



LIGA DE ENSINO DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO UNIVERSITÁRIO DO RIO GRANDE DO NORTE
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

JOSEMAR SIMONETTI MEDEIROS

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

NATAL/RN
2012

JOSEMAR SIMONETTI MEDEIROS

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

TCC apresentada ao Curso de Licenciatura em Educação Física do Centro Universitário do Rio Grande do Norte como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Orientador: Prof. Esp. Fabio Romano Freire.

NATAL/RN
2012

Catalogação na Publicação – Biblioteca do UNI-RN
Setor de Processos Técnicos

Medeiros, Josemar Simonetti.

O lúdico na educação infantil / Josemar Simonetti Medeiros. – Natal, 2012.

40f.

Orientador: Prof.Esp. Fabio Romano Freire.

Monografia (Graduação em Educação Física) – Centro Universitário do Rio Grande do Norte.

1. Educação Infantil – Monografia. 2. Atividades Lúdicas – Monografia. 3. Aprendizagem – Monografia. I. Freire, Fabio Romano. II. Título.

RN/UNI-RN/BC

CDU 372

JOSEMAR SIMONETTI MEDEIROS

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

TCC apresentada ao Curso de Licenciatura em Educação Física do Centro Universitário do Rio Grande do Norte como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Licenciado em Educação Física

Aprovado por: __/__/__

BANCA EXAMINADORA

Prof. Esp. Fabio Romano Freire
Orientador

Prof. Dr. Marcilio de Souza Vieira
Membro

Prof. Ms. Edeilson Matias da Silva
Membro

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a minha mãe, esposa e filhos, por terem a compreensão e a paciência de conviver com a minha ausência no seu lar, e por confiar na minha capacidade de formação pessoal e profissional.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, a minha mãe que me deu a vida e a minha esposa pela força que me deram na organização desse trabalho. Por constituir-se diretamente enquanto pessoa, bela e admirável em essência, que me estimula a buscar novos conhecimentos por ter aceitado de privar de minha companhia pelos estudos, concedendo a mim a oportunidade de me realizar profissionalmente.

RESUMO

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras fazem parte do mundo da criança, pois estão presentes na humanidade desde o seu início. O presente trabalho trata do lúdico como processo educativo, demonstrando que ao se trabalhar ludicamente não se está abandonando a seriedade e a importância dos conteúdos a serem apresentados às crianças, brincadeira é uma ação intrínseca à vida infantil por isso pode ser um instrumento eficiente para ser utilizado no processo educacional da criança. Através de pesquisa alicerçada nos fundamentos de autores como Piaget, Vygotsky e Kishimoto. Dessa forma as atividades lúdicas são indispensáveis para o seu desenvolvimento sadio e para a apreensão dos conhecimentos, uma vez que possibilitam o desenvolvimento da concepção, da imaginação, da fantasia e dos sentimentos. A utilização do lúdico aliado às atividades pedagógicas pode transformar o aprender numa ação prazerosa que produz resultados positivos, pois as crianças se comunicam consigo mesmas e com o mundo, aceitam a existência dos outros, estabelecem relações sociais e constroem conhecimentos, desenvolvendo-se integralmente. a pesquisa utilizou-se de autores como Piaget, Vygotsky e Kishimoto para referendar o objeto pesquisado.

Palavras-chave: Lúdico. Infância. Educação Física.

ABSTRACT

Games, toys and games are part of the world of the child, because they are present in humanity since its inception. This work deals with the playful as an educative process, demonstrating that when working ludicamente is not abandoning the seriousness and importance of the content to be presented to the children, play is an intrinsic action through life this can be an efficient instrument to be used in the educational process of the child. Through research based on the fundamentals of authors such as Piaget, Vygotsky and Kishimoto. This way the activities are indispensable for its sound development and to the seizure of knowledge, once enabling the development of conception, imagination, fantasy and feelings. The use of playful educational activities ally can transform the learning a pleasurable action that produces positive results, because children communicate with themselves and with the worl.

Keywords: playful. Childhood. Physical. Education.

SUMÁRIO

Introdução.....	10
Capítulo I: Breves considerações da história do lúdico no Brasil.....	13
I. I O lúdico na Escola Infantil.....	14
I. II Considerações sobre a Educação Infantil.....	15
I. III Jogo, Brinquedo e Brincadeira.....	17
I. IV Breves considerações sobre a educação infantil e o brincar.....	19
Capítulo II: Metodologia	21
II. I Aproximando-se da realidade de ensino na Educação Infantil.....	25
Capítulo III: Apresentando o relato de campo.....	26
IV: Considerações Finais.....	37
Referências.....	40

1. INTRODUÇÃO

Desde o começo do mundo que o homem sente necessidade de brincar. O jogo simbólico ou a brincadeira de faz de conta propiciam a fantasia, permitindo o acesso autonomia, criatividade, imaginação, representação e conhecimento do mundo. O lúdico, expresso na forma de brincadeiras, mobiliza o afeto infantil, desenvolvendo a linguagem e a motricidade, aguçando a percepção do mundo, exercitando a memória e outras funções cognitivas. O lúdico “não está nas coisas, nos brinquedos ou nas técnicas, mas nas crianças, ou melhor, dizendo, no homem que as imagina, organiza e constrói” (Oliveira, 2000, p.10).

O ser humano, em todas as fases de sua vida, esta sempre descobrindo e aprendendo coisas novas pelo contato com seus semelhantes e pelo domínio sobre o meio que vive. Ele nasceu para aprender, descobrir e apropriar-se dos conhecimentos, desde os mais simples até o mais complexos, e é isso que lhe garante a compreensão e a interação na sociedade como participativo, crítico e criativo. (Almeida, 1995).

A esse ato de busca, de troca, de interação, de apropriação e construção do conhecimento damos o nome a educação. Esta não existe por si só, é uma ação conjunta entre as pessoas que cooperam, comunicam-se e comungam do mesmo saber. (Almeida, 1995).

Destacamos o lúdico como uma das maneiras mais eficazes de envolver e encantar o aluno nas atividades, pois a brincadeira é algo inerente à criança, e imprescindível à formação da sua personalidade, de seu caráter, como também de conviver em equipe, refletir e descobrir o mundo que a cerca.

A atividade lúdica é importante porque desenvolve na criança a atenção, memorização, imaginação, enfim, todos os aspectos básicos para o processo da aprendizagem na criança por esta em fase de desenvolvimento (Kishimoto, 2000).

Todas as atividades em que as crianças necessitam de atenção e concentração ao participarem dos jogos e brincadeiras auxiliam no amadurecimento

cognitivo, conseqüentemente o lúdico também pode servir de estímulo para o desenvolvimento da criança (Kishimoto, 2000).

O Centro Educacional Infantil Hamilton Junior (CEIHJ), está localizado em São Gonçalo do Amarante, na Rua Bacabal, s/n bairro Conjunto Amarante. O Centro Educacional Infantil Hamilton Junior, que funciona de forma integral das 07: h às 11: 30 h e das 13: h às 17: 30 h, de segunda a sexta-feira, oferece atendimento as turmas do nível dois ao nível quatro, com faixa etária de dois a seis anos de idades.

A escola conta com uma boa infra-estrutura, sendo composto por cinco salas de aulas e um espaço pequeno no pátio, não tem quadra nem parque.

O corpo docente é composto por pedagogos que conta com ajuda de auxiliares, por não possuir profissional de educação física fica a incumbência dos mesmos trabalhar o eixo movimento das crianças o CEIHJ conta com uma direção pedagógica composta por diretor e vice-diretor. Demais servidores são compostos pelo pessoal responsável por servir a alimentação dos alunos e os porteiros que além de ajudar na vigilância contribuem na limpeza.

O presente estudo pretende, a partir de um estudo bibliográfico, Leis, Diretrizes e questionário, aplicado por professoras no ensino infantil, compreender a importância da presença do lúdico na educação infantil. Este estudo tem como objetivo geral compreender a importância do lúdico para a Educação Infantil, considerando-o como atividade livre, espontânea sem fim delimitado, apresenta ainda os seguintes objetivos específicos: compreender a importância do corpo como instrumento essencial na brincadeira, bem como a importância do brincar, dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento infantil.

Dessa forma valorizando o trabalho com jogos e brincadeiras, este serão uma ferramenta indispensável para o trabalho no cotidiano da aprendizagem dos alunos.

A real finalidade desse trabalho será o de verificar como os educadores dão valor ao lúdico na educação infantil e os objetivos específicos será o de verificar se realmente os educadores estão trabalhando o lúdico no contexto escolar; observar quais as atividades lúdicas que estão sendo desenvolvidas para promover a

aprendizagem das crianças na educação infantil e analisar se a educação infantil esta preparada para desenvolver o lúdico.

Iniciou-se o trabalho realizando-se um estudo bibliográfico buscando encontrar autores que propiciassem o suporte teórico necessário para a abordagem do tema proposto. Autores como Piaget, Vygotsky e Tizuko Kishimoto, foram os escolhidos para contribuir para que a discussão do assunto fosse viabilizada. Os estudos, as avaliações e os conceitos desses autores contribuíram para embasar o desenvolvimento do presente estudo.

O interesse pelo tema surgiu por observar sua importância dentro da pedagogia e pela relevância para diversas disciplinas. Espera-se que os achados desse estudo possam estimular outros pesquisadores a aprofundarem a temática.

O trabalho encontra-se dividido em três capítulos, antecedido de uma introdução e precedido de uma conclusão.

Capítulo I

Breves Considerações da História do Lúdico no Brasil

Desde a antiguidade as crianças já tinham o contato com o lúdico, ou seja, pelo brinquedo, brincadeira e jogo. Nesse período já havia pessoas que aceitavam o lúdico afirmando a interação entre as pessoas na brincadeira apresentado pontos positivos para o desenvolvimento pessoal e social. Já outras pessoas não aceitavam, associando o lúdico aos prazeres carnavais, ao vício e ao azar.

O brincar apresenta na criança de forma como ela vê e representa o mundo que a cerca, é uma atividade onde a criança assimilam e recriam as experiências dos adultos.

No Brasil, segundo alguns historiadores o surgimento do lúdico teve uma grande influência dos portugueses que trouxeram muitas parlendas, adivinhas, versos e jogos ao país. Os povos antigos utilizaram muito dessas influências para as confecções de brinquedos tais como a espingarda feita de talo de bananeira.

Nos engenhos, as brincadeiras eram divididas entre os meninos e as meninas sendo que os filhos das mucamas tornavam-se companheiros de brincadeira dos filhos dos senhores de engenho. As brincadeiras de faz de conta, assim como os de hoje apresentavam temáticas da realidade e do cotidiano, nos tempos de engenho retratavam o sistema rude da época. (Kishimoto, 2008).

Os meninos de engenho nadavam nos rios, nas represas, brincavam de cavalo de montaria e carros de bois. Os filhos do senhor de engenho andavam em cima dos meninos negros fazendo-os de cavalo ou boi. (Kishimoto, 2008).

Quando os meninos de engenho chegavam a idade de ficar soltos em companhia dos moleques filhos de servos, as diabruras aumentavam, mas era por volta dos sete anos que os meninos de engenho deviam deixar de ser “levados” e por pressões deveriam transformar em homem. (Kishimoto, 2008).

Os povos africanos também deixaram sua marca. A mãe-preta não deixava de transmitir às crianças as histórias de sua cultura, as lendas, os contos, os mitos o brinquedo que mais marcou foi a espingarda feita de talo de bananeira, naquela época os jogos infantis não despertavam interesse dos estudiosos eles sempre estavam interessados nos aspectos social, religioso e superstições. No entanto entende de cascudo (apud Kishimoto, 1998 p. 29) “a criança africana aceitava depressa o lúdico que o ambiente lhe permitia. Servia-se do material mais próximo e brincava”.

Na atualidade, podemos perceber que muitas brincadeiras do período do engenho ainda estão presentes principalmente nas regiões nordeste e sudeste por influência do cultivo da cana de açúcar.

Estudiosos como Froebel, Vygotsky e Piaget já traziam em suas pesquisas a importância das atividades lúdicas, sejam elas, jogos de montar, brincadeiras de faz de conta, jogos simbólicos, jogos de regras ou brincadeiras livres para a infância. Cada um deles propicia aprendizados que colaboram no desenvolvimento cognitivo, social da criança.

1.1 O Lúdico na Escola Infantil

Somente no século XX com a reforma do jardim de infância, é que a brincadeira foi aceita como um recurso de ensino-aprendizagem. Foi por meio dos pedagogos Friedrich Froebel e Maria Montessori a contribuição das pesquisas sobre a criança, sendo introduzida na educação sensorial, a utilização de jogos e materiais didáticos.

Friedrich Froebel identificou e selecionou os elementos essenciais da brincadeira para que fossem oferecidos e desenvolvidos para todas as crianças, de forma espontânea e participativa havendo assim o desenvolvimento integral da criança.

Maria Montessori também se destacou nessa área contribuindo com os elementos essenciais da brincadeira natural, sistematizando como um método educativo. Colaborou com a escolha dos jogos livres ficando a critério da criança escolher com o que vai desenvolver o seu trabalho escolar.

Brincar é uma atividade realizada como plenamente válida em si mesma. Isto é, no cotidiano distinguimos como brincadeira qualquer atividade vivida no presente de sua realização e desempenhada de modo emocional, sem nenhum propósito que lhe seja exterior. (Kishimoto, 2000).

Estudiosos como Froebel, Vygotsky e Piaget já traziam em suas pesquisas a importância das atividades lúdicas, sejam elas, jogos de montar, brincadeiras de faz de conta, jogos simbólicos, jogos de regras ou brincadeiras livres para a infância. Cada um deles propicia aprendizados que colaboram no desenvolvimento cognitivo, social da criança.

Falamos de brincadeira cada vez que observamos seres humanos ou outros animais envolvidos no desfrute do que fazem, como se seu fazer não tivesse nenhum objetivo externo.

I.II Considerações sobre a Educação Infantil

O processo de educação infantil no Brasil, correspondente a creches e pré-escolas. Esta modalidade escolar passou a integrar a educação básica brasileira a partir de 1996, quando a Lei nº 9394/96 Lei de diretrizes e bases da educação – LDB, entra em vigor. Após dez anos, em fevereiro de 2006, a lei 11.274 é implementada trazendo algumas alterações a serem feitas na LDB, no que diz respeito à educação básica e aos seus níveis de ensino. (FNDE, Estação Gráfica, 2006).

De acordo com a nova lei, que regulamenta o ensino fundamental de nove anos, não caberia mais a educação infantil atender às crianças com seis anos de idade, estas devem ser inseridas no primeiro ano do ensino fundamental. Dessa forma a educação infantil seria composta pelas creches, responsáveis pelas crianças de até 3 anos e a pela pré-escola que atuaria com as crianças de 4 e 5 anos. (FNDE, Estação Gráfica, 2006).

Levando em consideração que uma parte do seu dia a criança está na escola, para que esse seu direito seja garantido a escola é um dos ambientes onde a brincadeira também deve acontecer.

Considerando-se as especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças de zero a seis anos, as qualidades das experiências oferecidas que podem contribuir para o exercício da cidadania devem estar embasadas nos seguintes princípios: o respeito à dignidade e aos direitos das crianças, consideradas nas suas diferenças individuais, sociais, econômicas, culturais, étnicas, religiosas etc.; o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil; o acesso das crianças aos bens socioculturais disponíveis, ampliando o desenvolvimento das capacidades relativas à expressão, à comunicação, à interação social, ao pensamento, à ética e à estética; a socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma; o atendimento aos cuidados essenciais associados à sobrevivência e ao desenvolvimento de sua identidade (BRASIL, 1998, p.13).

Esse espaço para o brincar dentro da escola através da inclusão do lúdico nas propostas pedagógicas, possibilitam o desenvolvimento infantil, sobretudo, quando se trata da questão do imaginário, da aquisição dos símbolos quando a criança faz associações e recria no momento em que brinca proporcionando novas vivências e por consequência desenvolvimento.

Ao observarmos uma criança numa idade que compreende ao período escolar da educação infantil realizando algum tipo de atividade, é perceptível que o brincar é ação constante em suas atitudes. A utilização do brinquedo com a finalidade pedagógica na educação infantil é importante para pensar na relevância existente na utilização desses materiais no processo de desenvolvimento da criança e também de sua aprendizagem. Quando se trata de crianças no nível pré-escolar, o fato de que elas aprendem de modo intuitivo durante os processos de interação com as ações que acontecem ao seu redor e o brinquedo pode interferir de forma positiva no momento dessa aprendizagem. Como afirma Kishimoto:

Ao permitir à ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensoriomotoras (físico) e as trocas e interações, o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil (KISHIMOTO, 2008, p.39).

Também é importante perceber que além da brincadeira educativa direcionada, o aprendizado também existe quando acontece a brincadeira livre aquela em que a criança decide o início, o andamento e as regras, este tipo de brincadeira pode acontecer fora ou dentro da sala de aula.

Este brincar que kishimoto ao denomina como “dotado de natureza livre” também contribui para o processo de desenvolvimento da criança. No momento em que se utiliza um brinquedo numa classe de educação infantil ele pode possibilitar inúmeras aprendizagens, inclusive outras muitas além da qual ele foi direcionado e isso varia de criança para criança. O fato é que apesar de poder proporcionar uma riqueza de situações de aprendizagem, não é possível ter certeza de que a construção do conhecimento projetada pelo professor, no momento em que decidiu fazer a utilização deste jogo, será realizada pela criança.

Fazer o uso de jogos, por contar com uma motivação interna da criança, acaba por potencializar o trabalho pedagógico que se deseja fazer e também estimula o desenvolvimento da criança, contribuindo para que ocorra uma aprendizagem prazerosa. (Kishimoto, 2008).

I.III Jogo, Brinquedo e Brincadeira

O jogo pode ser visto de três formas distintas: “Como resultado de um sistema lingüístico que ocorre dentro de um contexto social; como um sistema de regras e ainda como um objeto” (Kishimoto , 2008, p.16). Tratar das definições dos elementos que, por um primeiro, olhar compõe o universo lúdico não é uma tarefa fácil, essas definições se confundem e se entrelaçam a cada momento e cada autor que se tenta buscar e estudar.

Na primeira forma de interpretar o jogo, o seu sentido depende do contexto social onde ele é vivenciado e o jogo não está sujeito á um língua particular de uma ciência, mas de um cotidiano. O jogo não segue uma lógica da ciência, mas sim a lógica de um contexto social, de uma linguagem do cotidiano, podendo então sofrer

alterações e interpretações de acordo com o contexto social em que ele é praticado e analisado. (Kishimoto, 2008, p.16)

Cada contexto social acaba por criar uma concepção de jogo própria, e esta criação não se trata apenas de determinar uma definição para tal, é algo muito mais complexo. O significado dado ao jogo é aquele que o grupo social compreende, que é veiculado através da linguagem e é com o poder dela que esse significado se fixa, podendo ser alterado quando necessário por demandas trazidas pela sociedade. Segundo Kishimoto (2008, p.17) “[...] cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem”. De acordo com essa concepção o jogo recebe a imagem e o sentido que cada sociedade fornece para ele.

Na possibilidade de se observar o jogo como um sistema de regras, pode-se pensar em diversos tipos que possuem regras claras e explícitas como o xadrez, dama ou até mesmo jogo de cartas. A regra é um fator que estrutura a forma de agir diante daquela situação que é o jogo, quando a pessoa joga esta modalidade está ao mesmo tempo colocando em prática as regras e também uma atividade lúdica. (Kishimoto 2008, p.17).

O terceiro significado encontrado para o jogo é vê-lo como um objeto. Seria então a materialização do jogo, sua forma concreta, seja ele de qualquer material. Assim é possível perceber o jogo, seus significados, sejam eles determinados pela cultura, pelas regras ou pelos materiais que os compõem.

Os brinquedos são também materiais para adentrar no imaginário, além de serem possíveis substitutos dos objetos reais do cotidiano, possibilitam a unificação do universo real com o imaginário no momento em que se brinca.

A brincadeira, por sua vez, seria a ação que ocorre no plano imaginário ou no momento em que se joga. A brincadeira traz em si a articulação de elementos imaginários de imitação e também de elementos da realidade, ela acaba por ser

uma transformação da realidade no plano da imaginação e das emoções através do brinquedo. (Kishimoto, 2008).

O jogo, o brinquedo e a brincadeira estão intimamente ligados e fazem parte do universo lúdico durante a relação que se estabelece entre esses elementos e a criança, no ato de manipulá-los, pode-se interpretar como o lúdico em ação. O brincar causa na criança inúmeras sensações como representação, a imitação do cotidiano ou de situações vividas anteriormente nas questões individuais e sociais, enfim promovem novas vivências, o que acarreta num desenvolvimento e por consequência um aprendizado, sempre acompanhados pelo prazer que o brincar proporciona. Dessa forma pretende-se estudar os sentidos e papel que o jogo e a brincadeira representam para o cotidiano da educação infantil.

I.IV Breves Considerações Sobre a Educação Infantil e o Brincar

Percebemos que na Educação Infantil o brincar é inerente no processo ensino-aprendizagem da criança, pois é através dele que a criança vai construindo seus símbolos e significados tão importantes para o desenvolvimento infantil.

Essa relação do brincar com a infância nos faz pensar nesse corpo brincante que traz, mesmo que insipiente algumas experiências de brincadeira do seu lar, proporcionada pelo corpo em movimento da relação da criança com o adulto. Na escola é a relação do professor da Educação Infantil com a criança que vai proporcionar essa vivência do brincar com a aprendizagem

Nesse momento o educador cria e mantém as condições do jogo e a possibilidade de brincar com ele, mas no entremeio da brincadeira ele encontra formas para potencializar a aprendizagem ao mesmo momento em que a criança está brincando.

Também é importante perceber que além da brincadeira educativa direcionada, o aprendizado existe quando acontece a brincadeira livre aquela em que a criança decide o início, o andamento e as regras, este tipo de brincadeira

pode acontecer fora ou dentro da sala de aula. Este brincar que kishimoto denomina como “dotado de natureza livre” também contribui para o processo de desenvolvimento da criança.

Nesse espaço de aprendizagem o brinquedo, a brincadeira e o jogo de potencializam como processo de ensino-aprendizagem e possibilita o aprender. Dessa forma concordamos a autora citada quando trata de atividade lúdica como um elemento importante para educação.

Ao adquirir o papel de atividade lúdica o brinquedo educativo precisa ter algumas características, a função lúdica quando ele propicia a diversão e a função educativa, quando ele tem em seus objetivos ensinar qualquer coisa que agregue a criança conhecimento, e, sobretudo, nova experiências para a assimilação do mundo e por consequência um desenvolvimento. (Kishimoto, 2008).

No momento em que se utiliza um brinquedo numa classe de educação infantil ele pode possibilitar inúmeras aprendizagens, inclusive outras muitas além da qual ele foi direcionado e isso varia de criança para criança. O fato é que apesar de poder proporcionar uma riqueza de situações de aprendizagem, não é possível ter certeza de que de que a construção do conhecimento projetada pelo professor, no momento em que decidiu fazer a utilização deste jogo, será realizada pela criança. .(Kishimoto, 2008).

Fazer o uso de jogos, por contar com uma motivação interna da criança, acaba por potencializar o trabalho pedagógico que se deseja fazer e também estimula o desenvolvimento da criança, contribuindo para que ocorra uma aprendizagem prazerosa.

Como este trabalho de estudo tem o direcionamento para turmas da Educação Infantil, do centro Educacional Infantil Hamilton Junior, seus estudos concentraram-se nas questões da cultura lúdica e do faz de conta, que são processos importantes para o desenvolvimento da criança, bem como transição dos

jogos de exercício para os jogos de regra. Esses elementos citados podem ser percebidos nos estudos de campo relatados no capítulo anterior.

Capítulo II

Metodologia

De acordo com Ludke (1986), a observação é considerada como principal método de investigação, já que possibilita um contato maior entre o pesquisador e o objeto de estudo. Através dele é possível coletar informações e ter impressões sobre o tema estudado de acordo com a visão do observador e do observado. Entretanto essa colocação não impede que tal técnica de coleta de dados possa ser utilizada associada a outras como a entrevista, e a aplicação de questionários para que haja um enriquecimento do trabalho de pesquisa.

Foi escolhido observar de forma participante a prática pedagógica das professoras que atuam nas turmas de Jardim I e II da escola citada. A observação aconteceu em diversos aspectos do contexto escolar. A partir da presença em sala de aula foi possível coletar informações relativas às atividades realizadas, informações e acompanhamento do projeto pedagógico trabalhado pelo grupo e presenciar os momentos de brincadeiras direcionadas e livres. Também foi possível observar e perceber as ações das professoras ao aplicar as atividades, como o lúdico esteve presente nesses momentos e a resposta dos alunos com relação a elas em diversos momentos do cotidiano das crianças dentro e fora da sala de aula.

Além dos momentos e ações pedagógicas, também fizeram parte da observação elementos referentes a estrutura física interna e externa das salas de aula. Foi possível perceber de que forma os diversos ambientes direcionados ao brincar existentes na escola – pátio e mini brinquedoteca, são utilizadas pelas crianças e como as professoras planejam a utilização dos mesmos.

¹Desde o primeiro momento da observação toda a escola estava ciente da presença do observador e dos seus objetivos, ele também foi apresentado às crianças, para que a presença de alguém estranho na sala observando toda a movimentação não causasse estranhamento, ou até mesmo inibição na realização de algumas atividades. Com relação às atitudes do observador participante, desde o início, para com o grupo que foi pesquisado os seus objetivos, sua forma de trabalho e sua identidade, ele participou das rotinas e observou o cotidiano das salas observadas.

Embora a estratégia de observação participante tenha sido se apresentado de forma relevante neste estudo, à mesma não aconteceu baseada apenas na observação direta, o trabalho também esteve apoiado simultaneamente por outros tipos de técnicas de coleta como a realização de entrevistas, aplicação de questionário

A escola funciona em período das 07: h às 11: h e 13: h às 17: h com horários determinados para a alimentação e higiene, além dos tradicionais horários para o recreio e para a realização das atividades pedagógicas.

No momento em que chegam cada criança é levada até a porta da sala pelo responsável e recebida pela professora ou pela auxiliar, até a acomodação na sala. Os momentos de higiene acontecem na rotina sempre após qualquer refeição.

A primeira atividade do dia é a roda, que acontece num clima de conversa e descontração, a turma dialoga sobre como foi a noite anterior, o que fizeram com os pais ao sair da escola. Ainda na roda a professora inicia um trabalho com música, as crianças cantam músicas que possuem nas suas letras *trava línguas e brincadeiras de adivinhação. As crianças interagem e participam ativamente dessa atividade, já que cantam e se divertem. Com os *trava-línguas, que são caracterizados pela brincadeira que realizam com o som, as crianças enfrentam o desafio de cantar sem

¹ *trava-línguas (É um conjunto de palavras formando uma frase que seja de difícil articulação em virtude da existência de sons que exijam movimentos seguidos da língua que não são usualmente utilizados). Ex. a aranha arranha a rã. A rã não arranha a aranha.

tropeçar na pronúncia das palavras que combinadas possuem certo grau de dificuldade para serem verbalizadas.

Dando seguimento a rotina inicia-se a primeira atividade pedagógica, (é a roda, que acontece num clima de conversa e descontração). Estas seguem um plano de trabalho estruturado em eixos: linguagem, matemática, meio ambiente e sociedade, formação pessoal e social e movimento. De acordo com Ronca (1989, p.27) “O movimento lúdico simultaneamente torna-se, fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança a constrói classificação elaborada seqüências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das varias áreas da ciência”. Percebemos desse modo que brincando a criança aprende com muito mais prazer, destacando que o brinquedo, é o caminho pelo quais as crianças compreendem o mundo em que vivem e são chamados a mudar. É a oportunidade do desenvolvimento , pois brincando a criança experimenta , descobre, inventa, exercita, vivendo assim uma experiência que enriquece sua sociabilidade e a capacidade de se tornar um ser humano critico. De acordo com o planejamento de cada professora o conteúdo desses eixos são trabalhados durante a semana com alternância de atividades e conteúdos correspondentes a cada eixo.

Seguindo os horários da rotina, os momentos posteriores a atividade pedagógica, são o lanche e o recreio. As crianças recebem o lanche ainda na sala – uma fruta – lancham e depois são encaminhadas para o recreio. Normalmente as duas turmas jardim I e II descem juntas para a mini brinquedoteca e para o pátio onde brincam livremente com uma bola, ou com brincadeiras criadas e organizadas por eles próprios. Toda movimentação é acompanhada pelas auxiliares e pelas professoras para garantir a segurança das crianças.

Após o recreio e o retorno para as salas é permitido as crianças um tempo de descanso devido a grande movimentação que acontece nos momentos de brincadeira livre. Terminado esse tempo começa uma atividade orientada que pode ser diversificados no decorrer da semana, com jogos, contação de histórias, desenhos entre outras atividades.

As professoras fazem a seleção dessas atividades mantendo sempre uma relação com os conteúdos que foram trabalhados na semana no momento denominado pedagógico.

Todas essas atividades seguem uma rotina pré-estabelecida (plano de rotina diária) construída de forma conjunta e avaliada anualmente pelos professores, coordenadores e pela nutricionista. Os horários e atividades que a compõem são similares para todas as turmas, de acordo com as necessidades que cada turma.

Com a intenção de obter informações que não poderiam ser adquiridas apenas com a observação, foi utilizado como instrumento de pesquisa entrevistas semi-estruturadas e questionários previamente elaborados aplicados as duas professoras que atuam nas turmas. Em algum momento também foi possível obter algumas informações e impressões das professoras através de conversas informais que aconteciam no decorrer da observação. Sempre que forem citadas, para manter o anonimato, as professoras serão denominadas de Prof^a. 1 e Prof^a. 2, sendo respectivamente as professoras das turmas Jardim I e II.

A realização de entrevistas, juntamente com a observação é um instrumento importante para a coleta de dados, a entrevista possibilita a interação entre entrevistado e entrevistador. A liberdade no percurso de sua realização é um ponto marcante nas entrevistas semi estruturadas, não sendo obrigatório o acompanhamento de um roteiro rígido, tornando possível às duas partes fazer inferências ou esclarecimentos.

Seguindo o conceito de Marconi; Lakatos, (1999,p.100). O “Questionário é um instrumento de coleta de dados constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador”. Dessa forma a escolha pela utilização deste método de coleta de dados foi feita pela facilidade de sua aplicação e também por deixar o entrevistado um pouco mais a vontade devido a possibilidade da ausência do entrevistador no momento das respostas.

A construção do questionário aconteceu após alguns dias de presença na escola. No seu contexto estavam presentes questões que surgiam no decorrer da observação. Todas elas tiveram o intuito de para elucidar as questões sobre a ludicidade e de como ela é trabalhada nesta escola. Um ponto também presente na entrevista eram questões para perceber qual o entendimento que tais professoras tinham em relação ao lúdico e de como elas aplicavam esta estratégia dentro do planejamento escolar.

Ainda em relação às educadoras procurou-se identificar o uso de jogos e brincadeiras em situações de aprendizagem e também em situações do brincar livre. Buscou-se também saber qual a percepção das educadoras quanto a participação e o entrosamento entre as crianças durante as atividades que eram realizadas com um suporte lúdico o entendimento e como acontece a seleção para tais atividades.

Como a presença do observador nas turmas estudadas, já havia se tornado constante, as professoras estudadas não demonstraram resistência para participarem da aplicação dos questionários e também para realizarem as entrevistas. Tudo aconteceu de forma bem tranqüila, o questionário foi entregue a elas para que fosse respondido num momento oportuno para elas. As entrevistas foram realizadas em momentos diferentes para cada professora, sempre que elas estavam um pouco livre, normalmente no momento em que as crianças estavam no intervalo com as auxiliares, no turno matutino.

II. I - Aproximando-se da Realidade de Ensino na Educação Infantil

A escolha por esta modalidade de estudo ocorreu pela necessidade de aproximação da realidade que se desejava ser estudada, para que fosse possível observar as situações como elas acontecem no espaço escolar, participando do cotidiano e observando os fenômenos e as demandas que ocorrem no dia-a-dia do Centro Educacional Infantil Hamilton Junior. Dessa forma se fez necessário a observação dos acontecimentos dentro do seu contexto.

A escola estudada e observada como já foi apresentada anteriormente é o Centro Educacional Infantil Hamilton Santiago Junior Ela atende a 125 crianças

entre 4 a 6 anos de idade, distribuídas em cinco turmas, do Jardim I e II 4 ao 6. Dentre as turmas presentes na escola, o ambiente escolhido para a observação foram as turmas de Jardim I e II, que para efeito de organização são denominadas de turma do jardim I A e jardim II B. As turmas possuem características próprias quanto à quantidade a alunos, devido a estrutura física de cada sala.

Durante a entrevista as perguntas eram sucintas e objetivas para que as respostas trazidas para este trabalho na forma real como as profissionais responderam.

É importante ressaltar que a relação do lúdico com questões direcionadas ao gênero não é parte do processo de observação deste instrumento de pesquisa, assim dados com relação a esses aspectos serão trazidos, entretanto sem aprofundamento. A turma Jardim I e II é composta por 25 crianças, todas elas com cinco anos de idade, sendo a maioria delas meninas. Um número mais exato, 15 do sexo feminino e 10 do sexo masculino.

Capítulo III

Apresentando o Relato de Campo

Neste capítulo foram relatadas as informações adquiridas através da aplicação dos questionários e da realização de entrevistas com as educadoras da referida escola. No decorrer do estudo foram coletados dados significativos sobre o entendimento das mesmas sobre a ludicidade, a utilização do lúdico com elemento integrante do cotidiano do contexto escolar e informações relativas à utilização do mesmo como estratégia que possibilita uma maior aprendizagem e também proporciona o divertimento das crianças.

Ainda referindo-se aos componentes da atividade lúdica, além das definições trazidas por Kishimoto existem no campo de estudo outras definições, assim para Miranda:

O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é o objeto manipulável e a brincadeira nada mais é que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo. Jogar também é brincar com o jogo. O jogo pode existir por meio do brinquedo, se os "brincantes" lhe impuserem regras. Percebe-se, pois, que jogo brinquedo e brincadeira têm conceitos distintos, todavia estão imbricados; ao passo que o lúdico abarca todos eles. (MIRANDA, 2001, p.30).

1. O que você entende por ludicidade?

Profª 1: “Acredito que as atividades lúdicas são aquelas que proporcionam a criança divertimento. Com a utilização delas a criança tem a oportunidade de experimentar jogos, brincadeiras, aprender a lidar com regras, criar momentos descontraídos para o aprendizado e também de diversão”.

Profª. 2: “Atividades lúdicas são aquelas que promovem a motivação e provocam prazer, ou seja, atividades que permitem o desenvolvimento global da criança”.

Durante o processo de observação em sala foi possível perceber a utilização de atividades lúdicas aliadas ao conteúdo pedagógico no decorrer das ações das duas professoras. Dessa forma tornou-se necessário saber qual seria a real compreensão dessas profissionais sobre esta estratégia comumente utilizada por elas no dia-a-dia de sua atuação.

As duas professoras apresentaram um entendimento similar a respeito da atividade lúdica.

Diante da fala das professoras percebe-se que as mesmas não restringem o lúdico a atividades de descontração e brincadeiras. Para elas o lúdico pode ser visto como parte integrante de uma proposta metodológica, por proporcionar desenvolvimento e diversas aprendizagens. Dessa forma percebe-se que a compreensão do lúdico para Profª 1 e Profª 2 pode ser considerado semelhante.

Outro componente da atividade lúdica que tem forte importância na infância é o brinquedo. Ele é o instrumento da brincadeira, ao utilizá-lo a criança estabelece uma relação com o mesmo e a utilização do mesmo no decorrer da brincadeira não necessita de um sistema de regras preconcebido.

O brinquedo permite diversas formas de utilização, estimula a representação, já que não existe uma estrutura pré-estabelecida para o seu manuseio. Vale a pena

ressaltar que o brinquedo tratado aqui pode não ser necessariamente algo que tenha sido pensado e construído para o brincar, como uma boneca ou um carrinho, um brinquedo pode ser qualquer objeto que a criança deseje brincar e que esteja envolvido na ação da brincadeira. O brinquedo possibilita uma entrada no mundo do imaginário, já que permite diversas formas de utilização.

Também é possível enxergar nele um pouco de representação do real no momento em que a criança o elege como um substituto do objeto utilizado nas ações reais do dia -a dia, tornando-se, em alguns momentos, um representante da realidade. Assim Kishimoto afirma:

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais na proposta de manipulá-los (KISHIMOTO, 2008, p.18).

É muito importante que os educadores possuam de forma esclarecida o real significado da atividade lúdica. O fato é que estas não são apenas brincadeiras, mas tudo que proporcione diversão, prazer criando assim, um ambiente descontraído para o aprendizado. Diversos são os recursos lúdicos que podem ser utilizados dentro da ação pedagógica como músicas, contos, figuras, danças, pintura e mais infinitas possibilidades criadas pela união do lúdico com o conteúdo que se pretende trabalhar.

2. Quais são as atividades lúdicas que você normalmente utiliza?

Profª. 1: “jogos de regras, brincadeiras cantadas, trabalho com figuras, pintura atividades na brinquedoteca e também brincadeiras livres”. Resposta semelhante foi dada por Profª. 2: “jogos de regras, brincadeiras tradicionais como roda, brincadeiras cantadas, trabalho com imagens e brincadeiras livres”.

É importante que exista diversidade das atividades utilizadas pelas professoras em sala de aula. Também se torna fundamental que os momentos de

atividade lúdica não apareçam na rotina da escola apenas no momento destinado ao recreio.

A brincadeira é uma ação natural da vida infantil, no momento em que brinca a criança trabalha com diversos aspectos como, físico, motor, emocional, social e cognitivo, se constituindo um importante elemento no processo de desenvolvimento e aprendizagem. Portanto podemos ressaltar que o lúdico como uma dimensão significativa a ser explorada pelos profissionais que atuam na educação infantil. (Kishimoto, 2008).

Diante das respostas das professoras e pelo que foi observado, são diversos tipos de atividades lúdicas propostas por elas do dia-a-dia da turma. Diversas são atividades lúdicas que podem ser utilizadas em sala de aula, como as professoras mesmo já citam, jogo de regras, brincadeiras cantadas e livres, trabalho com figuras e pintura, jogos de encaixe.

Foi possível perceber a presença de inúmeras atividades lúdicas em meio a realização de atividades pedagógicas como as músicas no momento de roda, os jogos e ábacos nas aulas de matemáticas, as figuras e os materiais. Como a presença do lúdico neste cotidiano já era algo comprovado perguntou-se as professoras diversos aspectos quanto a presença dessas atividades em suas ações pedagógicas.

3. A presença dessas atividades no seu planejamento é uma exigência da instituição?

Prof^a. 1 informa que “A presença destas atividades é uma exigência, mas acredito que a exigência é mais minha em prol do que acredito na educação infantil”.

Prof^a. 2 “Brincar e associar atividades lúdicas no cotidiano faz parte do contexto infantil. Pensando nisso nós, professoras, começamos a nos pautar nessa discussão em nosso grupos de estudo e trazendo esta realidade para a sala de aula”.

Apesar das duas professoras relatarem que o fato é uma exigência da instituição, estas também relatam sua preocupação para que estes momentos não sejam somente um cumprimento de tarefas. A necessidade desta presença constante do lúdico na rotina da educação infantil também é trazida por Maluf que afirma:

Na educação infantil, por meio das atividades lúdicas, a criança, joga e se diverte. Ela também age, sente, pensa e se desenvolve. As atividades lúdicas podem ser consideradas tarefas do dia-a-dia na educação infantil (MALUF, 2008, P.21-22).

A presença das atividades lúdicas no cotidiano da educação infantil, juntamente com o comprometimento dos professores, de não o fazerem por apenas obrigação, são ações que contribuem para o aprendizado e, sobretudo para o bem estar das crianças. O professor deve oferecer atividades que façam parte do mundo infantil e que através disso incentivem o seu desenvolvimento, tornando a sala de aula um local aconchegante, alegre, que promove novas experiências e possibilite o desenvolvimento.

Propomos, entretanto aos educadores infantis, transformar o brincar em trabalho pedagógico para experimentem, como mediadores, o verdadeiro significado da aprendizagem como desejo do prazer.

Apresentar novas situações as crianças a partir de uma visão de mundo a que elas já estão habituadas, aproxima o conteúdo que se deseja trabalhar com realidade das crianças tornando a ação de aprender prazerosa por estar interligada com a brincadeira. As atividades lúdicas são importantes no processo de desenvolvimento e aprendizagem, sobretudo nos estágios sensório-motor e pré-operatório – períodos em que se encontram as crianças no nível escolar da educação infantil.

Como afirma o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil a brincadeira deve ser um elemento constante na rotina das escolas que atuam com a educação de crianças, entretanto a brincadeira precisa ser encarada como um instrumento que colabora para a aprendizagem, deixando de ser utilizada apenas

nos intervalos das ações pedagógicas ou como forma de preencher o planejamento diário e completar a carga horária.

É preciso que o professor assuma o papel de artífice de um currículo que privilegie as condições facilitadoras de aprendizagens que a ludicidade contém nos seus diversos domínios, afetivos, social, perceptivo-motor e cognitivo, retirando-a da clandestinidade e da subversão, explicitando-a corajosamente como a meta da escola.

4. Como é feita a seleção das atividades lúdicas utilizadas com as turmas?

Profª. 1: “Pela faixa etária, depois pela necessidade de cada grupo e também do professor, além dos projetos trabalhados em sala”.

Profª. 2: “De acordo com os projetos pedagógicos, de acordo com a faixa etária e também com as possibilidades da turma”.

Partindo das respostas dadas pelas professoras percebe-se que existe uma preocupação no momento e seleção das atividades lúdicas que serão realizadas. Fato positivo para a inclusão dessas atividades no planejamento. Durante a escolha elas levam em consideração o desenvolvimento em que se encontra a turma que cada uma trabalha a faixa etária lembrando-se de fazer sempre uma associação dessas atividades com os conteúdos trabalhados em sala seguindo os eixos temáticos.

Adriana Friedman (1996) relata sobre a visão da atividade lúdica como algo que não é estático e que requer para a sua utilização, uma análise das necessidades e dos estágios de cada turma.

É importante que esse processo de seleção das atividades exista, para que não haja a inclusão de atividades indiscriminadamente nos planejamentos apenas para o cumprimento de obrigação. A escolha de uma atividade lúdica demanda

diversos fatores como a faixa etária, o nível de desenvolvimento cognitivo e motor de cada turma além da adequação das atividades ao conteúdo que se deseja trabalhar.

Estudiosos como Froebel, Vygotsky e Piaget já traziam em suas pesquisas a importância das atividades lúdicas, sejam elas, jogos de montar, brincadeiras de faz de conta, jogos simbólicos, jogos de regras ou brincadeiras livres para a infância. Cada um deles propicia aprendizados que colaboram no desenvolvimento cognitivo, social da criança.

Apresentar novas situações às crianças a partir de uma visão de mundo a que elas já estão habituadas, aproxima o conteúdo que se deseja trabalhar com realidade das crianças tornando a ação de aprender prazerosa por estar interligada com a brincadeira. As atividades lúdicas são importantes no processo de desenvolvimento e aprendizagem, sobretudo nos estágios sensório-motor e pré-operatório – períodos em que se encontram as crianças no nível escolar da educação infantil.

5. Para você, qual é a importância da utilização de atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança e da aprendizagem?

Prof^a. 1: “Em minha opinião a brincadeira desenvolve na criança uma estrutura ligada às características da infância, sendo um momento de possibilidade de ação, onde a criança é capaz de decidir e desenvolver várias habilidades”.

Prof^a. 2: “A aprendizagem envolve diversos aspectos de ordem afetiva, motora e cognitiva. Trabalhar com o lúdico proporciona a aprendizagem em todos esses aspectos”.

As duas professoras apresentam respostas semelhantes ao considerarem que a presença de atividades lúdicas no planejamento colabora para o desenvolvimento das crianças. Elas relatam sobre a possibilidade do desenvolvimento nos aspectos motor, cognitivo afetivo, apesar de Prof^a. 1 não ter

deixado claro em sua fala quais seriam as diversas habilidades que o lúdico proporcionaria serem desenvolvidas.

Apresentar novas situações as crianças a partir de uma visão de mundo a que elas já estão habituadas, aproxima o conteúdo que se deseja trabalhar com realidade das crianças tornando a ação de aprender prazerosa por estar interligada com a brincadeira. As atividades lúdicas são importantes no processo de desenvolvimento e aprendizagem, sobretudo nos estágios sensório-motor e pré-operatório – períodos em que se encontram as crianças no nível escolar da educação infantil.

Como já foi visto durante a pesquisa o lúdico possibilita o estímulo das potencialidades das crianças criando uma realidade que proporciona o desenvolvimento físico, motor, emocional, social e cognitivo. As atividades lúdicas são estratégias que podem tanto para o bem estar e o prazer da criança no universo da escola e também alcançar avanços nas questões relacionadas ao desenvolvimento. Como afirma Adriana Friedman (1996, p.70) o lúdico é “[...] Um meio de estimular o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, moral, lingüístico e físico-motor e propiciar aprendizagens específicas.” Estas aprendizagens específicas seriam os conteúdos ou eixos temáticos com os quais as professoras desejam trabalhar.

6. Você percebe diferença no rendimento e no interesse dos seus alunos pelas atividades quando estas dispõem de suporte lúdico?

Prof^a. 1: “No momento de atividades com suporte lúdico é notório o maior envolvimento das crianças no processo da atividade”.

Prof^a. 2: “Sim, há uma participação mais intensa e um retorno maior, mas trabalhar o lúdico envolve barulho, a ansiedade, euforia. Essas ações muitas vezes são interpretadas como bagunça ou desordem, mas essas leituras devem ser feitas com um caráter construtivo, também há aprendizagem nesses momentos de euforia”.

Apesar de apresentarem percepções semelhantes quanto a maior participação e o maior interesse dos alunos nas atividades realizadas com o suporte lúdico, P2 traz uma consideração importante ao abordar a questão dos ruídos criados no momento da aplicação de certas atividades que são interpretados muitas vezes como bagunça.

Trabalhar com crianças e mantê-las sentadas e completamente caladas durante todo o dia é algo impossível, todas elas dispõem de muita energia, tentar conte-las paradas e completamente quietas chega a ser uma tortura. No momento da realização de uma atividade que envolve prazer e empolgação, o aparecimento de ruídos e uma movimentação maior na sala é inevitável. Todos esses processos fazem parte do decorrer da atividade e por se tratar de ações que envolvem crianças.

Tratando da impossibilidade de se trabalhar com educação de crianças sem ruídos e movimentação Freire (1997, p.162) afirma: “vejam uma regra incompreensível para as crianças: para aprender o que se ensina na escola é preciso ficar sentado numa cadeira, sem se mexer, sem falar. Tanto é que, em qualquer oportunidade que pareça, as crianças transgridem”.

Ainda que sua utilização algumas vezes envolva algum barulho, o uso do lúdico desempenha na criança uma estrutura ligada as características da infância, como por exemplo, a brincadeira, sendo um espaço de possibilidade de ação das crianças em que ela é capaz de decidir, agir e assim desenvolver habilidades relacionadas ao seu desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo.

Quanto ao retorno positivo com o uso do lúdico as professoras informam que realmente acontece, já que o lúdico é uma estratégia criada para possibilitar esse sucesso, Kishimoto argumenta que:

Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para a maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. (KISHIMOTO, 2008, p.37)

As atividades lúdicas devem estar presentes no cotidiano da educação infantil, quando esta é utilizada como uma estratégia para apresentar um novo tema às crianças, os jogos e brincadeiras podem ser um auxílio de eficiência relevante para se alcançar resultados dentro das ações que foram traçadas pela professoras.

O trabalho pedagógico aliado a atividade lúdica aproxima a criança do universo estudado, proporciona divertimento, tornando o processo de aprendizado algo prazeroso que tende ao alcance de resultados positivos.

7. Você acredita que as brincadeiras livres também proporcionam o aprendizado?

Profª. 1: “Sim, não é só o brincar pelo brincar, apesar da consigna ser livre sempre há aprendizagens no momento em que se brinca, seja ela relacionada a convivência, resgatou até mesmo o conhecimento do corpo e de seus limites”.

Profª. 2 : “A brincadeira livre tem o seu lugar na aprendizagem, já que com ela é possível interação , diálogo entre as crianças sem uma maior interferência do adulto”.

Brincadeiras livres são aquelas que em que a criança dispõe de mais autonomia tanto para na sua realização quanto para determinar o seu andamento, não havendo a obrigatoriedade de direcionamento de adultos. Normalmente as brincadeiras livres são bem movimentadas como correr, pular corda, pega-pega, um jogo de bola. Nota-se que no ambiente observado esse tipo de brincadeira ocorre com maior frequência nos espaços abertos e no horário reservado para o recreio. Kishimoto (1993, p. 102)

De acordo com a resposta das professoras nota-se que elas compartilham de uma mesma opinião com relação a possibilidade de aprendizado a partir das brincadeiras livres. Da mesma forma afirma Kishimoto (1993, p.102) “Quando desenvolvido livremente pela criança, a brincadeira tem efeitos positivos na esfera cognitiva, social e moral”.

O brincar livre permite que a criança explore o espaço a sua volta e permite a ela tomar decisões, dialogar com os parceiros e também agir com autonomia, promovendo assim desenvolvimento e aprendizagem em diversos âmbitos. Embora permita estas ações este tipo de atividade lúdica deve ser utilizada na escola em paralelo com as brincadeiras orientadas para que a aprendizagem ocorra também na relação com as duas modalidades. Kishimoto (1993, p. 102)

No mundo do imaginário tudo pode acontecer, a simbolização de elementos que não estão fisicamente presentes na brincadeira, a criação de novas nomenclaturas substituindo um objeto por outro como, por exemplo: transformando um graveto num carro para que a brincadeira possa continuar. Embora o imaginário possua presença constante no cotidiano infantil, tudo que é criado e imaginado possui ligação com o contexto de vida das crianças, e se torna a base de toda a ação dos momentos vivenciados e/ ou observados por ela.

IV. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio deste trabalho concluiu-se que o lúdico é muito importante na educação infantil e que os jogos, brincadeiras e brinquedos lúdicos, com crianças favorecem o processo de ensino-aprendizagem.

A atividade lúdica é importante porque desenvolve na criança a atenção, memorização, imaginação, sendo todos os aspectos básicos para o processo da aprendizagem, que está em andamento quando a criança está com cinco anos de idade.

Valorizando o trabalho com jogos e brinquedos, os professores terão uma ferramenta indispensável para com seu trabalho cotidiano.

O Lúdico pode servir de estímulo para o desenvolvimento da criança onde as atividades em que elas necessitam de atenção e concentração ao participarem, auxiliam no amadurecimento cognitivo.

Baseando-se na importância do lúdico com crianças de cinco anos este trabalho servirá para esclarecer dúvidas de como é empregado no cotidiano na educação infantil, verificando também se existe nas crianças alguma dificuldade na assimilação da aprendizagem durante o desenvolvimento de alguma atividade.

Propomos, entretanto aos educadores infantis, transformar o brincar em trabalho pedagógico para experimentem, como mediadores, o verdadeiro significado da aprendizagem como desejo do prazer.

As atividades lúdicas estão gravemente ameaçadas em nossa sociedade pelos interesses e ideologias de classes dominantes. Portanto, cabe à escola e a nós, educadores, recuperarmos a ludicidade infantil de nossos alunos, ajudando-os a encontrar um sentido para suas vidas. Ao brincar, não se aprende-se algo sobre a vida e a constante peleja que nela travamos.

Com base nesses estudos e na observação, percebeu-se que as professoras das turmas pesquisadas dominam a compreensão do lúdico, e fazem o uso de atividades com fundamentação lúdica nos diversos momentos da sua rotina de forma consciente. Como a instituição estimula e orienta que atividades deste tipo façam parte do planejamento diário a resistência para a utilização do lúdico não é um fator presente na instituição o que facilita ação dos professores e o aproveitamento das crianças.

É importante destacar que a aprendizagem proporcionada pelo lúdico não acontece somente nos momentos em que este está aliado a atividades educacionais, no momento em que a criança brinca de forma livre e natural, sem a influência ou direcionamento do profissional de educação ou de um adulto também existem inúmeras aprendizagens proporcionadas pela brincadeira. Da mesma forma acreditam as professoras da instituição ao relatarem a possibilidade da aprendizagem, quando as crianças brincam livremente e interagem, dialogam entre si, criam regras e desenvolvem o andamento da brincadeira.

O intuito desse estudo, ao demonstrar um universo onde o lúdico se faz presente nas ações dos educadores e dos educandos, não é que os profissionais de educação abandonem o livro didático e/ou as aulas expositivas. Este também não é o objetivo dos estudiosos quando propõem a aplicação da ludicidade no contexto da educação. A intenção é apontar a ludicidade como uma alternativa para a metodologia utilizada na educação infantil, não como um recurso único, mas como uma estratégia que não impossibilita utilização simultânea de outros recursos e estratégias metodológicas.

O que se espera é que os profissionais compreendam a importância desta estratégia, que percebam como ela pode ser uma grande aliada no seu trabalho e que a partir disso possam utilizá-la em seu cotidiano, podendo assim obter juntamente com seus alunos os resultados positivos provenientes da utilização destes recursos.

No que tange a questão da aplicação dessas atividades é importante que os profissionais estejam preparados para que não haja engessamento das atividades pedagógicas, a escolha destas precisa ser feita com cautela, seguindo um processo de reconhecimento das turmas, do nível de desenvolvimento intelectual, físico e emocional em que elas se encontram para não acontecer a aplicação da atividade apenas como um cumprimento de obrigações. Para que assim possa se realizar de forma satisfatória o despertar do imaginário das crianças e o resgate do prazer proporcionado pelo brincar, todos eles unidos ao aprendizado, como atua a instituição estudada.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes, **Educação Lúdica, Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.
- BETTELHEIM, Bruno. **Uma Vida Para Seu Filho**. Rio de Janeiro: Campus, 1988.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular para a Educação Infantil: Brincar**. Brasília: MEC / SEF, 1998. Documento Introdutório.
- FREIRE, João Batista, **Educação de corpo inteiro: Teoria e prática da educação física**. São Paulo: Scipione, 1997.
- FRIEDMAN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender – O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida, **Jogo, Brinquedo, e a Educação**. 4. Ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- _____. Tizuko (Org). Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. In: _____. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage learning, 2008. P, 37.
- _____. **Jogos infantis: O jogo a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.
- LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E.D.A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. 1ª edição. São Paulo: EPU, 1986.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz, **Atividades lúdicas para a educação infantil: Conceitos, orientações e práticas**. 1ªed.. Petrópolis: Vozes, 2008
- MARCONI, Maria de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de Pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragem e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação dos dados**. 4ª edição. São Paulo: Atlas, 1999.
- Ministério da Educação. **Ensino fundamental de nove anos: orientações para inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006.
- MIRANDA, Simão de. **Do Fascínio do Jogo a Alegria de Aprender nas Séries Iniciais**. 1. Ed. São Paulo: Papirus, 2001.

OLIVEIRA, V. B. (Org). Introdução In: **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.

Piaget, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança**: Rio de Janeiro. Zahar, 1975.

Ronca. P. A. C. A aula operatória e a construção do conhecimento. São Paulo: Edisplan, 1989.

Vygotsky, L. S. **A Formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984