

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

LIANE MARIA GRIGOLO KLASSMANN

**O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2013

LIANE MARIA GRIGOLO KLASSMANN



**O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – Pólo UAB do Município de Foz do Iguaçu, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

Orientadora: Prof^ª Esp. Flóida M. R. C. Batista.

MEDIANEIRA

2013



TERMO DE APROVAÇÃO

O Lúdico no Processo de Aprendizagem de Crianças da Educação Infantil

Por

Liane Maria Grigolo klassmann

Esta monografia foi apresentada às 08:30 h do dia **23 de Novembro de 2013** como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – Pólo de Foz do Iguaçu, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

Prof^a. Esp. Flóida Moura Rocha Carlesso Batista
UTFPR – Câmpus Medianeira
(orientadora)

Prof Me. Diego Venâncio Thomaz
UTFPR – Câmpus Medianeira

Prof^a. Me. Neron Alipio Cortes Cortes Berghauser
UTFPR – Câmpus Medianeira

Dedico este trabalho a minha sobrinha Vanessa
que esteve ao meu lado nesta jornada,

me dando apoio e incentivo.

AGRADECIMENTOS

A Deus pelo dom da vida, pela fé e perseverança para vencer os obstáculos.

A minha orientadora professora Esp. Flóida M. R. C. Batista pelas orientações ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

Agradeço aos professores do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, professores da UTFPR, Câmpus Medianeira.

Agradeço aos tutores presenciais e a distância que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

“Os que se encantam com a prática sem a ciência são como os timoneiros que entram no navio sem timão nem bússola, nunca tendo certeza do seu destino”. (LEONARDO DA VINCI)

RESUMO

KLASSMANN, Liane Maria Grigolo. O Lúdico no Processo de Aprendizagem de Crianças da Educação Infantil. 2013. 36 páginas. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.

Este trabalho teve como temática o lúdico no processo de aprendizagem de crianças de 5 anos com o objetivo de compreender a importância do ensino lúdico e o uso das brincadeiras e jogos na aprendizagem infantil discutindo a aplicabilidade do lúdico no cotidiano escolar e as dificuldades de implantação. Brincando, a criança se desenvolve melhorando suas habilidades motoras, sociais e intelectuais. A brincadeira proporciona prazer e faz com que a criança assimile melhor o conteúdo. Buscou-se descrever a importância do lúdico para a aprendizagem infantil e como é inserido no cotidiano escolar, através de pesquisa bibliográfica e a aplicação de um questionário seguido de observação participante. A aplicabilidade do ensino lúdico é lenta, pois falta didática específica na formação dos professores e incentivos por partes da coordenação escolar. Evidenciou-se a falta de planejamento de um projeto organizado para aliar jogos e brincadeiras ao conteúdo teórico, pois sem este projeto cabe ao professor toda a carga de planejar atividades atrativas que facilitem o aprendizado dos conteúdos teóricos pelos alunos. Os jogos educativos mostram a importância do lúdico para o desenvolvimento infantil e contribui para a aquisição de conhecimento da criança.

Palavras-chave: Lúdico. Jogos. Brincadeiras. Aprendizagem infantil.

ABSTRACT

KLASSMANN, Liane Maria Grigolo. The playful in Early Childhood Education Child Learning Process. 2013. 36 páginas. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.

This work was the playful theme in the learning process of children 5 years in order to understand the importance of education and the use of playful fun and games in the children's learning discussing the applicability of playfulness in school life and the difficulties of implementation. Playing, the child develops improving their motor skills, social and intellectual. The game gives pleasure and makes the child assimilate best content. Attempted to describe the importance of playful learning for children and it is included in school life, through a literature review and a questionnaire followed by participant observation. The applicability of playful learning is slow, it lacks specific didactics in teacher training and incentives for the parties coordinating school. Revealed the lack of planning of a project organized games and activities to combine the theoretical content, because without this project is up to the teacher to plan a whole load of attractive activities that facilitate the learning of the theoretical content by students. Educational games show the importance of playful child development and contributes to the acquisition of knowledge of the child.

Keywords: Playful. Games. Jokes. Children's learning.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Porcentagem de Apreciação Diante das Brincadeiras Infantis.....	23
Gráfico 2 – As Brincadeiras interferem no Desempenho do Professor.....	24
Gráfico 3 – Brincadeiras mais Apreciadas pelos Alunos.....	25
Gráfico 4 - Estratégia utilizada para suprir a falta de brinquedo na sala.....	26
Gráfico 5 - Brincadeiras Antigas mais Aplicadas.....	26
Gráfico 6 - Recursos Eletrônico Utilizados pela Escola.....	27

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 FUNDAMENTAÇÃO.....	12
2.1 O LÚDICO E AS CRIANÇAS.....	12
2.2 O LÚDICO NO COTIDIANO ESCOLAR.....	14
2.3 O BRINCAR.....	16
2.4 O LÚDICO NA FORMAÇÃO DO EDUCADOR.....	17
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	20
3.1 CARACTERIZAÇÃO DE PESQUISA.....	20
3.2 PLANO DE COLETA DE DADOS.....	21
3.3 DEFINIÇÃO DE POPULAÇÃO E AMOSTRA.....	21
3.4 ANÁLISE DE DADOS.....	22
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	23
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	29
REFERÊNCIAS	31
ANEXOS.....	33
ANEXO A.....	34
ANEXO B.....	36

1 INTRODUÇÃO

A brincadeira proporciona a oportunidade à criança de descobrir, criar, inventar, reorganizar o que já sabe, produzindo novos conhecimentos ou assimilando a sua maneira o que acontece no dia a dia, ampliando o vocabulário, desenvolvendo o pensamento, oportunizando a criança a ter atenção aquele momento especial que a brincadeira proporciona.

Este trabalho fez uma abordagem sobre lúdico na aprendizagem infantil, pois o lúdico faz com que a criança aprenda a conviver com o grupo e com ela mesma, reforçando as habilidades sociais, enfrentando os obstáculos, os ganhos e as perdas. Através das brincadeiras lúdicas a criança adquire uma boa saúde física, intelectual e emocional, fazendo com que se tornem adultos responsáveis e de boa conduta, pois passa-se anos e ficam presentes na memória e nas lembranças, fazendo parte da história marcando as épocas da vida da criança.

Mas será que os educadores estão preparados para lidar com o ensino lúdico? É de responsabilidade do professor proporcionar o lúdico no momento das aulas, para que os alunos aprendam de uma maneira mais prazerosa e que os resultados sejam de melhor qualidade.

A referente pesquisa tratou do lúdico na aprendizagem de crianças da Educação Infantil e teve o objetivo de compreender o ensino lúdico e o uso de brincadeiras no processo da aprendizagem; abordou-se a importância do lúdico na aprendizagem e na formação do professor, no cotidiano escolar, nos pontos fortes e fracos da aplicabilidade do ensino lúdico e verificou-se como a ludicidade interfere na assimilação de conhecimentos do dia a dia e no contexto escolar.

A brincadeira lúdica nas escolas ainda não ocupa um lugar de destaque, mas é um importante meio de aprendizagem, uma vez que renomados autores, entre eles Vygotsky, Kishimoto e Piaget, comprovam que o lúdico é uma estratégia positiva para a aprendizagem infantil, pois enquanto a criança se desenvolve e se socializa, descobrindo, assim, seu papel na sociedade.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O LÚDICO E AS CRIANÇAS

Os jogos e as brincadeiras fazem parte da história da humanidade e muitos como forma de sobrevivência. Os jogos perderam o valor e significado quando os cristãos ficaram no poder, pois os consideravam profano e imoral e sem qualquer significado. Só a partir do século XVI os jesuítas voltaram a aplicar e ensinar os jogos nos colégios jesuítas, de acordo com Almeida (2003).

Segundo Almeida (2003, p.19) Platão afirmava “que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos praticados em comum por ambos os sexos...” e ainda atribuía ao esporte valor educativo e moral, o que contribuía para a formação do caráter e personalidade da criança. Platão introduziu uma prática matemática lúdica, e afirmava que deveriam introduzir, desde o início da vida escolar atrativos em forma de jogo para aplicação do conteúdo, para que se tornasse prazeroso o aprender.

Os jogos educativos mostram a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil e para a aquisição de conhecimentos dos educandos, pois criam novos desafios do cotidiano e do lúdico, levando a assimilação da criança à realidade ou, ainda, como forma de obter o conhecimento a sua maneira, podendo-se criar significados e sentidos novos a arte de aprender. O jogo na forma lúdica deverá dar espaço para a criança sintetizar a informação a sua maneira, tendo a liberdade para conduzi-lo de forma prazerosa, alegre e livre. O educador somente deve intervir para estimular a concepção da criança e a interação dos que apresentarem dificuldades de concentração ou participação para que o jogo absorva a atenção por completo e contribua para melhorar o desenvolvimento integral da criança.

De acordo com Almeida (2003, p. 32), Makarenko define que “ [...] o jogo é tão importante na vida da criança como é o trabalho para o adulto [...]”, pois a educação com jogos lúdicos:

[...] além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural e psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, satisfação individual e modificador da sociedade (ALMEIDA, 2003, p. 31).

A brincadeira é de suma importância, pois através dela a criança cria seu mundo de símbolos, desperta a sua criatividade criando cenas do seu cotidiano e o que presencia. O lúdico torna o aprender mais prazeroso, faz com que a criança crie cenários imaginários exercitando e explorando a sua criatividade utilizando o próprio conhecimento.

De acordo com Almeida (2003, p. 42) as fases da criança em relação ao brinquedo é dividida entre:

a) Sensório motora (1 a 2 anos): A criança descobre e utiliza seu próprio corpo como meio de brincadeira, interage com outros objetos que estão ao seu alcance e ao seu redor e após adquirir a linguagem começa imitar reproduz sons do ambiente e a copiar o que vê e ouve.

b) Simbólica (2 a 4 anos): Fase em que a criança gosta de estar com as pessoas mais velhas e são egocêntricas, achando que o mundo gira em torno delas, não gostam de dividir e nem de compartilhar o que lhe pertence, as brincadeiras com regras não funcionam muito e as mais simples servem de estímulo para desenvolver o intelectual e quanto mais informações receber mais guardará em seu cérebro.

c) Intuitiva (4 a 6/7 anos): Aqui é definido o seu desenvolvimento físico, intelectual, afetivo e social. Com jogos simples a criança passa a perceber as noções de conservação, de quantidade e outros conceitos que farão e serão utilizados durante toda a sua vida, principalmente adulta, assim, o brincar assume uma preparação para a vida adulta.

A ludicidade é uma forma de linguagem que permite a criança se comunicar com os outros, possibilitando não só a liberdade de expressão, mas a autonomia criativa, ampliando o seu conhecimento sobre o mundo e proporcionando seu desenvolvimento emocional e social.

2.2 O LÚDICO NO COTIDIANO ESCOLAR

Segundo Haetinger (2004, p. 6), "[...] as atividades lúdicas são aquelas que promovem a imaginação e principalmente as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem. Provocando a interação do aluno com o objeto do ensino [...]" e ainda segundo Campos (1986, p. 78) "[...] a ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre a sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula".

A escola deve defender o brincar em todas as suas formas, concretizando uma aspiração antiga: a da valorização da ludicidade natural do ser humano e a democratização das atividades lúdicas, as brincadeiras devem ser encaradas como um meio, um direito e um dever da criança.

O jogar e brincar possuem um encantamento e despertam o interesse da criança gerando maior participação e interação entre os alunos e o conhecimento, o lúdico vem com a intenção de promover um desenvolvimento integral da criança.

Santos (1997) afirma que:

O brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça as habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se a sociedade e constrói o seu próprio conhecimento (SANTOS, 1997, p. 20)

De acordo com Maranhão *apud* Haetinger (2004, p. 9),

[...] o jogo do ponto de vista educacional deve responder aos interesses da criança, e proporcionar a oportunidade da criança transformar o jogo, permitindo, assim, a participação e ainda possibilitar avaliação do conteúdo e atuação das crianças durante a atividade (HAETINGER, 2004, p. 9)

Os jogos e as brincadeiras devem proporcionar inúmeras oportunidades de ação e exploração e o educador deverá saber distinguir o momento certo da intervenção no jogo a fim de estimular a reflexão da criança e possibilitar a expressão de suas ideias.

O educador precisa estar atento à idade e às necessidades de seus alunos para selecionar e deixar à disposição os materiais adequados que devem ser suficientes, tanto na quantidade quanto pela diversidade, pelo interesse que desperta e pelo material de que são feitos, lembrando sempre da importância de

respeitar e favorecer a criatividade das crianças. A sucata é um exemplo de material que preenche vários destes requisitos. O educador deve utilizar os jogos e as brincadeiras de forma que possibilite a criança descobrir, vivenciar, modificar e recriar regras. A escola é o local de preservação e aprendizagem da cultura lúdica e os educadores devem levar em consideração os saberes a respeito do brincar e sua predisposição em criar, lembrando que se estimuladas com novos saberes à criança só evoluirá.

A criança observa, questiona e procura explicar fenômenos do mundo social e natural, formulando explicações sobre o mundo que a cerca e assim constrói seus conhecimentos. A escola, sendo o primeiro espaço formal com o conhecimento acumulado da humanidade, é onde se dá o desenvolvimento de cidadãos. O contato entre a criança e a escola deve acontecer de maneira contínua com o que a criança descobre por si mesma e o que se pretende ensinar. O educador deverá proporcionar momentos de participação dos alunos para que estes possam avaliar o conhecimento e trocar informações de modo que possam ampliar e rever, reformular ou ainda abandonar suas explicações e hipóteses. “Portanto, o equilíbrio necessário à existência do jogo educativo deve combinar a ação pedagógica intencional com a ação voluntária das crianças” (KISHIMOTO, 1994, p. 19).

A brincadeira exerce uma situação importante de aprendizagem a ser valorizada e incentivada, com a brincadeira as crianças têm a oportunidade de conferir novos significados aos elementos da realidade que vivenciam em seu dia a dia, podendo expressar sua forma particular de compreendê-lo. A escola deveria explorar mais esse contexto do brincar buscando formas de traduzi-los em conhecimento, oferecendo materiais, espaços e recursos que a tornem mais enriquecedoras afim de tudo servir como elemento da atividade lúdica onde a criança cria e recria suas emoções, sentimento e conhecimentos, proporcionando um ambiente compatível com os anseios e necessidades da criança.

2.3 O BRINCAR

O grande triunfo das atividades lúdicas é o fato delas estarem centradas na emoção e no prazer. O jogo funciona como um alívio emocional, uma limpeza da alma, que dá lugar para que outras emoções se instalem. Sentimentos como raiva, tristeza ou frustração fazem parte da vida e poder exprimi-los através de um jogo, uma brincadeira, não só aliviará o fardo como ensinará a utilizar o humor, de forma a fortalecer a resistência da criança.

De acordo com o tempo a criança melhora e aperfeiçoa suas habilidades com as atividades sociais e intelectuais. Com relação ao jogo Piaget (1998) acredita que ele é essencial na vida da criança. De início tem-se o jogo do exercício, onde a criança repete determinadas situações por puro prazer. Em torno de 3 a 6 anos nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos. Em período posterior surgem os jogos de regras, que são transmitidos socialmente de uma criança para outra.

De acordo com Vigotsky (1979) a brincadeira cria para a criança uma zona de desenvolvimento proximal, onde a criança com o seu conhecimento atual, necessita da ajuda de uma pessoa "mais capaz" para adquirir um novo conhecimento.

Mesmo as brincadeiras mais simples são estímulos importantes para o desenvolvimento infantil, pois enquanto a criança brinca, a mente trabalha desenvolvendo conexões elaboradas. Brincar é um direito básico para a formação saudável de qualquer cidadão, e é reconhecido pela ONU - Organização das Nações Unidas, esta contido no artigo 31 da Convenção dos Direitos da Criança, onde diz: "Toda criança tem o direito ao descanso e ao lazer, a participar de actividades de jogos e recreação, apropriadas à sua idade, e a participar livremente da vida cultural e das artes" (UNICEF, 2004).

Para promover a descontração e o entusiasmo pela escola, muitos jogos e brincadeiras lúdicas poderão ser propostos, seguem no Apêndice B, alguns modelos de brincadeiras.

A atividade lúdica é muito importante no processo de socialização. É primordial que o brinquedo, o jogo, o lazer, o prazer marquem um encontro com a criança em sala de aula. Possibilita o trabalho em grupo e jogar põe as crianças em

situações desafiadoras. Elas precisam aprender a perder e a ganhar, a criar regras, a conviver com limites, a lidar com as frustrações e aprender com alegria.

2.4 O LÚDICO NA FORMAÇÃO DO EDUCADOR

Na formação acadêmica dos professores tem-se pouco contato com disciplinas voltadas para como o professor deve repassar o seu conhecimento ao aluno, e muitos acadêmicos se formam sem saber como trabalhar diretamente com os alunos e repassar os conhecimentos adquiridos dentro da sala de aula. Frente a isso a revista NOVA ESCOLA, publicou uma reportagem, em Novembro de 2008, feita pela Fundação Carlos Chagas (FCC), que constatou-se que, segundo Lavoratti (2008, p. 76), "mesmo quando o ensino dos saberes pedagógicos aparece na grade curricular, raramente ele está articulado com os conteúdos: os futuros professores aprendem sobre o que ensinar, não como fazer isso. E ainda segundo a coordenadora da pesquisa, Marina Muniz Rossa Nunes, da FCC, "o tempo dedicado à aprendizagem de conhecimentos da área é maior do que o reservado ao ensino de didáticas". No ensino de didáticas são abordados os diversos conhecimentos sobre o objeto de ensino, como os alunos apreendem e como ensiná-los para diversas modalidades.

Ainda segundo Lavoratti (2008), a pesquisa constatou que em:

95% dos cursos analisados, os estágios não são integrados à prática de sala de aula e não há acompanhamento adequado por parte dos orientadores; os saberes relacionados a tecnologias no ensino estão praticamente ausentes; as ementas não especificam como são usadas as muitas horas dedicadas a atividades complementares... e como elas são avaliadas... (LAVORATTI, 2008, p. 76)

Segundo Santos (1997):

Os cursos de licenciaturas têm recebido inúmeras críticas, especialmente no que se refere à sua ineficiência quanto à formação dos profissionais em educação. É, hoje, questão de consenso que os egressos dos cursos de graduação não estão suficientemente preparados para atender as necessidades das escolas, principalmente no que se refere à compreensão da criança como ser histórico-social, capaz de construir seu próprio conhecimento (SANTOS, 1997, p. 12)

Formar professores com conhecimento lúdico é uma tarefa árdua e difícil, pois o educador tem que ter um conhecimento profundo e acreditar que é capaz de

fazer entender que o ensino lúdico é uma forma de aprendizagem. Sabendo o conceito de escola em relação à aprendizagem e em relação às brincadeiras, jogos e o brinquedo buscando a igualdade na educação e o respeito às diferenças de aquisição cognitivo.

Muitos professores ao utilizar uma atividade lúdica em sala de aula não sabem qual o objetivo que gostaria de alcançar e naquele momento simplesmente aplicam a brincadeira sem construir os valores que aquele jogo ou brinquedo poderia desenvolver nos conteúdos. O lúdico vem através da preparação dos jogos e brincadeiras fazer um elo entre o conhecimento e o que gostaria de alcançar, pois enquanto a criança está simplesmente brincando está construindo valores, conceitos e desenvolvendo os saberes dos conteúdos.

Para Negrini *apud* Santos (1997, p. 13) a formação do educador deveria contemplar três pilares que fariam a sustentação da formação profissional: a formação acadêmica, a formação pedagógica e a formação pessoal. "Este tipo de formação é inexistente nos currículos oficiais dos cursos de formação do educador, entretanto algumas experiências tem mostrado sua validade e não são poucos os educadores que tem afirmado ser a ludicidade a alavanca da educação para o terceiro milênio".

Neste sentido Severino (1991) afirma que:

[...] ao entender a educação como um processo historicamente produzido e o papel do educador como agente desse processo, que não se limita a informar, mas ajudar as pessoas a encontrarem sua própria identidade de forma a contribuir positivamente na sociedade e que a ludicidade tem sido enfocada como uma alternativa para a formação do ser humano, pensamos que os cursos de formação deverão se adaptar a esta nova realidade. Uma das formas de repensar os cursos de formação é introduzir na base de sua estrutura curricular um novo pilar: a formação lúdica (SEVERINO, 1991, p. 29-40).

O professor é o diretor de seu próprio conhecimento, cabe a ele se atualizar na sua própria formação e levar em conta as suas aptidões e capacidades para oferecer uma visão mais ampla e flexível para o exercício de seu papel como educador a fim de resgatar a sua ludicidade para que possa transpor esta experiência para o campo da educação de modo que a criança crie espaço para a reconstrução do conhecimento. O professor deverá estar se inovando e procurando novas oportunidades para desenvolver o lúdico com os seus alunos estando, desta forma, prontos para inovar, aprender, criar e recriar os conceitos de aprendizagem. A criação de espaços e tempos para os jogos lúdicos é uma das tarefas mais

importantes do professor, principalmente na escola de Educação Infantil, e cabe aos educadores organizar os espaços de modo a permitir as diferentes formas de jogos.

Educadores, professores, pedagogos, num âmbito geral, todos concordam que a brincadeira é um instrumento pedagógico importante e ajuda a desenvolver o raciocínio, as habilidades, fortalece vínculos afetivos entre alunos, desenvolve a imaginação, a percepção, a criatividade e estimula-os, por isso é importante resgatar as brincadeiras tradicionais, pois elas utilizam mais a criatividade, resgata as histórias, e desenvolve o contato maior entre pais e filhos e devem estar presentes em todos os momentos, já que é uma forma prazerosa de aprender, estimulando o vínculo afetivo entre professor – aluno e vice – versa. O lúdico deve estar sempre presente na prática pedagógica, para desenvolver o aspecto cognitivo dos alunos.

Conforme o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil:

Educar significa, portanto, propiciar 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. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis (BRASIL, 1998, p. 23).

Na formação acadêmica o professor relaciona-se com pouca intensidade com o lúdico, não tendo um embasamento teórico que permita compreender a ludicidade como um fator de desenvolvimento humano, isso acontece porque o lúdico ainda não foi compreendido como uma dimensão importante e que deve ser estudada e vivenciada em sua plenitude. A vivência da ludicidade como fazer pedagógico durante o processo de formação do professor instiga o ato criador e recriador, crítico, aguça a sensibilidade, o espírito de liberdade e a alegria de viver. Deste modo, a manifestação lúdica estimula a teoria dos valores (respeito ao outro, lealdade, cooperação, solidariedade, etc.) pelas novas gerações.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A presente pesquisa é descritiva e de cunho qualitativo, com coleta de dados através pesquisa bibliográfica, questionário estruturado e observação.

3.1 CARACTERIZAÇÃO DE PESQUISA

Pesquisa é um conjunto de procedimentos voltados para investigação e solução de problemas teóricos ou práticos por meio da utilização de métodos científicos, segundo Andrade (2009, p. 111).

A pesquisa parte de uma dúvida, de um problema, de uma curiosidade ou do interesse do homem a buscar uma solução ou resposta para o fenômeno estudado e para isso utiliza-se de métodos científicos, e não é tarefa fácil e simples encontrar informações do que se procura e principalmente sendo esta de fonte confiável e segura.

De acordo com Cervo, Bervian e Silva (2007, p. 60) a pesquisa se divide em:

- a) Bibliográfica, que faz parte das fontes bibliográficas os documentos manuscritos, impressos como livros, jornais, boletins, documentos mimeografados, xerocopiados, microfilmes, gravações de áudio e vídeo e ainda a vasta biblioteca virtual, podendo ser de fontes primárias ou secundárias;
- b) Descritiva que procura descobrir a frequência com que ocorre determinado fenômeno com a melhor precisão possível onde os dados são coletados em seu habitat natural, não consta em documento e precisam ser coletados e registrados ordenadamente para seu estudo. Como exemplo pode-se citar as pesquisas de opiniões, as mercadológicas, os levantamentos de dados socioeconômicos e psicossociais e possui técnica padronizada de coleta de dados que é realizada principalmente através de questionários e da observação sistemática.

Foi realizada uma pesquisa de forma bibliográfica, embasada em livros, revistas e biblioteca virtual e se restringiu a pesquisa descritiva que busca descrever as características da aprendizagem lúdica. Foi aplicado um questionário estruturado e participativo, buscando verificar como o lúdico está presente na formação do educador, como é aplicado em sala de aula e como age na aprendizagem de crianças da educação infantil.

3.2 PLANO DE COLETA DE DADOS

Segundo Marconi e Lakatos (2009, p.167) a coleta de dados é a “etapa da pesquisa que se inicia a aplicação dos instrumentos elaborados e das técnicas selecionadas, a fim de se efetuar a coleta de dados previstos”.

Para Cervo, Bervian e da Silva (2007, p.51) é muito importante o planejamento para que a coleta de dados ofereça bons resultados, pois é uma tarefa importante e envolve diversos aspectos com a determinação da população, elaboração do instrumento de coleta e sua programação e tipos de dados e coletas.

Nesta pesquisa foi utilizado método de questionário estruturado, pois buscou-se obter informações que não se encontram em bibliografias, podendo analisar os dados e informações inerentes a esta pesquisa..

3.3 DEFINIÇÃO DE POPULAÇÃO E AMOSTRA

Para este tipo de pesquisa, a classificação mais adequada é que se trata de um estudo onde a amostragem foi intencional não-aleatória, dentre os professores que trabalham no ensino infantil de crianças da educação infantil.

3.4 ANÁLISE DE DADOS

O questionário, disponível no anexo A, teve por objetivo levantar o processo de aplicação do lúdico na formação do educador e quais as ações do educador em sala de aula que envolve a aplicação do lúdico com forma de ensino, identificar os fatores limitadores, os pontos fortes e fracos da aplicação podendo assim, ter uma visão ampla da situação da aprendizagem lúdica de crianças de 5 anos.

4 RESULTADOS

Foi realizada a coleta de dados através da aplicação de questionário semiestruturado seguido da observação da atuação dos professores em sala de aula, em 18 de Outubro, com os educadores da educação infantil.

Foi notado que os educadores têm favorecido a aplicação de atividades alternativas, pois a maioria dos professores acredita que o lúdico favorece a aprendizagem porque o aluno aprende brincando e assim fixa mais rápido o conteúdo que foi transmitido em sala de aula, e ainda por ser a educação infantil as brincadeiras, jogos e músicas são ainda mais enfatizadas porque as crianças acabam exigindo esse tipo de recurso, pois se cansam mais facilmente das atividades, tendo que variar constantemente, favorecendo a participação de todos.

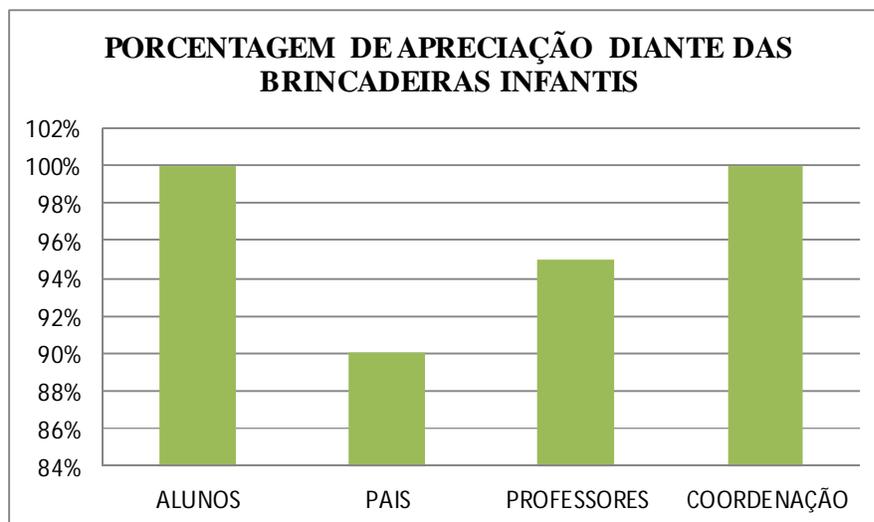


Gráfico 1 - Porcentagem de apreciação diante das brincadeiras infantis
Fonte: Arquivo Pessoal

Os alunos apreciam mais as brincadeiras infantis no cotidiano escolar e são seguidos pela coordenação que entendem e enfatizam a importância das brincadeiras infantis no processo de aprendizagem. Já os professores, 95% apreciam a aplicabilidade do lúdico, pois muitos questionam a forma que deveriam ser aplicadas, os espaços e recursos cedidos pela escola. Os pais talvez pela crença que escola é lugar de estudar e não de brincar, ou ainda, por pouco conhecimento do lúdico, ficaram em 90%.



Gráfico 2 – As Brincadeiras interferem no desempenho do professor
Fonte: Arquivo pessoal

Questionou-se se as brincadeiras interferem no desempenho do professor, 85% dos educadores responderam que sim, mas nem sempre as brincadeiras estão atreladas aos conteúdos, ou ainda o educador não sabe como assimilar a brincadeira ao conteúdo teórico, com as brincadeiras as crianças conseguem assimilar melhor as questões de convivência com os colegas, a respeitar as diferenças e dificuldade de cada um, respeitar regras e manter a organização, 13% disseram não perceber a interação entre o brincar e aprender e 2% não notam qualquer vínculo entre o seu desempenho com o uso de brincadeiras.

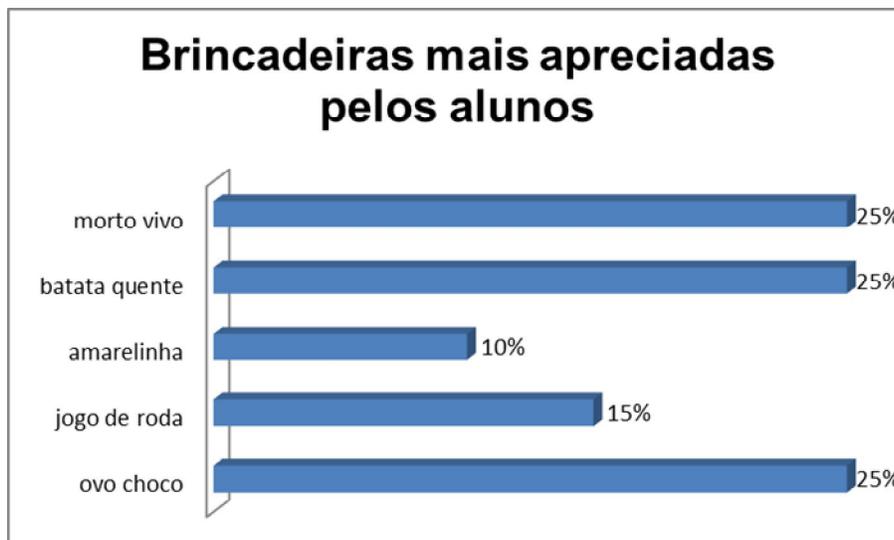


Gráfico 3 – Brincadeiras mais apreciadas pelos alunos.
Fonte: Arquivo pessoal

Os educadores declararam que percebem que as crianças solicitam e esperam os momentos de brincadeira e o que mais os atraem é as que envolvem músicas e movimentos. Cabe ao educador saber explorar e organizar espaços para as crianças brincarem tendo em mente a forma que a brincadeira poderá estimular a criança a interagir com o outro, desenvolvendo suas capacidades físicas e mentais possibilitando a construção de sua própria autonomia, e ainda, ter em mente o modo que cada criança será avaliada. Os jogos e brincadeiras proporcionam momentos de prazer e uma aprendizagem diferenciada, devem ser orientados pelos educadores e estes, podem promover momentos de brincadeiras livres, promovendo a satisfação de todos. Segundo o documento Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil:

A intervenção intencional baseada na observação das brincadeiras das crianças, oferecendo-lhes material adequado assim como um espaço estruturado para brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacionais infantis. Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeira ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais. (BRASIL, 1998, v. 1, p. 29).

Todos os educadores entrevistados concordaram que as escolas devem ter espaços e brinquedos disponíveis aos alunos, mas nem sempre isso acontece de acordo com a demanda necessária, por isso perguntamos aos educadores como

eles superam a falta de brinquedo, 1% relataram que não se importam com a falta de brinquedo e trabalham como está disponível, 19% solicitam doações a comunidade e 80% confeccionam seus próprios brinquedos com sucatas.



Gráfico 4 – Estratégia utilizada para suprir a falta de brinquedo na sala de aula
Fonte: Arquivo pessoal

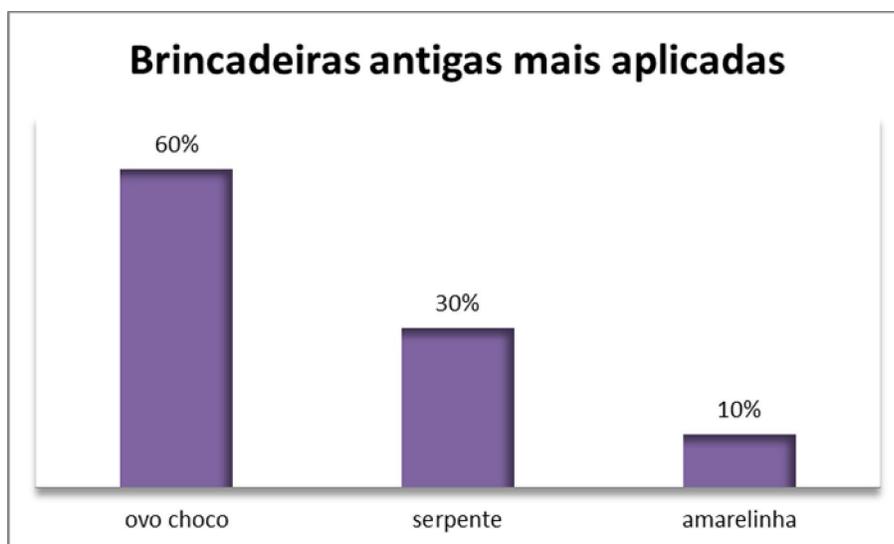


Gráfico 5 – Brincadeiras antigas mais aplicadas
Fonte: Arquivo pessoal

Dentre o universo das brincadeiras, as mais aplicadas são ovo choco, serpente e amarelinha, que trabalham respectivamente com a coordenação e atenção, ordem e ritmo e numerais e o equilíbrio, sendo que todas desenvolvem a socialização e promovem a participação de todos os educando gerando-lhes prazer.

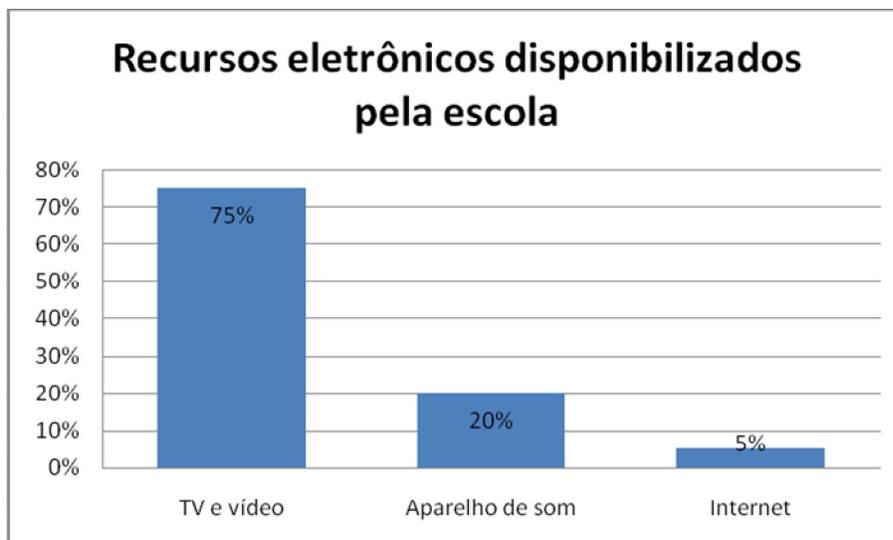


Gráfico 6 – Recursos eletrônicos disponibilizados pela escola

Fonte: Arquivo pessoal

A TV e vídeo são os recursos mais utilizados em sala de aula, com 75%, para passar aos educandos vídeos educativos, o aparelho de som vem em segundo lugar com 20%, é utilizado para tocar as músicas tradicionais das brincadeiras de roda e a internet, como forma de busca de conhecimento ao professor, geralmente esse recursos são usados de forma que a criança assiste ou ouve e depois interagem desenhando, pintando recortando e colando imagens referente ao que viram e ouviram.

Com a aplicação do questionário semiestruturado, de acordo com o Anexo 1, pode-se chegar a conclusão de os professores têm muitas dificuldades em planejar a brincadeira aliada ao conteúdo teórico, as vezes por falta de conhecimento ou de não saber como avaliar, pois falta preparação desde a formação e até mesmo incentivo da parte da coordenação escolar. Muitos professores citaram utilizam o lúdico mais como socialização do que para facilitar a aprendizagem de conteúdos teóricos, pois tem dúvidas de como avaliar cada aluno, e até mesmo em acompanhar os alunos individualmente durante novas brincadeiras, somente um questionário citou que usa jogos e brincadeiras que desenvolvem o raciocínio matemático e a linguagem.

Na rede pública os professores recebem capacitação anualmente, e possuem maior conhecimento do lúdico, mas tem-se a dificuldade de materiais que nem sempre estão disponíveis e outros precisam ser preparados e confeccionados pelos professores, alguns citaram que solicitam até mesmo doação por parte dos

pais, então conclui-se que além da preparação do professor fica a critério de cada educador a utilização ou não de jogos e brinquedos já que além da preparação das aulas tem que confeccionar os próprios materiais para interação dos alunos e isso requer tempo, interesse e incentivos.

E ainda como dificuldade, os professores citaram que muitas escolas ainda não aceitam essa metodologia de ensinar através de jogos e brincadeiras, pois possuem um jeito mais tradicional de trabalhar e, portanto não utilizam o lúdico como estratégias de desenvolvimento de aprendizagem, falta o reconhecimento dessa ferramenta como um auxílio positivo diário em sala de aula. Citou-se, ainda, que se conhece a importância do lúdico na aprendizagem e que o lúdico deveria ser mais explanado durante a formação e também nas capacitações, mostrando qual a melhor forma de repassar o conhecimento valorizando o desempenho cognitivo de cada educando.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebe-se que o lúdico facilita a aprendizagem infantil e que o lúdico sempre está presente em jogos e brincadeiras por mais simples que sejam e sempre brincado a criança está aprendendo algo, mas precisam ser orientados por uma pessoa mais capacitada do que a criança para que se atinja o objetivo final, pois desde uma simples formação de fila, a criança aprende conceitos sobre regras, organização e comportamento ajudando a desenvolver a socialização dela.

Portanto, para o jogo e a brincadeira estar relacionada a um conhecimento teórico, como a matemática, por exemplo, elas necessitam de uma maior elaboração dependendo do conhecimento do professor em aliar a brincadeira com o conteúdo, e, além disso, é necessário que o professor possua a sua disposição materiais para propor a interação entre os alunos.

Constatou-se por meio da aplicação do questionário e da observação que o educador planeja os jogos e brincadeiras sem necessariamente estar ligado algum conteúdo, pois a brincadeira já oferece aprendizagem independente de outros conteúdos. Os professores acreditam que os jogos são educativos e promovem o desenvolvimento integral da criança e usam os jogos e brincadeiras no cotidiano escolar, mas falta orientação e aperfeiçoamento de como utilizar os jogos e brincadeiras como instrumento para auxiliarem na aprendizagem e desenvolvimento do conteúdo escolar, pois isso requer que o educador se prepare antecipadamente e com mais recursos para aliar a brincadeira ao conteúdo trabalhado, levando aos educadores o método tradicional da brincadeira livre.

Nota-se que a falta de um projeto organizado torna-se mais custoso à aplicação de jogos e brincadeiras lúdicos relacionadas ao conteúdo do momento. Observa-se que os educadores planejam suas aulas mais focadas no ensino tradicional, com atividades repetitivas, seja por motivos particulares, formação e trabalho, necessitando mais orientação e dedicação do educador com o lúdico, priorizando atividades lúdicas deixando, assim, o ensino expositivo mais participativo de forma há obter interação entre o conteúdo e o educando.

Constatou-se que falta mais preparação na formação do professor voltada para o lúdico, da didática específica de como repassar o conteúdo em sala de aula, pois muitos professores só sentem essa necessidade quando estão frente a frente

com seus alunos, e também falta interesse por partes dos professores em buscar mais capacitação a fim de melhorar a aprendizagem dos alunos seja por comodismo ou falta de incentivo e falta o reconhecimento por parte da coordenação escolar em aceitar os jogos e brincadeiras durante o processo de aprendizagem teórica dos alunos, em mudar o processo tradicional de ensino, mas acredita-se que em passos curtos podemos implantar uma nova forma de ensino, pois de acordo com Gentile (2008, p. 80) "... as didáticas específicas... não fazem parte da maioria dos currículos de formação docente... O conhecimento sobre didáticas específicas, que deveria ser a verdadeira matéria-prima do trabalho do professor existe e, muito lentamente, começa a ser incorporado às escolas". Portanto ao final desta pesquisa evidencia-se a necessidade de incluir jogos e brincadeiras no cotidiano escolar a fim de possibilitar maior dinâmica e atratividade escolar e por meio dela é possível repassar o conhecimento de forma mais significativa e de acordo com a real necessidade do aluno.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Dinâmica Lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola, 1974. ALMEIDA, 1974.

_____. **Educação Lúdica - Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 11 ed. São Paulo: Editora Loyola, 2003.

ANDRADE, M. M. de. **Introdução à Metodologia do Trabalho Científico**. 9. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretária da Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998. v.1 - 3.

CAMPOS, D. M. S.. **Psicologia da Aprendizagem**. 19 ed. Petrópolis: Vozes, 1986.

CERVO, A. L.; BERVIAN, P. A. e SILVA, R. da. **Metodologia Científica**. 6ª ed. São Paulo: Editora Pearson Prentice Hall, 2007.

GENTILE, Paola. A Base da Sala de Aula. **Nova Escola**. São Paulo. Ano XXIII, N. 217, p. 80 - 83, nov. 2008.

GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2008.

HAETINGER, M. G. **Jogos, Recreação e Lazer**. Unidade I. Curitiba: Editora IESDE Brasil S.A., 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Tradicionais Infantis**. São Paulo: Editora Vozes, 1993.

_____. **O Jogo, a Criança e a Educação**. São Paulo: Editora Pioneira, 1994a.

_____. (organizador). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. ed. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

LAVORATTI, Liliana. Descompasso de Objetivos. **Nova Escola**. São Paulo. Ano XXIII, N. 217, p. 76 - 79, nov. 2008.

MARCONI, M. de A. e LAKATOS, E. M. **Fundamentos da Metodologia Científica**. 6. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2009.

MIRANDA, Nicanor. **200 Jogos Infantis**. 14ª ed. Belo Horizonte: Editora Itatiaia, 2002.

OLIVEIRA, z.. (org.). **Educação Infantil: muitos olhares**. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2000.

PIAGET, Jean. **A Psicologia da Criança**. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 1998.

_____. **Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1973.

SANTOS, S. M. P. dos (organizadora). **O Lúdico na Formação do Educador**. Petrópolis: Editora Vozes, 1997.

SEVERINO, A. J. **A formação profissional do educador: pressupostos filosóficos e implicações curriculares**. ANDE, Ano 10, nº 17, 1991.

TERESA. **Utilização do lúdico em sala de aula**. Pós-graduando. Disponível em: <http://www.posgraduando.com/guia/utilizacao-do-ludico-em-sala-de-aula>. Acessado em: 03. abr.2013.

UNICEF- United Nations Children's Fund. **Convenção dos Direitos da Criança**. Disponível em: http://www.unicef.pt/docs/pdf_publicacoes/convencao_direitos_crianca2004.pdf. Acessado em: 22 ago. 2013.

VYGOTSKY, L. **Pensamento e Linguagem**. Lisboa: Editora Antídoto, 1979.

_____. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Editora Fontes, 1998.

ANEXOS

ANEXO A: QUESTIONÁRIO

1. O lúdico esteve presente na sua formação acadêmica?

2. O que você entende por lúdico?

3. Você aplica o lúdico em sala de aula? De que forma?

4. Você acha que o lúdico interfere na aprendizagem das crianças? Por quê?

5. Qual a importância do ensino na forma lúdica em sala de aula?

6. Para você, que tipos de atividades são lúdicos?

7. Se você aplica o lúdico em sala de aula cite de que forma.

8. Quais as limitações encontradas na aplicabilidade do lúdico em sala de aula?

9. Você acha que este tema deveria ser mais explicado na formação acadêmica?

10. Quais brincadeiras lúdicas você aplica em sala de aula?

ANEXO B: MODELO DE BRINCADEIRAS

- Brincadeiras de Faz de Conta - representação diferentes papéis, com objetos ou não, citadas a partir de um tema.
 - Objetivo: desenvolver a criatividade e atenção, a linguagem oral, narração, descrição, localização, harmonia, autoconhecimento, reflexão e amizade.
- Contos Feitos por Todos - a partir de um tema surge uma estória e cada educando dá continuação podendo ser usados objetos, máscaras e fantasias.
 - Objetivo: elevar a participação, reflexão, iniciativa, criatividade, imaginação, construção de frases, narração, respeito pelos demais colegas.
- Mundo Colorido - onde se pode mudar a cor do ambiente e permitir que a criança observe apenas parte do espaço circundante do seu campo visual através de um binóculo.
 - Objetivo: desenvolver a percepção visual, a atenção, a observação, o espírito de descoberta de novas cores e espaços específicos.
- Amarelinha - quadrados desenhados no chão com indicações numéricas e letras.
 - Objetivo: desenvolver a lateralidade, espaço, coordenação motora grossa, socialização, espírito esportivo.
- Passa anel - As crianças se colocam em fila, lado a lado, sentadas ou em pé, com as mãos unidas. Uma delas é escolhida para passar o anel que está entre as mãos da criança. Após ir em todas as crianças, ela já deverá ter deixado o anel com uma delas. A criança que estava com o anel e que o passou a outra, pergunta a qualquer uma das crianças, menos àquela que esta com o anel: Com quem você acha que está o anel? Se a criança escolhida acertar, deverá pagar uma prenda. O anel pode ser substituído por uma pedrinha.

- Telefone sem fio - Organizar os jogadores sentados um ao lado do outro em fila. O primeiro jogador diz uma frase/mensagem no ouvido do colega seguinte. Cada participante após receber a mensagem fala o mais baixo possível no ouvido do colega seguinte até que o último falará em voz alta o que recebeu. A mensagem muitas vezes chega completamente diferente!
- Boca do forno - Primeiro uma pessoa é eleita como "o senhor", esta pessoa irá dar as ordens na brincadeira, os demais participantes terão apenas que cumprir suas ordens. A ordem consiste em achar um determinado objeto, caso a criança não consiga encontrar e trazer o objeto pedido ela é obrigada a pagar uma prenda que pode ser cantar ou dançar uma música, imitar um bicho ou qualquer outra coisa. Então o Senhor manda que as crianças peguem um objeto.
- Batata Quente - Para não "morrer" com a bola na mão, as crianças precisam se concentrar e coordenar os movimentos ao ritmo da fala.
 - COMO BRINCAR: O grupo fica em círculo, sentado ou em pé. Uma criança fica fora da roda, de costas ou com os olhos vendados, dizendo a frase: "Batata quente, quente, quente... queimou!" Enquanto isso, os demais vão passando a bola de mão em mão até ouvirem a palavra "queimou". Quem estiver com a bola nesse momento sai da roda. Ganha o último que sobrar.
- Morto Vivo - cada vez que o condutor falar MORTO, as crianças devem se agachar e quando ele falar VIVO eles devem se levantar, o condutor deverá ir falando cada vez mais rápido para que as crianças se confundam e quem errar sairá da brincadeira até que fique apenas o vencedor, depois a brincadeira recomeça novamente.
 - OBJETIVO: Integrar a sala; observação; atenção; agilidade; percepção auditiva; reflexos rápidos.