criatividade fortalece a sociabilidade e estimula a liberdade do desempenho” (p. 11).

Cabe ao educador ser um mediador das experiências e do conhecimento, ser um meio pelo qual a criança se sinta segura, ajudando da melhor forma para que a criança compreenda o que os adultos fazem, experimentando a possibilidade de construir a sua própria identidade. Neste contexto, ao brincar de “pai e mãe”, as crianças colocando-se nesses papéis estão tentando saber o que é isso de ser “pai e mãe”, o mesmo ocorrerá com seus desenhos, com suas falas e com as histórias que inventam.

Todavia, essas manifestações nas atividades lúdicas poderão também estar vinculadas a experiências mais antigas, histórias de vida na qual o professor desconhece. Por esse motivo, é importante haver esse vínculo de amizade entre professor, aluno e família, esse elo faz com que o professor melhore no seu procedimento de ensino e aprendizagem na sala de aula, conhecendo os seus alunos ele tem mais chance de acertar ou talvez mudar a sua metodologia de ensino.

Nem sempre estamos preparados para aceitar a comunicação que é vinda através de uma brincadeira, nem sempre estamos dispostos para acolher o que está ocorrendo. Por vezes as brincadeiras de nossas crianças nos desagradam, por não entender o que elas querem nos dizer, e por isso é de grande importância um psicopedagogo na escola, para nos orientar a melhor forma de ensinar nossas crianças e poder trabalhar com elas as suas habilidades.

2.3 As heranças piagetianas

Segundo Jean Piaget (1992), os jogos são compreendidos como recursos fundamentais dos quais os seres humanos lançam mão no seu processo de desenvolvimento, possibilitando a organização de sua cognição e seu afeto, portanto a organização do seu mundo interior na sua relação com o mundo exterior.

Jean Piaget sempre colocou ao longo de sua vida de pesquisa sobre a inteligência humana, discutindo como se dá o conhecimento, como se constrói no ser humano o processo do conhecer sua resposta, entender o ser humano como um ser ativo que aprende por meio de sua ação, age e compreende por meio de assimilação e acomodação em sua relação com o mundo exterior.

Esse processo é profundamente complexo, pelos quais cada criança, adolescente e adulto estabelece o seu modo de relações e constrói o seu modo de agir e reagir, seja na sua intimidade ou na sua realidade natural.

Segundo Vygotsky (1998), uma criança que domina o mundo que a cerca é a criança que se esforça para agir neste para tanto utilizar objetos substitutos aos quais confere significados diferentes daqueles que normalmente possuem. O brinquedo simbólico, o pensamento está separado dos objetos de ação surge das ideias e não das coisas.

Para nós educadores é importante trabalhar os símbolos, relacionando-os com os que estão fora e em torno de si. As crianças de 2 a 5 anos constroem e estabelecem o entendimento em suas atividades lúdicas desenvolvidas através dos símbolos, elas expressam nos desenhos a sua história de vida, a sua família e em seguida expressa seus sonhos e ideias através da fala. É importante o educador dá a devida atenção em todas as suas expressões, pois são nelas que a criança se revela quem elas são de verdades e o que elas sentem e pensam (PIAGET, 1990).

Já com as crianças de 6 a 7 anos os jogos de regras vão predominando porque elas se aproximam e tomam posse da realidade, onde se defronta não mais com a fantasia, mais sim com os próprios dados do mundo real. É neste período onde as regras e papéis sociais colocam para as crianças os limites e o professor tem um papel fundamental em fazer com que a criança compreenda que todo jogo tem regra, tem limites e deve ser obedecido e também que todo jogo tem ganhador e perdedor. É importante a criança compreende isso para que ela possa desenvolver seu espírito esportivo de forma correta sem frustrações.

2.4 O papel do professor frente às atividades lúdicas

A esperança de uma criança, ao caminhar para a escola é encontrar um amigo, um guia, um animador, um líder – alguém muito consciente que se preocupe com ela e que a faça pensar, tomar consciência de si e do mundo e que seja capaz de dar-lhe as mãos para construir com ela uma nova história e uma sociedade melhor (ALMEIDA, 1987, p. 195).

O papel do professor é primordial, ele cria espaço no ambiente escolar, oferece matérias lúdicas e adequadas e participa também das brincadeiras; o professor é,

sobretudo, um mediador na construção do conhecimento. O educador é indispensável para criar situações capazes de suscitar problemas úteis à criança, é importante criar situações educativas para que dentro dos limites imposto pela vivência em coletividade cada criança possa ter respeitados os seus hábitos, ritmos, e preferências individuais. Da mesma forma, o professor deve ouvir as falas das crianças, compreendendo o que elas estão querendo comunicar, fortalecer a sua autoconfiança. Para os adultos é difícil apelar para a atividade real e espontânea da criança, nos dias atuais, com moradias cada vez mais apertadas e os adultos envolvidos em seus afazeres, as crianças não têm um lugar para brincar e não deve atrapalhar o espaço do lar com seus brinquedos sem contar que nunca tem tempo para os pequenos. Cabe ao professor orientar e estimular atividades livres na qual favoreça experiências que pode conduzir a autonomia intelectual do aluno. De acordo com Piaget (1974), “A aprendizagem é um processo adaptativo se desenvolve no tempo em função das respostas dadas pelo sujeito a um conjunto de estímulos anteriores e atuais” (p. 40).

Neste sentido, o desenvolvimento da criança é um fator da aprendizagem e o professor tem o papel ativo no processo de aquisição do conhecimento, ajudando-os a construir e organizar suas ideias, ampliando seu olhar sempre que possível para o desenvolvimento do aluno.

Segundo Pagani (2003), “Toda criança brinca porque gosta. Para as que ainda não falam brincar é uma forma de expressar o que estão sentindo, suas experiências e vivências interiores. Brincar para a criança é tão vital quanto comer e dormir” (p. 12).

A brincadeira não é um mero passatempo da criança, ela ajuda no seu desenvolvimento, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo. É possível superar os problemas existentes e oferecer melhores condições de desenvolvimento às crianças ampliando e valorizando o espaço e as oportunidades.

Kishimoto (1996) comenta que o brinquedo educativo é utilizado nas escolas desde o Renascimento.

É importante lembrar que no século XX o jogo passou a ser um recurso importante para o ensino. O brincar educativo introduz situações de aprendizagem, e a capacidade de ação ativa e motivadora. O papel do professor diante dessas situações é de propor às crianças perguntas que desperte a sua curiosidade, orientando a criança a descobrir todas as possibilidades oferecidas pelos jogos, respeitando o momento de

aprendizagem da criança, nessa situação as sugestões devem ser criada pela própria criança é interagindo com o meio que ela ficará apta a sua ação.

É possível utilizar jogos como atividade didática, porém é preciso que o professor tenha consciência de que as crianças não estão brincando livremente nessa situação há objetivos didáticos Neste caso o professor é um mediador do conhecimento. Proporcionando espaço e situação de aprendizagem levando em conta os conhecimentos prévios trazidos pela criança.

Há também três tipos de jogos importantes em situações pedagógicas: brincadeiras tradicionais, brincadeira de faz de conta e jogos de construção.

- *As brincadeiras tradicionais* – geralmente expressam a cultura, os costumes, e os valores de um povo em certo período. O professor deve explorar essas situações mostrando o contexto histórico e estabelecer as regras. Exemplos desse tipo de brincadeiras são: o jogo da amarelinha, jogar pião, jogo com bolinha de gude e brincadeira de roda.
- *As brincadeiras de faz de conta* – é também conhecida como simbólica consiste a criança representações de papéis, expressa seus sonhos e fantasias, as ideias e ações adquiridas pela criança no mundo social incluído a família e seu círculo de relacionamento pode ser explorado pela escola oferecendo oportunidades de interação social e aquisição de símbolos. O professor pode alterar o significado dos objetos e das situações para criar novos significados expandindo os conceitos da criança
- *Os jogos de construção* – são de grande importância para enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades. O professor pode estimular a criança oferecendo recursos para que ela possa criar de forma espontânea. Construindo, transformando, destruindo a criança expressa seu imaginário e se desenvolve intelectualmente.

Dias (1996) também defende que é preciso resgatar o trabalho com jogos e brincadeiras na educação infantil. Assim na criança a imaginação criadora surge na forma de jogos que se transforma num primeiro instrumento de enfrentamento da realidade. O conhecimento deixa de estar preso ao aqui e agora para se transformar em canal de expressão de linguagem verbal, experiências vividas e interpretação da realidade. Neste sentido o lúdico seja de fato uma estratégia didática que auxilie na

construção do conhecimento global da criança, é preciso planejar as situações visando a uma aprendizagem, a um conhecimento a uma atitude. Portanto devem ser planejadas pelo professor a fim de alcançar objetivos pré-determinados. Neste mesmo sentido o papel da educação é criar e operar atividades com base naquilo que a criança traz como ponto de partida a ser superado. Apesar das várias recomendações para que se utilizem brincadeiras, jogos e situações lúdicas para favorecer a aprendizagem na pré- escola, o uso didático dessa estratégia ainda continua sendo limitada pelos professores, muitas vezes essas ações lúdicas só ocorrem no recreio no pátio da escola por iniciativa própria da criança.

3 METODOLOGIA

Para alcançar os objetivos, foi utilizada a pesquisa qualitativa com investigação exploratória por meio de pesquisa bibliográfica, com a utilização de material pertinente ao tema e apoio teórico no Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. A pesquisa também foi de cunho descritivo, onde foi feita a observação da sala de aula com duas professoras da turma de educação infantil.

De acordo com Minayo (1994):

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Elas se preocupam nas ciências sociais com nível de realidade que não pode ser quantificados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, porque corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não pode ser reduzido à operacionalização de variáveis (p. 21 e 22).

A coleta de dados constitui na observação de cinco dias em uma turma de 4 e 5 anos da Escola Centro Educacional Renascer no Espírito, localizada no bairro São Conrado no município de Aracaju/SE. Essa observação teve o objetivo de proporcionar maior contato com o público-alvo e identificar quais atividades lúdicas são realizadas na escola. Também se aplicou uma entrevista semi-estruturada a duas professoras (A e B). Essa entrevista consistiu de seis perguntas ao total, sendo que cada professora teve três perguntas diferentes uma vez que são de série diferente, mas atuam na mesma sala (Educação Infantil I e II). As perguntas foram descritas a seguir:

- Professora A (Educação Infantil I):

- Qual a importância do lúdico para a construção do conhecimento?
- Qual é o papel do professor frente às atividades lúdicas?

- Você como professora já diferenciou o comportamento e o rendimento das crianças através das atividades lúdicas?

- Professora B (Educação Infantil II):

- Qual o papel das crianças na proposta da aprendizagem pelo lúdico?
- De que forma o professor pode modificar a sala de aula que é tido como coisa séria num ambiente lúdico de aprendizagem?
- Em sua opinião os professores estão preparados para essa nova proposta de aprendizagem através do lúdico?

Análise dos dados se deu por meio da discussão da observação e das respostas descritas na entrevista, como também por meio de discussão da literatura encontrada, de forma que se alcance uma apreciação sobre as atividades lúdicas, brincadeiras e jogos frente ao processo de ensino- aprendizagem da criança nos primeiros anos iniciais de sua vida escolar. Então, a partir de experiências que se dá em sala de aula foi possível sugerir a necessidade da continuação desta e de outras pesquisas, pois se entende que o conhecimento deve ser constante.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1 Observação da sala de aula: as atividades lúdicas desenvolvida

Os jogos, as brincadeiras e os brinquedos podem ser associados à natureza lúdica do ser humano, como também as atividades de inventar, narrar e ouvir histórias.

Aí está sua forma de utilização do tempo através da rotina escolar: as atividades desenvolvidas através das propostas orientadas pelo professor ou pelas ações livres e espontâneas das crianças.

Campos (1994) argumenta que a educação de crianças pequenas inclui todas as atividades ligadas à proteção e ao apoio necessário ao cotidiano de qualquer criança, como também a aquisição de diversos tipos de habilidades, entre as quais estão aquelas necessárias ao desenvolvimento cognitivo, afetivo e social.

Foi verificado que as crianças brincam com os blocos de encaixe de forma espontânea, associando as cores e dando forma à sua imaginação (Fig. 1). Nas

brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes como: a atenção, a imitação e a imaginação.



Figura 1: Crianças brincam com blocos de encaixe.
Fonte: Autora (2014)

Em outro momento se observou que as crianças brincam a dança das cadeiras ao som da música (Fig. 2). Nessa brincadeira elas desenvolvem a coordenação motora, interagem com o meio ambiente e socializa-se com os outros.



Figura 2: As crianças brincam a dança das cadeiras.
Fonte: Autora (2014).

Outra atividade observada esteve ligada a compreensão do sinal de trânsito (Fig. 3). As crianças brincam e ao mesmo tempo aprendem como funcionam os sinais de trânsito, associando as cores e a função de cada sinal desenvolvendo a compreensão de como se comportar ao atravessar ruas e avenidas.



Figura 3: As crianças brincam com sinais de trânsito.
Fonte: Autora (2014).

Na brincadeira seguinte foi proposto o boliche (Fig. 4). Nessa brincadeira as crianças desenvolvem o raciocínio lógico matemático, aprende a identificar as cores perfeitamente e contar as quantidades de boliche que eles acertaram, podemos perceber a alegria e o entusiasmo que as crianças têm ao jogar; é uma brincadeira que proporciona prazer e ao mesmo tempo eleva a autoestima.

Huizinga (1980) analisa o jogo como um fenômeno cultural e mostra que certos rituais praticados pelo homem tem um caráter lúdico, mesmo que inicialmente não tivessem surgido com essa finalidade.



Figura 4: As crianças brincam de boliche.
Fonte: Autora (2014).

Durante a observação também se verificou a prática da brincadeira de faz de conta, também conhecida como simbólica (Fig. 5) que consiste nas representações de papéis e permitem à criança expressar sonhos e fantasias e a compreensão do meio

social em que vive. As crianças brincam de forma espontânea no pátio da escola, usa sua imaginação para criar e recriar sua brincadeira de casinha e bonecas, associando a realidade do dia a dia no convívio familiar.

Para Piaget (1977), as atividades lúdicas fazem parte da vida da criança. O autor identifica três tipos de brincadeiras: brincadeiras de exercício, brincadeiras simbólicas e brincadeiras com regras.



Figura 5: As crianças brincam de faz-de-conta.
Fonte: Autora (2014).

Através de outra brincadeira, o passa-passa bola (Fig. 6), pode-se observar que a criança desenvolve o raciocínio lógico e aprende a enfrentar desafios e adquire o espírito competitivo.



Figura 6: As crianças brincam de passa-passa bola.
Fonte: Autora (2014).

Por último, se observou a brincadeira de caça-palavras (Fig. 7). Essas atividades organizadas pelo educador com o intuito de resgatar o direito da criança a criar o seu processo de construção do pensamento que lhe permita desenvolver a linguagem expressiva do jogo. No jogo das letras do alfabeto as crianças brincam de juntar as letrinhas que forma palavras associando as letras ao nome que elas querem dar, por exemplo: bola, casa, rato, pato.



Figura 7: As crianças brincam formando palavras.
Fonte: Autora (2014).

4.2 Entrevistas aos professores

Os professores foram identificados como: Professora A (que atua na educação infantil I) e professora B (que atua na educação infantil II). Ambas são graduadas em Pedagogia, docente no decorrer de sua atuação em turma de educação infantil.

4.2.1 Análise da entrevista (Professora A – Educação Infantil I)

A primeira pergunta feita a professora foi:

Qual a importância do lúdico para a construção do conhecimento?

“É a qualidade do raciocínio lógico com receptivo, a criança aprende mais brincando e adquire certo conhecimento que se une aos conhecimentos prévios, porém tem que haver ajuda e recursos.”

Neste sentido, a aprendizagem acontece através do pensamento, da imaginação e dos estímulos, a criança assimila o que foi relacionado, cria objetos ou animais a partir dos jogos ou brincadeiras e assim vai adquirindo certo conhecimento.

Segundo Piaget (1975) a origem do conhecimento não está somente no objeto, nem no sujeito, mais antes tem uma interação indissociável entre os dois, de tal modo que aquilo que é dado fisicamente é integrado numa estrutura lógica implicando a coordenação das ações do sujeito.

A segunda pergunta realizada consistiu em:

Qual é o papel do professor frente às atividades lúdicas?

“O papel do professor deve ser de mediador das atividades participando com a criança e estimular a explorar o máximo com os objetos e o meio ambiente no qual leve a pensar e criar o seu próprio conhecimento.”

Nesse sentido o papel do professor além de mediador do conhecimento é de um guia que se preocupa com a aprendizagem da criança, quando as crianças brincam observa-se a satisfação que elas experimentam ao participar das atividades sinais de alegria e risos, essa é a missão do professor transformar a sala em um ambiente de prazer.

Segundo Rego (1992) o educador tem como papel fundamental ser um facilitador das brincadeiras, sendo necessário mesclar momentos onde orienta e dirige o processo, com outros momentos onde as crianças são responsáveis pelas suas próprias brincadeiras.

A última pergunta feita a essa professora foi:

Você como professora já diferenciou o comportamento e o rendimento das crianças através das atividades lúdicas?

“Sim no rendimento o jogo de palavras as crianças aprendem melhor a ler e escrever associando as letras ao nome que elas querem formar, o jogo quebra-cabeça ativa o raciocínio das crianças elas conseguem aprender brincando e jogando. No comportamento elas aprendem a respeitar as regras, os coleguinhas e adquire o espírito competitivo aonde compreende o que é ganhar e perder.”

As crianças aprendem melhor jogando e brincando desenvolvem suas habilidades e se preparam para os desafios, aprendem a respeitar as regras, respeitar os colegas e tem o professor como ícone.

Para Piaget (1975), o jogo é o meio poderoso para a aprendizagem, tanto na leitura como no cálculo ou da ortografia ao estimular a troca de idéias, a colocação de hipótese, a experimentação, o teste da realidade os jogos são instrumentos que mais favorecem o intercâmbio entre o pensamento e a realidade, jogo e brincadeira permite ao professor verificar qual o nível de domínio que a criança tem diante das atividades.

4.2.2 Análise da entrevista (Professora B – Educação Infantil II)

Para esta professora iniciou-se com a seguinte pergunta:

Qual o papel das crianças na proposta da aprendizagem pelo lúdico?

“O papel da criança é brincar, correr, pular. É através das brincadeiras que as crianças se apropriam do conhecimento que possibilitam sua ação sobre o meio em que se encontra.”

A brincadeira em si já é um processo de desenvolvimento da criança, a principal atividade da criança no período do pré-escolar é a brincadeira ou o brinquedo.

Segundo Garcia e Marques (1990), a infância é a idade das brincadeiras, por meio delas as crianças satisfazem grande parte de seus desejos e interesses particulares. “o aprendizado das brincadeiras pelas crianças propiciam a liberação de energias e expansão da criatividade”.

Logo após, foi feita o seguinte questionamento:

De que forma o professor pode modificar a sala de aula que é tido como coisa séria num ambiente lúdico de aprendizagem?

“Essa visão de sala ter sido como coisa séria ficou no passado antigamente era assim, atualmente há uma nova visão, cabe ao educador organizar as atividades de sala em um planejamento diversificado trabalhando com vivência sócio e cultura da criança.”

O professor deve proporcionar um ambiente de confiança, levando em consideração o conhecimento prévio da criança disponibilizando recursos para que ela possa construir espontaneamente ou dirigido pelo o educador de forma que possa adquirir conhecimento.

Para Cunha (1989), modificar o paradigma presente nas concepções escolares tem constituído um fator importante para a inserção da aprendizagem ativa preconizada por Comenius desde o século XVII, porém, isso não tem ocorrido como seria desejável.

A última pergunta feita a essa professora versou sobre:

Em sua opinião os professores estão preparados para essa nova proposta de aprendizagem através do lúdico?

“Ainda há em se pensar em uma reflexão por parte dos educadores e de uma formação contínua com os profissionais da Educação porque muitos se preocupam mais em transmitir o conhecimento científico e trabalhar conteúdos, não estão preocupados de como a criança pode aprender melhor, mas eu como educadora mim preocupo com a aprendizagem da criança e o que eu posso melhorar para que aconteça de fato a aprendizagem.”

Os professores ainda têm um longo caminho para que de fato aconteça a aprendizagem lúdica, para isso é necessário se envolver no mundo mágico da criança explorando seu universo isso exige do professor conhecimento teórico e prática e a capacidade amar, de fato nós professores podemos experimentar esse mundo através das brincadeiras espontâneas e do convívio com a criança.

Segundo Almeida (1987) a educação lúdica pode ter duas consequências dependendo de ser bem ou mal utilizada: (I) a educação lúdica pode ser uma arma na mão de um professor despreparado, arma capaz de mutilar, não só o verdadeiro sentido da proposta, mas servir de negação do próprio ato de educar; (II) a educação lúdica pode se para um professor competente um instrumento de unificação, de libertação e de transformação das reais condições em que se encontra o educando, uma prática desafiadora, inovadora possível de ser aplicada.

3 CONCLUSÃO

A escola precisa se dar conta que através do lúdico as crianças têm a chance de crescerem e se adaptarem ao mundo coletivo. O lúdico deve ser considerado como parte integrante da vida do ser humano e não só no aspecto de divertimento, mas também no aspecto de adquirir conhecimento. A escola deve ser séria, mas o fato de apresentar-se séria não quer dizer que ela deva ser rigorosa, mas que consiga penetrar no mundo infantil para a partir daí, poder desempenhar a sua real função de formadora afetiva, intelectual, social e emocional. Para tanto, é necessário que a mesma busque valorizar a seriedade na busca do conhecimento, resgatando o lúdico, o prazer do estudo, ou seja, reduzir a aprendizagem ao que é apenas prazeroso em si mesmo.

Os jogos, brincadeiras e brinquedos permitem a criança inserção nos códigos sociais e a apropriação cultural e a socialização, bem como a transformação da conduta nas variações das atividades lúdicas. A criança ao pensar sobre o que faz confrontará em tempos distintos e dará nova significação às situações vividas.

Sendo assim, a escola deve considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança. O papel da educação é criar e operar atividades com base naquilo que a criança traz como ponto de partida a ser superado. Considerando que a brincadeira deva ocupar um espaço central na Educação Infantil, entende-se que o professor é figura fundamental para que isso aconteça, criando espaços, oferecendo-lhe material e partilhando das brincadeiras das crianças. Agindo dessa maneira, ele estará possibilitando uma forma de acender as culturas e modo de vida adulto, de forma criativa, sócio e partilhado e estará ainda transmitindo valores.

A Escola Centro Educacional Renascer no Espírito, objeto da pesquisa, ainda se encontra com dificuldade na construção dessa nova proposta pedagógica de

trabalhar o com o lúdico. Alguns profissionais da educação ainda se encontram despreparados para essa nova proposta desafiadora, e apenas alguns professores já deram a iniciativa e fazem um trabalho belíssimo, onde podemos ver os resultados através do desempenho dos alunos na construção do conhecimento e na socialização e interação. Porém alguns professores não querem sair do comodismo e não se interessam para mudar seu pensamento. Nessa perspectiva, ainda há um grande trabalho a ser feito na formação de educadores.

Devemos como educadores refletir sempre a melhor forma de ensinar nossos alunos, na qual possamos proporcionar a eles o desejo de ir à escola, de se sentir bem no ambiente escolar lugar no qual eles passam boa parte de seu tempo e de sua infância, e que seja possível se tornar um lugar de prazer e alegria.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola, 1987.

BRASIL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CAMPOS, M. M. Educação Infantil no primeiro Mundo: Uma visão daqui debaixo do Equador. In: ROSEMBERG, F. e CAMPOS, M. M. (Org.). **Creches e pré-escolas no hemisfério norte**. São Paulo: Cortez/Fundação Carlos Chagas, 1994.

CUNHA, M. I. **O bom professor e sua prática**. Campinas: Papyrus, 1989.

DIAS, M. I. Metáfora e pensamento: consideração sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicações para a educação pré-escolar. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

GARCIA, R. M. R.; MARQUES, L. A. **Brincadeiras contadas**. Porto Alegre: Kuarup, 1990.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

MINAYO, M. C. de S. *et. al.* (Org.). **Pesquisa social: teoria método e criatividade**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

PAGANI, T. S. A entrada de uma criança na escola. **Folha de S. Paulo**, n. 12, v. 6, 2003, p.12. (caderno Folha Equilíbrio)

PIAGET, J. **Formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Livros técnicos e científico editora, 1990.

PIAGET, J. Aprendizagem e conhecimento. In: PIAGET, J, e GRECO, P. **Aprendizagem e conhecimento**. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1974.

PIAGET, J. **O julgamento moral na criança**. São Paulo: Mestre Jou, 1977.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1975.

PICKARD, P. M. **A criança aprende brincando**. São Paulo: Ibrasa, 1975.

REDIM, E. **O espaço e tempo da criança**. 3. Ed. Porto Alegre: Mediação 2000.

REGO, T. C. **Brincar é coisa séria**. São Paulo: Fundação Samuel, 1992.

SANTOS, S. M. P. dos (Org). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis: Vozes, 2000.

TEZANI, T. C. R. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. 2004. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos:asp?entrID=621>> . Acesso em: 15 de Agosto de 2014.

VYGOTSKY, L. S. **Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem**. 2.ed. São Paulo: Icone, 1998.