



CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE ITAITUBA
FACULDADE DE ITAITUBA – FAI
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

JOSIVANA DA SILVA BARBOSA

LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
Olhares de professores do Centro de Educação Infantil Irene
Brelaz, Jacareacanga – Pará

Itaituba - PA

2020

JOSIVANA DA SILVA BARBOSA

**LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
Olhares de professores do Centro de Educação Infantil Irene
Brelaz, Jacareacanga – Pará**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Faculdade de Itaituba para obtenção de título de
Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dhemesbraene Soares da Silva

Itaituba - PA

2020

JOSIVANA DA SILVA BARBOSA

LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
Olhares de professores do Centro de Educação Infantil Irene
Brelaz, Jacareacanga – Pará

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Faculdade de Itaituba para obtenção de título de
Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dhemesbraene Soares da Silva

BANCA EXAMINADORA

Orientador: _____ Nota: _____
Prof^o Esp. Dhemesbraene Soares da Silva.

Avaliadora: _____ Nota: _____
Prof^a. Esp. Margaret Ferreira de Aguiar

Avaliadora: _____ Nota: _____
Prof^a. Esp. Lucia Maria da Costa Cruz.

Resultado: _____ Média: _____

Itaituba-PA, ____ de Fevereiro de 2020

*A minha família que me apoiaram em toda essa
transição de realização de metas e objetivos,
que em muitas vezes tiveram turbulências, mas
que superei com muita força de vontade.*

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar quero agradecer a Deus que me deu a vida, por meio da qual conseguir chegar ate aqui, quero agradecer pelas inúmeras bênçãos recebidas, a minha mãe **Vania da Silva Barbosa** e meu padrasto **Aginaldo dos Santos** pelos incentivos recebidos por nunca me deixarem desistir por sempre me apoiar aos meus queridos filhos **Yan Carlos** e **Yudi San** pela paciência e compreensão.

Aos meus amigos em especial ao **Carlos Rogério do Vale** e minha querida irmã **Mirlen Celiane**, pois eles foram essenciais, pois sempre me motivaram para não desistir.

Ao meu querido namorado **Sandro Rodrigues de Sousa** pelo companheirismo e compreensão nesses quatro anos fora.

Em memoria ao meu grande amigo **Ivanildo Viana Rocha** que hoje não está mais presente mais tenho muito que agradecer pelas vezes que não mediu esforço para nos trazer para Itaituba para estudar.

A minha tia **Gerciane Maria Barbosa Fernandes** que me acolheu de braços abertos na sua residência.

Agradecer a todos os professores que passaram pelo curso e contribuíram de forma direta e indireta para o meu aperfeiçoamento pessoal e profissional me tornando um bom educador.

*“A verdadeira educação é aquela que nos possibilita
sermos seres humanos, verdadeiramente humanos”.*

Claudemir Sales

RESUMO

Esta monografia tem como tema Ludicidade na Educação Infantil: Olhares de Professores do Centro de Educação Infantil Irene Brelaz, Jacareacanga – Pará. E objetivou-se identificar se as praticas dos professores de educação infantil são apoiadas na ludicidade. Uma vez que, os jogos como práticas pedagógicas utilizadas na hora da recreação, poderá complementar na formação social do aluno, ao saber aceitar os regulamentos determinados, ou seja, saber jogar, brincar, ganhar e perder através da ludicidade. No entanto, o aluno tem que levar em consideração que de certa forma é uma competição, porém, divertida. Tendo em vista que o lúdico é uma ferramenta pedagógica, que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, pois através de jogos e brincadeiras os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa e significativa. Dessa forma, os procedimentos metodológicos utilizados no estudo estão amparados na modalidade qualitativa, sendo a pesquisa de cunho exploratório, na qual, foi necessário um levantamento bibliográfico com livros, artigos sites de estudiosos que escreve sobre essa linha de estudo. Trata-se de uma investigação em campo com aplicabilidade de entrevista semiestruturada com sete professoras na Instituição de Ensino Infantil. Através dos estudos e pesquisas realizadas, identificou que os jogos, as brincadeiras e brinquedos têm uma importância fundamental no desenvolvimento integral das crianças. Sendo que as atividades lúdicas desenvolvem a concentração, a criatividade, as interações sociais, a comunicação e aprendizado cognitivo de forma aprender brincando. Mediante a esse contexto, os objetivos propostos na realização deste trabalho foram alcançados, pois foi possível perceber que os professores dessa escola utilizam as atividades lúdicas, jogos e brincadeiras em suas aulas, e no cotidiano escolar como ferramenta pedagógica agindo diretamente na aprendizagem dos alunos. Dessa forma respondeu à questão que norteou o estudo.

Palavras-chave: Aprendizagem. Brinquedos e Brincadeiras. Jogos. Lúdico.

ABSTRACT

This monograph has as its theme Playfulness in Early Childhood Education: Views of Teachers from the Irene Brelaz Early Childhood Education Center, Jacareacanga - Pará. It aimed to identify whether the practices of early childhood teachers are supported in playfulness. Since, games as pedagogical practices used at the time of recreation, can complement in the social formation of the student, knowing how to accept the determined regulations, that is, knowing how to play, play, win and lose through playfulness. However, the student has to take into account that in a way it is a competition, however, fun. Bearing in mind that playfulness is a pedagogical tool, which teachers can use in the classroom as methodological techniques in learning, because through games and games students can learn in a more enjoyable and meaningful way. In this way, the methodological procedures used in the study are supported in the qualitative modality, being the research of exploratory nature, in which, it was necessary a bibliographic survey with books, articles websites of scholars who writes about this line of study. This is a field investigation with the applicability of a semi-structured interview with seven teachers at the Early Childhood Education Institution. Through studies and research carried out, he identified that games, games and toys are of fundamental importance in the integral development of children. The playful activities develop concentration, creativity, social interactions, communication and cognitive learning in order to learn while playing. In this context, the objectives proposed in carrying out this work were achieved, as it was possible to perceive that the teachers of this school use the ludic activities, games and games in their classes, and in the school routine as a pedagogical tool acting directly on the students' learning. Thus, he answered the question that guided the study.

Keywords: Learning. Toys and Games. Games. Ludic.

LISTA DE QUADROS

QUADRO 01:	Você considera importante trabalhar com o lúdico na educação infantil? Comente?.....	41
QUADRO 02:	Você tem o hábito trabalhar através do lúdico, ou seja, dos jogos e brincadeiras em sala de aula? Se sim, quais?.....	42
QUADRO 03:	Em sua opinião, os jogos e brincadeiras facilitam a transmissão dos conteúdos? Justifique?.....	43
QUADRO 04:	Você acredita que a ludicidade dos jogos e brincadeiras contribui para a alfabetização das crianças? Em que sentido?..	44
QUADRO 05:	A escola oferece materiais para trabalhar com o lúdico? Se sim, quais? Em caso de resposta afirmativa para a realização das atividades lúdicas.....	45
QUADRO 06:	Como são usados os tempos e espaços da escola com as atividades lúdicas?.....	46
QUADRO 07:	Ocorre planejamento envolvendo atividades lúdicas? De que forma?.....	46
QUADRO 08:	Para que tipo de aprendizagens as atividades lúdicas realizadas mais se direcionam?.....	47

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
1 ABORDAGEM DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	13
1.1 CONCEITUANDO LUDICIDADE NAS CRECHES.....	13
1.2 FATORES CONTRIBUINTES DO LÚDICO PARA AS CRIANÇAS.....	15
1.3 A EDUCAÇÃO FAMILIAR ATRAVÉS DA LUDICIDADE.....	18
1.4 JOGOS E BRINQUEDOS PARA O DESENVOLVIMENTO.....	20
2 A LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO HUMANO.....	23
2.1 A IMPORTANCIA DO LÚDICO.....	23
2.2 FASES DO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.....	26
2.3 A EDUCAÇÃO ESCOLAR E A LUDICIDADE.....	31
2.4 O PAPEL DA ESCOLA NA CONSTRUÇÃO DO SABER.....	33
3 LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: OLHARES DE PROFESSORES DO CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL IRENE BRELAZ EM JACAREACANGA- PARÁ.....	38
3.1 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA.....	38
3.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	39
3.3 PERFIL DAS ENTREVISTADAS.....	41
3.4 RESULTADO DA PESQUISA COM AS PROFESSORAS.....	41
CONCLUSÃO.....	49
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	50
APÊNDICE.....	52

INTRODUÇÃO

O presente trabalho de monografia tem como temática Ludicidade na Educação Infantil: Olhares de Professores do Centro de Educação Infantil Irene Brelaz, Jacareacanga - Pará. E objetivou-se identificar se as praticas dos professores de educação infantil são apoiadas na ludicidade.

Quanto a estrutura do trabalho traz-se os objetivos específicos: Verificar a ludicidade como ferramenta de socialização para crianças em creches; Identificar sobre a necessidade do lúdico para crianças de creches; Analisar o desenvolvimento de habilidades através do lúdico para crianças nas creches.

Diante do tema apresentado elencou a seguinte problemática: O que os professores têm a dizer sobre o uso da ludicidade na educação infantil? Os professores utilizam a ludicidade como metodologia na educação infantil? Os principais benefícios que o lúdico trás para o processo de ensino aprendizagem na educação infantil?

Nesse contexto, o lúdico é uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e conseqüentemente, mais significativa, culminando em uma educação com qualidade. Dessa forma, para evidenciar os jogos na prática pedagógica o professor deve oportunizar atividades lúdicas para serem utilizadas como forma de facilitar a motivação do aluno, além de ajudar em sua adaptação e socialização no ambiente escolar (LUCKESI, 1998).

Nesse sentido, segue uma metodologia, cuja abordagem da pesquisa está amparada pela modalidade qualitativa, e tem como método o cunho exploratório, fundamentada com entrevista semiestruturada, que foi realizada em campo, com duas professoras da educação básica, ensino fundamental. Para a realização da investigação foi realizado um levantamento bibliográfico com autores como: Huizinga (1999), Luckesi (1998), Ramos (2003) Almeida (1998) os quais contribuem para a discussão da temática em foco. A coleta de dados ocorreu por meio de questionários contendo oito perguntas abertas e se desenvolveu no Centro de Educação Infantil Irene Brelaz em Jacareacanga estado do Pará.

Portanto, o trabalho está estruturado em três capítulos. O primeiro abordará a ludicidade na educação infantil, a ludicidade na creche, fatores que contribuem ao lúdico, os jogos e brinquedos para o desenvolvimento das crianças.

O segundo capítulo irá discutir a aprendizagem intermediada pela ludicidade: a ludicidade para o desenvolvimento humano, fases do desenvolvimento da criança, a educação e a ludicidade e o papel da escola na construção do saber.

Logo após, no terceiro capítulo, apresentará as análises dos dados obtidos mediante o objeto de estudo, profissionais da educação básica, no que diz respeito aos jogos e brincadeiras diante do lúdico. Portanto, a seguir inicia-se o estudo sobre contexto histórico dos jogos na mediação da brincadeira na educação básica.

1 ABORDAGEM DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

1.1 CONCEITUANDO LUDICIDADE NAS CRECHES

Diante da diversão e zombaria existem significados diferenciados nas atividades, pois se nesse patamar os dois não se adequam, o que tornaria que diante da zombaria o desejo através de atitudes intolerantes, agressivas e a exclusão de outras pessoas participantes o que não tornaria o divertimento. Porém nisso não se adequa o lúdico, pois expor seus integrantes a chacotas é imatura e desconhece o significado do mesmo (HUIZINGA, 1999).

Na presteza lúdica não é só idealizada a diversão, pois diante do lúdico existente ocorre a diversão e não a ludicidade, ou a diversão e a ludicidade e a não diversão e a ludicidade. Pois de fato a necessidade que cada atividade representa que promoverá esse significado ligado ao momento da realização do divertimento, demonstrado através do lúdico vivenciado pelos seus participantes relacionado a experiência adquirida de cada um.

O lúdico tem redefinição através do experimento que cada indivíduo ganhará de acordo com o ocorrido nas ações realizadas nas atividades brincar, jogar e trabalhos, voltado a emoção apresentada e idealizada por conta da atividade (RAMOS, 2003, p. 81).

A experiência que cada atividade proporciona ao indivíduo que demonstra seu grau de satisfação no significado do brincar, pois muita delas o participante não realiza o desejo do prazer de descontração no indivíduo, levando pro lado competitivo agressivo, na qualidade de ludicidade esse fator não se encaixa ao padrão lúdico.

Segundo Huizinga (1999, p. 101) "diante do significado em sua essência que jogo deve trazer o prazer do bem estar nos indivíduos participantes, já que o intuito do brincar e jogar são ativados para se realizar indagações melhores de interação e prazer, não pela competição", pois diante da participação o jogar existe um força cega existente no ato do momento.

Toda e qualquer atividade voltada a ludicidade é idealizada através da emoção que o indivíduo transpõe, o sorriso é o artefato que demonstra a

satisfação e assim se julga que o mesmo alcançou os objetivos da atividade, na participação tornando-se o símbolo com o lúdico.

A cultura de cada povo é demonstrada através de suas tradições realizadas para demonstrar que os mesmos almejam a interação sendo levada a outros povos, com relacionamentos de bem estar e isso muda a visão de que o lúdico não seja sério com sua significação. Como exemplo cita-se o vôlei e o futebol que possuem profissionais especialistas no que fazem, que com o seu grau de conhecimento não oferece riscos pela prática (RAMOS, 2003, p.42).

Para Kishimoto (2003) identifica que essa significação de não levar a sério sua postura diante da diversão do lúdico é diferentes de outros esportes que precisam seguir regras, e ter o profissionalismo que o torna não fazer parte do lúdico através da competição existente no momento entre os atletas e participantes durante uma partida.

Portanto o lúdico está envolvido em realizar e descrever melhorias na exploração no ato de fazer com que a criança descubra o mundo e através dessa exploração realiza socialização entre os coleguinhas de classe, o que vai tornar positividade na relação motora necessária, descoberta nos espaços que é trabalhado. E na atualidade é realizado diversos estudos que demonstrem se nesses espaços não realizados corretamente e como ele aumentam a capacidade de descobertas dessas crianças, e o que chama mais a atenção é a forma errada de profissionais da educação tendem a modificar essas atividades lúdicas retirando assim a essência da ingenuidade do aprendizado (BAHIA, 2006, p. 23).

Para Piaget (1990) conforme o aluno vai encontrando resposta em realizar as soluções do jogo acontece à fadiga da adivinhação, nesse momento o profissional da educação deve adaptar que torne prazerosa a continuação do aluno e assim que possa cada vez mais descobrir a meta a ser alcançada.

O que leva cada vez mais é a necessidade que o lúdico demonstra, pois são realizados em tempo e espaços de acordo com as evoluções que esses alunos demonstram e assim adaptar novos contornos que estejam ligados em assimilar e acomodar. E por fim que cada vez mais que o conhecimento for sendo descoberto um novo passe será intermediado levando assim questões cognitivas que transformam e assim é realizada uma nova reorganização cultural.

É importante que os educadores tragam suas memórias de infância e incentivem as crianças a entrevistarem os e os avós visando à recuperação da nossa memória, pois, as crianças tem atualmente dificuldade no brincar pela própria estruturação do espaço físico e pelo próprio tipo de cotidiano que temos hoje (RAMALHO, 2000, p. 87).

Sendo assim, o espaço físico ou ambiente em que os alunos estão inseridos é um dos fatores principais para se tiver uma boa aprendizagem e desenvolver o trabalho lúdico. No entanto, não é somente ter um bom espaço, mas para se trabalhar de forma diferenciada o educador, segundo a autora, instigue nas crianças a curiosidade, a vontade de conhecer o novo. Para isso, é preciso que os educadores incentivem as crianças a descoberta, que pode ser inicialmente, como cita a autora, através de entrevistas com sua família, ou até mesmo, em passeios e visualizações de imagens naturais.

1.2 FATORES CONTRIBUINTES DO LÚDICO PARA AS CRIANÇAS

Os momentos de jogo e de brincadeira devem se constituir em atividades permanentes nas quais as crianças poderão estar em contato também com temas relacionados ao mundo social e natural. O professor poderá ensinar às crianças jogos e brincadeiras de outras épocas, propondo pesquisas junto aos familiares e outras pessoas da comunidade ou em livros e revistas.

Compreender o jogo, a brincadeira e o brinquedo como manifestações culturais de profunda significação, principalmente para a criança, e reconhecer a necessidade dessas atividades no processo de desenvolvimento infantil, [...], é importante, sobretudo pela necessidade urgente de a escola vir a ser um lugar mais prazeroso (VOLPATO, 2002, p. 111).

As atividades lúdicas não só possibilitam o desenvolvimento de processos psíquicos da criança como também lhe servem como um instrumento para conhecer o mundo físico e seus fenômenos, os objetos (e seus usos sociais) e, finalmente, entender os diferentes modos de comportamento humano, os papéis que desempenham como se relacionam e os hábitos culturais.

É importante que as crianças se expressem ludicamente deixando aflorar sua criatividade, frustrações, sonhos e fantasias, para aprender agir e lidar com seus pensamentos e sentimentos de forma espontânea. No entanto, a ludicidade não é

apenas entretenimento, ou um brincar por brincar é algo que deve ser trabalhado pelo educador.

Assim, nesta perspectiva, os jogos lúdicos se assentam em bases pedagógicas, porque envolve os seguintes critérios: a função de literalidade e não-literalidade, os novos signos linguísticos que se fazem nas regras, a flexibilidade a partir de novas combinações de ideias e comportamentos, a ausência de pressão no ambiente, ajuda na aprendizagem de noções e habilidades (FRIEDMAN, 1996, p. 41) considera que "Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo".

Alves (2001, p. 21) resume isso apontando para a simplicidade do tema afirmando que, "Professor bom não é aquele que dá uma aula perfeita, explicando a matéria. Professor bom é aquele que transforma a matéria em brinquedo e seduz o aluno a brincar".

Em suma, conforme Teixeira (1995, p. 49), o jogo é um fator didático altamente importante; ele é mais do que um passatempo, ele é um elemento indispensável para o processo de ensino-aprendizagem do aluno.

A ludicidade é uma ferramenta muito importante para a formação das crianças, pois é através dela que a criança desenvolve seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. Sendo o brinquedo a essência da infância o seu uso permite a produção de conhecimento, principalmente na educação infantil.

Quando refere-se à educação infantil sabe-se que a ludicidade tem papel fundamental, Santos (2007, p. 55) afirma "a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão." Muitos educadores ainda não perceberam a real importância do "brincar", o quanto esse aspecto facilita o desenvolvimento pessoal, social e cultural. O educador precisa compreender a criança, o homem, o currículo e a educação para que o seu ensinar venha a contribuir positivamente na sociedade.

Uma das formas de repensar a formação dos educadores é introduzir nos cursos de formação uma base e uma estrutura curricular: a formação lúdica. Essa formação levará o futuro educador a conhecer-se como pessoa, saber de suas limitações e possibilidades, para quando este estiver atuando em sala de aula,

saberá a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto.

Quanto mais o educador vivenciar a ludicidade, maior será o seu conhecimento e a chance de se tornar um profissional competente, trabalhando com a criança de forma prazerosa estimulando a construção do conhecimento. A formação lúdica fará com que o adulto viva, conviva e resgate o prazer e a alegria do brincar, transpondo assim esta experiência para o campo da educação.

O Estatuto da Criança e do Adolescente assegura as mesmas o direito de brincar, por isso educadores e futuros educadores devem valorizar as atividades lúdicas, é preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira “as crianças recriam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginária” (RCNEI, p. 29).

Na formação de profissionais da educação infantil deveriam está presentes disciplinas de caráter lúdico, pois a formação do educador resultará em sua prática em sala de aula. Essas disciplinas ajudarão na formação e preparação dos educadores para trabalharem com crianças, assim: “o lúdico servirá de suporte na formação do educador, como objetivo de contribuir na sua reflexão-ação-reflexão, buscando dialetizar teoria e prática, portanto reconstruindo a práxis.” (SANTOS, 2007, p. 41).

Diante de uma intervenção espontânea realizada pelo observador que no caso será o docente, é uma forma de analisar as crianças quanto ao seu desempenho, comportamento através do ambiente em que se encontra, pelo seu desenvolver na mistura com outros colegas e acima de tudo pela forma que se comporta diante dos brinquedos disponíveis. Nesses casos o profissional deve ir interferindo nos atos dos alunos e verificar como ele se comporta com essa intervenção, pois ele pode mudar de reação, quando se sente autuado, na realidade cada brincadeira e brinquedo causam sensações diferentes nessas crianças o que tem que ser trabalhado como forma de lidar com frustração ou coisa do tipo.

O educador é o mediador entre conhecimento e saber da criança, um organizador do tempo e das atividades propostas em sala. É a partir dessa mediação que a criança passa por seu processo de construção do conhecimento, então este educador tem que ter competência técnica para fazê-la. Além de desenvolver algumas capacidades, tais como atenção, imitação, memória, imaginação entre outros aspectos relevantes.

1.3 A EDUCAÇÃO FAMILIAR ATRAVÉS DA LUDICIDADE

Cada vez mais os meios de comunicação veiculam os altos índices de crianças na rua, do trabalho infantil, bem como as numerosas situações de negligência e abusos dos pais em relação a seus filhos. Sabe-se que o lúdico é um instrumento que permite a inserção da criança na cultura e através do qual se podem permear suas vivências internas com a realidade externa (ALVES, 2001, p.41).

É um facilitador para a interação com o meio, embora seja muito pouco explorado. Apesar de as crianças menos favorecidas economicamente viverem em situações de estresse e risco constantes, o lúdico pode vir a ser um instrumento de promoção de resiliência, conforme o seu emprego.

Segundo Nunes (1994), o conceito de infância varia em diferentes classes e culturas, o que gera expectativas e demandas diversas quanto ao desenvolvimento infantil; no entanto, há unanimidade quanto ao reconhecimento da importância do meio nesse desenvolvimento. A análise do ambiente da criança em relação ao seu desenvolvimento tem levado a correlacionar o desenvolvimento de habilidades e competências com os estímulos ambientais.

Alguns autores que estudam a resiliência apontam para o brincar como um dos fatores de proteção à criança. O brincar é uma atividade culturalmente definida e representa uma necessidade para o adequado desenvolvimento infantil. As crianças violadas em seus direitos deixam de brincar para trabalhar, ocupando papéis familiares que não lhes são próprios.

A pobreza e o preconceito podem ser considerados como fatores que envolvem aspectos tão adversos que muitas vezes se tornam crônicos, interagindo de forma negativa no desenvolvimento da criança. As crianças que vivem em situação de pobreza muitas vezes não têm suas necessidades básicas atendidas por adultos responsivos; então a infância é deixada de lado e elas perdem suas características infantis (NUNES, 1994, p.25).

A falta de uma estrutura familiar acarreta ausência ou deficiência das funções e papéis dos indivíduos. A carência generalizada das pessoas em situação de pobreza contribui para isolar, ignorar ou negar situações e instrumentos sociais que permitiriam uma maior inserção no contexto social mais amplo.

Alves (2001) aponta para a necessidade de abordar o tema do lúdico junto ao contexto familiar, uma vez que tal abordagem pode direcionar para estratégias que promovam a resiliência. Realmente sabe-se pouco a respeito do brincar das crianças em situação de pobreza, bem como a respeito da visão dos familiares e de suas interações com os seus filhos em atividades lúdicas.

Poletto e Koller (2002) afirmam que o desenvolvimento implica tarefas fundamentais, complexas e dinâmicas, ocorrendo pela interação de forças genéticas e ambientais. As crianças se desenvolvem em interação com pessoas, instituições, creches, escolas, comunidades, famílias, entre outras.

De acordo com Kotliarenco (2002), o jogo pode estimular e reforçar as situações familiares e comunitárias, assim como estimular as competências cognitivas. O processo de socialização, ao qual se veem expostas as crianças em situação de pobreza, tem sido descrito como empobrecedor e punitivo. A consequência é que as crianças não se desenvolvem bem nas tarefas da vida. Uma das áreas em que a pobreza tem interferido é a do desenvolvimento das crianças, conforme se verifica com a ausência do jogo sociodramático ou jogo de regras. Percebe-se que essas crianças têm prejuízos no desenvolvimento cognitivo e linguístico.

Para Brougère (1994), os brinquedos também possibilitam a manipulação das imagens, das significações simbólicas, que constituem uma parte da impregnação cultural à qual a criança está submetida. O brinquedo deve ser considerado em sua especificidade. A criança, na maior parte das vezes, não se contenta em contemplar ou registrar as imagens: ela as manipula na brincadeira e, ao fazê-lo, transforma-as e lhes dá novas significações. Quanto mais ativa for a apropriação, mais forte ela se torna. O valor lúdico reforça a eficácia simbólica do brinquedo.

Isso é que faz a especificidade do brinquedo em relação a outros suportes culturais: a relação ativa introduzida pela criança. A representação é transformada diversas vezes e posteriormente é personalizada. Através do brinquedo a criança constrói suas relações com o objeto, relações que constituem esquemas que ela reproduzirá com outros objetos na sua vida futura. Sendo esse objeto permeado pelo adulto, toda relação com o brinquedo pressupõe uma relação com ele e com as imagens dos discursos (produzidos pelos adultos e pelas crianças).

Para Zamberlan e Biasoli-Alves (1997), o papel dos pais, além de ser o de prover bens, sustento dos filhos, educação informal e preparo à educação formal,

consiste em transmitir valores culturais de diversas naturezas (religiosos, morais, tradicionais, acadêmicos). Os pais têm a missão de dividir afazeres e controlar rotinas, as quais são assimiladas pela prole no desenvolvimento de sua personalidade. A partir da segunda infância, na relação entre pares da mesma idade, há a satisfação de necessidades de afiliação, compartilhamento de brincadeiras e identificações com os outros. Assim, não só a família se torna agente socializador de importância na infância, mas outras interações que ampliam sua rede de relações sociais podem contribuir decisivamente para o desenvolvimento.

Dessa forma, é preciso avaliar a interação direta dos pais com seus filhos, hoje restrita a períodos de tempo curtos, com interações familiares que podem ser caracterizadas como de baixos níveis de interação face a face em atividades compartilhadas.

1.4 JOGOS E BRINQUEDOS PARA O DESENVOLVIMENTO

A utilização de jogos e brincadeiras direcionadas pedagogicamente em sala de aula pode estimular os alunos à construção do pensamento de forma significativa e à convivência social, pois, ao atuarem em equipe, superam, pelo menos em parte, seu egocentrismo natural. Os jogos e brincadeiras também podem ser utilizados como estratégia didática antes da apresentação de um novo conteúdo, com a finalidade de despertar o interesse do aluno, ou no final, reforçando a aprendizagem e seu desenvolvimento.

Segundo Almeida (1987) ao descrever sobre a brincadeira cita que a mesma “descreve a história de um povo ligado a sua cultura, sendo estruturada pelos símbolos que ela representa, realizada através de atividades que em determinados momentos são processadas e ligadas da ilusão para o mundo legítimo”. Quanto ao jogo possui uma complexidade maior em seu definir, sua caracterização está ligada a regra que seus jogadores precisam utilizar para alcançarem o objetivo.

Uma educação que leve em consideração a ludicidade é um fazer humano mais amplo, que se relaciona não apenas à presença das brincadeiras ou jogos, mas também a um sentimento, atitude do sujeito envolvido na ação, que se refere a um prazer de celebração em função do envolvimento genuíno com a atividade, a sensação de plenitude que acompanha as coisas significativas e verdadeiras (LUCKESI, 2000, p. 57).

Vale ressaltar que a aprendizagem lúdica tem o caráter de enriquecer as práticas escolares. O aluno se sente mais estimulado para aprender se o estudo for atraente, convidativo e tiver associação com metodologias que primem pela construção do saber. Nesse sentido, percebe-se a necessidade de utilização de jogos e brincadeiras tendo em vista proporcionar situações de aprendizagem efetivas e significativas, pois, o aluno dentro do contexto escolar, deve ser percebido como principal agente no processo de construção do saber.

Friedmann (1996, p. 30) relata que, brincar é uma ação inerente ao comportamento do ser humano. Brincando o indivíduo enfrenta os medos, vivencia experiências novas, experimenta vários papéis e “através da brincadeira as formas de comportamento são experimentadas e socializadas [...], o lúdico faz parte do patrimônio lúdico-cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamento”.

A aprendizagem lúdica enseja ao aluno a interpretação do meio, favorece a vivência cotidiana, promove experiências compartilhadas que fundamentam a reflexão, interagindo e formando. Desse modo as diferentes habilidades que podem ser associadas através dos jogos e das brincadeiras estimula o processo de desenvolvimento da criança, tornando-o mais apropriado para o seu aprendizado, ou seja, o lúdico oferece à criança um melhor desempenho e desenvolvimento no ensino-aprendizado.

Os objetivos da aprendizagem lúdica, além de explicarem as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural e psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais possíveis às técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, sociabilizadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente, intelectual, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador da sociedade (ALMEIDA, 1998, p. 35).

Perceber e valorizar a importância do lúdico em sala de aula é fundamental para que esta prática seja cada vez mais comum e presente nas escolas. E o papel principal de programar e cultivar tal metodologia são dos professores, em seus planejamentos e programas de aula, levando aos alunos uma forma mais leve, divertida e prazerosa de aprender.

Por outro lado, um ambiente neutro, frio e racional gera indiferença. Para Cunha (1995, p. 177), “[...] quando a criança brinca e compete, ela cria experiências que irão ajudá-la a amadurecer emocionalmente”. Já que as atividades são proporcionadas através das brincadeiras, permitem aos alunos vivenciarem fatos do

cotidiano visando um objetivo, oportunizando assim ao professor um olhar focado para o que se pretende desenvolver em seu aluno.

Então, pode-se dizer que a brincadeira faz parte da própria natureza e que a criança é levada a construir o seu próprio percurso e definir a sua própria identidade e possibilita que a ela aprenda de forma divertida e abrangente por meio do lúdico construindo, assim, seus conhecimentos e adquirindo autonomia. É no ato de brincar que a criança desenvolve sua identidade, atenção e memória, compreende o outro, enfim, é brincando que ela se descobre como pessoa socialmente incluída e capaz de conviver com o diferente.

Na perspectiva cognitiva, o brinquedo e o ato de brincar, conforme Amorim, Oliveira e Mariotto (1997), constituem-se em vínculos importantes na construção do conhecimento, pois o sujeito internaliza sua realidade através da simbolização. Como “prazer funcional”, o brinquedo faz do ato de brincar uma oportunidade de melhora e domínio, de que, quando adulto, o homem vai necessitar. Piaget traz grandes contribuições para a psicologia cognitiva, analisando o jogo em relação à vida mental, traçando um paralelo entre os estágios de desenvolvimento cognitivo e o aparecimento de diferentes tipos de jogos. Propõe quatro grandes tipos de estruturas para caracterizar os jogos infantis: jogos de exercícios, jogo simbólico, jogos de regras, jogos de criação.

2 A LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO HUMANO

2.1 A IMPORTANCIA DO LÚDICO

É imensa a discordância sobre como definir biologicamente o lúdico, pois de acordo com a sua origem e a fundamentação sobre sua importância diante dos ensinamentos, como forma de equilibrar o desgaste de sala de aula, que faz com que as crianças possam realizar tarefas que sejam levadas a suas vidas até o fim, ou até mesmo como uma forma de autocontrole diante de situações competitivas relacionadas à questão do compreender perante o ganhar da dominância da competição (HUIZINGA, 1999, p.10).

A definição para se esclarecer o lúdico é realizada por diversos autores, sendo uma forma de promover reflexões que ajude nessa compreensão Huizinga (1999) descreve:

O mínimo que se leva a idealizar diante da natureza do ser humano, é que toda e qualquer pessoa necessita de interações que façam ela descarregar as energias negativas, e diante disso o lúdico fornece esse prazer, através da satisfação da calma do corpo e mente, sendo ele trazido pelo jogar, brincar idealizando movimentos simples que não é uma atividade física mas ajuda através de exercícios, retirando a tensão através da alegria e diversão. (HUIZINGA, 1999, p. 13)

Verifica-se que o lúdico através de sua interação realizada com jogos e brincadeiras, tem o poder de fazer com que o indivíduo relaxa a mente e corpo pelo meio de divertimentos que os mesmos produzem na sensação de ligação ao sorrir, tornando-se aliado na necessidade como forma de acalmar-se a agitação dos alunos, criada pelos altos graus de estresse seja ele em criança ou adulto.

Dessa maneira, Luckesi (1998) compreende que o lúdico abrange muito mais que simplesmente a diversão diante do jogar e brincar, é a forma sentimental que o indivíduo possui ao se prontificar em participar de uma ação de descontração simples diante da atividade, através do grupo ou individual que necessidade de sua participação.

Quando se faz referência do lúdico ao jogar é ligado especialmente aos prazeres que o indivíduo sentirá através dos jogos, "[...] mas existem fatos como o desprazer através de desconfortáveis situações existentes em atividades que diante

dele o ser humano não acha divertido, causando-lhe a desagradável sensação de perda diante do brincar” (VYGOTSKY, 1998, p. 47).

De acordo com a citação mencionada, o brincar faz parte da vida humana, principalmente da vida da criança, assumindo ainda um papel mais importante na formação da criança em sua personalidade como um ser sócia. Uma vez que, torna um meio de comunicação entre as pessoas, estimula a ação, o pensamento e a emoção. O brincar dá oportunidade à criança de aprender com prazer, enfatizando o quanto a criança é um ser lúdico, que necessita dessa atividade para buscar novos conhecimentos e aprendizagens (LUCKESI, 1998, p. 41).

Acredita-se que, ensinar brincando vem de encontro à necessidade das crianças em desenvolvimento de aprendizagem, facilitando o prazer em aprender. A alegria e a brincadeira sempre estiveram no cotidiano e na vivência de todo ser humano, o que poderá contribuir no processo escolar, desenvolvendo a concentração, o raciocínio, a curiosidade, tornando-a mais interessante, prazerosa até mesmo com um pouco de escárnio.

Diante da diversão e zombaria existem significados diferenciados nas atividades, pois se nesse patamar os dois não se adequam, o que tornaria que diante da zombaria o desejo através de atitudes intolerantes, agressivas e a exclusão de outras pessoas participantes o que não tornaria o divertimento. Porém, não se adequa o lúdico, pois expor seus integrantes a escárnios é imatura e desconhece o significado do mesmo (HUIZINGA, 1999).

No entanto, na presteza lúdica realizada com a criança, não deve ser idealizada somente a diversão, pois diante do lúdico existente ocorre a diversão e não a ludicidade, pois de fato a necessidade que cada atividade representa que promoverá esse significado ligado ao momento da realização do divertimento, demonstrado através do lúdico vivenciado pelos seus participantes relacionado a experiência adquirida de cada um. Nesse sentido: “O lúdico tem redefinição através do experimento que cada indivíduo ganhará de acordo com o ocorrido nas ações realizadas nas atividades brincar, jogar e trabalhos, voltado a emoção apresentada e idealizada por conta da atividade” (RAMOS, 2003, p. 81).

De acordo com citação do autor a experiência que cada atividade proporciona ao indivíduo que demonstra seu grau de satisfação no significado do brincar, pois muitas delas, o participante não realiza o desejo do prazer de descontração no ser

humano, levando para o lado competitivo agressivo, na qualidade de ludicidade esse fator não se encaixa ao padrão lúdico.

Segundo Huizinga (1999, p. 101), diante do significado em sua essência que jogo deve trazer “[...] o prazer do bem-estar nos indivíduos participantes, já que o intuito do brincar e jogar são ativados para se realizar indagações melhores de interação e prazer, não pela competição. Pois diante da participação o jogar existe uma força cega existente no ato do momento”. Vale ressaltar, que toda e qualquer atividade voltada a ludicidade, deve ser idealizada através da emoção que o indivíduo transpõe, o sorriso é o artefato que demonstra a satisfação, e assim julga que alcançou os objetivos da atividade, na participação tornando-se o símbolo com o lúdico.

Dessa forma, pode-se dizer hábitos de utilizar o jogo como entretenimento, está relacionada a cultura familiar, pois muitas, busca de alguma forma usar esse recurso como passa tempo com amigos. Assim cabe expressar que a cultura de cada povo é demonstrada através de suas tradições realizadas com a interação sendo levada a outros povos, com relacionamentos de bem-estar, e isso muda a visão de que o lúdico não seja sério com sua significação. Como exemplo cita-se o vôlei e o futebol, que possuem profissionais especialistas no que fazem, que com o seu grau de conhecimento não oferece riscos pela prática (RAMOS, 2003).

Nessa visão, ao praticar o jogo na prática da ludicidade, seja em sala de aula ou na recreação, os alunos envolvidos devem levar a sério sua postura diante da diversão do lúdico. Ao jogar como esporte ou como brincar, não é diferente de outros esportes, que precisam seguir regras, e ter o profissionalismo que o torna não fazer parte do lúdico através da competição existente no momento entre os atletas e participantes durante uma partida. (KISHIMOTO, 2003)

Portanto, o lúdico está envolvido em realizar e descrever melhorias na exploração no ato de fazer com que a criança descubra o mundo e através dessa exploração realiza socialização entre os coleguinhas de classe, o que vai tornar positividade na relação motora necessária, descoberta nos espaços que é trabalhado. Contudo, na atualidade é realizado diversos estudos que demonstrem se nesses espaços não realizados corretamente e como ele aumentam a capacidade de descobertas dessas crianças, e o que chama mais a atenção, é a forma errada de profissionais da educação tendem a modificar essas atividades lúdicas retirando assim a essência da ingenuidade do aprendizado (BAHIA, 2006).

Parafraseando Piaget (1990) conforme o aluno vai encontrando resposta em realizar as soluções do jogo acontece à fadiga da adivinhação, nesse momento o profissional da educação deve adaptar que torne prazerosa a continuação do aluno e assim que possa cada vez mais descobrir a meta a ser alcançada. Sendo assim, o que leva cada vez mais, será a necessidade que o lúdico demonstra, pois são realizados em tempo e espaços de acordo com as evoluções, que esses alunos demonstram. E assim adaptar novos contornos que estejam ligados em assimilar e acomodar.

Desse modo, que cada vez mais que o conhecimento será descoberto um novo passe, será intermediado levando assim questões cognitivas que transformam e assim, realizada uma nova reorganização cultural. Nesse sentido:

É importante que os educadores tragam suas memórias de infância e incentivem as crianças a entrevistarem os e os avós visando à recuperação da nossa memória, pois, as crianças tem atualmente dificuldade no brincar pela própria estruturação do espaço físico e pelo próprio tipo de cotidiano que temos hoje (RAMALHO, 2000, p. 87).

Sendo assim, o autor sublinha que espaço físico ou ambiente em que os alunos estão inseridos é um dos fatores principais para se tiver uma boa aprendizagem e desenvolver o trabalho lúdico. No entanto, não é somente ter um bom espaço, mas para se trabalhar de forma diferenciada o educador, segundo a autora, instigue nas crianças a curiosidade, a vontade de conhecer o novo. Para isso, é preciso que os educadores incentivem as crianças a descoberta, que pode ser inicialmente, como cita a autora, através de entrevistas com sua família, ou até mesmo, em passeios e visualizações de imagens naturais. Nesse sentido no próximo tópico serão discutidos os jogos como brincadeiras no ambiente escolar.

2.2 FASES DO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

A particularidade na ludicidade através das atividades ou método de entendimento lúdico em estudo que demonstrem suas diferenciações, mas em sua singularidade sempre voltada a jogo, brincadeira e brinquedo que são elementos da ludicidade que permitem o educando em explorar, e assim realizar o conhecimento do mundo e tudo que o cerca em sua volta, tendo sempre amparo na preparação de

não desistir, que vem acompanhado do não conseguir alcançar as metas do momento.

E assim, o aluno começa a entender que nem tudo pode ocorrer no tempo que deseja e que precise lidar com a individualidade que somente ele mesmo é necessário para vencer os obstáculos, a serem preparados para a vida (RAMOS, 2003). Diante da metodologia lúdica o compreender os jogos, dos brinquedos e das brincadeiras, portanto a relevância para o esclarecimento de contestações da capacidade do emprego em locais de ensino e também em locais onde o público esteja envolvendo crianças. Portanto:

O brinquedo faz parte da vida da criança. Ela simboliza a relação pensamento-ação e sob esse ponto, "constitui provavelmente a matriz de toda a atividade linguística, ao tornar possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação" (ALMEIDA, 1987, p.138)

Segundo a visão do autor, percebe-se que a simbologia do brinquedo é relevante na vida de uma criança, pois mesmo no ambiente familiar é realizado esse emprego como forma de relação criança que brinca, que aprende brincando e no ambiente escolar. Desse modo, cabe ao aluno realizar e buscar novas descobertas através dos obstáculos que cada procedimento irá trazer como forma de superar e ganhar forças para enfrentar novas influências para sua vida.

Segundo Kishimoto (2003) existem significações diferentes diante de metodologias lúdicas que estão voltadas para os jogos, brinquedos e brincadeiras, mas que são aplicadas de maneiras diferentes e assim essa conceituação torna-se baixa diante da demonstração errônea. Porém no uso dessa linguagem há uma variação de normas que são usadas no mundo, contudo, o intuito não é a compreensão do fato, e sim, manusear no cotidiano demonstrando que o jogo, poderá ser utilizado no cotidiano.

Portanto o jogo possui inúmeras características de acordo com o público alvo, assim, existem as modificações que são levadas de um passado ao futuro e empregado como técnicas para as crianças. E assim novos brinquedos vêm se tornando um instrumento do brincar, podendo ser citado como exemplo as espadas que são um objeto utilizado em séculos passados, que era uma das armas de defesa de um governo ou reino. Porém, na atualidade a espada é usada como brinquedo e assim compradas pelos genitores da criança, e isso mostra que aquelas

coisas que antes julgavam inadequadas para as crianças tem nova simbologia (KISHIMOTO, 2003, p. 45).

Ainda para Kishimoto (2003) quando mostra jogos em modalidades esportivas, que possuem regras, e uma sequenciação para início e fim. Como exemplo destaca jogos de futsal e handebol, que são realizados no mesmo ambiente em quadra, mas que possuem regras e maneiras diferentes de serem jogados. Portanto, essas regras que fazem o diferencial que cada esporte possui. Diante disso, o que cada jogo demonstra ser, é a utilização de objetos e espaços sejam os mesmos, as regras mudam perante o componente do esporte.

E assim, ao abordar sobre o posicionamento de significação em jogos, será uma atitude de como cada jogo ocorre, no caso da parte de materialização será necessária ter prática, pois para serem realizados são necessários materiais próprios que sejam utilizados para cada partida. Como exemplo, em um jogo de xadrez se não houver as peças, não tem como ser jogado, a não ser com o tabuleiro, assim como as bolas de futsal e futebol não são diferentes. Portanto, a compreensão é quando o jogo é tratado como objeto, devendo ser idealizado como brincadeira, isso leva a fortalecer a concepção do brinquedo.

Para Almeida (1987) na ingenuidade da imaginação, o brinquedo mexe com adultos e crianças, a relação os dois sujeitos a ludicidade acontece de acordo com a limitação de cada faixa etária. Porém, o adulto por ser o criador da obra brincadeira, onde busca sempre melhorias vai agregando com relevância para chamar atenção do público infantil. Sendo assim, a tendência de praticar diversos jogos estará de acordo com a cultura diversa, de maneira que ao fabricar ou comprar brinquedo possuem diferenciações, porém, sempre terá uma representação infantil. E ainda associa a dois procedimentos, à cultura do povo local e da fabricação dos brinquedos.

Dessa forma, no contexto da história do brinquedo tem ligação com o passado do adulto inventor, que em sua idealização agrega importâncias do brincar relacionado com o jogar, na infância essa ação passa ser relevante, pois está ligado a psicomotricidade do autodesenvolvimento da criança. Em decorrência disso, será de suma importância inovar metodologias para auxiliar na formação do aluno enquanto sujeito, mediante a utilização instrumentos educativos. Sendo assim, poderá enquadrar a utilização do brinquedo como jogo educativo, com finalidade

pedagógica improvisando aos profissionais da educação e da psicologia a relevância dessa ferramenta no ensino-aprendizagem (CLAPARÉDE, 1956, p. 78).

Ao relacionar a educação infantil no procedimento de aprendizagem, estará aflorando novos procedimentos didáticos instrucional com base no projeto político pedagógico de cada realidade escolar. Uma vez que, o aprendizado infantil precisa ter uma boa base estruturada, no que diz respeito ao transmitir conhecimento. Desse modo, a aplicabilidade do lúdico, seja de diversas maneiras no ambiente escolar, vem respaldar de fato que o brinquedo não seja a salvação para superar problemas existentes no ambiente escolar, mas sim, enfatizar com a utilização desse objeto é de relevância para as metodologias de ensino aprendizagem, dando significação na intensa busca de melhorias na educação infantil (CLAPARÉDE, 1956, p. 80).

É notório que a ludicidade no grau escolar possui referência aos jogos, brinquedos e brincadeiras, onde as atuações da ludicidade evidenciam a vivência da criação intencional do ser humano. Diante desse aspecto é relevante afirmar, que a demonstração do brinquedo para um brinquedo educativo pode realizar a compreensão na edificação do saber. Assim, utilização de brinquedos no ambiente escolar, interliga a edificação de informações da aprendizagem, levando em consideração a relevância da estrutura do desempenho de cada criança através do lúdico, sendo o início e tornando-se motivação ativadora do processo.

Mesmo que os brinquedos façam parte direto na contextualização da ludicidade, será relevante que se faça conceitos diante de suas funções e educativas de criança envolvida nesse contexto. Sendo no desempenho lúdico, o brinquedo relaciona-se ao divertimento, aos prazeres até que ele se torne um mero abandono, isso ocorre pela escolha voluntária de cada criança com o passar de sua utilização.

Portanto, deve ser considerado a diferenciação do papel educativo entre a ligação do sentir preso aquele mundo que vai evidenciar diferentes conhecimentos. Pois:

A brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa senão a distância entre o nível de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz. (VYGOTSKY, 1984, p.35).

De acordo a fala mencionada a brincadeira aproxima a criança do real, fazendo a ligação no desenvolver lúdico através de conseguir alcançar o potencial para solucionar o problema. Como exemplo, cita-se um quebra cabeça que a criança tenta, e muitas vezes a frustração faz com haja a desistência, nesse momento é que se idealiza a presença de um adulto que pode ser referenciado através do profissional da educação. Mas, será necessário que tenha estrutura idealizada em melhorar os ensinamentos através do lúdico, realizando o interesse desse aluno diante dos obstáculos apresentados com o brincar.

Vale lembrar, que a visão lúdica interfere na ação educacional, uma vez que quando a criança possui no início relação com o brinquedo, não possui muito discernimento do que pode criar com as peças, entre estes sublinha o Tangram, que traz diversas formas, no entanto, ao pratica-lo vai idealizando sua imaginação, e conforme o grau vai estruturando novas formas, que através da criação, a coordenação motora vai aperfeiçoando cada vez mais de forma correta ligadas a geometria (RAMOS, 2003).

Desse modo, o professor ao trabalhar uma atividade lúdica, precisa ser criativo, inovador e ter em mãos recurso didáticos metodológicos para suprir a esperteza de alunos mais evoluídos vindouro em sala de aula. Nesse momento esse aluno precisará de amparo, para não ficar parado e perturbando os demais. Então, os jogos poderá ser um complemento na ação cognitiva, o seja, poderá ocupar sua mente com outas atividades. Isso leva a crê que o professor tenha mãos argumentos e materiais de apoio que sirvam como apoio para um segundo plano diante da rejeição desse educando e a presença do professor como forma de associação na interação (BAHIA, 2006).

Portanto, a disponibilização da criança em brincar abrange um verdadeiro elo ligando ao mundo imaginário, onde afirma-se que a prática possui alto grau de aprendizagem, e assim ocorre o desenvolvimento, e diante dessa brincadeira a criança passa por muitas circunstâncias ligadas ao risco, angústia, da concretização e fantasias peculiares. No entanto, quando a criança está idealizada na brincadeira, ela possui relação entre o fato e o grau de compreensão que necessita. A assimilação do brincar e a dificuldade que a criança terá que superar necessita de um suporte, mas que ele seja apenas para o intuito de auxilio, não para ajudar a evolução da superação da dificuldade (PIAGET, 1971).

No brincar o aluno realiza seu aprendizado através de variedade de acontecimentos realizado por sua autonomia, sem intervenção de outras pessoas. Sendo uma forma da criança sentir-se capaz diante de um obstáculo que precisa superar, e ainda que isso servirá de lição, será uma forma de manter positiva o incentivo próprio diante dos obstáculos na vida. Por conseguinte:

O jogo, da mesma forma que o brinquedo e a brincadeira, traz as mesmas características limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente concedidas, mas absolutamente obrigatórias, dotada de um fim em si mesmo, acompanhada de um sentimento de tensão e de alegria, e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana" (KISHIMOTO 2003, p.34).

Perante o exposto, é evidente afirmar que o jogo possui artefatos existentes nos brinquedos e brincadeiras, através de sua caracterização que possuam limitações de períodos e lugar, onde possuem normas livres, mas imprescindíveis, tornando a atividade do momento tensa e contagiante diante de uma vida corrida por causa da rotina, assim é o jogo demonstrará o relaxamento do indivíduo. Nessa contextualização:

O brinquedo sempre estará ligado ao membro, sendo o sustentáculo da brincadeira, diante de sua estrutura guiadas através de suas normas, sendo essas referências pela variação existente atual de ações lúdicas que interessam no desenvolvimento infantil em participar de jogos (KISHIMOTO, 2003, p. 15).

Perante a fala do autor, observa-se a clareza e a demonstração do brinquedo diante do fator da importância, da individualidade da criança e em grupo, sobre o relacionar social intervindo em saber está em grupo para que esse crescimento seja idealizado para a formação futuro desse sujeito, e através do jogo, brincadeira é necessária essa evolução. Portanto, na próxima seção será apresentada aprendizagem intermediada pela ludicidade, os jogos livres e coordenado.

2.3 A EDUCAÇÃO ESCOLAR E A LUDICIDADE

A ludoteca ganhou seu espaço no país Brasil, a partir de 1980, foi uma época marcada pelo encanto que a mesma oferecia, e que se tornaria uma forma de metodologias de interesse mutuo que faria com que alavancasse a educação, mas sofre as consequências como todo e qualquer novo que apareceu tanto em aspectos

financeiros como pela sua aceitação para obter reconhecimento e valor na educação (RAMOS, 2003).

Dessa forma, Almeida (1987) aponta que o intuito da ludoteca é adaptar a estimulação no ato de brincar livre, levando em consideração que nesse momento o imaginário da criança é seu maior aliado, que irá mudando o seu desempenho procurando novos métodos que assimilem a imaginação. Quando a criança está em um espaço que ela necessita de limites, tudo se encaixa e não vê o momento como a autoria de que o brinquedo não é seu, mas que se entrega ao divertimento.

No contexto brasileiro foi discutido para que o lado cultural do brincar fosse totalmente valorizado, para assim diante das características adequadas possui relevância para as crianças e alunos brincam aprendendo. E diante de cada exigência crescimento e demonstrações foram visíveis que eram necessárias verificar-se que a participação de colaboradores educacionais era necessária, para lutar por esse momento que demonstrava felicidade, melhorias no aspecto de emoção dos alunos e sociedade (ALMEIDA, 1987).

Portanto, é notório que cada vez mais a ludicidade ganha seu espaço e contando com um espaço denominado ludoteca em tornasse um avanço diante do "tabu" que criança não aprendia brincando, pois cada vez mais, esse espaço agregava valores importantes de desenvolvimento dessas crianças e diante da interação social que possibilitasse sua autonomia.

Para Cunha (1997) existem diversos fatores importantes diante do objetivo que se estabelece nas brinquedotecas, no início o objetivo era adaptar esse local, onde a criança pudesse ter tranquilidade quando estiver ali, não sentido cobrada, que sem atrapalho. A brinquedoteca é um espaço que a criança tem para apaziguar suas angústias, diante do sistema tradicional ainda muito presente na educação. Portanto, a existência da ludoteca nas instituições de ensino vem fortalecer as metodologias que muitas vezes são mínimas diante de planejamentos e recurso didáticos de melhorias no ensino aprendizagem.

Diante disso, a ludoteca representa uma inovação sistêmica na aprendizagem da criança, onde diversos estudiosos contemplam seus elementos como forma estrutural gerador do levantamento da teoria, que obtêm divertimento nesse local, e assim as descobertas através de suas ações. Nesse local foi construído para o desenvolvido do brincar, na sua amplitude não se faz necessário grandes intuítos, mas sim realizar a valorização diante da atuação dela no momento do brincar,

idealizando através dos seus gestos que o objetivo foi alcançado, quando se demonstra alegria e divertimento. Cunha, (1997) afirma:

No ambiente escolar é realizado ensinamentos ligados a psicopedagogia que está ligado com dificuldades no aprendizado, a psicologia que está para o amparo ligados ao emocional de cada um, também a família que é responsável pela educação, entretanto a brinquedoteca é responsável pela preservação ligada a criação da imaginação, que através dele será fortalecido o afeto e emoções de sensibilidades, servindo de alimento para o conforto interior do indivíduo preservando esses fatores até a vida adulta (CUNHA, 1997, p. 28).

De acordo com a citação acima, vale ressaltar que, através da sensibilidade do aluno e da criação em sua imaginação, leva o indivíduo a realização mínima de experimentações que levam ao aprendizado, portanto a ludoteca é um ambiente que possuem permissões e realiza as melhores sensibilidades existentes nas crianças. Para que, esse processo torne-se eficaz, será indispensável que os educadores, vejam que esses meninos e meninas buscam sempre respostas através de inovações.

Nessa perspectiva, o progresso do sujeito está absolutamente ligado ao seu grau de conscientização, diante disso, a função da escola está relacionada a novas criatividades a potencialidade dessa criança, não somente ao cognitivo, mais ligado ao comportamento. O brinquedo em seu estímulo torna-se algo que influencie a vida do ser humano, algo que traga a realidade para a brincadeira (ALMEIDA, 1987).

Portanto, no mundo atual, as diferenças culturais são elementos, ligados ao desenvolvimento das crianças. Nesse sentido, será discutido na próxima subseção o aprendizado da criança no desenvolvimento da Brincadeira na Legalidade da Lei.

2.4 O PAPEL DA ESCOLA NA CONSTRUÇÃO DO SABER

Diante da legislação de amparo a crianças ocorreu entres os séculos XIX e XX. E foi ganhando respaldo diante do abandono de crianças em locais públicos, ou até mesmo pelo abandono moral e material depois de uma certa idade, e assim foram sendo criadas amparos que pudessem apaziguar e amparar as crianças. (RIBEIRO, 1994).

Portanto, foram avançando os direitos idealizados para as crianças como a responsabilidade dos pais diante da moradia, alimentação, amparo médico, direito a

educação fornecida através do Estado sem retorno financeiro. Esses direitos ainda eram respaldados quanto a diferença de raça, cor, cultura, povo, economicamente, e classe social, seja qual for ela ou da sua família (DECLARAÇÃO UNIVERSAL DOS DIREITOS DA CRIANÇA, 1959).

A Declaração Universal dos Direitos da Criança (1959), assegura que toda e qualquer criança possui o direito de usufruir completamente de jogos e brincadeiras, dos quais seja agregada a educação. E esse será um atributo do estado e da sociedade como disponibilização e direito dessas crianças. Dessa forma, o Estatuto da Criança e do Adolescente-ECA, no Art. 3º, garante que a criança está assegurada de seus direitos fundamentais fornecidos a pessoa humana, onde crianças devem estar à frente de oportunidades, que torne influenciador diante do desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social sendo aliado de livre arbítrio e compostura.

Verifica-se no Art. 16, vem compreender o respaldo ligado a liberdade, sobre de:

- I - Ir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários, ressalvadas as restrições legais; [...].
- IV – brincar, praticar esportes e divertir-se;
- V – participar da vida familiar e comunitária, sem discriminação (BRASIL. Lei 8.069/90).

Portanto diante desse exposto é evidente afirmar, que o direito de brincar, tornou viável, pois com o crescimento demográfico, a era industrial, a era tecnológica, o excesso de automóveis, as crianças não podem mais está em locais públicos que no passado se tornava influenciador do brincar, como praças e locais de conveniência. E nesse momento que se agrega o valor da ludicidade diante das escolas, creches e instituições de ensino que buscam incentivos através do brincar, torna-se necessário para a falta desse brincar. Assim os profissionais são responsáveis pela adaptação de metodologias e intervenções influenciadora do gostar, do participar como fator relevante da situação (RAMOS, 2006).

Segundo Ribeiro (1994), o brincar é o contorno existente no meio em que a criança se destaca, onde os exercícios lúdicos têm a assimilação do valor que é adquirido ao seu comportamento, levando assim ao conhecimento, exercitando o físico através de movimentações que influenciaram na habilidade motora. Através do social surgirá interação com outras crianças tornando evidente o trocar na hora da

brincadeira sem confusões, aprender a conviver com a tolerância e respeitar seu companheiro do momento. Sendo assim, através da Lei são agregadas melhorias cada vez mais, voltado para o brincar, como metodologias utilizadas pelos profissionais educacionais.

Logo no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – RCNEI, garante uma nova proposta educacional para os contextos educacionais infantis, defende a ludicidade enquanto propiciadora de,

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

De acordo com o Referencial para a Educação está sublinhado um dos cinco princípios dessa modalidade, o direito de as crianças brincarem como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil. Tal princípio, sugere que as crianças tenham garantido o acesso à brincadeira, aos momentos particulares e característicos da etapa de vida designada infância. Admite-se no RCNEI que as brincadeiras de faz de conta devem permear cotidianamente o universo institucional da criança e do aluno.

Para isso, o professor não deve intervir nesta atividade, e sim, deixar acontecer espontânea. Cabendo ao docente a função e o oferecimento dos recursos didáticos e do ambiente adequado, para que esta prática se desenvolva naturalmente de maneira diversificada, possibilitando às crianças que elaborem de forma independente suas brincadeiras. Pois o:

Brincar é uma agilidade básica que desempenha o desenvolvimento de identificação e automação de cada indivíduo, um fator importante é o que a criança aprende através disso como sua imaginação, o comunicar pelo gesto, na brincadeira emite sons de acordo com a brincadeira que é criada pela imaginação fértil. E o mais importante disso tudo é que ela se concentra e isso torna-se o diferencial, foi equilibra tornando-se o amadurecimento de seu desenvolver (BRASIL, 1998, v.2: 22).

Portanto a brincadeira espontânea é o eixo de aprendizagem para a criança já que está desenvolvendo sua ação interação com as pessoas a sua volta,

absorvendo o conhecimento que está pautado principalmente na aquisição de habilidade cognitivas. Desse modo:

É necessário que o docente apresente acordo que na brincadeira a criança recria e estabiliza aquela coisa que compreendem sobre os mais diferentes domínios de informação, em qualquer velocidade natural e fantasia. [...] pode-se, entretanto, utilizar jogos, especialmente àqueles que possuem regras, como atividades didáticas. É preciso, porém, que o professor tenha consciência que as crianças não estarão brincando nestas situações, pois já objetivos didáticos em questão (BRASIL, 1998, p. 29).

Desta maneira o professor deve apenas manter os meios para que a brincadeira aconteça, já que os alunos aprendem espontaneamente e na interação entre seus pares. O RCNEI caracteriza o professor como mediador entre as crianças e o conhecimento, com a função de intervir quando necessário, tornando possível que os alunos, em interação com os outros alunos ou sozinhos, possam ampliar as capacidades de apropriação de conceitos, códigos sociais, diferentes linguagens, experimentação, reflexão, elaboração de perguntas e respostas e construção de objetos e brinquedos.

É importante observar como o brincar e o movimento integram estrategicamente o currículo dirigido aos pequenos, de forma continua:

Pelo seu caráter coletivo, os jogos e as brincadeiras permitem que o grupo se estruture que as crianças estabeleçam relações ricas de troca, aprendam a esperar sua vez, acostume-se a lidar com regras, conscientizando-se que podem ganhar ou perder (BRASIL, 1998, p. 235).

Nessa perspectiva, os jogos e brincadeiras e brinquedos, são considerados como componentes culturais, ao fazerem parte das práticas educativas com intenções instrucionais, imprimindo produtividade ao processo de construção da subjetividade. Em geral, neste processo de construção o adulto tem um importante papel na seleção das atividades, na disponibilização dos materiais para as crianças.

Para tanto, a educação infantil, historicamente, configurou-se como o espaço natural do jogo e da brincadeira, o que favoreceu a ideia de que a aprendizagem de conteúdos, como os de matemática se dá prioritariamente por meio dessas atividades. "A participação ativa da criança e a natureza lúdica e prazerosa inerentes a diferentes tipos de jogos têm servido de argumento para fortalecer essa

concepção, segundo a qual aprende-se matemática brincando". (BRASIL, 1998, p. 98).

Conforme o Referencial da Educação Infantil, percebe-se certo tipo de euforia, na educação em que jogos, brinquedos e brincadeiras são tomados sempre de modo indiferenciado na atividade pedagógica: a manipulação livre ou aplicação de algumas regras sem uma finalidade muito clara. Contudo, o jogo, embora muito importante para a criança não diz respeito, necessariamente, à aprendizagem da matemática.

3 LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: OLHARES DE PROFESSORES DO CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL IRENE BRELAZ EM JACAREACANGA-PARÁ

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA

A Escola Municipal de Ensino Infantil Professora Irene Brelaz, situada na Rua Presidente Médice, Nº: 31, Bairro Bela Vista – no Município de Jacareacanga – PA – CEP: 68.195-000.

A gênese da EMEIF, Profª Irene Brelaz está ligada a uma dissidência. A Escola foi fundada no dia 3 de Fevereiro de 1993, neste período, na Gestão do Prefeito Raulien Oliveira Queiroz, atendendo o público de 2 a 6 anos. Sob a direção da Senhora Ana Cláudia Nunes Damasceno e a vice-diretora: Maria Sidineia Hugo da Silva, ainda consta no quadro de colaboradores uma secretária, duas auxiliares administrativas, duas coordenadoras, vinte e nove professores, quatro vigias, quatro merendeiras, oito serventes e uma assistente de serviços gerais.

A instituição é responsável pela oferta da Educação Básica, no nível de Educação Infantil. A instituição de Ensino percebe que os alunos necessitam mais de conteúdos programáticos, pois o mesmo precisa desenvolver valores éticos, culturais e morais para que possam formar cidadãos críticos, reflexivos e atuantes na sociedade, de modo que eles apliquem em seu cotidiano, saindo assim de mera teoria e entrando para a prática dos valores que já vem sendo enfatizados pelos educadores.

A estrutura da Escola Municipal de Ensino Infantil Profª Irene Brelaz tem um quadro de profissionais que mantêm um bom relacionamento entre professores e os demais funcionários que são participantes nas atividades propostas pela a escola que está sempre promovendo atividades que envolvam a comunidade escolar.

A escola é uma instituição que possui uma estrutura física composta de dois blocos em forma de “L” contendo. 1 secretária com depósito; 1 sala de direção com depósito; 1 sala de professores; 1 sala de biblioteca; 1 cozinha com depósito; 4 banheiros feminino/masculino; 2 salas de aula; 1 área de recreação e eventos cobertos; 1 banheiro adaptado para cadeirante; 8 Salas.

A Filosofia Educacional.

Missão: Proporcionar aos alunos, um ambiente de recreação saudável e apropriado onde podem obter carinho, atenção e cuidados.

Visão: desenvolver e oferecer um ensino de qualidade, por meios de profissionais qualificados e comprometidos, para garantir a satisfação e o atendimento aos requisitos de nossa clientela, buscando uma gestão democrática e compartilhada, proporcionando aos alunos o bem-estar na sua fase inicial educativa.

Valores: Os valores da escola são indispensáveis para o fortalecimento dos laços de solidariedade de fraternidade para a edificação de uma sociedade harmônica e equilibrada. Por isso deve promover a Universalidade dos valores humanos em muitas outras contribuições existem deste grande teórico. Mais essas citadas colaboram relevantemente para a evolução do pensamento do educador.

3.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O Procedimento metodológico percorreu o caminho a partir da escolha do tema: Ludicidade na Educação Infantil: Olhares de Professores do Centro de Educação Infantil Irene Brelaz, Jacareacanga - Pará, no momento em que foi ofertado a disciplina Pedagogia da Educação Infantil.

Sendo assim, foi preciso buscar a seguinte problemática: Os principais benefícios que o lúdico trás para o processo de ensino aprendizagem na educação infantil? Identificar se as praticas dos professores de educação infantil são apoiadas na ludicidade, do ciclo de ensino infantil. Que consequentemente, o tema, o problema e os objetivos foram identificando a linguagem dos autores no corpo do trabalho e ao campo da pesquisa.

Tendo como suporte metodológico um levantamento bibliográfico com a contextualização de autores Huizinga (1999), Luckesi (1998), Ramos (2003), para fazer a ponderação dos capítulos à análise dos sujeitos da investigação do tema. No levantamento bibliográfico foram considerados preferencialmente, livros, artigos, revistas especializadas e trabalhos acadêmicos publicados recentemente, entre os autores.

Sendo que, o levantamento bibliográfico busca a resolução de um problema (hipótese) por meio de referenciais teóricos publicados, analisando e discutindo as várias contribuições científicas. Esse tipo de pesquisa trará subsídios para o conhecimento sobre o que foi pesquisado, como e sob que enfoque e/ou

perspectivas foi tratado o assunto apresentado na literatura científica. Para tanto, é de suma importância que o pesquisador realize um planejamento sistemático do processo de pesquisa, compreendendo desde a definição temática, passando pela construção lógica do trabalho até a decisão da sua forma de comunicação e divulgação (BOCCATO, 2006, p. 266).

Na abordagem foi adotada a pesquisa qualitativa, com uso do método exploratório, na qual, o objeto de estudo será analisado com uma investigação em campo, mediante os dados que serão representados de forma qualitativa. De acordo com Almeida (2014) a pesquisa qualitativa tem como finalidade através da entrevista observar e buscar explicações melhores sobre o que se investiga diante do que se espera levantar com as informações obtidas e assim concluir e alcançar a meta de informações.

Dessa forma, pesquisa de campo caracteriza-se pelas investigações em que, além de se realizar coleta de dados junto às pessoas, podendo usar ferramentas como diálogo, conversação, recursos tecnológicos, celular e gravador de voz. Assim, pesquisa de campo será aplicada por meio de entrevista/questionário com questões abertas, com as professoras atuantes na escola pesquisada. Segundo Gil (2004), pesquisa é definida como o:

(...) procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos. A pesquisa desenvolve-se por um processo constituído de várias fases, desde a formulação do problema até a apresentação e discussão dos resultados (GIL, 2004, p. 17).

De acordo com o autor, ao proporcionar respostas diante de um problema, será necessária uma compreensão dos leitores mediante as respostas dos questionamentos apresentados de forma textualizada, com intuito de abordar os pontos mais relevantes da pesquisa. Pois, cada resposta possui uma análise própria e a relação com a fundamentação teórica. Considerando-se o ambiente e os objetivos a serem alcançados por esta pesquisa.

A coleta de dados ocorreu no mês de novembro, através de questionário de entrevista, com perguntas abertas, aplicados para sete professores da instituição de ensino.

3.3 PERFIL DAS ENTREVISTADAS

Para que haja uma análise mais rica e detalhada do assunto abordado no referido estudo, serão apresentados os resultados dos dados coletados através da pesquisa na Ludicidade na Educação Infantil: Olhares de Professores do Centro de Educação Infantil Irene Brelaz, Jacareacanga - Pará, pesquisa foi realizada com sete professoras atuantes da educação infantil.

As entrevistas são graduadas em pedagogia e somente quatro delas possuem pós graduação em educação infantil, a faixa etária das entrevistadas está entre os 25 á 32 anos e o tempo de serviço vai de 3 a 8 anos, todas do sexo feminino.

3.4 RESULTADO DA PESQUISA COM AS PROFESSORAS

Para iniciar a entrevista com as professoras fez-se a primeira pergunta: **Você considera importante trabalhar com o lúdico na educação infantil? Comente?**

QUADRO 01: Você considera importante trabalhar com o lúdico na educação infantil? Comente?
Fonte: Professores do Centro de Educação Infantil Irene Brelaz (2019).

PROF ^a 01	Sim, pois através da ludicidade o desenvolvimento é melhor e o aprendizado é eficaz;
PROF ^a 02	Sim, pois através das brincadeiras e jogos percebi os benefícios e a importância do lúdico na educação infantil uma prática educacional de conhecimento do mundo, oralidade, regras e socialização;
PROF ^a 03	Sim, pois através do lúdico a criança possui um melhor desempenho;
PROF ^a 04	Sim, através do lúdico na escola podemos obter um bom desenvolvimento das crianças;
PROF ^a 05	Sim, pois através da ludicidade as crianças aprendem se divertindo;
PROF ^a 06	Sim, pois é através do lúdico que as crianças adquirem diversos conhecimentos e desenvolvem várias atividades sendo essas entendidas como momento em que a criança expressa seus sentimentos;
PROF ^a 07	Sim, através da ludicidade as crianças aprendem a se expressar, se conhecer e até mesmo a dividir o espaço com seus colegas;

As professoras afirmaram que as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança e, portanto, devem ser consideradas importante e fundamental a utilização das brincadeiras e dos jogos na sala de aula, para que possa haver socialização, ou seja, uma interação entre as crianças. Dessa forma, com o uso das atividades lúdicas, o espaço escolar pode-se transformar em um

espaço mais agradável, de forma a permitir que o educador alcance sucesso em sala de aula.

Para Negrine (2000) o lúdico é uma atividade de grande eficácia na construção do desenvolvimento infantil, pois o brincar gera um espaço para pensar, e por meio deste a criança avança o raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, tem mais facilidade para compreender o meio social, satisfaz desejos, desenvolve habilidade, conhecimentos e criatividade. Além disso, as atividades lúdicas auxiliam no desenvolvimento da criança, seja cognitivo, moral ou social. Ainda na visão Negrine (2000), a criança ao chegar pela primeira vez na escola, vem carregada de experiências vividas, essas desde seu nascimento até o momento de adentrar na vida escolar, porém, a criança já tem noção de atividades lúdicas da praticada em casa.

Foi perguntado para as professoras na segunda questão se **Você tem o hábito trabalhar através do lúdico, ou seja dos jogos e brincadeiras em sala de aula? Se sim, quais?**

QUADRO 02: Você tem o hábito trabalhar através do lúdico, ou seja dos jogos e brincadeiras em sala de aula? Se sim, quais? Fonte: Professores do Centro de Educação Infantil Irene Brelaz (2019).

PROF ^a 01	Sim, através de jogos de pescaria que dar para ensinar tanto os numerais, as vogais e o alfabeto, dentre outro, também através da música que pode trabalhar o corpo humano;
PROF ^a 02	Sim, brincadeira, jogos, jogo de memória, jogos educativos, etc..
PROF ^a 03	Sim, através de músicas que podem ensinar um melhor desempenho;
PROF ^a 04	Sim, através da contação de histórias, de quebra-cabeças, jogos das memória, etc.;
PROF ^a 05	Sim, através dos jogos de memória, quebra cabeça e etc.;
PROF ^a 06	Sim, através de quebra-cabeças, jogos de memórias, massinha de modelar, telefone sem fio e etc.;
PROF ^a 07	Sim, através de cantigas de roas, jogos de memória, quebra-cabeça e etc.;

Percebe-se conforme o relato das professoras as brincadeiras dirigidas. Assim, em geral quem orienta as brincadeiras e jogos são as professoras, que o fazem, quase sempre, pensando em brincadeiras que proporcionarão melhores aprendizagens, conforme o conteúdo programático. Segundo o documento Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil:

A intervenção tem o objetivo de intencionar, através de um ambiente que esteja completo permitindo o brincar, onde as crianças utilizarão seu imaginário. Assim o profissional realizará a organização e atribuir a seus alunos que escolham os temas que devem seguir para brincarem, como se trata de um grupo cada um tem sua vez de escolha, e assim fazer entende-

los que vão brincar todos iguais, obedecendo a regras diante dos jogos e brincadeiras (BRASIL, 1998, p. 42).

De acordo com citação mencionada, o professor passa ser responsável pela intervenção que deve ser realizada, pois naquele momento deve tomar a frente, para impulsionar as crianças a se motivarem. É um momento que existem conflitos, pois nem todos querem brincar a com a mesma brincadeira, no entanto, o docente deve organizar e explicar que todos devem participar da brincadeira escolhida seguindo as normas da brincadeira.

Para continuar, foi indagado as professoras a terceira questão: **Em sua opinião, os jogos e brincadeiras facilitam a transmissão dos conteúdos? Justifique?**

QUADRO 03: Em sua opinião, os jogos e brincadeiras facilitam a transmissão dos conteúdos? Justifique? Fonte: Professores do Centro de Educação Infantil Irene Brelaz (2019).

PROF ^a 01	Com certeza sim, pois através do lúdico até mesmo a criança que tem dificuldade o seu aprendizado melhora e facilita em seu desenvolvimento;
PROF ^a 02	Com certeza, pois através dos jogos e as brincadeiras a criança é capaz de desenvolver inúmeras capacidades no ensino aprendizagem e este conhecimento acontece de forma espontânea;
PROF ^a 03	Com toda certeza, além das crianças se divertirem, aprendem também;
PROF ^a 04	Sim, pois facilita o aprendizado das crianças;
PROF ^a 05	Sim, pois trabalhamos os conteúdos de forma mais prazerosa tanto para nós professores quanto para as crianças;
PROF ^a 06	Sim, pois ao utilizar os jogos e brincadeiras o professor introduz o lúdico no ensino aprendizagem para o aluno da educação infantil na qual contribui para o conhecimento da criança;
PROF ^a 07	Sim, pois através das brincadeiras podemos explicar um conteúdo no qual o aluno não compreendeu;

Diante do relato das docentes, é relevante afirmar a importância da ludicidade usada para metodologias na recreação, uma vez que, a criança desenvolve com a prática de jogos e brincadeiras no dia a dia. Mediante a essas adaptações o aprendizado demonstra disciplina e regras, para as crianças aprenderem, e com o respeito se evolui.

Segundo Queiroz (2006) o jogo, a brincadeira precisa fazer parte do dia a dia na escola para as crianças, pois diante desse uso contínuo, os alunos possuem a estimulação do desenvolver ligado ao entendimento natural, na colaboração, e na capacidade criadora diante da atividade, organização, imaginário e social.

Prosseguindo com a entrevista indagou-se na quarta questão: **Você acredita que a ludicidade dos jogos e brincadeiras contribui para a alfabetização das crianças? Em que sentido?**

QUADRO 04: Você acredita que a ludicidade dos jogos e brincadeiras contribui para a alfabetização das crianças? Em que sentido? Fonte: Professores do Centro de Educação Infantil Irene Brelaz (2019).

PROF ^a 01	Acredito que sim, pois através de uma aula lúdica o aluno vem ser estimulado e assim despertando o interesse pelo aprendizado e facilitando o interesse e o desejo pelo saber;
PROF ^a 02	Acredito que através da ludicidade, cabe ao profissional de educação utilizar a ludicidade como meio para desenvolver inúmeras capacidades em seus alunos para que o ensino aprendizagem aconteça;
PROF ^a 03	Sim, pois através da ludicidade a criança vem demonstrando o interesse em aprender mais e mais;
PROF ^a 04	Sim, pois elas aprendem mais rápido e de forma gratificante;
PROF ^a 05	Sim, na forma de conversar, de expressar seus sentimentos e etc.;
PROF ^a 06	Sim, pois elas se motivam através dos jogos e brincadeiras;
PROF ^a 07	Sim, proporcionando o aprendizado das crianças de forma mais divertida.

Por ser uma escola de pequeno porte, os espaços físicos não comportam todos os alunos para realizar a atividade recreativa. No entanto a primeira professora sublinhou que os alunos maiores de 4 ano não querem mais adequar-se a esses jogos de ludicidades, querem praticar os jogos mais competitivos como futebol e voleibol. Ambas ressaltam que segue um cronograma para a realização do lúdico e dos jogos. Assim, as professoras destacaram alguns jogos utilizados por elas nos dias de recreação. Exemplo:

Ábacos divertidos: Desenvolve a coordenação motora, o raciocínio lógico, a capacidade de compreensão e a socialização.

Amarelinha: Desenvolve o controle emocional, as noções matemáticas, ajuda na percepção de elaborações de regras, na percepção de números e cores, no desenvolvimento físico e social.

Brincadeiras faz-de-contas: Desenvolve a socialização, o raciocínio lógico, a percepção visual, corporal e tátil, a área afetiva e o enriquecimento linguístico; **Brincadeiras de roda:** Desenvolve a socialização, a percepção auditiva e corporal, a coordenação visual, a motricidade fina, noções de músicas e memorização e noções de espaço.

Caça ao tesouro: Desenvolvimento do raciocínio lógico, como noção espacial, abstração e formulação de pistas, compreensão de símbolos não verbais, além de desenvolver a competição, a cooperação, o respeito e a socialização.

Jogos de encaixe: Desenvolve o raciocínio lógico da criança a percepção tátil, a atenção, a cooperação e a socialização.

Jogo da memória: Desenvolve o controle emocional, a atenção, noções matemáticas, o raciocínio lógico, competição, coordenação visual e tátil, formulação de regras e socialização.

Mímicas: Desenvolve o controle emocional, conhecimentos gerais, noções matemáticas, ampliação do vocabulário, desempenho gestual e corporal, a cooperação a competição, e a integração entre as crianças.

Quebra-cabeças: Desenvolve o raciocínio lógico, psicomotor, capacidade de concentração, noção espacial, percepção visual e aumento de conhecimento sobre diversos assuntos.

Queimada: Desenvolve o raciocínio lógico e a criatividade, proporciona a integração, movimento físico, coordenação e cooperação. Além de desenvolver o estímulo ao uso de regras.

Caracol: Desenvolve o controle emocional, o raciocínio lógico (abstração e noções matemáticas) a motricidade fina, o enriquecimento linguístico e a socialização (Professores do Centro de Educação Infantil Irene Brelaz 2019).

No entanto, essas são as principais brincadeiras e jogos realizados pelas docentes nos dias de atividades lúdicas, como também outras atividades que incentive a criança de diversas maneiras através da aprendizagem fornecida pelos jogos e brincadeiras. Como relatado as mesmas escolhem um dia que seja feito somente atividades desse momento de descontração, mas que traz desenvolvimento e descobrimento de novos processos de aprendizagem.

Desse modo, para dá sequência foi perguntado à quinta questão: **A escola oferece materiais para trabalhar com o lúdico? Se sim, quais? Em caso de resposta afirmativa para a realização das atividades lúdicas:**

QUADRO 05: A escola oferece materiais para trabalhar com o lúdico? Se sim, quais? Em caso de resposta afirmativa para a realização das atividades lúdicas: Fonte: Professores do Centro de Educação Infantil Irene Brelaz (2019).

PROF^a 01	Sim. Blocos, bolas, jogo da memória e jogos de numerais;
PROF^a 02	Sim. Jogos, quebra-cabeça, corda, etc.;
PROF^a 03	Sim. Blocos e alguns materiais que podemos elaborar para desenvolver trabalhos com elas;
PROF^a 04	Não, pois a maioria das vezes os trabalhos são feitos através de reciclagem;
PROF^a 05	Sim. E.V.A, cartolinas, isopor e etc.;
PROF^a 06	Sim. Quebra-cabeças, jogos.
PROF^a 07	Sim. E.V.A, isopor, cartolina, papel cartão;

De acordo com as entrevistadas a que se referencia ao material fornecido pela escola há momento que não tem bastante disponibilidade por se tratar de um ambiente público e que não se pede aos responsáveis, no entanto o fornecido pela Secretária de Educação do Município não é o suficiente, o que leva muitas vezes as mesmas usarem seus recursos próprios.

Para continuar a sexta questão: **Como são usados os tempos e espaços da escola com as atividades lúdicas?**

QUADRO 06: Como são usados os tempos e espaços da escola com as atividades lúdicas? Fonte: Professores do Centro de Educação Infantil Irene Brelaz (2019).

PROF ^a 01	Varia de cada docente tirar um determinado tempo para proporcionar essa ludicidade para os alunos. Eu por exemplo, tiro de cada dia da semana 45 minutos para que os mesmos tenham esse momento de prazer pelo brincar, também ressaltando que o Município oferece uma professora de educação física, que a mesma atua uma vez por semana para trabalhar a ludicidade e assim desenvolver a coordenação motora fina, grossa, lateralidade dentre outros;
PROF ^a 02	Na escola que trabalhamos, sempre estamos voltado a BNCC, desenvolvendo projetos no espaço da escola e nas sextas-feiras temos conseguido tempo para trabalhar o lúdico;
PROF ^a 03	Depende de cada professor, às vezes tiramos para trabalhar a coordenação motora e a socialização com os colegas;
PROF ^a 04	São divididas em suas etapas a primeira aulas cantadas e a segunda aulas lúdicas;
PROF ^a 05	São divididos os horários;
PROF ^a 06	Através de horários disponibilizados para esses momentos;
PROF ^a 07	São divididas em dias da semana;

As professoras utilizam no seu cotidiano escolar, os jogos e brincadeiras como instrumentos para auxiliarem na aprendizagem. A criança precisa brincar porque é uma atividade que ela realiza com prazer em que revela e desenvolve suas habilidades.

Quanto ao exercício de brincar é um processo contínuo diário para a criança, pois faz com que eles realizem momentos que expressarão o seu sentimentalismo, a importância diante do valor, conhecer o seu eu, também o fato de se frustrar e conseguir realizar a tarefa por completo, aceitando o grupo e sua individualidade ao se reconhecer. Portanto tudo isso está ligando na criação do eu, a cultura do seu povo e os ensinamentos familiares (KISHIMOTO, 1999, p. 5).

De acordo com esse fator evidencia-se que o brincar é um suporte para a criança se expressar, pois, através dela pode demonstrar seus sentimentos, se relacionar em grupo de forma, que isso tem o intuito de promover que essa relação faça com que essa criança através da interação respeite o próximo.

Continuando com a entrevista foi questionado às professoras a sétima questão: **Ocorre planejamento envolvendo atividades lúdicas? De que forma?**

QUADRO 07: Ocorre planejamento envolvendo atividades lúdicas? De que forma? Fonte: Professores do Centro de Educação Infantil Irene Brelaz (2019).

PROF ^a 01	Sim, através da hora atividade os professores tem um tempo para a fabricação de jogos para ministrar uma aula lúdica;
PROF ^a 02	Sabemos que todas as brincadeiras, os jogos não tem um só direcionamento, mas trabalhamos sempre a coordenação fina e grossa das crianças e seu equilíbrio motor;
PROF ^a 03	Sim, através da hora atividade, cada um faz o seu planejamento;
PROF ^a 04	Sim, através dos encontros pedagógicos;
PROF ^a 05	Sim, através de oficinas pedagógicas e encontros pedagógicos;
PROF ^a 06	Sim, toda sexta feira temos reuniões de professores e coordenação;
PROF ^a 07	Sim, através dos encontros pedagógicos.

Todas as entrevistadas afirmaram que sim, a escola proporciona um espaço físico adequado para a realização das atividades lúdicas, e possuem uma estrutura compatível com a necessidade de atender o público alvo, como: uma brinquedoteca com alguns recursos disponibilizados, área externa coberta e área externa ao ar livre com areia.

Dessa forma, entende-se que a necessidade de ampliar a brinquedoteca conforme seu público, com uma estrutura adequada, com espaço amplo e livre, e suficiente para que as crianças possam realizar suas atividades. Segundo Cunha (1995) descreve que a instituição de ensino tendo a brinquedoteca está proporcionando às crianças a alegria relacionada ao brincar com livre arbítrio.

Portanto, é notório informar que a brinquedoteca é de grande relevância, para o desenvolvimento dessas crianças, e esse espaço deve ser reservado somente para esse momento, é uma forma de relacionar o ambiente com o brincar, aquele que vai está adequado à imaginação com as brincadeiras.

Nesse sentido, para finalizar a última questão: **Para que tipo de aprendizagens as atividades lúdicas realizadas mais se direcionam?**

QUADRO 08: Para que tipo de aprendizagens as atividades lúdicas realizadas mais se direcionam?
Fonte: Professores do Centro de Educação Infantil Irene Brelaz (2019).

PROF ^a 01	Acredito que a ludicidade são realizadas e desenvolvidas para todos, inclusive para os alunos que apresentam dificuldade no seu ensino aprendizagem;
PROF ^a 02	Se direciona para aquele aluno que tem dificuldade em seu aprendizado;
PROF ^a 03	Sabemos que todas as brincadeiras e jogos, não tem só direcionamento, mas trabalhamos sempre a coordenação fina e grossa das crianças e seu equilíbrio motor;
PROF ^a 04	Para as crianças bem pequenas, pois é nessa fase que elas estão descobrindo o mundo a sua volta;
PROF ^a 05	Para o aprendizado das crianças principalmente na fase em que elas estão conhecendo o ambiente escolar;
PROF ^a 06	Para o desenvolvimento das crianças;
PROF ^a 07	Para a fase em que as crianças estão se adaptando na escola;

As entrevistas reconhecem e relatam sobre a total relevância que as atividades lúdicas trazem para a criança no ambiente escolar, pois diante de agilidades produtivas elas se adaptam ao novo espaço e também ao processo de aprendizagem através do lúdico.

É fundamental que os professores tenham conhecimento do saber que a criança constrói na interação com o ambiente familiar e sociocultural, para formular sua proposta pedagógica. É por meio de investigações,

brincadeiras que o educador consegue conhecer a realidade e o conhecimento prévio que cada criança traz consigo (NEGRINE, 2000, p. 46).

Portanto, é essencial que o docente possa observar o meio social que os alunos estão inseridos, pois assim terá mais facilidade de entender algumas brincadeiras quanto são realizadas no ambiente escolar, fazendo com que se adapte a escola como forma de interação entre eles, que os levem a entender o que se aprende com as diferentes brincadeiras.

Nota-se que as professoras da escola pesquisada têm conhecimento sobre a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem dos alunos da escola. E que as brincadeiras e os jogos são necessários e trazem enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar das crianças. Nesse sentido, as professoras usam, no seu cotidiano, os jogos e brincadeiras como instrumentos para auxiliarem na aprendizagem e desenvolverem alguns de seus conteúdos.

Portanto, no decorrer da entrevista, as professoras relataram em conversa que a grande dificuldade, uma delas é pôr em prática as aulas voltadas a jogos, brinquedos e brincadeiras, pois as crianças principalmente, inclusive os meninos somente querem jogar futebol, no entanto, elas realizam intervenções sempre para que eles consigam notar que outros jogos, são necessários e trazem diversão para o aprendizado dos alunos. Porém foi observado na postura das professoras, falta de argumentos para convencer os alunos a participarem dos expostos, pouca criatividade, e não buscam metodologias diferenciadas, ou seja, não tem o plano "B ou C", e outra prática para ser apresentada em intervenções de alunos.

CONCLUSÃO

Ao realizar o presente estudo com abordagem no tema: Ludicidade na Educação Infantil: Olhares de Professores do Centro de Educação Infantil Irene Brelaz, Jacareacanga – Pará, da escola pesquisada. Com a realização da pesquisa de campo na escola pesquisada cabe afirmar que enquanto criança está brincando, jogando ou até mesmo utilizando algum brinquedo, estes momentos são riquíssimos no que diz respeito ao seu desenvolvimento físico-motor, pois, envolve as características de experiências entre o que ela vivência diariamente representando através das brincadeiras, a sociabilidade, as trocas, as emoções e compreensão de regras.

Desse modo, as professoras entrevistadas demonstraram conhecimento em relação à ludicidade, sendo que é por meio do universo lúdico que a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo liderança, e sendo liderados e compartilhando a alegria de brincar. Além dos jogos na escola, as professoras ressaltaram a utilização dos brinquedos como recursos pedagógicos, pois, desenvolvem na criança a autonomia, a imaginação, a confiança, o controle, a criatividade, a percepção, a cooperação e o relacionamento interpessoal.

Vale destacar que as atividades desenvolvidas através do lúdico são de grande relevância, uma vez que as crianças desempenham uma variação de aprendizado, convivência em grupo, o dividir com os coleguinhas, o que envolve o perder e o ganhar e a importância de ambos no participar em momentos de jogos respeitando seu adversário. Isso e muitas outras relevâncias são comprovadas através da aplicação em aulas cotidianas.

Neste sentido, através do método qualitativo foi possível aproximar do objeto de estudo e utilizar uma abordagem exploratória, assim o desenvolvimento da investigação, forneceu informações relevantes para as discussões das análises, diante das respostas das duas professoras entrevistadas.

Portanto, a partir das análises e da discussão dos dados, obteve-se informações mediante as respostas das profissionais, que contribuiu para responder os objetivos, alcançando assim, o resultado esperado, no qual, conseguiu responder a problemática do estudo. Dessa forma, esse estudo não está concluído, e sim, abrindo novas oportunidades para outras pessoas continuar com essa pesquisa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1987.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 5. ed. São Paulo: Loyola, 1998.
- ALMEIDA, F. C. **Atores e fatores na introdução de um sistema de informação. Metodologia Científica**, v. 1, n. 4, p.177-192, set. 2014.
- BAHIA, Maria Carmen Silveira. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**, 2006. Educação e Sociedade.
- BRASIL, **Constituição República Federativa do**. 1988.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**, Brasília: MEC/SEF. 1998.
- BOCCATO, V. R. C. **Metodologia da pesquisa bibliográfica na área odontológica e o artigo científico como forma de comunicação**. Revista Odontol. Univ. Cidade São Paulo, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 265-274, 2006.
- DESLAURIERS J. P. **Recherche Qualitative**. Montreal: McGraw Hill, 1991.
- FONSECA, João José Saraiva da. **Metodologia da pesquisa científica**. Ceará: Universidade Estadual do Ceará, 2002.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2004.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- LUCKESI Carlos, Cipriano. **Ludicidade E Atividades Lúdicas**, uma abordagem a partir da experiência interna, 1998.
- KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.
- ONU, Organização das Nações Unidas. **Artigo 31 da Convenção dos Direitos da Criança**, 1989.
- PIAGET, Jean, **A Formação Do Símbolo Na Criança: imitação, jogo e sonho**, 1997.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho; imagem e representação.** Rio de Janeiro: LTC, 1990.

RAMOS, Rosemary Lacerda. **Formação de Educadores para uma Prática Educativa Lúdica: pode um peixe viver fora d'água fria.** 2003. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação da Bahia, Universidade Federal da Bahia. Salvador.

SANTOS, Marli Pires dos Santos (org.). **O Lúdico na Formação do Educador.** 7 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

VYGOTSKY, "o jardim de infância é o lugar apropriado para o ensino da leitura e da escrita", 1984.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

APÊNDICE(S)



QUESTIONÁRIO

Este questionário tem como objetivo coletar informações para o trabalho de conclusão de curso de JOSIVANA DA SILVA BARBOSA, intitulado **LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: OLHARES DE PROFESSORES DO CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL IRENE BRELAZ, JACAREACANGA - PARÁ**, destina-se apenas para fins acadêmicos, portanto, o seu preenchimento não acarretará quaisquer danos para o entrevistado.

IDENTIFICAÇÃO:

Sexo: () Feminino

() Masculino

Idade: _____

Formação: _____

Quanto tempo leciona: _____

Possui pós Graduação, se sim qual? _____

1ª) Você considera importante trabalhar com o lúdico na educação infantil?
Comente?

2ª) Você tem o hábito trabalhar através do lúdico, ou seja dos jogos e brincadeiras em sala de aula? Se sim, quais?

3ª) Em sua opinião, os jogos e brincadeiras facilitam a transmissão dos conteúdos? Justifique?

4ª) Você acredita que a ludicidade dos jogos e brincadeiras contribui para a alfabetização das crianças? Em que sentido?

**5ª) A escola oferece materiais para trabalhar com o lúdico? Se sim, quais?
Em caso de resposta afirmativa para a realização das atividades lúdicas:**

6ª) Como são usados os tempos e espaços da escola com as atividades lúdicas?

7ª) Ocorre planejamento envolvendo atividades lúdicas? De que forma?

8ª) Para que tipo de aprendizagens as atividades lúdicas realizadas mais se direcionam?

OBRIGADA POR COLABORAR COM MEU TRABALHO ACADEMICO!