



## **BRINCAR PARA APRENDER: A LUDICIDADE COMO RECURSO DIDÁTICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Patrícia Antunes - UTFPR - patricia.adp@hotmail.com

Ms. Flóida Moura Rocha Carlesso Batista - UTFPR - Campus Medianeira - moura@utfpr.edu.br

### **RESUMO**

O presente artigo traz como tema “brincar para aprender: a ludicidade como recurso didático na educação infantil” visando compreender o contexto teórico/prático dos jogos e brincadeiras na sala de aula. Neste contexto, destaca-se que a criança deve ser compreendida como agente ativo no processo ensino aprendizagem da escola, pois, a partir daí a mesma poderá entender os diferentes papéis a serem desenvolvidos na sociedade, na família, na comunidade, nos grupos sociais, construindo tanto sua identidade pessoal como seu referencial sociocultural. O objetivo principal deste estudo é trabalhar a inserção da criança no mundo pedagógico por meio das atividades lúdicas e sua interação no processo ensino-aprendizagem da educação infantil. Utilizou-se a pesquisa bibliográfica quantitativa e de campo visando contextualizar os assuntos que enfocam os jogos lúdicos na prática pedagógica da educação infantil. Portanto, a pesquisa desenvolveu-se através da construção tanto da teoria quanto da prática no brincar para aprender, trabalhando a ludicidade como recurso didático na educação infantil, trabalhando novas ideias através de brincadeiras, as quais devem ter objetivos plenamente pedagógicos transformando a prática pedagógica. Os jogos e brincadeiras lúdicas são extremamente relevantes para o desenvolvimento da prática pedagógica na Educação Infantil, pois permeia o envolvimento lúdico na educação infantil, já que essa “linguagem” é parte natural do mundo da criança, proporcionando um desenvolvimento prazeroso com a construção do conhecimento, possibilitando uma contextualização e ressignificação do seu meio. Portanto, com base nos questionários apresentados, observou-se que em todo o processo faz-se necessário trabalhar a relação da ludicidade em conjunto professor/aluno.

**Palavras chave:** Lúdico; Prática Pedagógica; Jogos e Brincadeiras; Conhecimento.

### **INTRODUÇÃO**

A ludicidade é uma das primeiras ferramentas de interação e conhecimento que se tem registros, que acompanha (de forma intencional ou espontânea) criança desde a mais tenra idade estendendo por toda sua existência.

Portanto, é natural e esperado que se use este meio de modo sistematizado na prática pedagógica, especialmente quando o nível de ensino

é na Educação Infantil, onde a construção do conhecimento deve ser estimulada pela satisfação e alegria.

Neste estudo pretende-se estabelecer conexões entre o brincar na educação infantil e a estruturação de técnicas de ensino que vislumbrem esta temática de modo a proporcionar aos professores da educação infantil e demais interessados ao tema, uma reflexão e possível consulta à multiplicidade de olhares sobre o lúdico.

A pesquisa foi realizada em um CMEI do município de Figueira/PR, a metodologia desenvolveu-se através da pesquisa bibliográfica quantitativa e pesquisa de campo, foi desenvolvida através da aplicação de questionários, apresentados aos professores, a equipe pedagógica e aos alunos.

Sendo assim o referencial teórico embasou o estudo, contudo, o foco do trabalho são reminiscências e experiências tanto de professores como de alunos. Portanto, usou-se os materiais já publicados que discorrem sobre o tema, ou seja, revistas, livros, artigos científicos, periódicos, monografias, teses, dissertações e também publicações disponibilizadas na internet.

## **2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Ao abordar a ludicidade na educação infantil deve-se obrigatoriamente considerar pelo menos três de suas principais matizes conceituais a saber: a etimológica, quanto a sua tipologia e por fim os conceitos atribuídos por estudiosos da área;

### **2.1 Ludicidade no Desenvolvimento Infantil**

Quanto a sua etimologia, o lúdico tem sua origem latina da palavra “ludus” que quer dizer jogo, porém com a evolução semântica superou suas limitações de jogo para se tornar uma atividade satisfatória e com significado, podendo ser definida conforme seu tipo, como jogo, dramatização, mímica, dança cantiga de roda entre outras, e segundo uma teorização especializada na área da educação.

Lucci (1999, p.3) destaca que:

A afirmação central da valorização do brincar encontra-se em Santo Tomás de Aquino: *Ludus est necessarius ad conversationem in humana e vitae* – o brincar é necessário para a vida humana. Esta recreação pelo brincar – e a afirmação de Tomás pode parecer surpreendente à primeira vista – é tanto mais necessária para o intelectual, que é por assim dizer, quem mais desgasta as forças da alma, arrancando-a do sensível. E sendo os bens sensíveis naturais ao ser humano, “as atividades racionais são as que mais querem o brincar”. Daí decorre importantes consequências para a filosofia da educação; o ensino não pode ser aborrecido e enfadonho: o *fastidium* é um grave obstáculo para a aprendizagem.

Refletir sobre a inferência do desenvolvimento através da ludicidade para a criança no contexto escolar, ou seja, no sistema de ensino, principalmente no âmbito da educação infantil pode-se inferir sobre a idéia de Santos (1999) o qual afirma “que é por meio das brincadeiras que as crianças se expressam e interagem com o meio”.

É através das atividades lúdicas que se assimilam valores, adquirem conhecimento em diversas áreas, ressignifica padrões e comportamento e pode aperfeiçoar as habilidades motoras.

Também é possível o aprendizado sobre responsabilidade, adquirindo uma consciência mais sociável e crítica. É por meio da ludicidade que se estimula o raciocínio de modo prazeroso.

Considerar a importância da ludicidade na sala de aula é antes de tudo entender a escola como um espaço para brincar, onde o lúdico não seja apenas uma metodologia de ensinar, uma estratégia para passar o conteúdo, é antes e mais que isso uma “filosofia didática”, onde as características do brincar estão presentes nos alunos, no professor e na seleção de conteúdos, pois como já disse Sneyders (1996, p.36) que “Educar é ir em direção à alegria”.

Destaca-se que o lúdico origina-se na palavra “*ludus*”, a qual refere-se em jogos e no brincar. Portanto, no brincar estão inseridos jogos, brinquedos e divertimento, os quais vêm somar oportunizando a aprendizagem das crianças de forma gradativa e complexa.

A ludicidade no desenvolvimento infantil permeia-se como uma ferramenta extremamente importante na construção do conhecimento da criança, pois as brincadeiras desencadeiam no aluno o prazer em estudar, ou seja, em estar na escola.

Os professores devem desenvolver o trabalho com materiais concretos e jogos lúdicos, onde as crianças possam manusear os brinquedos, refletir e reorganizar, sua aprendizagem, contextualizando as atividades de forma complexa e com mais facilidade e entusiasmo, visando sua inserção no processo ensino aprendizagem, visando que as crianças aprendam sem perceber, ou seja, aprendam brincando (LUCCI, 1999).

A ludicidade enriquece as atividades em sala de aula e dinamiza as relações sociais no ambiente escolar, fortalecendo dessa forma, a relação entre o educador e o educando. Na prática pedagógica as brincadeiras fazem parte do currículo escolar na educação infantil, transformando as concepções das crianças sob os aspectos que direcionam os valores, os costumes, a forma de pensar e gera uma aprendizagem concreta, sendo assim, cabe ao professor desenvolver atividades que direcionam as metas e os objetivos a serem alcançados e, as regras a serem respeitadas.

## **2.2 A Importância do Brincar na Educação Infantil**

No que diz respeito à atividade humana, observa-se que o lúdico faz caracteriza-se pelo aprender relacionada ao brincar, de forma a trabalhar espontaneamente funcional e plenamente satisfatória, entretanto, não se importando somente com os resultados, mas com as ações e com os movimentos vivenciados.

De acordo com Ronca (1989, p.27):

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

A criança enquanto brinca está liberando sua capacidade criativa, liberando suas fantasias, explorando seus próprios limites e está nutrindo sua vida interior.

Dentro do contexto da ludicidade Craidy e Kaercher *apud* Vigotsky (2001, p. 30) destacam:

A importância do brinquedo e da brincadeira do faz-de-conta para o desenvolvimento infantil. Por exemplo, quando a criança

coloca várias cadeiras uma atrás da outra dizendo tratar-se de um trem, percebe-se que ela já é capaz de simbolizar, pois as cadeiras enfileiradas representam uma realidade ausente, ajudando a criança a separar objeto de significado.

Geralmente, neste jogo interpessoal, na interação com o outro, ocorre aprendizagem, aquisição de conhecimentos e desenvolvimento de habilidades de forma agradável e prazerosa.

Para Vigotsky (1989, p.84):

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

O brincar é parte da aprendizagem no mundo das crianças, e é através das brincadeiras que as mesmas interagem entre si e com os outros e se socializam, aprendendo a trabalhar em grupo e a tomar suas próprias decisões tanto no contexto pedagógico quanto social (VIGOTSKY 1989, p.84).

Na Educação Infantil as atividades como jogos e brincadeiras devem subsidiar a construção do conhecimento das crianças envolvidas no processo ensino aprendizagem, fornecendo à criança diversas possibilidades que envolvem seu aprendizado, pois a criança deve ser ativa no processo como um todo.

A criança deve ser a construtora do seu próprio conhecimento, contextualizando as atividades desenvolvidas em sala de aula pelo educador, visando sempre estar estimulada a aprender novos conteúdos e novas atividades, tornando-se autônoma na prática pedagógica de forma gradativa.

A ludicidade na Educação Infantil faz com que a criança se movimente, estimulando seu próprio corpo, buscando soluções e inventando atividades lúdicas que transformam brincadeiras em conhecimento.

Através da ludicidade a criança se envolve de forma complexa na prática pedagógica, pois quando existe qualidade nos jogos lúdicos o envolvimento da criança se intensifica, melhorando seu desenvolvimento físico e cognitivo no processo como um todo.

No entanto, ainda existem dificuldades neste processo, pois alguns educadores limitam o aprendizado das crianças impedindo que as mesmas se

desenvolvam nesse sentido, visto que alguns educadores ainda vêm as atividades lúdicas como lazer no ambiente escolar, as quais não tem a menor importância para a construção do conhecimento da criança.

Sendo assim, as crianças estão brincando cada vez menos, seja pelo amadurecimento precoce, redução do espaço físico e do tempo de brincar ou ao excesso de atividades atribuídas às crianças (LUCCI 1999, p.41).

Com tantas transformações na realidade atual, a infância vem perdendo seu espaço com um processo de renúncia às brincadeiras, sendo substituídas por outras atividades passivas como assistir televisão, jogos em computadores ou videogames, preenchendo o tempo de muitas crianças que ficam em casa sozinhas.

Garcia (2003, p.86) afirma que:

Além das crianças, dos adolescentes e dos jovens atualmente não possuem o espaço da rua para desenvolver a socialização, também não possuem um rol de convivência familiar que lhes permita estabelecer maiores relações com o diferente (em idade, gênero, classe social, étnica, geracional e outros).

No mundo pedagógico as brincadeiras devem ser contextualizadas, valorizando a prática pedagógica e o conhecimento da criança no processo ensino aprendizagem, promovendo a interação complexa entre educador e educando, tornando o ambiente escolar mais prazeroso.

Conforme Winnicott (1995, p.54):

O lúdico é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que torna uma atividade de forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia.

O lúdico canaliza as energias das crianças, vence suas dificuldades, modifica sua realidade, propicia condições de liberação da fantasia e a transforma em uma grande fonte de prazer. E isso não está apenas no ato de brincar, está no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

Torna-se uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças no aprendizado. As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, o desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade da criatividade. Assim, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário e tem a oportunidade de se desenvolver de maneira prazerosa.

### **2.3 O Lúdico no Processo Ensino Aprendizagem**

Através do lúdico a criança tende a estimular sua criatividade e sua imaginação, aprofundando sua percepção dos conhecimentos teóricos/práticos tanto na escola e fora dela.

Na sala de aula o lúdico enriquece o aprendizado da criança e transforma suas ações em resultados complexos para o seu desenvolvimento enquanto aluno. Pois, ao se trabalhar o lúdico dentro da sala de aula, desenvolve-se as percepções de mundo das crianças, trazendo uma satisfação ampla e complexa do aprendizado como um todo.

De acordo com Alves (2003, p.47):“O brincar desperta nas crianças o interesse e a curiosidade, e desenvolvem aspectos que contribuem na aprendizagem das mesmas de forma complexa.”

Ao se trabalhar o lúdico no ambiente escolar com as crianças, observa-se que o mesmo ajuda e auxilia no seu desenvolvimento mental, nos seus conhecimentos escolares, desenvolvendo nos educandos as aptidões cognitivas em um ambiente propício para que os mesmos adquiram conhecimentos através da ludicidade.

Neste contexto Winnicott (1975 p. 47) afirma que:“É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o seu eu.”

A brincadeira também trabalha de forma gradativa o equilíbrio cognitivo das crianças contribuindo no processo de conhecimento as quais vêm a apropriar-se dos signos sociais, criando dessa forma uma visão complexa das transformações significativas do aprendizado das crianças, exigindo uma maior interação com o relacionamento de mundo.

Para Bressan (1998, p.132):

A brincadeira constitui-se em um momento de aprendizagem em que a criança tem a possibilidade de viver papéis, de elaborar conceitos e ao mesmo tempo exteriorizar o que pensa da realidade. Assim a brincadeira é uma atividade humana e social, produzida a partir de seus elementos culturais, deixa de ser encarada como uma atividade inata da criança (como se pensou por muito tempo).

Isso acontece, pois é através dos jogos e das brincadeiras que as crianças se comunicam e desenvolvem suas percepções de regras e disciplinas, visualizando a construções dos seus papéis no contexto teórico/prático tanto do brincar quanto do se relacionar com o outro.

O processo ensino aprendizagem na Educação Infantil deve ser contextualizado através da natureza lúdica das atividades, por meio de diversos tipos de jogos e brincadeiras, pois a criança se desenvolve através dessas concepções lúdicas e concretas em sala de aula.

A criança quando brinca constrói seu conhecimento de mundo através das concepções desenvolvidas no ambiente escolar e fora dele.

Grassi (2008, p.33) destaca que:

O brincar reflete a maneira que a criança, ordena, organiza, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo ao seu modo. Podendo ela expressar suas fantasias, desejos, medos, sentimentos e conhecimentos novos que vão incorporando a sua vida, utilizando uma das qualidades mais importantes do lúdico, que é a confiança que a criança tem quanto à própria capacidade de encontrar solução.

Na Educação Infantil a ludicidade destaca-se por ser extremamente importante no processo pedagógico, pois influencia o processo de aprendizagem, uma vez que faz a criança utilizar sua inteligência de modo significativo e a estimula a investigar e explorar. Nesse processo o jogo ocupa um papel importante ele é essencialmente assimilação, assimilação predominando sobre acomodação (GRASSI 2008, p.75).

## **2.4 Educação Infantil por Meio da Ludicidade**

A criança da educação infantil deve ser compreendida como agente ativo no universo da escola, pois, assim poderá entender os diferentes papéis a serem



desenvolvidos na sociedade-dentro da família, da comunidade, dos grupos sociais; e construir tanto sua identidade pessoal como seu referencial sociocultural.

Na educação infantil a ludicidade quando trabalhada de forma adequada é extremamente benéfica para a construção do aprendizado das crianças, pois é através dos jogos e das brincadeiras que as mesmas desenvolvem e trabalham suas capacidades, tais como: imaginação, atenção e a imitação.

Amadurecendo dessa forma, sua capacidade de se socializar através da interação da construção dos seus papéis sociais.

Os jogos e as brincadeiras são atividades de estimulação capazes de contribuir para o desenvolvimento da criança de forma cognitiva, física, social e emocional. Transformando suas capacidades de se socializar dentro e fora da sala de aula.

Vigotsky (1984, p.91) diz que:

Existem dois elementos nas brincadeiras infantis: a situação imaginária e as regras. Brincar é, assim, um espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias da criança e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento presente.

Por meio das brincadeiras, as crianças se desenvolvem e transformam seus conhecimentos, os quais possuíam antes de ingressar no ambiente escolar. Portanto, as brincadeiras desenvolvem as habilidades das crianças, ou seja, a capacidade de resolução das dificuldades que as cercam.

Já Almeida (1995, p. 113) afirma que:

A educação lúdica é uma ação na criança e aparece sempre como forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo.

Para que o brincar faça parte de um currículo com eixo de trabalho não basta detetizá-lo nem deixar as crianças brincarem livremente, como tem ocorrido nas maiorias das instituições.

É na educação infantil que as crianças devem ser trabalhadas quanto ao desenvolvimento de suas habilidades motoras, desenvolvendo sua reflexão

destacando os principais pontos da coordenação motora fina das crianças no jardim II da pré-escola.

No contexto teórico/prático pedagógico, observa-se que cabe ao professor trabalhar a Educação Física destacando as habilidades motoras na Educação Infantil.

No processo ensino-aprendizagem cabe aos educadores proporcionar às crianças oportunidades de desenvolver as habilidades motoras fundamentais tornando-as parte importante da prática pedagógica, aperfeiçoando suas habilidades motoras, tais como: salto, corrida, arremesso, chute, etc. Tais habilidades necessitam ser trabalhadas pela criança, de forma gradativa, para que as mesmas aprimorem suas habilidades motoras.

Desenvolvimento das atividades na quadra de esportes, contribuindo assim para que a criança possa construir sua visão de Educação Física no processo ensino aprendizagem.

Através da ludicidade o professor deve contextualizar de forma progressiva a construção das habilidades motoras, através da imagem complexa do seu próprio corpo durante o desenvolvimento das atividades, transformando suas ações, aonde as crianças venham a identificar os movimentos, portanto, partindo do pressuposto de conhecimento de si e dos outros respeitando as normas e as regras das atividades trabalhadas nas atividades propostas, trabalhando as atitudes principais desenvolvidas através das atividades socializando com seus colegas de classe e com o professor (ALMEIDA 1995, p.126).

Os jogos lúdicos e as brincadeiras lúdicas possibilitam às crianças da Educação Infantil a aquisição e o aprimoramento de habilidades motoras essenciais para o desenvolvimento físico das mesmas. Dentro deste contexto, trabalhar as habilidades motoras para que as crianças possam vivenciar as mais diferentes maneiras de executar os movimentos essenciais, visando ampliar seu repertório de atividades físicas para que as crianças atinjam o estágio máximo de execução destas habilidades.

Desenvolver as habilidades motoras e cognitivas das crianças permitindo às mesmas identificar seu próprio corpo em todos os segmentos, visando estimular suas capacidades motoras fundamentais para participar das atividades físicas.

Promover o desenvolvimento das habilidades motoras relativas às atividades em seu corpo, visto que tais habilidades podem ser trabalhadas no contexto teórico/prático, através de atividades, brincadeiras e jogos vivenciais.

A ludicidade dentro do processo ensino aprendizagem deve focar-se no percorrer e na trajetória da construção teórico/prática do conhecimento da criança, formulando o campo do conhecimento na prática pedagógica, impulsionando a tecnificação prática educacional.

No âmbito escolar não há dúvidas de que, a ludicidade se constrói através dos jogos e brincadeiras enquanto método de ação que visa ampliar os setores da estrutura social, resolvendo os conflitos para se construir à história.

A ludicidade contextualiza a experiência comum de todos os educandos, apresentando o modo de ensino voltado para a prática pedagógica, visando também a experiência vivida da escola.

Portanto, na concepção de ludicidade, destaca que todos têm o direito à educação uma educação de qualidade, a qual evidencia o contexto teórico/prático de todos os fatores do processo ensino aprendizagem, evidenciando o desenvolvimento individual, pois os jogos e brincadeiras complementam um conjunto das noções cuja construção ela possibilita, os costumes e as regras de todo o tipo não vem determinadas já do interior por mecanismos hereditários.

A ludicidade deve ser trabalhada em sala visando o desenvolvimento cognitivo e físico dos alunos, visto que, cada indivíduo tem de se desenvolver normalmente, de acordo com as possibilidades que se dispõe, e a obrigação da sociedade é de transformar essas possibilidades em realizações efetivas e úteis.

A ludicidade trabalha uma forma de ensino que visa formar alunos/educandos/indivíduos com autonomia intelectual e moral e respeitadores dessa autonomia no outro, em decorrência da regra de reciprocidade que a torna legítimo para eles mesmos.

Portanto, evidencia-se que a visão intelectual do aluno se engrandece através dos jogos e brincadeiras, ou seja, da ludicidade, a qual tem como objetivo principal obter êxito nas atividades propostas para a construção do pensamento do aluno.

A legitimidade e a especificidade da ludicidade na Educação Infantil, perpassa pelo contexto das atividades teóricas e práticas, incorporando de forma complexa as práticas corporais visando um maior movimento como forma de promover e manter a saúde, mas não apenas isso, também atingir o desenvolvimento das potencialidades do homem.

De acordo com Vattimo (2002, p.3):

Não existe verdade objetiva em parte nenhuma; não há ninguém que veja a verdade sem ser com os olhos, e os olhos são sempre de alguém. Se quero arrancar os olhos para ver as coisas como realmente são, não vejo mais nada.

O desenvolvimento da ludicidade na escola garantiu um espaço de respeito desta área diante dos outros componentes curriculares.

O Coletivo de Autores (1992, p.52) destaca que:

A Educação Física começou a ser vista como “importante instrumento de aprimoramento físico dos indivíduos que, fortalecidos pelo exercício físico, que em si gera saúde, estariam mais aptos para contribuir com a grandeza da indústria nascente, dos exércitos, assim como com a prosperidade da pátria”.

As propostas pedagógicas voltadas para o ensino de Educação Física apresenta-se mais diversificado nos dias atuais, embora a prática pedagógica ainda resista a mudanças.

Segundo Bracht (1999, p.78) uma dessas propostas: “É a abordagem desenvolvimentista, a qual possui como ideia central oferecer à criança, oportunidades de experiências de movimento de modo a garantir o seu desenvolvimento normal.”

Na construção do conhecimento da Educação Física escolar, é importante perceber que existe uma pluralidade de significados que a Educação Física escolar assume no contexto pedagógico, visando que ela seja inserida e participe do cotidiano escolar a partir de diferentes sentidos e em muitos deles, como uma mera atividade desvinculada da composição curricular escolar no processo ensino-pedagógico.

Neste contexto Vago (1999, p.87) diz que:

A ludicidade é o resultado das representações produzidas e praticadas ao longo de seus percursos históricos, destacando o esforço de problematização de seu ensino que profissionais da área vêm realizando principalmente a partir do final da década de 70 e início da década de 80.

Partindo do pressuposto da Educação Física escolar como objeto da cultura corporal de movimento, observa-se que a questão do saber sobre os movimentos praticados pelos educandos deve ser entendida como saber a ser transmitido, não é apenas instrumento do educador, mas, acima de tudo dos educandos, os quais devem controlar os movimentos tanto mecânicos quanto fisiológicos.

Na prática da ludicidade na Educação Infantil as criança necessitam ter a visão de que o corpo deve ser trabalhado de forma mecânico, tratando-o como uma máquina dotada de alavancas.

Bruhns (1989, p.107) destaca que:

Os professores da Educação Infantil são antes de tudo educadores e que, portanto devem incluir em suas metas a ultrapassagem do senso comum, promover mudanças e se possível, transformações na sociedade: Somente as atividades que se dediquem a pensar e viver o corpo e que se proponham a modificar as regras que inibem a consciência corporal dificultará a manipulação desse corpo no qual o homem vive.

Dessa forma, a partir da conscientização do corpo enquanto máquina dotada de alavancas os educandos podem identificar que ele tem uma forma de expressão e sensibilização, voltada para a realidade social e histórica da educação do corpo e movimento.

### **3 RESULTADOS E DISCUSSÕES**

A pesquisa foi realizada em um CMEI do município de Figueira/PR, com atividades que envolveram professores e alunos das turmas de Pré-escolar (nível I e II), também contou com a colaboração e participação da equipe pedagógica.

Os dados foram coletados através de entrevistas com os professores e equipe pedagógica, observação dos planos de aula e aulas, proposta de atividades lúdicas com os alunos.

Os dados foram tratados a partir de um referencial seletivo de acordo com os trabalhos e a associação com o levantamento bibliográfico, na observação das aulas sendo possível sugerir sobre a participação ou não dos alunos nas atividades propostas pelo professor e a inferência das atividades lúdicas.

Com a realização deste estudo observou-se que os professores e alunos envolvidos, precisam ser guiados pela concepção básica de que as ações pedagógicas devem ser trabalhadas para suprir a ludicidade no processo ensino aprendizagem, buscando ações onde a escola necessita trabalhar as concepções básicas enquanto agente de transformação social.

Através dos questionários apresentados, obtiveram-se os seguintes resultados.

TABELA 1: Tempo de Profissão

Professores		
Respostas	Nº	%
Menos de 1 ano	-	-
1 a 5 anos	5	50
6 a 10 anos	3	30
11 a 15 anos	2	20
16 a 20 anos	1	10
Mais de 20 anos	-	-
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

Fonte: Resultado da pesquisa realizada em 2015 com Professores do CMEI – Galha Azul de Figueira/PR.

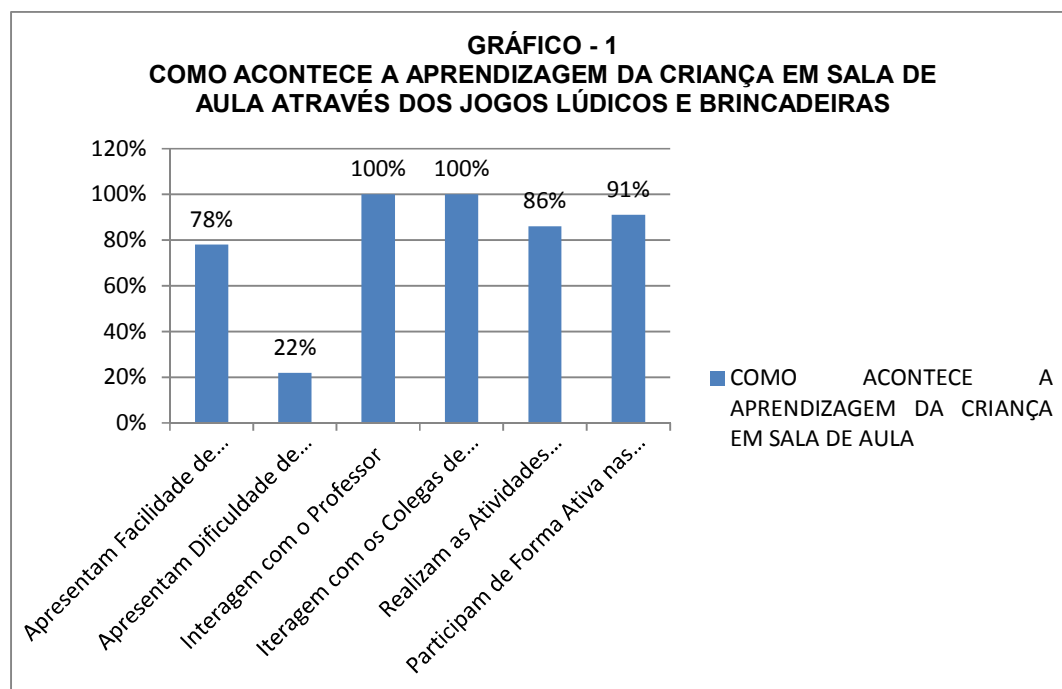
Quanto ao tempo de atuação como docente o gráfico mostra que 72% dos entrevistados possuem de 1 a 5 anos de atuação, 14% possuem de 6 a 10 anos de atuação e 14% de 1 a 5 anos de atuação.

Quanto ao tempo de profissão dos profissionais envolvidos no processo ensino aprendizagem das crianças, observa-se que existem professores nos mais diversos tempos de atuação no CMEI estudado.

Observa-se que os professores possuem uma vasta experiência para trabalhar a ludicidade com as crianças, pois todos têm mais de um ano de tempo de atuação, portanto os mesmos trabalham a ludicidade envolvendo a criança no processo como um todo.

Os professores são experientes e estão bem preparados para desenvolver suas atividades em sala de aula e em todo o processo ensino aprendizagem das crianças.

GRÁFICO 1 - Como acontece a aprendizagem da criança em sala de aula através dos jogos lúdicos e das brincadeiras.



Fonte: Dados colhidos pela autora (2015).

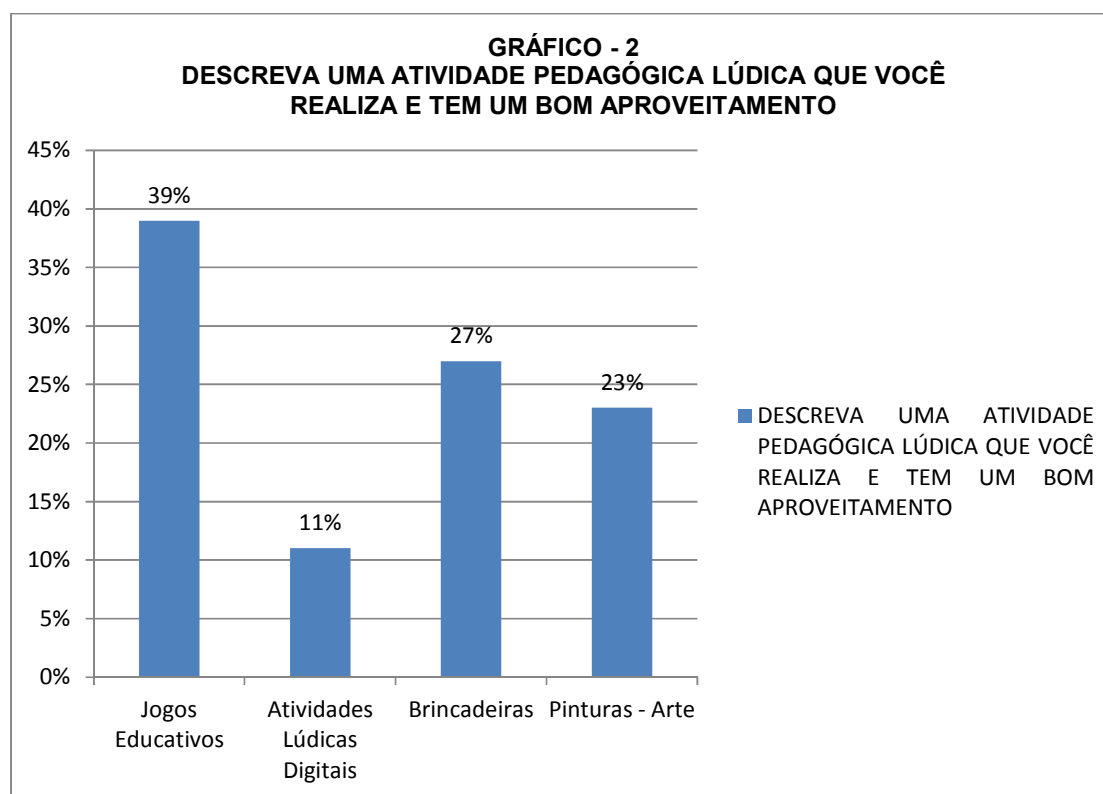
Na questão, como acontece à aprendizagem da criança em sala de aula através dos jogos lúdicos e das brincadeiras, o gráfico mostra que 78% apresentam facilidade de aprendizagem, 22% apresentam dificuldades de

aprendizagem, 100% interagem com o professor, 100% interagem com os colegas de classe, 86% realizam as atividades trabalhadas e 91% participam de forma ativa nas aulas.

O gráfico destaca de forma clara a caracterização do aprendizado das crianças com os jogos lúdicos e com as brincadeiras, através das quais as mesmas desenvolvem seu conhecimento da prática pedagógica, ou seja, no processo ensino aprendizagem.

As crianças interagem com as outras e se destacam através das atividades apresentadas pelos professores em sala de aula.

GRÁFICO 2 - Descreva uma atividade pedagógica lúdica que você realiza e tem um bom aproveitamento.



Fonte: Dados colhidos pela autora (2015).

Na questão, descreva uma atividade pedagógica lúdica que você realiza e tem um bom aproveitamento, o gráfico mostra que 39% são jogos educativos, 14% são atividades lúdicas digitais, 9% são as brincadeiras, 6% são as

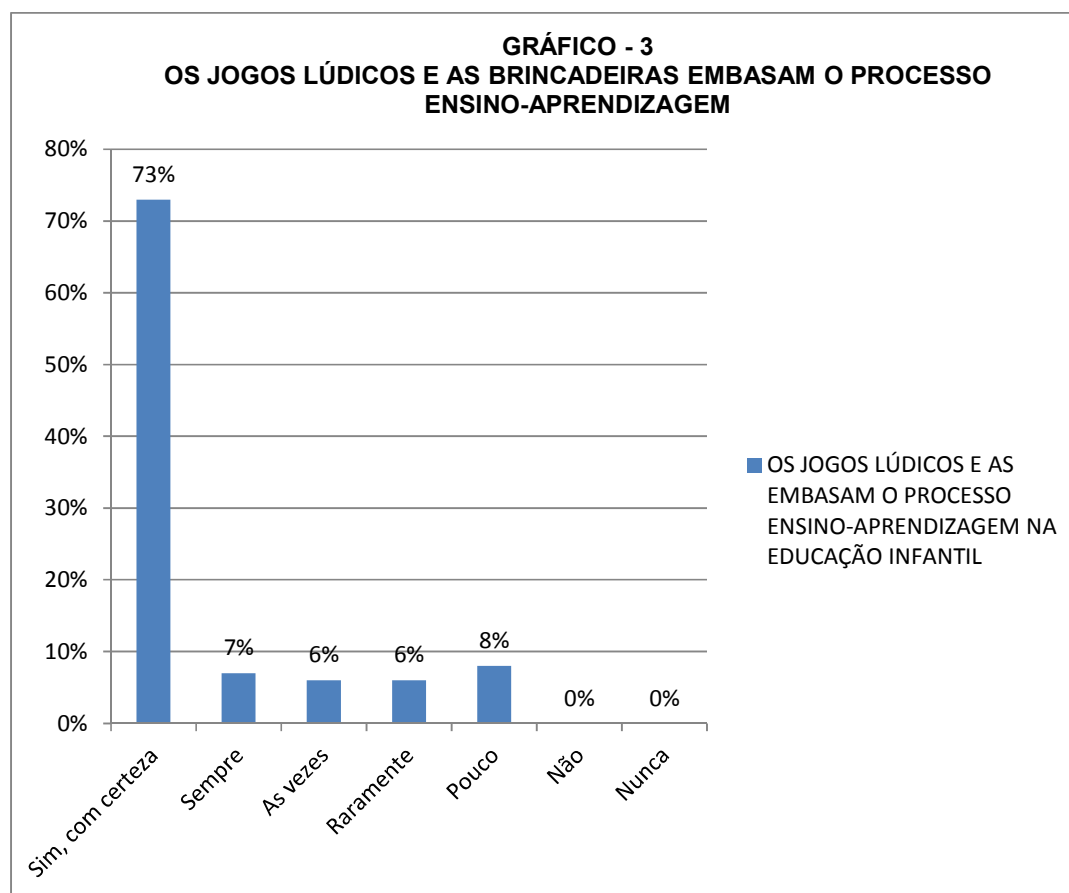


pinturas – arte.

Os dados apresentados no gráfico destacam de que forma a ludicidade é melhor recebida pelas crianças envolvidas no processo, portanto observou-se que tais atividades fazem com que os alunos se envolvam mais no processo ensino aprendizagem.

Dessa forma, observou-se que os jogos educativos trazem as crianças para o mundo pedagógico de forma complexa e as mesmas se desenvolvem em todos os aspectos.

GRÁFICO 3 - Os Jogos Lúdicos e as Brincadeiras embasam o processo ensino-aprendizagem na Educação Infantil.



Fonte: Dados colhidos pela autora (2015).

Na questão, os jogos lúdicos e as brincadeiras embasam o processo ensino-aprendizagem o gráfico mostra que 73% sim, com certeza, 7% sempre, 6% às vezes, 6% raramente, 8% pouco, 0% não e 0% nunca.

Com base nos questionários apresentados, observa-se que em todo o processo faz-se necessário trabalhar a relação da ludicidade em conjunto professor e aluno, através de jogos e brincadeiras para o desenvolvimento das crianças no processo ensino-aprendizagem estreitando os laços dos educandos com a prática pedagógica, pois neste contexto os alunos desenvolvem suas perspectivas de mundo e sua construção enquanto sujeito que direciona seus próprios conhecimentos.

É preciso levar em conta questionamentos como a ludicidade entre racionalidade e afetividade, trazendo valorização aos sentimentos que estão presentes em todas as relações humanas.

A ludicidade deve ser trabalhada para construir uma educação escolar motivadora, a qual deve estar preparada para desenvolver a construção equilibrada da personalidade como um todo.

O professor jamais pode esquecer que ele está moldando o futuro da humanidade, que está com o mais precioso: nossas crianças.

Com relação aos questionários apresentados, quando se compara as opiniões expressas por professores e alunos e em outros artigos relacionados com o tema, observam-se as mais diversas opiniões dos autores relacionados com os educadores e educandos, com relação à ludicidade realizadas ao longo da pesquisa.

Diante das informações obtidas, percebemos que os alunos estão em constante formação e devem ser trabalhados sob os conceitos da ludicidade, para que os mesmos possam desenvolver suas habilidades educacionais de forma complexa.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Os jogos e as brincadeiras lúdicas são extremamente relevantes para o desenvolvimento da prática pedagógica na Educação Infantil, pois permeia o envolvimento lúdico na educação infantil, já que essa “linguagem” é parte natural do mundo da criança, proporcionando um desenvolvimento prazeroso com a construção do conhecimento, possibilitando uma contextualização e ressignificação do seu meio.

Portanto, buscou-se por meio deste, desenvolver um olhar mais aguçado sobre o recurso pedagógico das brincadeiras e dos jogos lúdicos, estudando como a ludicidade é posta em prática na construção do processo ensino-aprendizagem, trabalhando de forma complexa as estratégias de passatempo inerente à própria natureza infantil, utilizando como estratégia de ensino, a qual capaz de colaborar com a construção do conhecimento com significado para a criança, já que toda reflexão cognitiva é mediada pela satisfação do brincar.

Com o desenvolvimento do tema buscou-se trabalhar os jogos lúdicos e as possibilidades de desenvolvimento, sempre visando o que essa prática proporciona aos educandos. Observou-se que o que realmente vale, é desenvolver brincadeiras que complementem a construção do conhecimento do aluno em sala de aula, adaptando-se ao Projeto Político Pedagógico, construindo uma nova filosofia educativa.

Para uma efetiva construção do conhecimento é necessário que haja envolvimento de todo o sistema quanto as questões, as ações e as implicações desse processo, que dizem respeito à responsabilidade de todos os que defendem as mudanças para todos os alunos. Os educadores infantis devem trazer a ludicidade para o contexto pedagógico, visando transformar e valorizar o desenvolvimento dos alunos, pois as atividades lúdicas facilitam a aprendizagem nos seus mais diversos contextos.

Conclui-se que os professores e alunos devem trabalhar visando o desenvolvimento de atividades lúdicas voltadas para uma educação complexa, trabalhando diretamente seus conceitos no processo ensino-aprendizagem, envolvendo a ludicidade por meio de jogos e brincadeiras que conceituem a prática pedagógica, a qual deve se efetivar em sala de aula, através de estratégias que utilizem materiais que contribuam para o ensino.

## **REFERÊNCIAS**

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

BRACHT, VALTER. **A Constituição das Teorias Pedagógicas da Educação Física**. **Caderno Cedes**. Campinas. Ano XIX, nº 48, p 69 – 88, agosto de 1999.

BRESSAN, C.R. (Coord.). **Educação Infantil. Florianópolis: Secretaria de Estado da Educação/ COGEN**, 1989.

BRUHNS, H.T. (Org.). **Conversando sobre o corpo**. 3 ed. Campinas, SP: Papyrus, 1989.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 2009.

CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gladis Elise P. da Silva. **Educação Infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.

GARCIA 2003 apud, GOMES, J. C. S. **Brincar: uma história de ontem e hoje**. Campinas – SP. 2006/UNICAMP.

GRASSI, T. M. **Oficinas Psicopedagógicas**. 2ª ed. rev. e atual. Curitiba: IBPEX, 2008.

LUCCI, Elian Alabi. **A escola pública e o Lúdico**. Disponível em:<<http://www.hot.Opos.Com/videtur18/elian.htm>. Acesso em 16 de agosto de 2015.

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

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca – o lúdico em diferentes contextos**. São Paulo: ed. Vozes; 4ª edição, 1999.

SNEYDERS, Georges. **Alunos felizes**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

VAGO, TARCÍSIO MAURO. **Início e Fim do Século XX: Maneiras de Fazer Educação Física**. Caderno Cedes, 1999.

VATTIMO, Gianni. **O Fim da Modernidade: Nihilismo e Hermenêutica na Cultura Pós-moderna**. Trad. de Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

VIGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo. Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WINNICOTT, D. W. **O Brincar e Realidades**. Rio de Janeiro: Imago. 1975.