

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ASPECTOS PRESENTES NA PRÁTICA DOCENTE

CARLENE MICHELY PEREIRA SILVA¹

RESUMO

O presente artigo tem por finalidade compreender a importância que os jogos e as brincadeiras podem trazer para os alunos da educação infantil quando incluídos como uma ferramenta pedagógica. Para isso foi realizado um levantamento bibliográfico e uma pesquisa de campo, tendo como instrumento de coleta de dados a observação e uma entrevista com uma professora que atua na educação infantil. A partir dos resultados é possível dizer que a ludicidade exerce um papel de facilitador da aprendizagem, reconhecendo-o como um instrumento pedagógico muito importante para a construção do desenvolvimento intelectual e social, provocando uma aprendizagem mais prazerosa e significativa para a criança. Portanto, assumir uma metodologia lúdica é de suma importância uma vez que esta trabalha o indivíduo com um todo, estimulando habilidades motoras, afetivas, sociais, morais e cognitivas.

Palavras-chave: Processo de ensino e aprendizagem. Lúdico. Educação Infantil.

¹Graduanda em pedagogia na Universidade Federal Rural de Pernambuco-UAG

Email: carlene_michelly@hotmail.com

Orientadora: Juliana Galindo de Oliveira Pontes. Professora adjunta da UFRPE-UAG, Mestre e Doutora em psicologia Cognitivo

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem por finalidade destacar a importância de incluir atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem dos alunos da educação infantil, assim como apresentar algumas práticas desenvolvidas neste contexto, uma vez que variadas potencialidades podem ser desenvolvidas e adquiridas a partir de tal ação.

O brincar é uma prática predominante na infância, porém vem ganhando espaço cada vez maior nas escolas de educação infantil, uma vez que a mesma proporciona a oportunidade da criança descobrir, criar, inventar e reorganizar seus conhecimentos assim como também aprender enquanto brinca.

A importância do brincar para aprendizagem infantil parece ser algo muito óbvio, porém assumir uma prática docente que inclua o lúdico como instrumento norteador precisa ser mais que um discurso bem elaborado, é necessário um compromisso assumido e praticado dia a dia com seus alunos.

De acordo com Ronca (1989, p. 27)

O movimento lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói classificações, elabora seqüências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência.

Percebemos dessa maneira que por meio das atividades lúdicas a criança pode aprender no mesmo instante que sente prazer enquanto as realiza, estimulando também a criatividade, desenvolve a capacidade de tomada de decisões, ajuda no desenvolvimento motor das crianças. Logo é possível concluir que é de suma importância sua inclusão na prática docente, estando sempre atentos às necessidades de seus alunos e a faixa etária deles, fazendo uso de jogos e brincadeiras apropriadas, proporcionado assim, um clima prazeroso em que a criança se sinta mais acolhida e conseqüentemente mais aberta para o aprendizado.

Para Freire (2009, p. 22) “ensinar não é transferir conhecimentos, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”.

¹Graduanda em pedagogia na Universidade Federal Rural de Pernambuco-UAG

Email: carlene_michelly@hotmail.com

Orientadora: Juliana Galindo de Oliveira Pontes. Professora adjunta da UFRPE-UAG, Mestre e Doutora em psicologia Cognitivo

Logo a escola é um espaço que promove ações e interações de significativa influência no processo de ensino e aprendizagem dos alunos, por isso cabe ao professor ser o mediador da aprendizagem, buscando metodologias que incluam brincadeiras, dinâmicas, tornando suas aulas mais atrativas para as crianças, visando o objetivo de formar seres atuantes, participativos, reflexivos, autônomos e críticos, capacitados para resolver situações.

Sendo assim, este estudo tem como pergunta saber quais as contribuições do lúdico para o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil? Para isso foi formulado o objetivo geral que consiste em analisar a importância do brincar na educação infantil e apresentar algumas práticas que podem ser desenvolvidas nesse contexto.

Desmembrando-se nos seguintes objetivos específicos: 1- Apresentar as contribuições que o ato de brincar pode trazer na infância; 2- Analisar a importância da utilização do lúdico no contexto educacional na educação infantil e 3- Investigar como determinados jogos desenvolvidos no ambiente escolar auxiliam no processo de aprendizagem da criança.

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO UNIVERSO INFANTIL

Hoje a visão que se tem sobre a infância é de que a criança é um ser pensante com capacidades cognitivas, emocionais, físicas e psicológicas, no entanto nem sempre foi assim, durante a Idade Média ela era vista como um ser sem autonomia.

De acordo com Àries (1981, p. 10)

Contudo, um sentimento superficial da criança – a que chamei de “paparicação” – era reservado à criancinha em seus primeiros anos de vida, enquanto ela ainda era uma coisinha engraçadinha. As pessoas se divertiam com a criança pequena como um animalzinho, um macaquinho impudico. Se ela morresse então, como muitas vezes acontecia, alguns podiam ficar desolados, mas a regra geral era não fazer muito caso, pois outra criança logo a substituiria. A criança não chegava a sair de uma espécie de anonimato.

¹Graduanda em pedagogia na Universidade Federal Rural de Pernambuco-UAG

Email: carlene_michelly@hotmail.com

Orientadora: Juliana Galindo de Oliveira Pontes. Professora adjunta da UFRPE-UAG, Mestre e Doutora em psicologia Cognitivo

No século XVI a criança era considerada um adulto em miniatura, sem distinção entre o mundo adulto e o mundo infantil. Os meninos ficavam sob a orientação dos pais para educá-los, os ensinando entre outras atividades, a caçar, montar em cavalos, aprender táticas de guerra, enquanto as meninas ficavam a sob a responsabilidade das suas mães para ensinar as tarefas próprias das mulheres como as tarefas de casa.

As crianças já eram inseridas no contexto social dos adultos, não possuíam nenhum tratamento diferenciado nem adequado para sua idade, pois nesta época, a infância era tida apenas como uma transição ou uma preparação para vida adulta.

No século XVII começou a surgir uma visão diferenciada sobre a infância, sendo refletidas nas casas, escolas e sociedade, que aos poucos com o passar dos anos a infância foi sendo vista com um pouco mais de atenção e cuidado.

A partir do século XIX, conhecido como “o século das crianças”, passa-se a valorizar, proteger e defender as crianças, uma vez que entenderam que são seres com necessidades, especificidades, com direito a um atendimento mais específico.

De acordo com Àries (1981, p. 12)

Trata-se um sentimento inteiramente novo; os pais se interessavam pelos estudos dos seus filhos e os acompanhavam com solicitude habitual nos séculos XIX e XX, mas outrora desconhecida.(...) A família começou a se organizar em torno da criança e a lhe dar uma total importância que a criança saiu de seu antigo anonimato que se tornou impossível perde-la ou substituí-la sem uma enorme dor, que ela não pode mais ser reproduzida muitas vezes, e que se tornou necessário limitar seu número para melhor cuidar dela.

Com esta nova imagem em que a infância passou a ter diante da sociedade, o jogo e o brinquedo também passaram a ter uma importância maior, incluindo-o no meio educacional. Percebendo que o ato de brincar proporciona o desenvolvimento social, intelectual, físico e afetivo.

¹Graduanda em pedagogia na Universidade Federal Rural de Pernambuco-UAG

Email: carlene_michelly@hotmail.com

Orientadora: Juliana Galindo de Oliveira Pontes. Professora adjunta da UFRPE-UAG, Mestre e Doutora em psicologia Cognitivo

Segundo Baranita (2012, p. 36) “Outrora eram dados como supérfluos e eram considerados objetos de distração e recreio. Foi devido a esta nova imagem da criança na sociedade que o jogo e o brinquedo passaram a ter valor educativo”.

O brincar não significa apenas diversão, mas também proporciona o desenvolvimento de capacidades como atenção, imitação, memória, além do desenvolvimento nas áreas da criatividade, sociabilidade, motricidade e inteligência. É por meio dos jogos que as crianças passam a interagir entre elas trocando assim experiências.

Segundo Neto (2001, p. 194) “jogar/brincar é uma das formas mais comuns de comportamento durante a infância, tornando-se uma área de grande atração e interesse para os investigadores no domínio no desenvolvimento humano”. Neste sentido fica notório a curiosidade de investigação sobre a relação que se tem entre jogo e o desenvolvimento da criança.

Para Caillois (1990, p. 50) “o prazer que se sente com a resolução de uma dificuldade tão propriamente criada e tão arbitrariamente definida que o fato de solucionar, tem apenas a vantagem de satisfação íntima de o ter conseguido”.

Para a criança o ato de brincar é algo vital, é sinônimo de vida ativa, ou seja, por meio do jogo a criança passa adquirir mais confiança nela mesma, pois uma vez que consegue resolver um problema percebe que é capaz, buscando ir mais além, trabalhando assim sua autoconfiança e autonomia.

Por meio dos jogos é possível experimentar coisas novas, interagir com o outro, desenvolver a capacidade de comunicação, aprender a dividir, a respeitar regras e a adquirir autonomia. Hábitos e atitudes de suma importância para uma vida em sociedade saudável.

Piaget (1990) observa no universo infantil, três importantes estruturas mentais apresentadas durante a evolução do brincar que são: o exercício, o símbolo e a regra.

¹Graduanda em pedagogia na Universidade Federal Rural de Pernambuco-UAG

Email: carlene_michelly@hotmail.com

Orientadora: Juliana Galindo de Oliveira Pontes. Professora adjunta da UFRPE-UAG, Mestre e Doutora em psicologia Cognitivo

O jogo de exercício é a fase em que a criança tem de zero a dois anos, tendo como atributo principal a reprodução repetitiva de movimentos e ações sem objetivo prático, unicamente pelo prazer de executar atividades motoras tais como saltar, correr, andar.

A partir do segundo ano de vida a criança se encontra na fase do jogo simbólico, em que ela passa a fazer assimilação com a realidade externa, visando encontrar a satisfação de seus desejos e a superação de conflitos. Nesta fase a sua principal habilidade consiste em fazer a distinção de algum objeto usado como símbolo e o que simula o seu significado.

A terceira fase é o jogo de regras que surge dos quatro aos sete anos e consiste na transição da atividade individual para a atividade coletiva. Neste momento é importante fazer uso de jogos que favoreçam a socialização e o cumprimento de regras.

Ainda segundo Piaget (1990) atividades lúdicas estimulam o desenvolvimento da inteligência, portanto quando incluído na escola pode tornar-se uma ferramenta muito importante para o desenvolvimento cognitivo dos alunos.

Para Vygotsky (1989, p. 53)

A ação imaginária contribui para o desenvolvimento das regras de conduta social, onde as crianças, através da imitação, representam papéis e valores necessários à participação da mesma vida social que elas internalizam durante as brincadeiras em que imitam comportamentos adultos.

Partindo do que foi exposto acima fica notório que por meio do jogo a criança expõe suas vivências, sua cultura, costumes, ou seja, o resultado da ação social. O jogo é suma importância para o desenvolvimento infantil, pois faz a criança imaginar situações, imitar papéis sociais de maneira espontânea e livre além de proporcionar a interação entre os indivíduos fator indispensável para o desenvolvimento das relações sociais.

¹Graduanda em pedagogia na Universidade Federal Rural de Pernambuco-UAG

Email: carlene_michelly@hotmail.com

Orientadora: Juliana Galindo de Oliveira Pontes. Professora adjunta da UFRPE-UAG, Mestre e Doutora em psicologia Cognitivo

No momento em que a criança está realizando alguma atividade lúdica, ela passa a desempenhar um papel de adulto, imitando seus costumes, hábitos, e atitudes, desenvolvendo assim um amadurecimento de valores sociais.

Além das habilidades e capacidades já mencionadas, há também outras contribuições que o ato de jogar proporciona, estas são encontradas no campo da personalidade, afetividade e emoção.

Quando a criança brinca, ela se movimenta, estimula a mente, explora ambientes externos, elementos muito importantes também para o desenvolvimento da aprendizagem de aluno, uma vez que a inteligência se desenvolve a partir das ações realizadas pelo indivíduo no meio em que vive. Em suma, a atividade lúdica a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas além de proporcionar a socialização com outras crianças.

Para Vygotsky (1989, p. 84) "As crianças formam estruturas mentais, pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias, surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade".

Portanto as atividades lúdicas propiciam a criança um momento para expor seus sentimentos, pensamentos, medos e preocupações que estão em seu interior, demonstrando-as através das brincadeiras como, por exemplo, o faz de conta, ou seja, a criança expressa a forma como vê o mundo ou como gostaria que ele fosse por meio da brincadeira.

Ainda segundo Vygotsky (1979, p. 45)

A criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, pedagógico.

A infância é tempo de brincar, enquanto para os adultos a brincadeira é uma atividade de distração e relaxamento, para as crianças vai muito além disso, pois

¹Graduanda em pedagogia na Universidade Federal Rural de Pernambuco-UAG

Email: carlene_michelly@hotmail.com

Orientadora: Juliana Galindo de Oliveira Pontes. Professora adjunta da UFRPE-UAG, Mestre e Doutora em psicologia Cognitivo

permite a ela dar asas a sua imaginação para assim descobrirem de si mesmas e sobre o mundo que as rodeia.

O PAPEL DO LÚDICO NO CONTEXTO EDUCACIONAL

Os jogos são uma ótima proposta pedagógica para usar em sala de aula, pois proporciona a interação entre os estudantes e desenvolve o cognitivo, uma vez que durante o jogo a criança precisa tomar decisões, busca resolver determinado problema através de estratégias. Trabalha também a espontaneidade, coordenação, inteligência, linguagem, autoconfiança sem contar com o prazer de realizar uma tarefa.

Fazer uso de jogos na educação infantil é muito importante, pois trabalha nas crianças desde cedo a capacidade de interagir, de dividir e saber ouvir o outro, esperar a sua vez, trabalha direitos e deveres, valores morais e sociais que são fundamentais para um bom convívio em sociedade refletindo futuramente em suas vidas.

Segundo Piaget (1978, p. 122) “os jogos de regras constitui a atividade lúdica do ser socializado”. O autor quer dizer então que a criança assimila a necessidade e a importância do cumprimento de leis sociais e morais, sendo pontos de suma importância a serem trabalhados em sala de aula.

Para trabalhar com jogos de forma educativa no âmbito escolar é necessário que o educador desenvolva estratégias que despertem o interesse das crianças, e que seja ministrada de forma que as prepare para saber competir de maneira sadia e compreenda que perder ou ganhar são possibilidades do jogo.

Não se pode pensar no educador como um ser que transmite o conhecimento, mas sim aquele que faz a mediação da aprendizagem, fazendo da escola um ambiente propício e agradável para que a relação entre alunos e professor ocorra de maneira mais produtiva possível.

As brincadeiras no ambiente escolar fazem com que a criança assimile os conteúdos mais facilmente. Para tanto, é necessário que as aulas sejam bem

¹Graduanda em pedagogia na Universidade Federal Rural de Pernambuco-UAG

Email: carlene_michelly@hotmail.com

Orientadora: Juliana Galindo de Oliveira Pontes. Professora adjunta da UFRPE-UAG, Mestre e Doutora em psicologia Cognitivo

planejadas levando em consideração a idade das crianças, o espaço disponível da escola e as necessidades dos alunos para assim promover atividades desafiadoras e motivadoras.

Segundo Kishimoto (2008, p. 27)

Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

Quando o educador faz uso do jogo não como uma distração mas sim como estratégia pedagógica ele estimula a aprendizagem significativa, contribuindo para a formação de atitudes sociais tais como o respeito, cooperação, obediência de regras que são essenciais para um bom convívio em sociedade.

A aprendizagem depende da motivação e do interesse que se tem sobre um determinado assunto, quando o educador consegue instigar a curiosidade e a vontade da criança em realizar uma atividade, ele proporciona uma aula mais interessante, participativa e atrativa fazendo com que a aprendizagem ocorra de maneira leve e mais fácil para seus alunos.

Por isso a importância de uma estratégia pedagógica bem planejada, em que o educador saiba estimular seus alunos por meio de atividades dinâmicas e prazerosas. Logo o educador necessita de uma formação que valorize os jogos no âmbito escolar e que acredite na força que os jogos possuem para o processo de ensino e aprendizagem.

Para Gonzaga (2009, p. 39)

A essência de um bom professor está na habilidade de planejar metas para a aprendizagem das crianças, mediar suas experiências, auxiliar no uso de diferentes linguagens, realizar intervenções e mudar a rota quando necessário. Talvez os bons professores sejam os que respeitam as crianças e por isso levam qualidade lúdica para a sua prática pedagógica.

¹Graduanda em pedagogia na Universidade Federal Rural de Pernambuco-UAG

Email: carlene_michelly@hotmail.com

Orientadora: Juliana Galindo de Oliveira Pontes. Professora adjunta da UFRPE-UAG, Mestre e Doutora em psicologia Cognitivo

Para realizar atividades lúdicas é importante ter um espaço adequado e agradável para que a criança se sinta a vontade e acolhida neste espaço para atuar de forma individual ou em grupo. Segundo Wallon (1986, p. 117) “brincar de subir e descer, de por e tirar, de empilhar, derrubar, de fazer e desfazer, de criar e destruir. Educar neste momento é sinônimo de preparar o espaço adequado, o espaço brincado, isto é, explorável”.

O jogo oferece ao aluno a possibilidade de aprender a lidar com situações de conflitos, montar estratégias, entender que um ganha e outro perde e trabalhar em grupo, ações que trabalham muito a interação social que refletirão no contexto social.

Com relação a linguagem o jogo também traz suas contribuições, uma vez que a criança ao interagir no jogo ela fala, ler, pensa em estratégias junto com os colegas de sala, trocam ideias, levando por meio da linguagem o desenvolvimento da memória e da criatividade, logo o jogo faz a criança, organizar seu pensamento e se expressar através da linguagem.

Quando se fala na área emocional o jogo está incluído também, pois ajuda na consolidação do autoconhecimento da criança, dando oportunidade da criança se expressar e mostrar seus sentimentos.

Trabalhar de forma lúdica em grupo estimula a noção de coletividade principalmente na faixa etária entre 2 e 7 anos em que a criança está na fase pré-operacional, cuja característica é o egocentrismo. Logo se for trabalhado com a criança questões sociais no futuro, quando ela estiver na fase operacional concreto que ocorre aproximadamente dos 6 aos 12 anos ela irá realizar ações não só individuais mas sim pensando nos que a rodeia.

A criança necessita de uma aprendizagem significativa em que proporcione para ela abertura para falar, interagir, ouvir, criar, se expressar, o que também reflete em sua autoestima e o jogo é uma ferramenta muito rica que promove tudo o que foi exposto acima, por isso o lúdico deve ser bem utilizado visando não apenas

¹Graduanda em pedagogia na Universidade Federal Rural de Pernambuco-UAG

Email: carlene_michelly@hotmail.com

Orientadora: Juliana Galindo de Oliveira Pontes. Professora adjunta da UFRPE-UAG, Mestre e Doutora em psicologia Cognitivo

um passatempo para os alunos mas sim uma alternativa cheia de possibilidades para o processo de ensino e aprendizagem.

É de suma importância que durante o processo de aprendizagem a criança adquira a capacidade de superar desafios e barreiras e os jogos é uma forma de mostrar as crianças desde cedo que existem regras a seguir, que há obstáculos a pular e que podem ser realizados de forma divertida.

Um bom educador procura estar atento aos seus alunos, na educação infantil as crianças verbalizam muito o que sentem, suas experiências, levando isso para sala de aula, logo cabe ao professor saber fazer uso destes momentos para promover a socialização e trabalhar de acordo com os conhecimentos que os alunos possuem partindo de suas vivências.

De acordo com Fernandes e Abreu (2001, p. 160)

Cabe ao professor o papel fundamental no desenvolvimento desses alunos. Com consciência deverá desenvolver sua prática pedagógica tendo como referência teórica, a ideia de que o conhecimento é constituído pelo aluno em situações de interação, necessitando assim, dispor de estratégias que ajudem a compreender o que cada aluno já sabe e é capaz de desenvolver sozinho.

Para os alunos que apresentam alguma dificuldade de aprendizagem, o lúdico também pode se tornar uma grande ferramenta para ajudá-lo a alcançar o conhecimento, pois levando uma alternativa mais atrativa para o aluno ele poderá se sentir mais atraído pelo assunto fazendo com que fique mais aberto para receber informações e absorve-las.

A ludicidade é uma necessidade para os adultos, mas principalmente para as crianças, pois por meio dela se desenvolve aspectos físicos, motores, psicológicos, sociais e afetivos além de ajudar no processo de aprendizagem. Diante de tantos benefícios que o lúdico pode trazer quando bem utilizado em sala de aula fica nítido que sua inclusão no âmbito escolar é muito importante devendo ser valorizado e praticado desde o início da vida escolar dos alunos.

¹Graduanda em pedagogia na Universidade Federal Rural de Pernambuco-UAG

Email: carlene_michelly@hotmail.com

Orientadora: Juliana Galindo de Oliveira Pontes. Professora adjunta da UFRPE-UAG, Mestre e Doutora em psicologia Cognitivo

METODOLOGIA

Para a realização desta pesquisa foi iniciado um levantamento bibliográfico, realizando várias leituras por meio de livros, artigos e materiais disponibilizados pela internet, com a finalidade de aprofundamento sobre o tema.

Segundo Cervo e Bervian (1976, p. 69)

Qualquer tipo de pesquisa em qualquer área do conhecimento, supõe e exige pesquisa bibliográfica prévia, quer para o levantamento da situação em questão, quer para a fundamentação teórica ou ainda para justificar os limites e contribuições da própria pesquisa.

Sendo a pesquisa bibliográfica um meio fundamental para obtenção de novas informações que enriquecem o trabalho, proporcionando mais conhecimentos a cerca do tema, logo este foi o primeiro passo para a pesquisa.

.Posteriormente foi realizada uma pesquisa de campo do tipo etnográfica que consiste em uma observação participante que de acordo com Gil (2008, p. 103) “a observação participante, ou observação ativa, consiste na participação real do conhecimento na vida da comunidade, do grupo ou da situação determinada”. Tendo como finalidade conhecer melhor a rotina e a realidade no ambiente pesquisado, podendo observar de perto como é tratado o brincar nesta instituição.

A pesquisa foi de natureza qualitativa por ser uma abordagem que possibilita ao pesquisador uma compreensão mais detalhada do objeto de estudo baseada em Minayo (2001, p. 21-22)

A pesquisa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado, ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos a operacionalização de variáveis.

Para a coleta de dados além da observação, foi realizada uma entrevista semiestruturada, com perguntas abertas em que o entrevistado pode responder

¹Graduanda em pedagogia na Universidade Federal Rural de Pernambuco-UAG

Email: carlene_michelly@hotmail.com

Orientadora: Juliana Galindo de Oliveira Pontes. Professora adjunta da UFRPE-UAG, Mestre e Doutora em psicologia Cognitivo

dentro de uma conversa informal, podendo sofrer alterações no decorrer da mesma. Seguindo o que diz Barros e Lehfeld (2000, p. 58)

A entrevista semiestruturada estabelece uma conversa amigável com o entrevistado, busca levantar dados que possam ser utilizados em análise qualitativa selecionando-se os aspectos mais relevantes de um problema de pesquisa.

A pesquisa foi realizada em uma escola de educação infantil da rede particular de ensino, localizada na cidade de São João-PE. Esta possui do Maternal ao Infantil III. O estudo foi feito na sala do Infantil II , composta por 7 alunos na faixa etária de 4 e 5 anos e 1 professora com formação em pedagogia e pós graduação em psicopedagogia, atua na área há 10 anos. O processo de pesquisa totalizou 5 visitas em que foram realizadas observações e uma entrevista com a professora do infantil II.

Durante a pesquisa de campo foi explicitado a todos os agentes da pesquisa a finalidade da mesma assim como todos os passos que foram dados ao longo deste processo. Questões éticas como descrição e o anonimato dos participantes assim como a garantia de que todas as informações passadas terão total veracidade, componentes indispensáveis para que a pesquisa aconteça de forma clara e transparente.

ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Neste momento será apresentado os resultados obtidos por meio de observações e entrevista, buscando esclarecer as possíveis contribuições que o lúdico pode trazer para a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças quando incluídos na sala de aula como uma ferramenta pedagógica.

Para tanto foi feita um entrevista semiestruturada com uma professora que atua na Educação Infantil em que esta evidencia as possibilidades que o lúdico pode trazer para o desenvolvimento das crianças.

No início da entrevista foi perguntado à professora sobre a sua formação acadêmica, em que ele relatou:

¹Graduanda em pedagogia na Universidade Federal Rural de Pernambuco-UAG

Email: carlene_michelly@hotmail.com

Orientadora: Juliana Galindo de Oliveira Pontes. Professora adjunta da UFRPE-UAG, Mestre e Doutora em psicologia Cognitivo

Sou formada em pedagogia e tenho pós-graduação em psicopedagogia

Foi iniciada a entrevista com esta pergunta sabendo da importância que se tem com relação a formação dos profissionais que atuam na área da educação, pois é indispensável que tal profissional tenha a qualificação mínima para atuar como educador sendo esta uma profissão que lida com o desenvolvimento dos indivíduos.

De acordo com Binotto (2016, p. 9)

O desenvolvimento adequado das crianças da Educação infantil nos seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social depende muito do trabalho realizado pelo docente, se for qualificado, é a pessoa mais importante na fase inicial da vida escolar da criança.

Posteriormente foi questionada sobre o seu tempo de exercício como professora, em que diz:

Trabalho como professora há 10 anos e estou nesta escola há 2 anos.

Além da formação acadêmica a experiência também é capaz de ensinar ao longo de sua trajetória escolar, revendo sua prática e buscando novas metodologias.

No que se refere às atividades lúdicas trabalhadas em suas aulas a mesma relata que:

Olha aqui na escola nós procuramos usar muitos jogos e fazer atividades diferenciadas com dança, com música, faço o ditado estourado, uso alfabeto móvel também uso material dourado, e atividades com pintura e também faço atividades de coordenação motora e de interação, aqui na escola nós usamos muitas atividades assim, tanto eu como as outras professoras, e eu percebo que realmente é importante porque eles participam muito e gostam de fazer as atividades então eu uso o lúdico também para ensinar as letrinhas, os números e hoje meus alunos do

¹Graduanda em pedagogia na Universidade Federal Rural de Pernambuco-UAG

Email: carlene_michelly@hotmail.com

Orientadora: Juliana Galindo de Oliveira Pontes. Professora adjunta da UFRPE-UAG, Mestre e Doutora em psicologia Cognitivo

infantil II já sabem algumas letras e alguns números, então eu uso sempre atividades lúdicas na sala porque eu vejo que gostam e acabam aprendendo também.

É essencial que os educadores estimulem as crianças em diversas áreas, de acordo com a professora ela busca diversificar nas atividades em sala como ela expos acima indo de acordo com Santos (2010, p. 21) em que diz que:

Cabe a escola e ao professor propiciar o máximo possível de situações em que o aluno possa interagir, coordenar suas ações, expressar seus pensamentos, ser seu próprio agente na aquisição de conhecimentos e habilidades.

Quando perguntada sobre como seus alunos reagem durante as atividades lúdicas ele responde que:

É como eu falei, eles adoram fazer essas atividades com brincadeiras, com jogos, todos participam e interagem muito bem, as vezes no começo do ano alguns alunos chegam na sala com vergonha, tímidos sem querer participar, aí eu vou tentando aos poucos com brincadeiras fazer eles participarem, mas tudo no tempo deles não obrigo eles a nada, porque sei que cada um tem o seu tempo, aí eu uso jogos ou uma atividade com dança e aí vai quebrando essa timidez. Hoje eu não tenho nenhum aluno que se recusa a participar das atividades, ao contrario eles adoram e se divertem muito.

No que se refere a participação das crianças ela pontua algo importante sobre deixar os alunos se sentirem à vontade para assim participarem das atividades concordando com o que diz Ramos (2014, p. 56)

Devemos considerar que a criança deseja e necessita ser amada, aceita e acolhida para que possa despertar para a vida e desenvolver sua curiosidade. A presença do adulto deve fornecer a criança segurança física e emocional suficientes para que ela se sinta

¹Graduanda em pedagogia na Universidade Federal Rural de Pernambuco-UAG

Email: carlene_michelly@hotmail.com

Orientadora: Juliana Galindo de Oliveira Pontes. Professora adjunta da UFRPE-UAG, Mestre e Doutora em psicologia Cognitivo

motivada a explorar mais o ambiente, aprendendo cada vez mais com as interações que estabelecerá com o meio e com as pessoas.

Por fim em relação a influência que a ludicidade pode trazer para os seus alunos ela relata que:

A ludicidade faz com que os alunos se sintam livres e ficam mais abertos para a aprendizagem, porque ele está ali brincando e aprendendo sem nem perceber, sem contar na alegria que eles demonstram. Eu vejo que a ludicidade é uma porta para o aprendizado e mesmo que a criança não consiga chegar a aprender só o fato dela interagir naquele momento e participar já é importante, já é um passo significativo para a aprendizagem futura. Também é importante pensando nas crianças que são tímidas porque em uma atividade de dança, por exemplo, pode fazer com que a criança perca a vergonha quando vê as outras dançando.

Neste ponto ela destaca o lúdico como indispensável na vida escolar dos alunos, percebendo que a mesma valoriza e acredita que o lúdico pode trazer avanços no que se refere a aprendizagem e também a formação como ser humano, sua percepção está pautada no que diz Santos (2010, p. 20) “educar não se limita a repassar informações ou apontar caminhos, é ajudar os outros a tomarem consciência de si mesmos, do outro e da sociedade, especialmente em jogos grupais que favorecem a socialização”.

ALGUMAS ATIVIDADES LÚDICAS OBSERVADAS NA ESCOLA

ATIVIDADE LÚDICA	ÁREA DE DESENVOLVIMENTO
Ditado Estourado	Coordenação motora, língua portuguesa
Mercadinho	Matemática, interação, trabalho em

¹Graduanda em pedagogia na Universidade Federal Rural de Pernambuco-UAG

Email: carlene_michelly@hotmail.com

Orientadora: Juliana Galindo de Oliveira Pontes. Professora adjunta da UFRPE-UAG, Mestre e Doutora em psicologia Cognitivo

	grupo, uso do dinheiro, conhecer as cédulas
Receita Colorida	Cores, interação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade é primordial na infância em que deve ser vivenciada não só como uma mera distração, mas também com a finalidade de ampliar suas potencialidades, pois o conhecimento é construído por meio de suas interações e das trocas com o meio ao longo da vida.

A partir do estudo realizado foi possível compreender a importância que lúdico pode trazer quando incluídos na educação infantil, proporcionando um desenvolvimento integral uma vez que estimulam diversas áreas no âmbito social, cognitivo, afetivo e motor, além de ser algo inerente na vida da criança, pois para ela brincar é viver.

Portanto é importante ressaltar que levar o brincar para o âmbito escolar como proposta pedagógica pode ser uma atitude que requer uma reflexão por parte dos educadores com relação a sua finalidade, pensando em atividades que estimulem e desafiem os alunos, de acordo com a idade e os conhecimentos prévios dos alunos.

O lúdico proporciona um desenvolvimento sadio e prazeroso, pois enquanto está brincando, aprende os conteúdos de maneira mais leve, fugindo do método tradicional de ensino.

O presente estudo mostrou como é importante o lúdico não só para vida escolar mas também para a vida pessoal das crianças, levando em consideração que contribui para a formação de cidadãos independentes, capazes de interagir com o outro, de respeitar regras, valores que devem ser tratados desde a infância para se tornarem adultos melhores.

¹Graduanda em pedagogia na Universidade Federal Rural de Pernambuco-UAG

Email: carlene_michelly@hotmail.com

Orientadora: Juliana Galindo de Oliveira Pontes. Professora adjunta da UFRPE-UAG, Mestre e Doutora em psicologia Cognitivo

Usar atividade lúdica é uma maneira de ensinar, os conteúdos escolares de forma mais estimulante promovendo aulas com qualidade indo de encontro com os interesses e necessidades dos alunos.

Portanto utilizar o lúdico como uma ferramenta nas dificuldades de aprendizagem pode trazer resultados positivos, pois a criança está envolvida emocionalmente na ação, ficando mais atenta e a aprendizagem pode se tornar mais significativa.

É preciso que o professor assuma um papel de facilitador do conhecimento oferecendo momentos em que as crianças trabalhem de forma autônoma e ativa favorecendo a construção da sua própria aprendizagem. Além disso, faz com que os alunos se divirtam tornando mais agradável as aulas e conseqüentemente o processo de aprendizagem.

Podemos concluir então que o lúdico auxilia tanto na aprendizagem quanto no desenvolvimento pessoal, desenvolve o indivíduo como um todo, dessa forma incluí-lo na educação infantil durante sua prática docente resultará no desenvolvimento integral além de tornar as aulas mais dinâmicas e leves para os alunos.

REFERÊNCIAS:

ÀRIES, Philippe. **A HISTÓRIA SOCIAL DA CRIANÇA E DA FAMÍLIA**. Rio de Janeiro, 2º edição, editora Guanabara S.A., 1981. Disponível em: file:///C:/Users/PC/Downloads/ARI%C3%88S.%20Hist%C3%B3ria%20social%20da%20crian%C3%A7a%20e%20da%20fam%C3%ADlia_text.pdf Acesso em: 28 de março de 2018.

BARANITA, Isabel Maria da Costa. **A importância do jogo no desenvolvimento da criança**. Lisboa, 2012, p.79. Disponível em: <http://www.saosebastiao.sp.gov.br/ef/pages/Corpo/Habilidades/leituras/a1.pdf>(baranita). Acesso em: 25 de maio de 2018.

BARROS, A. J. S. e LEHFELD, N. A. S. **Fundamentos de metodologia: Um Guia para a Iniciação Científica**. 2 Ed. São Paulo, 2000.

BINOTTO, Giovana Savegnago, **FORMAÇÃO CONTINUADA E A PRÁTICA DOCENTE NA EDUCAÇÃO INFANTIL**, 2016. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/11975/TCCE_DEI_2016_BINOTTO_GIOVANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y 8 de julho de 2018.

¹Graduanda em pedagogia na Universidade Federal Rural de Pernambuco-UAG

Email: carlene_michelly@hotmail.com

Orientadora: Juliana Galindo de Oliveira Pontes. Professora adjunta da UFRPE-UAG, Mestre e Doutora em psicologia Cognitivo

Caillois, Roger. **Os Jogos os Homens**, Lisboa Edições Cotovia. 1990. 228 p.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. **A pesquisa: noções gerais. Metodologia Científica: para uso dos estudantes universitários**. São Paulo, 1976.

FERNANDES, Maria e ABREU, Sebastião. **Os segredos da alfabetização**. São Paulo, editora Ediouro, 2001.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia. Saberes necessários À prática educativa**. 39º ed. São Paulo, editora Paz e Terra, Coleção leitura. 2009. 148 p.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. Editora Atlas, 6º edição. 2008, Disponível em: <https://ayanrafael.files.wordpress.com/2011/08/gil-a-c-mc3a9todos-e-tc3a9nicas-de-pesquisa-social.pdf> Acesso: em: 22 de dezembro de 2018.

GONZAGA, Rúbia Renata das Naves, **A importância da formação lúdica para professores de educação infantil**. Revista Maringá Ensina nº 10 fevereiro/abril 2009.

KISHIMOTO, Tizuco. **O brincar e suas teorias**. São Paulo, editora Cengage learning. 2008.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade**. 18º ed. Petrópolis: Vozes, 2001. Disponível em: http://www.faed.udesc.br/arquivos/id_submenu/1428/minayo__2001.pdf Acesso em: 20 de outubro de 2018.

MICHAELIS, **minidicionário escolar da língua portuguesa** São Paulo, editora melhoramentos, 2000.

Neto, C. **Aprendizagem, desenvolvimento e jogo de atividade física**. In G. Guedes (Ed.). **Aprendizagem Motora: problemas e contextos**. Lisboa, Edições FMH. 2001

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na criança**. Editora Livros técnicos e Científicos. 1990.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro, editora Zahar, 1978.

RAMOS, Sandra Lima de Vasconcelos, **JOGOS E BRINQUEDOS NA ESCOLA, orientação psicopedagógica**, Editora Respel, 2014. 191 p.

RONCA Paulo Afonso Caruso. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo, editora Edisplan, 1989.

¹Graduanda em pedagogia na Universidade Federal Rural de Pernambuco-UAG

Email: carlene_michelly@hotmail.com

Orientadora: Juliana Galindo de Oliveira Pontes. Professora adjunta da UFRPE-UAG, Mestre e Doutora em psicologia Cognitivo

SANTOS, Simone Cardoso dos, **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM** 2010. Disponível em: [56https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/393/Santos_Simone_Cardoso_dos.pdf](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/393/Santos_Simone_Cardoso_dos.pdf) Acesso em: 9 de setembro de 2018

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente**. São Paulo, editora Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Do Ato ao Pensamento**. Lisboa, editora Moraes, 1979.

WALLON, Henri. **Origem do caráter na criança**. São Paulo, editora .Ática, 1986.

¹Graduanda em pedagogia na Universidade Federal Rural de Pernambuco-UAG

Email: carlene_michelly@hotmail.com

Orientadora: Juliana Galindo de Oliveira Pontes. Professora adjunta da UFRPE-UAG, Mestre e Doutora em psicologia Cognitivo