



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ - UFPI
CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS - CSHNB
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA



CRISTINA MARIA DA SILVA AZEVEDO

**A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: um encontro com as possibilidades de
aprendizagem**

PICOS-PI

2019

CRISTINA MARIA DA SILVA AZEVEDO

FICHA CATALOGRÁFICA
Universidade Federal do Piauí
Campus Senador Helvídio Nunes de Barros
Biblioteca Setorial José Albano de Macêdo
Serviço de Processamento Técnico

A994I Azevedo, Cristina Maria da Silva
A ludicidade na educação infantil: um encontro com as possibilidades de aprendizagem / Cristina Maria da Silva Azevedo – 2019.

57 f.; CD-ROM 4 ¾ pol.

Monografia (Licenciatura Plena em Pedagogia) – Universidade Federal do Piauí, Picos-PI, 2019.

“Orientadora: Prof^a. Ma. Lucélia Costa Araújo”

1. Lúdico. 2. Educação Infantil. 3. Aprendizagem. I. Título.

CDD 372

Elaborada por Maria José Rodrigues de Castro CRB 3: CE-001510/O

**A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: um encontro com as possibilidades de
aprendizagem**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Federal do Piauí (UFPI), Campus Senador Helvídio Nunes de Barros (CSHNB), como requisito parcial para obtenção do título de pedagoga sob orientação da professora Lucélia Costa Araújo.

PICOS-PI

2019

CRISTINA MARIA DA SILVA AZEVEDO

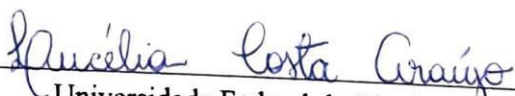
CRISTINA MARIA DA SILVA AZEVEDO

**A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
um encontro com as possibilidades de aprendizagem**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Federal do Piauí (UFPI), Campus Senador Helvídio Nunes de Barros (CSHNB), como requisito parcial para obtenção do título de pedagoga.

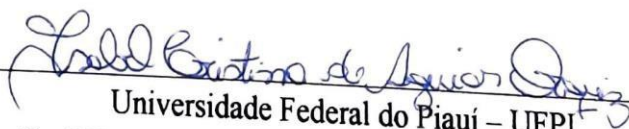
APROVADA EM: 13/06/19

BANCA EXAMINADORA:



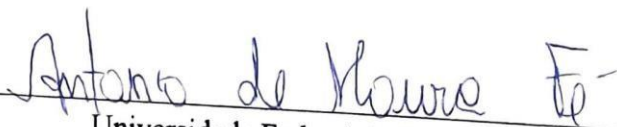
Universidade Federal do Piauí – UFPI

Profª Orientadora: Ma. Lucélia Costa Araújo



Universidade Federal do Piauí – UFPI

Profª Examinadora: Isabel Cristina de Aguiar Orquis



Universidade Federal do Piauí – UFPI

Profª Examinador: Antonio de Moura Fé

Ao meu Deus que é o criador de tudo que existe, razão do meu viver, que me concedeu o dom da vida, nunca me deixou sozinha, me carrega nos braços quando não tenho forças para continuar.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por sempre estar ao meu lado, me ajudando a enfrentar as dificuldades e cuidando de cada detalhe da minha história, sempre fiel, mesmo quando não sou e não desiste de mim. Fez-me mais forte mesmo passando por momentos tão dolorosos, ganhei mais força depois de cada tempestade. Obrigada Senhor por me mostrar que o seu tempo é melhor que o meu.

Aos meus avós e a minha mãe por todo o cuidado, me ensinaram os melhores valores e apesar de todas as dificuldades sempre foram lutadores. Obrigada por sempre me apoiarem em minhas escolhas e torcer pelo meu sucesso. Essa conquista também é de vocês. Amo vocês!

Ao meu esposo por estar comigo, me incentivando a conquistar meus sonhos, por sua

paciência, me ajudando a passar pelos momentos difíceis, pelo cuidado e dedicação com nossa família. Eu amo você, obrigada por ser o melhor marido do mundo.

Ao meu filho que desde o seu primeiro dia de vida tem me ensinado tanto, me mostrou que sou mais forte do que eu pensava. Você nasceu e eu renasci. Você sempre será a melhor parte de mim. Te amo!

Aos meus professores que contribuíram para minha formação ao longo do curso, a minha orientadora Lucélia Costa Araújo, por sua dedicação e paciência na orientação para a construção da minha monografia.

Aos meus amigos e colegas do curso que de alguma forma contribuíram para que eu chegasse até aqui. Obrigada!

A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança sendo por isso, indispensável à prática educativa.

Jean Piaget

RESUMO

A aprendizagem a partir do lúdico favorece o desenvolvimento integral como objetivo central na Educação Infantil, com vista a possibilidades de apoio à prática docente, onde a busca pelo diferencial, a interatividade e o prazer configuram as facilidades de acesso e construção da aprendizagem. O presente estudo apresenta a seguinte questão problemática: de que forma o lúdico contribui para a aprendizagem da criança? Como objetivo geral buscou-se analisar as contribuições do lúdico para a aprendizagem da criança na educação infantil. Os objetivos específicos se delineiam a partir da finalidade de compreender a ludicidade como importante ferramenta para a construção do conhecimento, caracterizar as atividades lúdicas propostas pelo professor na educação infantil e identificar dificuldades enfrentadas pelo professor para promover atividades lúdicas com seus alunos. A investigação foi realizada por meio de uma pesquisa de campo de abordagem qualitativa, com utilização de questionário e observação não participativa. Contou com a participação de três professoras atuantes em turmas do Educação Infantil de uma escola pública de Picos-PI. Esse estudo está referenciado nas obras de Gusso e Schuartz (2005), Kishimoto (1994, 2010), Sant'Anna e Nascimento (2011), Alves e Sommerhalder (2006), Oliveira (2012), Oliveira (2008), Salomão e Martinez (2007), Pletsh (2015), Kishimoto (2010) dentre outros. A partir dos dados obtidos, conclui-se que os professores enfrentam dificuldades na realização das atividades lúdicas pela falta de recursos e materiais didáticos, espaço físico e no exercício da prática em sala de aula, considerando que alunos apresentam dificuldades na resolução das atividades propostas. Também pode-se constatar com base na contribuição dos autores e dos professores participantes da pesquisa, que o lúdico contribui para aprendizagem da criança no tocante ao conhecimento da vida social, do mundo a sua volta e de aspectos que envolvem a convivência humana. Ou seja, atividades lúdicas em que os alunos vivenciem práticas que contemplem regras, normas, princípios e valores culturais, por exemplo, são oportunidades de aprender sobre o “lidar com o outro”, ao mesmo tempo em que a criança conhece a si própria.

Palavras-chave: Lúdico. Educação Infantil. Aprendizagem.

ABSTRACT

Learning from playfulness favors integral development as a central objective in Early Childhood Education, in view of the possibilities of support for teaching practice, where the search for differential, interactivity and pleasure configure the facilities for access and construction of learning. In this vein, the present study presents the following problematic question: how does the playful contribute to the child's learning? The general objective was to analyze the contributions of the playful to the learning of the child in early childhood education. The specific objectives are delineated from the purpose of understanding playfulness as an important tool for the construction of knowledge, characterize the play activities proposed by the teacher in children's education and identify difficulties faced by the teacher to promote playful activities with their students. The research was carried out through a qualitative approach field survey, using a questionnaire and non-participatory observation. It counted with the participation of three teachers working in classes of Early Childhood Education of a public school in Picos-PI. This study is referenced in the works of Gusso and Schuartz (2005), Kishimoto (1994, 2010), Sant'Anna and Nascimento (2011), Alves and Sommerhalder (2006), Oliveira (2012), Oliveira (2008), Salomão and Martinez (2007), Pletsh (2015), Kishimoto (2010) among others. From the data obtained, it is concluded that teachers face difficulties in performing play activities due to lack of resources and didactic materials, physical space and in the practice of classroom practice, considering that students present difficulties in solving the proposed activities. It can also be verified based on the contribution of the authors and teachers participating in the research, that the playful contributes to the child's learning regarding the knowledge of social life, the world around them and aspects that involve human coexistence. That is, play activities in which students experience practices that contemplate rules, norms, principles and cultural values, for example, are opportunities to learn about "dealing with the other" at the same time that the child knows itself.

Keywords: Ludic. Child education. Learning.

LISTA DE SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
RCNEI	Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil
DCN	Diretrizes Curriculares Nacionais
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
UFPI	Universidade Federal do Piauí

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
2	EDUCAÇÃO INFANTIL: organização, aspectos legais e desenvolvimento da criança	13
2.1	Lúdico: aspectos teóricos e conceituais	13
2.2	Educação Infantil: tempo e espaço de aprendizagem lúdica.	21
3	ASPECTOS METODOLÓGICOS DA INVESTIGAÇÃO: um olhar para os percursos de pesquisa	25
3.1	Tipo e abordagem de pesquisa.....	25
3.2	Contexto da pesquisa e sujeitos participantes.....	26
3.3	Instrumentos e técnicas utilizadas	28
3.4	Procedimentos metodológicos.....	29
4	A LUDICIDADE EM UMA ESCOLA DE EDUCAÇÃO INFANTIL DE PICOS: apresentação, análise e discussão dos dados	32
4.1	Conceituando o lúdico mediante aos professores da Educação Infantil	32
4.2	A importância do lúdico na Educação Infantil	34
4.3	Materiais, desenvolvimento e frequência das atividades lúdicas.....	36
4.4	Resultados alcançados com a utilização das atividades lúdicas.....	40
4.5	Desafios enfrentados na utilização do lúdico no cotidiano da sala de aula.	42
4.6	Interações do aluno nas atividades lúdicas	44
5	CONSIDERAÇÕES CONCLUSIVAS.....	47
	REFERÊNCIAS.....	49
	Anexo A – Carta de Apresentação	
	Anexo B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido	
	Apêndice A – Questionário	
	Apêndice B – Roteiro de observação	

1 INTRODUÇÃO

O desenvolvimento integral da criança está prescrito como objetivo da Educação Infantil na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 93.94/96 (LDB), no Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNE) e na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), onde tal objetivo deve ser direcionado através da conexão família, escola e Estado. Nesse sentido, podemos destacar especificamente a importância do professor em contribuir intencionalmente com a formação integral da criança, tendo em vista a construção do conhecimento e o favorecimento da aprendizagem.

A aprendizagem é um processo construído e movido por experiências diversas, possibilidades de acesso e (re)construção de conhecimentos, os quais se conectam com a trajetória escolar do aluno que se inicia na Educação Infantil. Nesse processo, o ato de estimular ações como brincar, imitar, explorar, manusear, agir e inserir-se no universo de sentidos e significados da realidade integra a prática pedagógica do professor atuante nessa etapa de ensino, uma vez que o desenvolvimento de habilidades e competências nos aspectos físico, motor, social, afetivo e cognitivo está lado a lado com a efetivação da aprendizagem.

Por isso, podemos pensar em condições nas quais a aprendizagem é promovida por meio de um ensino focalizado em planejamento, atividades, instrumentos, recursos e outras ações pedagógicas que valorizem as especificidades da infância. O que traz o cenário lúdico como possibilidade de apoio à prática do professor, onde o diferencial, a interatividade e o prazer que proporciona amplia as oportunidades de acesso ao conhecimento.

O lúdico é uma forma de disfarce perante à realidade – ou ao menos habilita a criança a disfarçar-se – envolvendo alguma proposta de mudança de identidade, um fingimento que se concretiza, por exemplo, no uso da roupa emprestada dos pais, na estrela do xerife, na roupa de super-herói, enfim, no enredo da brincadeira e/ou jogo. Segundo Alves (2009, p.45-46), o “disfarçar-se é uma das grandes paixões humanas e que possui grande valia para o convívio social, civilizado”, por isso o lúdico se faz presente em diferentes momentos da vida das pessoas, pois favorece a vivência de possibilidades que extrapolam os limites da realidade.

Nessa direção o presente estudo se orienta pela seguinte problemática: de que forma o lúdico contribui para a aprendizagem da criança? Visando responder a esse problema, empreendemos pesquisa com o objetivo geral de analisar as contribuições do lúdico para a aprendizagem da criança na Educação Infantil. Os objetivos específicos se delineiam a partir da necessidade de caracterizar as atividades lúdicas propostas pelo professor na Educação Infantil, identificar dificuldades enfrentadas pelo professor para promover atividades lúdicas com seus alunos e compreender a ludicidade como ferramenta para a construção do conhecimento pela criança.

A justificativa pela escolha desse tema se destaca a partir das memórias de experiências lúdicas vivenciadas na infância com familiares e na escola, onde o reconhecimento do ato de brincar, manusear um brinquedo e participar de jogos foram cruciais para a formação da autora e, posteriormente, para a

escolha desse tema. Além disso, foram determinantes as experiências acadêmicas positivas no curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, através da disciplina Estágio Supervisionado ministrada pela professora Maria Dolores dos Santos Vieira. No estágio realizado em escola de Educação Infantil, ampliou-se a inquietação para saber mais sobre o desenvolvimento de atividades lúdicas nesse contexto, especialmente o que tem sido promovido, suas possibilidades e desafios enfrentados pelos professores nesse aspecto.

A discussão do tema é relevante pois com base na literatura tem surgido cada vez mais estudos que demonstram os benefícios do lúdico para o processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma, é importante contribuir com pesquisas acadêmicas que despertem o interesse por parte dos professores em utilizar a ludicidade como uma ferramenta necessária às situações de aprendizagem. Cabe destacar que por meio desta pesquisa se lança um diferencial em abordar a singularidade de uma instituição de Picos, podendo contribuir com a formação de futuros pedagogos que vão atuar nesse mesmo espaço.

A pesquisa é de natureza qualitativa, o que, de acordo com Oliveira (2008), significa que o objeto de estudo é visto como uma atividade interativa e interpretativa, realizada pelo contato entre pessoas. Dessa forma, seguimos uma linha de investigação que valoriza a subjetividade no estudo da experiência dos agentes atuantes no *lócus* de pesquisa, onde a essência da análise habita na produção de sentidos através da utilização de técnicas e instrumentos de descrição e interpretação dos fatos, ideias e situações.

Também se define como um trabalho de campo que, conforme Marques (2016, p. 264) afirma, “implica em ir a campo para [...] coleta e análise de dados de determinada realidade educacional [...]”. Ou seja, um deslocamento do pesquisador para o campo de pesquisa a fim de estabelecer contato e vínculos proximais com o objeto investigado, contribuindo para ampliar conhecimento dos processos constitutivos da realidade. A pesquisa também contou com um estudo bibliográfico, que se caracteriza como a etapa inicial desta investigação.

A discussão do tema neste estudo está referenciada nas ideias de Gusso e Schuartz (2005), Kishimoto (1994, 2010), Sant’anna e Nascimento (2011), Alves e Sommerhalder (2006), Oliveira (2012), Oliveira (2008), Salomão e Martinez (2007), Pletsh (2015), Kishimoto (2010), Huizinga (2001), Carmo et al. (2017), Salomão, Martini e Jordão (2007), Costa e Soares (2011), Pizzani, et al (2010), dentre outros.

O presente trabalho está organizado em cinco seções, nomeadas e organizadas da seguinte forma: a primeira seção consiste na presente **Introdução** na qual apresentamos os objetivos da pesquisa e sua relevância; a segunda seção, **Educação infantil: organização, aspectos legais e desenvolvimento da criança**, traz discussão teórica acerca do lúdico e suas contribuições para a aprendizagem da criança com base nas ideias dos autores consultados; na terceira seção intitulada **Aspectos metodológicos da investigação: um olhar para os percursos da pesquisa** consta cada etapa do percurso realizado na pesquisa; a quarta seção, **Apresentação, análise e discussão dos dados**, apresenta a análise e discussão dos dados; **Considerações finais** é a seção que encerra o presente trabalho.

2 EDUCAÇÃO INFANTIL: organização, aspectos legais e desenvolvimento da criança

Acorda, filho(a), é o seu primeiro dia de aula na escola!

Ao reportar-nos às memórias de infância, é possível lembrar do primeiro dia de aula, especificamente o início da jornada na Educação Infantil? Quem foi a primeira professora? Os primeiros vínculos construídos? As aprendizagens primárias? Será que houve surpresa, alegria ou um misto de ambos na iniciação em um universo diferente de casa? Que atividades eram fonte de alegria e prazer nesse espaço? A educação escolar deve despertar na vida do indivíduo a partir da Educação Infantil, o que significa afirmar que, uma vez ingressa, a criança “acorda” para a continuidade de acesso a diversos tipos de conhecimentos através de áreas que abrangem e trabalham as possibilidades de aprendizagem tendo em vista o desenvolvimento integral durante a vivência na escola.

Abrir o leque de aprendizagens da criança na Educação Infantil implica pensar no lúdico como fator imprescindível nesse processo. Assim, organizamos a discussão em torno da sua construção através das seguintes seções: na subseção 2.1, “Lúdico: aspectos teóricos e conceituais”, trazemos indicativos do conceito de ludicidade e as implicações do lúdico para o processo de aprendizagem; na subseção 2.2, “Educação Infantil: tempo e espaço de aprendizagem lúdica”, apresentamos diálogo a respeito da Educação Infantil e suas especificidades como etapa de aprendizagem e desenvolvimento da criança.

2.1 Lúdico: aspectos teóricos e conceituais

Qual criança nunca ansiou por brincar, ou não demonstra entusiasmo em ficar por horas brincando de pique-esconde, pega-pega, morto-vivo, estátua ou demais brincadeiras tradicionais ou mesmo atuais no dia a dia? Qual criança não manifestou motivação para conseguir um brinquedo dos pais ou até mesmo o acalorado interesse em manuseá-lo diariamente? Entre vivências, experiências, gostos, encantos (ou até mesmo desencantos), as brincadeiras, brinquedos ou jogos estão profundamente enraizados na vida do ser humano. Partindo da ideia de que o adulto de hoje já foi a criança de ontem, Alves e Sommerhalder (2006, p. 126) afirmam:

É difícil pensarmos em uma criança que não goste de brincar, de se deixar envolver pela imaginação, pela fantasia, vivendo personagens dos mais variados tipos – bombeiros, médicos, super-heróis, viajantes de outros mundos, guerreiros interestelares, pai e mãe, etc – inventando e criando [...].

Concomitante à ideia dos autores, o brincar está diretamente ligado ao gosto, predileção e imaginário da criança, onde a mesma se envolve, incorpora, imita e brinca de faz de conta com o que está a sua volta através das brincadeiras e dos jogos. Ainda conforme Alves e Sommerhalder (2006, p. 125), “infância e brincar estão colados: as brincadeiras, os jogos são atividades naturais, próprias da infância, ou seja, o brincar é um comportamento natural da criança”. A associação entre infância e

brincar, com base na afirmação dos autores, é inerente à natureza da criança e a sua manifestação deve ser estimulada, valorizada, respeitada e aproveitada como caminho para manter e dinamizar a aprendizagem.

Pensando a essência e a funcionalidade que o brincar leva consigo, é necessário considerar que não se trata apenas de uma prática espontânea, mas de uma possibilidade de se conectar, comunicar, interagir, agir e educar. Por que não brincar ao educar, ou vice-versa?

De acordo com Gusso e Schuartz (2005, p. 236), no tocante à relação da criança com a brincadeira, “o ser humano nasce e cresce com a necessidade de brincar, pois o brincar é uma das atividades mais importantes na vida dos indivíduos”. Assim como acontece com outros animais, as autoras afirmam a funcionalidade positiva/formativa do brincar, e podemos destacar que a presença desta atividade acontece *a priori* no contexto familiar e de forma espontânea. Conforme Huizinga (2007), na primeira fase de socialização da criança o brincar tem o lugar de fonte para a significação da vida dos seres humanos. De forma que, mesmo na família, os rituais e práticas espontâneas conferem satisfações, divertimentos e preparação ou aprendizagens para a vida social.

O que pode ser considerado saudável e produtivo, pois a educação se vincula às brincadeiras. No contexto escolar quando o aluno se depara com uma prática pedagógica associada ao brincar, segundo Gusso e Schuartz (2005, p. 236-237), “tanto desenvolve suas potencialidades, como também trabalha com suas limitações, com as habilidades sociais, afetivas, cognitivas e físicas”.

Com base na afirmação das autoras, assim como é ampla a prática do brincar que a criança pode exercer, o desenvolvimento infantil também acompanha suas diversas possibilidades. Em concordância a essa ideia, Kishimoto (2010, p. 1) afirma que o brincar “relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário”.

A ludicidade é interessante, pois conforme Oliveira (2008, p. 50), “é um recurso da criança para se comunicar, para se relacionar com o outro, para compreender a si mesma e as ‘coisas’ que ocorrem a sua volta de modo a contribuir com o seu processo de desenvolvimento”. Sendo assim, além de ser uma linguagem própria da criança, pode auxiliar no processo de aprendizagem, no progresso pessoal, social e cultural, contribuindo até mesmo para a saúde física e mental do indivíduo.

Por sua vez, Ramos (2016) esclarece que o uso de jogos e brinquedos na prática pedagógica favorece o desenvolvimento de processos neuropsicológicos como percepção, psicomotricidade, atenção, memória, pensamento e linguagem. Para a autora, “quanto mais ricas são as interações linguísticas realizadas no contexto escolar, maior será o desenvolvimento do pensamento da criança” (RAMOS, 2016, p. 34), sendo as atividades lúdicas estratégias bastante significativas pela possibilidade de inserir a criança em diferentes situações comunicativas.

Nesse momento o lúdico entra em ação através do espaço escolar como estratégia de associação e integração da prática pedagógica voltada para crianças. De acordo com Sant’Anna e Nascimento (2011, p. 20), o “lúdico é a brincadeira, é o jogo, é a diversão”. É por esse motivo que o lúdico é um componente importante para o campo pedagógico, tornando-se necessário para a formação dos

educadores da Educação Infantil. Com a ludicidade o professor pode incentivar, instrumentalizar e facilitar a aprendizagem das crianças, tornando esse momento divertido, agradável, produtivo e eficaz.

Nem sempre a ludicidade foi vista como uma forma de ensinar as crianças, antes era considerada apenas uma forma de diversão, apenas o brincar sem nenhum objetivo. Oliveira (2012, p. 8) complementa afirmando que “por muito tempo a brincadeira, a ludicidade era vista como um ‘mero passatempo’, algo sem muita importância”. No entanto, cada vez mais o brincar tem se tornado indispensável para o aprendizado da criança e seu desenvolvimento, aproveitado para promover a socialização e o convívio saudável com os outros. O lúdico tem sido usado na educação básica para que a criança desenvolva suas habilidades, estimulando a curiosidade por temas que anteriormente eram ensinados de forma breve e que acabavam por não chamar atenção da criança.

Sendo de conhecimento que no lúdico estão incluídos jogos, brincadeiras, brinquedos, leituras ou qualquer outra atividade que promovam momentos de prazer, bem-estar, entusiasmo e aproximação efetiva entre os envolvidos na atividade. Então o educador pode usar inúmeros recursos para ajudar na aprendizagem da criança nessa perspectiva.

Dessa forma, são diversas as manifestações do lúdico e o jogo, por exemplo, faz parte da sua conjuntura. A infância, a adolescência e a fase adulta trazem à baila manifestações distintas de predileções por jogos, onde cada etapa da vida nos revelam os jogos que o ser humano vivencia. De acordo com Kishimoto (2010, p. 105):

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se diz a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, de crianças, de animais ou de amarelinha, de xadrez, de adivinhas, de contar histórias, de brincar de "mamãe e filhinha", de dominó, de quebra-cabeça, de construir barquinho e uma infinidade de outros.

Definir o jogo, com base nas palavras da autora, não implica facilidade seja pela amplitude existente, funcionalidade ou finalidade que consiste a cada um no momento da execução. Cada jogo possui suas próprias regras, sentidos, metas e significados para os agentes e, para Kishimoto (1994, p. 105), “tais jogos, embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades”. O que nos permite pensar na existência de diferentes tipos de jogos, pois há aqueles que requerem propósitos distintos, como raciocínio, memória, estratégia, agilidade, sorte, força ou flexibilidade.

Segundo Huizinga (2001, p. 6), o jogo é fato mais antigo que a cultura, “acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos”. Isto é, com base na afirmação do autor, o jogo não deixa de ser uma atividade culturalmente determinada e social, onde, ainda com base nos estudos de Huizinga (2001, p. 9), “as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem [...] que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar”.

Por isso, a partir dessa ideia, quando a criança se depara com jogos nas atividades lúdicas em sala de aula, também pode obter aprendizado para o desenvolvimento da fala e da linguagem, que são

símbolos culturais da vida em sociedade e uma expressão de abrangência social, onde é necessário se apropriar para se relacionar (ou conviver) com o outro e realizar as atividades que demandam comunicação. Brougère (1998, p. 106), considera que:

[...] a presença de uma cultura preexistente que define o jogo, torna-o possível e faz dele, mesmo em suas formas solitárias, uma atividade cultural que supõe a aquisição de estruturas que a criança vai assimilar de maneira mais ou menos personalizada para cada nova atividade lúdica.

A afirmação acima denota a significação do jogo nas atividades lúdicas. Um instrumento que pode consistir em momentos de “faz de conta” no qual a criança constrói aprendizagens que possam contribuir para assimilação e interpretação do comportamento humano no espaço social. Assim, a escola pode desenvolver atividades em que o aluno produza sentidos para essas formas de comportamento em sociedade à medida que vai contemplando a maturidade.

Há jogos específicos para a infância que se manifestam pelo prazer ou pelas próprias preferências que as crianças demonstram na hora de brincar, por exemplo, amarelinha, jogos de bola, da memória, entre outros. No âmbito escolar esses jogos podem ser utilizados para a aprendizagem. Ou seja, quando se busca construir conhecimento, é possível unir a prática pedagógica à lúdica com a presença dos jogos.

O brinquedo também se manifesta como parte integrante da ludicidade, e possui características próprias e formativas para a aprendizagem da criança, no qual:

É outro termo indispensável para compreender esse campo. Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação com a criança e uma abertura, uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. O brinquedo está em relação direta com uma imagem que se evoca de um aspecto da realidade e que o jogador pode manipular (KISHIMOTO, 1994, p. 108).

De acordo com a autora, o brinquedo apresenta diferenças em relação aos jogos não só pela liberdade de utilização a qual lhe é designada, mas é fundante da aprendizagem quando oportuniza a representação e a imaginação com vista à integração da realidade com que lida a criança. A brincadeira, conforme Kishimoto (1994, p. 108), “é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação”. O momento da brincadeira, com base na definição da autora, é a atividade em que a criança se integra às ações lúdicas de aprendizagem, a qual possibilita momentos de expressar emoções, sentimentos e anseios, onde o aluno conhecendo a si mesmo pode conhecer o outro e o espaço social.

Estudos como o de Salomão, Martini e Jordão (2007, p. 4) demonstram que “o ato de brincar estimula o uso da memória, que ao entrar em ação amplia e organiza o material a ser lembrado”. Por isso as aprendizagens produzidas por meio de brincadeiras e jogos são guardadas na memória das crianças e, posteriormente, podem ser usadas no dia a dia para facilitar, por exemplo, o raciocínio. Essa memorização acontece de forma espontânea, assim sendo os conteúdos ministrados através da ludicidade têm mais probabilidade de serem aprendidos.

Para ter resultados significativos, essas atividades podem ser desenvolvidas de forma natural, pois Carmo et al. (2017, p. 8-9) destacam a importância do princípio da liberdade, que significa realizar uma “atividade livre que proporcione momentos de prazer acompanhado de aprendizagem, para que ela tenha a oportunidade de socializar com seus pares”. Ou seja, sem pressionar a criança, permitindo que ela erre, trabalhando a imaginação, a criatividade e a socialização, com os desafios que tudo isso impõe.

De acordo com Vigotski (2008, p. 35), “a criança é movida por meio da atividade de brincar. Nesse sentido, a brincadeira pode ser denominada de atividade principal, ou seja, a que determina o desenvolvimento da criança”. O que corrobora a afirmativa de que o lúdico evidenciado nas atividades de jogar e brincar revelam uma especificidade da infância, sendo manifestação espontânea dessa etapa inicial do desenvolvimento humano.

Com a realização de atividades lúdicas o professor consegue proporcionar um grande desenvolvimento nas crianças, pois elas precisam estar atentas e manifestar envolvimento com as situações de aprendizagem promovidas na escola. Como resultado a criança se torna ativa no meio social. Para que o educador tenha sucesso usando o lúdico como ferramenta na aprendizagem da criança, ele precisa entender que o seu papel está além do cuidar. É necessário entender a criança como um ser único que tem sentimentos, pensamentos e imaginação, que cria um mundo da sua própria forma, possui um desejo de compreender e descobrir coisas novas.

Usando o lúdico na Educação Infantil é possível trazer inúmeros benefícios, possibilitando assim oportunidades para as crianças fazerem suas descobertas todos os dias com novas atividades, métodos diferenciados. Os jogos, as brincadeiras e os brinquedos precisam ser prazerosos sem perder o objetivo que é ser educativo, dessa forma as crianças podem aprender e ao mesmo tempo se divertir.

Quando o professor utiliza o lúdico como uma forma de realizar os planos educacionais, o aluno é livre ao praticá-lo para participar de forma ativa no processo de construção do conhecimento. O educador precisa ter propósito ao usar a ludicidade, não considerando apenas como um passatempo, pois ela possibilita a aprendizagem das crianças. Mas isso não significa que o brincar livre ou espontâneo, sem que tenha sido planejado pelo professor para trabalhar um conteúdo específico, não promova a aprendizagem e o desenvolvimento. O professor pode enriquecer a atividade quando faz direcionamentos pedagógicos, mas o brincar livre, de acordo com Kishimoto (2010, p. 1):

[...] surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário.

Conforme a consideração acima, a liberdade no brincar também implica em múltiplas aprendizagens através de oportunidades que a criança tem ao se envolver livremente com a prática. Por isso, tempo e espaço de acordo com a predileção da criança devem ser respeitados nesse sentido, pois o conhecimento no brincar não se limita somente a regras.

O lúdico traz inúmeras possibilidades e não está ligado apenas a brincar, contempla também a

leitura de um livro, a escrita livre, uma roda de conversa, uma música cantada, a interpretação de uma história, ou seja, qualquer atividade que traga a aprendizagem por meio da vivência prazerosa. Para que a aula seja lúdica não precisa necessariamente ser o momento em que se ensine o assunto com jogos, porém necessita conter características lúdicas, onde o educador entenda e aceite a importância da ludicidade para o ensino, levando em conta o que a criança aprendeu e construiu, incentivando a vontade de aprender e a imaginação.

É importante que o professor da Educação Infantil se envolva com o lúdico, pois com isso será possível que as crianças evoluam física, psicológica, intelectual e socialmente. Com base no estudo de Pletsh (2015, p. 1), “é necessário que os professores criem espaços no cotidiano escolar para observar as crianças e compreendê-las de uma forma mais ampla a partir de suas manifestações simbólicas e pelo uso das diferentes linguagens, não só as verbais”. Nessa direção, a Educação Infantil consiste em ambiente lúdico no qual podem ser mobilizadas as diversas formas de linguagem, permitindo que a criança aprenda brincando.

Quando pensamos em ludicidade tendo em vista a aprendizagem, devemos pensar no perfil do aluno, pois segundo Kishimoto (2010, p. 1), “a criança, mesmo pequena, toma decisões, escolhe o que quer fazer, interage com pessoas, expressa o que sabe fazer e mostra, em seus gestos, em um olhar, uma palavra, como é capaz de compreender o mundo”. O que nos leva a pensar práticas em sala de aula que valorizem a capacidade de agir no espaço, com o outro e com o objeto, pois a criança tem suas formas de enxergar, interpretar e se apropriar do que está em sua volta.

Por isso, as atividades em sala de aula devem contemplar a individualidade do aluno, no sentido de que suas manifestações comportamentais sejam levadas em conta. De acordo com Santana (2017, p. 15):

O conhecimento não se constrói como uma cópia da realidade, mas sim fruto de um instrumento de criação, significação e ressignificação, e o lúdico consta como recursos necessários na construção da identidade da autonomia infantil e das diferentes linguagens das crianças.

Os caminhos da aprendizagem, segundo o autor, estão na valorização da individualidade, identidade pessoal da criança, autonomia e construção do conhecimento frente às diferentes linguagens a partir do lúdico. Quando o conhecimento é criado, significado e ressignificado, as aprendizagens produzem sentidos para aquilo com que a criança se relaciona em sua volta. E por falar em produção da aprendizagem, de acordo Gusso e Schuartz (2005, p. 6):

A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica, podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para crianças como para jovens. O lúdico pode ser utilizado como uma estratégia de ensino e aprendizagem.

Por isso, com base nas ideias aqui apresentadas, entendemos que o lúdico, sob as suas diversas variações e instrumentos, auxilia na formação de diferentes aprendizagens através de estratégias que o

professor pode articular ao associar o planejamento com o que o lúdico pode permitir como saber.

Com o lúdico, os professores podem produzir, por exemplo, conhecimentos que contribuam para o desenvolvimento social do aluno. De acordo com Santana (2017, p. 8), através do lúdico “a criança pode se desenvolver nesse aspecto a partir de atividades que mesclam aprendizagens em torno da “cooperação, socialização, respeito mútuo, interação, lideranças e personalidade”. As atividades a serem desenvolvidas podem focar regras e papéis sociais, onde o aluno terá noções da vida em sociedade, do respeito que se deve ter com o próximo, agindo com base em normas, princípios e valores que regem a convivência em sociedade. Santana (2017, p.15) ainda ressalta que o “brincar possibilita que a criança se desenvolva individualmente e favorece a internalização das normas da sociedade onde vive”.

Nesse caminho, considerando ainda a afirmação do autor, a criança pode internalizar aspectos da vivência social se divertindo, pois a partir da leitura de sociedade e de mundo unido a atividades que articulem o brincar, é possível obter a noção da convivência com o outro. Além do conhecimento de si na formação da sua identidade, considerando também aprendizagens que contribuam para a formação da personalidade a qual concebe a criança na sua maneira de conviver, isto é, agir, sentir e lidar com o outro.

Outras contribuições do lúdico no processo de aprendizagem dizem respeito ao que Santana (2017, p. 6) ressalta, pois a ludicidade “possibilita a criatividade, a autonomia e a exploração de significados e sentidos. Articula-se com outras formas de expressão atuando também sobre a capacidade da criança de representar e de imaginar”. Atividades como o faz de conta, por exemplo, articulam imaginação e representação da criança com ênfase nas práticas sociais e relação com a cultura.

Com a ludicidade, os alunos podem desenvolver aprendizagens em torno dos conteúdos aplicados pelos professores em sala de aula. Com o lúdico como instrumento e ferramenta de trabalho, os conteúdos e as áreas de conhecimento podem ser ministradas de forma dinâmica, divertida e interativa.

2.2 Educação Infantil: tempo e espaço de aprendizagem lúdica

Com base no Artigo 21 da LDB nº 9.394/96, a Educação Básica é um nível constituído por Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. Dessa forma, tais etapas se remetem a momentos diferentes da trajetória escolar, considerando as prescrições normativas que trazem objetivos, saberes, habilidades, competências e construção de valores específicos a serem desenvolvidos, mas também são complementares pela ideia de conexão/integração entre as etapas, onde a criança precisa levar consigo, à medida que avança na escolarização, “bagagem” e maturidade necessárias para concretizar as aprendizagens que impulsionam seu desenvolvimento.

A ideia de conexão entre as etapas da Educação Básica exposta anteriormente está prevista no artigo 22 da LDB, onde “competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores, para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho”. Esse

desenvolvimento abarca o significado social existente na aprendizagem do indivíduo, onde a consciência da vida em sociedade é vislumbrada (e enriquecida) na passagem da criança por cada etapa da Educação Básica.

Partindo desse viés, conforme determina a legislação, o primeiro contato da criança com a escola acontece na Educação Infantil, que passou a fazer parte da Educação Básica em 1996 com a LDB nº 9.394. De acordo com o Artigo 29 da referida lei: “A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade”.

Tais aspectos revelam a ampla responsabilidade social da educação no sentido dual, isto é, uma base legal ao definir que o direito de desenvolvimento integral resguarda deveres no que concerne à integração entre família, escola e estado; e uma base formativa, quando elenca aspectos a serem desenvolvidos, embasados na ideia de complementariedade, onde a escola pode contribuir articulando vivências, experiências e saberes na relação de si com o outro, de forma a propiciar a aprendizagem com elaboração de sentidos para o conhecimento.

Nas bases legais concernentes à organização dessa etapa, a LDB prescreve em seu Artigo 30 que a Educação Infantil será ofertada em creches ou entidades equivalentes para crianças de até três anos de idade, e pré-escolas para as crianças de quatro a cinco anos de idade. A oferta deve ocorrer diurnamente, podendo ser em período parcial ou integral, através de atividades pedagógicas sistematicamente organizadas. Essas atividades precisam ser elaboradas, sistematizadas e avaliadas de acordo com as especificidades de cada aluno e do contexto.

É obrigatória e garantida por lei a matrícula na pré-escola das crianças de quatro a cinco anos de idade e precisam ser em ambientes institucionais, tanto públicos como privados. Dessa forma a Educação Infantil é uma garantia humana e social, não importando a origem, sexo, nacionalidade, religião ou grupo cultural da qual a criança faz parte.

A Educação Infantil, por ser o primeiro contato da criança com a escola, indica o ingresso na segunda fase de socialização, onde a criança aprofunda e desenvolve a aprendizagem através de experiências que são essenciais para a sua formação integral. É chegado o momento de romper o “cordão umbilical” da família, ampliar horizontes e conhecimentos e interagir com dimensões mais amplas do educar, cuidar e brincar a partir da vivência no espaço escolar.

Nessa etapa o objetivo principal não é alfabetizar, pois as especificidades da infância evidenciam outras necessidades, mas isso não significa que tal processo deixe de acontecer gradativamente. Convém destacar, com base no Artigo 10 da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) elaborada em 2017, que as crianças precisam “conviver com outras crianças e adultos, em pequenos e grandes grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro, o respeito em relação à cultura e às diferenças entre as pessoas”. Ou seja, é na convivência que se internaliza e exterioriza o conhecimento de si e do outro, onde também é possível estimular e desenvolver meios que contribuam para a criança construir noções das relações sociais em torno de valores garantidos pelo respeito ao livre pensar,

expressar e agir com o que está a sua volta. Nessa fase o que importa é estimular todas as áreas do desenvolvimento infantil, despertar a curiosidade, interesse e a criatividade, por meio da atividade principal que singulariza a criança: o brincar.

Nessa fase, o educar também se integra ao cuidar, e quando se trata do ato de cuidar de uma criança, logo pensamos na dependência da mesma em relação ao adulto. Desde o nascimento a criança requer necessidades básicas, onde o acesso ao lar, alimentação, saúde, vestimenta e higiene são condições mínimas para garantir um ciclo saudável de crescimento e desenvolvimento. Ao crescer e adentrar na Educação Infantil, também se vislumbra um local seguro, acolhedor, educativo e pedagogicamente favorável para o desenvolvimento da criança. Em outras palavras, quando falamos em acesso e permanência na escola, devemos considerar que “permanência” incute a tais aspectos estruturais que acompanham a criança desde o nascimento, pois além de se configurarem como direitos contribuem para a aprendizagem.

Nesse sentido, o Referencial Curricular para Educação Infantil (RCNEI, 2009, p.24) pondera que:

A base do cuidado humano é compreender como ajudar o outro a se desenvolver como ser humano. Cuidar significa valorizar e ajudar a desenvolver capacidades. O cuidado é um ato em relação ao outro e a si próprio que possui uma dimensão expressiva e implica em procedimentos específicos. (RCNEI, 2009, P.24)

De acordo com a citação acima, percebemos a importância do olhar humano para o aluno, pois quando o professor se permite estabelecer uma relação de companheirismo e ajuda mútua com o aluno isso interfere positivamente na construção das bases formativas que revelam o desenvolvimento deste. O RCNEI (2009, 24) ainda lança uma amplitude de noções com o cuidar no âmbito escolar, onde:

O desenvolvimento integral depende tanto dos cuidados relacionais, que envolvem a dimensão afetiva e dos cuidados com os aspectos biológicos do corpo, como a qualidade da alimentação e dos cuidados com a saúde, quanto da forma como esses cuidados são oferecidos e das oportunidades de acesso a conhecimentos variados. (RCNEI, 2009, p.24)

Por isso, o cuidar envolve o bem-estar da criança, pois além dos laços afetivos serem fundantes para o seu desenvolvimento, a saúde e a alimentação também interferem no dia a dia da sala de aula e, por isso, esses aspectos devem ser levados em conta no trabalho docente. Pode-se afirmar que a criança, conforme o RCNEI (2009, p. 21), como todo ser humano, “é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico”. Ou seja, se a criança nasce em uma determinada ordem social e cultura, implica a necessidade de lançar meios nesse contexto, através da educação familiar, escolar e social, para a convivência e atuação futura no exercício da cidadania.

Ainda segundo o mesmo documento (BRASIL, 2009, p. 21), “as crianças possuem uma natureza singular, que as caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio”. É por esse motivo que se necessita pensar na construção do adulto de amanhã partindo de um olhar pedagógico afetivo para as singularidades da evolução e formação da criança. É considerar que as crianças possuem

capacidades cognitivas, afetivas e sociais específicas que se evidenciam numa relação com meio que é mediada pelo brincar, além de uma natureza subjetiva que evidencia a importância de a criança estar próxima de outras pessoas se comunicando, aprendendo e até mesmo ensinando.

A criança, conforme Gusso e Schuartz (2005, p. 237), é um agente:

[...] em desenvolvimento, ela faz parte de uma sociedade, onde existe uma pluralidade cultural, composta por diversidades entre elas: a social, a histórica, a econômica, a política e a religiosa. É nesse contexto, que os conhecimentos das diversas áreas são elaborados e vivenciados, pelas crianças que frequentam as instituições educacionais.

Sem dúvida, a concepção de sociedade apresentada pelas autoras interfere na formação da criança. A infância não é um período que acontece dentro de uma bolha. A criança precisa romper casulos, pois ao mesmo tempo que depende do outro para se desenvolver é atuante no sentido de que é ativa na produção do conhecimento.

Nesse sentido, cabe ressaltar a importância da organização do espaço escolar na Educação Infantil do ponto de vista físico, didático, pedagógico, humano, afetivo e social. Em outras palavras, é fundamental a manutenção de um espaço limpo, organizado, dinâmico e estimulante que recepcione bem a criança e possa proporcionar momentos de lazer e aprendizado através do brincar. Assim como educar a criança respeitando limites e potencialidades, não deixando de levar em conta aquilo que a mesma já sabe, usando a ludicidade para ajudar no seu desenvolvimento integral.

A Educação Infantil é um *locus* privilegiado para a valorização do lúdico na aprendizagem, pois esse espaço, com base no estudo de Freitas (2015), é de aprendizado e desenvolvimento ao mesmo tempo em que é um ambiente de brincadeira também. Isso significa que a essência da infância frente ao ato de brincar integra a Educação Infantil, por isso que é uma etapa que evidencia e possibilita valorizar o “ser criança” para gerar a aprendizagem.

3 ASPECTOS METODOLÓGICOS DA INVESTIGAÇÃO: um olhar para os percursos de pesquisa

Nesta seção, apresentaremos a tessitura metodológica da pesquisa, de modo a evidenciar, especificar e discutir o percurso tomado e direcionado ao nosso objetivo. Nesse sentido, a seção está organizada da seguinte forma: na subseção 3.1, “Tipo e abordagem da pesquisa”, discutiremos a partir de pontos teóricos e conceituais a natureza da pesquisa; em 3.2, “Contexto de pesquisa e sujeitos participantes”, apresentaremos o *lócus* de estudo e o perfil técnico-formativo dos agentes que contribuíram com os dados para a realização da pesquisa de campo; 3.3, “Instrumentos e técnicas utilizados”, contém os recursos produzidos para a coleta de dados, discutindo os preceitos do questionário e a observação não participativa; Em seguida, na subseção 3.4, “Procedimentos metodológicos”, demarcaremos o passo a passo da realização da pesquisa no cenário escolar.

3.1 Tipo e abordagem de pesquisa

A pesquisa é o processo que se move e mobiliza conhecimentos por meio de ações de estudo, análise, levantamento e discussão de questões que giram em torno de determinadas temáticas. Define-se como o suporte pelo qual se pode extrair informações, conhecimentos, dados e fundamentos para o que se busca ou objetiva obter. De acordo com Motter (2010, p. 1), “a pesquisa é a construção de um conhecimento novo, a construção de novas técnicas, a criação ou exploração de novas realidades”. Significa que o pesquisador precisa agir a partir de dúvidas e questionamento, com autonomia sobre formas de direcionar a pesquisa que o leve para o conhecimento.

Nessa direção, este estudo é de campo e com abordagem qualitativa. Vale destacar que o mesmo se desenrolou a partir de pesquisa bibliográfica que, segundo Pizzani et. al (2010, p. 54) consiste em uma:

[...] revisão da literatura sobre as principais teorias que norteiam o trabalho científico. Essa revisão é o que chamamos de levantamento bibliográfico ou revisão bibliográfica, a qual pode ser realizada em livros, periódicos, artigo de jornais, sites da Internet entre outras fontes.

Com base nisso, podemos dizer que o pesquisador tem contato com o material científico já elaborado e, por isso, o mesmo é oportunizado a compartilhar o conhecimento científico socialmente construído por outros estudiosos sobre o mesmo tema. Por esse motivo, o pesquisador poderá partir de noções prévias sobre o problema e tema para construir os fundamentos teórico-práticos da sua investigação.

Esta etapa trouxe os fundamentos sobre os quais o estudo foi desenvolvido na perspectiva da pesquisa de campo, pois reconhecemos a importância de estabelecer diálogos com a realidade na qual tais discussões teóricas se concretizam. Sobre a pesquisa de campo, Mattos e Castanha (2008, p. 3)

afirmam que se trata do “tipo de estudo que é feito na própria realidade, ambiente ou situação onde os fatos ocorrem naturalmente”. Dessa forma, contribui para aprofundarmos os conhecimentos sobre a dinâmica do objeto de estudo na sua realidade concreta.

Nossa pesquisa no campo possibilitou o contato direto e presencial com o objeto de estudo a partir da ida ao âmbito escolar. A possibilidade de ir a campo segue uma ordem enumerativa que é desenvolvida, com base nas palavras dos autores, em paralelo ou apoio à construção do aporte teórico por meio dos estudos de obras de diferentes autores que discutem ou fundamentam contos e contrapontos a partir de situações presentes na educação (CARNEVALLI; MIGUEL, 2001). Por isso, pode-se afirmar que este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), na modalidade monografia, permite que a pesquisa seja construída na estrutura acima onde podemos alicerçar as bases teóricas às ações e instrumentos de campo para coletar os dados e enriquecer a construção de conhecimentos sobre o tema.

Essa possibilidade é potencializada pela abordagem qualitativa adotada em nosso estudo. A pesquisa qualitativa, segundo Bauer e Caskell (2017), lida com interpretações da realidade social onde o campo de pesquisa pode ser um guia de observação, análise e descrição do objeto de estudo, tendo o pesquisador a possibilidade de compreender o “porquê” da situação, dos fatos e fenômenos, considerando o caráter subjetivo que as particularidades podem evidenciar. O que torna a construção da pesquisa a partir dessa forma de coletar os dados mais profunda e ampla no sentido de que o pesquisador obtém informações, percepções e conhecimentos do problema ou realidade estudada.

A escolha desse tipo e dessa abordagem de pesquisa favorecem nosso conhecimento acerca das particularidades por meio das quais o lúdico se faz presente nas práticas locais da educação infantil.

3.2 Contexto da pesquisa e sujeitos participantes

Essa pesquisa foi realizada em uma escola da rede municipal de ensino, localizada na cidade de Picos-PI. Concomitante às razões de cunho ético, optou-se por preservar a identidade da escola, e por isso, nos reportaremos ao *lócus* de pesquisa sob o nome fictício de **Escola Municipal de Educação Infantil Crescendo e aprendendo**.

A Escola Municipal de Educação Infantil Caminho do Saber oferta Educação Infantil para turmas do Infantil II (Maternal II) ao Infantil V, ou seja, para crianças de 2 a 5 anos de idade. A instituição atende cerca de 72 alunos correspondentes aos turnos da manhã e tarde. A quantidade de crianças por turmas varia entre 13 a 22 alunos. A escola conta com 10 funcionários, sendo 4 professores, 4 merendeiras (2 em cada turno) também responsáveis pela limpeza da escola, 1 diretora e 1 funcionária que, por motivos de saúde, não trabalha mais na cozinha e passou a auxiliar nas turmas quando há necessidade. Referente à estrutura física, a escola possui 2 salas de aula nas quais funcionam turmas de Infantil II e III pela manhã e turmas de Infantil IV e V à tarde, 1 cozinha, 1 dispensa, 2 banheiros, 1 dispensa, 1 diretoria e 1 pátio coberto onde realizam atividades de recreação com as crianças.

A predileção em realizar a pesquisa nessa escola surgiu das experiências de Estágio

Supervisionado vivenciadas na mesma, pois tais vivências fizeram emergir a necessidade de entender como os professores usam a ludicidade para a aprendizagem dos alunos e suas respectivas contribuições nesse processo. No que confere aos agentes que contribuíram diretamente para a realização da pesquisa, um total de 3 professores concordaram em responder ao questionário e permitiram que sua prática em sala de aula fosse registrada por meio de observação do tipo não participativa. Ao longo da análise foram usados nomes fictícios em menção aos docentes para preservação das suas identidades, sendo denominados como **P1**, **P2** e **P3**.

Os três professores que concordaram em contribuir com a pesquisa atuam na mesma escola e apresentaremos de forma detalhada os seus dados pessoais e profissionais. **P1** tem 41 anos de idade, sexo masculino, é casado e atua na turma do **Infantil II** (Maternal II). O professor trabalha na escola há três anos, possui 9 anos de experiência profissional com a docência e a turma que P1 leciona tem 22 alunos. Sua formação é em Licenciatura Plena em Matemática, pela Universidade Federal do Piauí, no ano de 2012. Realizou uma pós-Graduação em Metodologia do Ensino pelo Instituto Superior de Educação Programas (ISEPRO) no ano de 2015.

Já **P2** tem 47 anos, sexo feminino, é casada e atua na turma do **Infantil IV**, composta por 13 alunos com idade de 4 anos. Trabalha na escola há 7 anos e já tem 23 anos de trabalho profissional no magistério. É formada em Licenciatura Plena em Pedagogia pela Faculdade de Ciências Humanas de Vitória (FAVIX) no ano de 2012. Tem Pós-Graduação em Docência do Ensino Superior pela Faculdade de Ciências Aplicadas Piauiense (FACAPI), no ano de 2017.

P3 tem 48 anos, é casada, leciona na turma do **Infantil V** em uma sala de 15 alunos com idade de 5 anos. Leciona na escola há 6 anos, mas já tem 19 anos de trabalho com a docência. É formada pela Universidade Estadual do Piauí em Licenciatura Plena em Letras/Espanhol no ano de 2016. Cursou uma pós-graduação em Educação Infantil e Alfabetização no Grupo Educacional Favéni no ano de 2019.

Como é possível verificar, os docentes participantes da pesquisa estão na faixa etária de 40 anos e apresentam elevado tempo de experiência na docência, sendo que P1 apresenta o menor tempo que é de nove anos. Todos estão formados há mais de três anos e já cursaram pós-graduação. No que diz respeito à formação acadêmica, apenas P2 tem formação em Pedagogia e todos prosseguiram sua formação em cursos de pós-graduação. Contudo, vale a pena destacar que apenas P3 cursou especialização em área voltada para a Educação Infantil.

3.3 Instrumentos e técnicas utilizadas

A partir do momento em que o pesquisador faz estudo inicial acerca do tema, delinea a sua pesquisa com referenciais teóricos que dão sustentabilidade ao tema proposto, é chegada a hora de ir a campo em busca de respostas ou informações para responder o problema levantado, ou até mesmo possíveis questões norteadoras de alicerce que podem ser construídas (ou não) em paralelo a problemática, e aos objetivos de pesquisa a serem contemplados e atingidos.

O mecanismo que permite a busca de respostas para problemática habita na existência de instrumentos e técnicas que, no caso da pesquisa de campo, possibilitam a coleta de dados no *locus* de estudo. No conjunto de variadas opções para a produção de dados, se optou pela utilização do questionário com perguntas abertas dirigido aos professores da Educação Infantil atuantes naquela instituição.

O questionário, segundo Carnevalli e Miguel (2010, p. 2), é “um conjunto de perguntas, que a pessoa lê e responde sem a presença de um entrevistador”. Ou seja, o pesquisador pode propor perguntas, mas não medeia uma situação de interação dialogada com o sujeito, mas de sondagem de informações na resolução dos questionamentos.

De acordo com Gil (2009), as perguntas do questionário podem ser fechadas, abertas ou uma mistura de ambos. As questões fechadas podemos salientar que são formuladas em torno perguntas objetivas e fechadas, onde o sujeito conta com escolha de alternativas ou opções dentre as quais o mesmo deve selecionar aquela que melhor contemple a sua situação. As questões abertas são de aspecto livre e discursivo, onde o sujeito pode descrever, opinar e registrar suas impressões de maneira subjetiva. As semiabertas, por fim, correspondem a uma junção de perguntas abertas e fechadas.

Por isso, a predileção por um questionário aberto demarca a busca por aprofundamento temático, o qual visa obter respostas detalhadas com informações que possam contribuir para realizar um estudo que contemple o problema e os objetivos o qual são propostos nesse recorte. Conjugado a essa técnica e instrumento de pesquisa, nesse estudo também realizamos observação não participativa, a qual Gil (2009, p. 101) define como prática “alheia à comunidade, grupo ou situação que pretende estudar, observa de maneira espontânea os fatos que aí ocorrem. Neste procedimento, o pesquisador é muito mais um espectador que um ator”. O pesquisador, portanto, se atém somente a observar sem intervir no ambiente estudado e dessa forma o mesmo pode vivenciar, por exemplo, a realidade do trabalho do educador e as respostas apresentadas pelo questionário podem constatar e confrontar a realidade observada.

Nesse sentido, entendemos que o uso do instrumento questionário e da técnica de observação favoreceram o alcance dos nossos objetivos uma vez que permitiram uma aproximação à dinâmica da realidade escolar.

3.4 Procedimentos metodológicos

A pesquisa foi realizada no primeiro semestre de 2019. O questionário foi aplicado no período da observação de campo que ocorreu no mês de abril deste ano. No dia 10 visitamos a escola, quando foi apresentado à diretora o objetivo da pesquisa, o termo de compromisso e os procedimentos de produção dos dados, sendo aprovada pela mesma. Com a permissão da diretora, distribuímos o questionário para 3 professores de turmas diferentes. Nesse dia apresentamos a pesquisa somente a um professor, pois os outros dois atuam em outro turno. No dia 11 dia retornamos para dialogar com os demais professores.

Tivemos a confirmação de que participariam da nossa pesquisa os docentes que lecionam nas turmas de Infantil III, Infantil IV e Infantil V. Esses professores concordaram em responder o questionário e permitiram que suas turmas fossem observadas.

Combinamos que fosse realizada a observação de três dias em cada turma e que o questionário seria entregue no primeiro dia da observação e poderia fazer a devolutiva no último dia. Nos dias 11, 12 e 15 de abril, pela manhã, observamos a turma do Infantil III, onde no dia 11 P1 fez acolhida, orou e cantou músicas com os alunos. Em seguida, ele fez a chamada com os nomes dos alunos escritos na parede em letras coloridas. Depois, o mesmo trabalhou as partes do corpo, usando cartolina recortada para as crianças identificarem e colarem onde se localiza cada uma das partes. Geralmente no segundo horário as crianças brincam em sala de aula com alguns brinquedos disponibilizados pela escola: peças de montar, quebra-cabeça, massinhas de modelar.

No dia 12 o conteúdo foi Linguagem da Matemática, numerais de 1 a 5. P1 usou alguns objetos da sala de aula (materiais escolares, figuras na parede, etc) para as crianças identificarem os números. Em seguida, ele passou uma atividade de pintura com o numeral 2. Na última aula observada nessa turma, dia 15, o conteúdo trabalhado foi Linguagem Oral e Escrita: coordenação visomotora. A atividade foi uma tarefa xerocada onde as crianças deveriam criar caminhos para alguns animais chegarem até suas casas. No outro horário, o professor fez um desenho no rosto das crianças simbolizando um coelho (período de páscoa), em seguida teve uma comemoração no pátio.

A segunda sala observada foi o Infantil IV. No dia 16 P2 acolheu as crianças com oração e músicas. O mesmo fez uma aula diferente, levando um avental colorido com imagens recortadas e contou a história da Chapeuzinho Vermelho. De acordo com o desenrolar da história, o professor foi colando as imagens que representavam momentos da história. Em seguida fez uma atividade de pintura sobre a história contada.

No dia 22 a professora P2 trabalhou as datas comemorativas: dia do índio (19 de abril) e dia do livro infantil (18 de abril). A mesma falou brevemente sobre a história do índio no Brasil e fez uma pintura no rosto das crianças com tinta guache. Em seguida, ela abordou o livro infantil e sua importância. Como atividade as crianças pintaram a turma da Mônica carregando um livro.

No dia 23 o conteúdo trabalhado em matemática nessa turma foi conceitos de cheio e vazio. A professora explicou o assunto usando um copo com água e outro vazio, depois realizou uma atividade xerocada sobre o assunto. Em seguida trabalhou em Língua Portuguesa interpretação de texto.

A última turma observada foi o Infantil V, da professora P3, nos dias 24, 25 e 26 de abril. A acolhida também acontecia com uma oração e logo em seguida a professora cantava algumas músicas infantis com as crianças, as vezes em círculo ou mesmo sentados nas cadeiras. No dia 24, a professora trabalhou as noções de antecessor e sucessor na disciplina de Matemática. A mesma entregou a cada aluno o desenho de um calendário e eles precisavam, por meio da pintura, identificar a data daquele dia para depois falar qual a data anterior e a data seguinte.

No dia 25 P3 trabalhou os números de 0 a 30, fazendo as crianças sentarem em um círculo no

chão para contarem de 0 a 30 fazendo uso de fichas contendo esses números. Em seguida ela embaralhou as fichas para os alunos identificarem qual o antecessor e o sucessor. No dia 26 de abril, a professora realizou uma revisão do conteúdo trabalhado e passou atividades duas escritas para isso. As atividades abordavam questões sobre o antecessor e o sucessor e com números de 0 a 30 com alguns faltando para eles completarem.

Os dados produzidos ao longo desse período na observação e com a aplicação do questionário foram analisados e interpretados, conforme consta no conteúdo da próxima seção.

4 A LUDICIDADE EM UMA ESCOLA DE EDUCAÇÃO INFANTIL DE PICOS: apresentação, análise e discussão dos dados

Nesta seção serão elencados os dados produzidos na pesquisa de campo, juntamente com a análise e a discussão dos mesmos considerando a produção teórica que aborda o tema em pauta. Os dados aqui organizados resultam das respostas produzidas por três professores para o questionário contendo 10 perguntas abertas sobre as contribuições do lúdico para o processo de aprendizagem na Educação Infantil. Esses dados são seguidos de exposições em torno da observação não participativa no contexto escolar.

4.1 Conceituando o lúdico mediante aos professores da Educação Infantil

A ludicidade apresenta sentidos e significados diversos no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil e, por isso, quando buscamos conceituar o lúdico é possível dar ênfase a diferentes funções que este assume em contextos formativos. Reportando-se à literatura especializada, o lúdico, segundo Salomão, Martini e Jordão (2007, p. 4) está associado ao brincar, “[...] e nesse brincar inclui jogos, brinquedos e divertimento [...]”. Embasando-se na afirmação dos autores, é perceptível que a definição não está aprisionada a determinado recurso ou função específica, mas a conceitos plurais que abarcam diversos instrumentos, funções e atividades que favorecem a formação do sujeito em diferentes instâncias.

Sendo assim, *a priori*, é necessário reconhecer a importância do estudo do lúdico na formação inicial e continuada dos professores, visando a sua presença na futura prática profissional em sala de aula. Quando se trata de promover a aprendizagem, de acordo com Salomão, Martini e Jordão (2007, p. 6):

O professor é a peça chave desse processo devendo ser encarado como um elemento essencial e fundamental. Quanto maior e mais rica for sua história de vida e profissional, maiores serão as possibilidades dele desempenhar uma prática educacional consistente e significativa.

Conforme a visão dos autores, as experiências formativas dos professores contam como carro-chefe para o desempenho em sala de aula. Ou seja, quando se caminha por percursos sendo um “bom aluno”, o futuro é capaz de revelar um profissional capacitado para atuar na prática educacional de forma significativa. Indo mais especificamente e além, o professor que busca trabalhar com o lúdico em sala de aula precisa ter consciência das implicações teóricas e conceituais que cabem para a realização da ação pedagógica atrelada à ludicidade. Isto é, necessita estabelecer domínio de noções teóricas para o desenvolvimento da prática, pois saber e saber fazer são dois eixos que se mesclam na atuação docente ao mesmo tempo em que traz uma inexaurível discussão sobre a importância da unicidade entre teoria e prática.

Em outras palavras, quando se busca inserir o lúdico na prática docente, o professor precisa partir de uma mobilização teórica onde saber os conceitos e fundamentos teóricos faz parte dos sentidos que abarcam a presença do lúdico nessa etapa de ensino. Partindo dessa premissa, indagamos os professores a seguinte pergunta: Qual o seu conceito de ludicidade?

P1: Forma de desenvolver a criatividade os conhecimentos, através de jogos, música e dança.

P2: É uma forma simples e prática na qual a criança aprende brincando e o professor atinge seus objetivos com facilidades.

P3: A ludicidade é uma ferramenta altamente facilitadora, e através da atividade lúdica a criança se desenvolve integralmente, podendo assim interagir com o meio em que vive de forma dinâmica e prazerosa.

Os professores apresentam definições diversas e que se conectam quanto ao conceito de lúdico. Percebe-se que cada docente frisa o seu próprio ponto de vista a respeito do lúdico de acordo com suas vivências, o que nos leva a destacar a origem dos saberes que permitem o professor a ministrar uma aula, especificamente na utilização do lúdico como instrumento que pode gerar a aprendizagem. Podemos fazer referência ao saber experiencial que é discutido por Tardif (2013) ao salientar que o professor é capaz de formular definições a partir das próprias experiências vivenciadas com os percursos de formação e na própria sala de aula.

A partir da dinâmica em sala de aula dos professores, percebe-se que todos veem a ludicidade como uma ferramenta importante para auxiliar no processo de aprendizagem. P1 afirma que a ludicidade é uma forma de desenvolver a criatividade e menciona que jogos, música e dança são elementos cruciais para promover a ludicidade. De fato, são instrumentos lúdicos fundamentais para a aprendizagem, pois permitem deixar o conteúdo dinâmico, divertido e interativo. Sendo assim, faz parte do universo da ludicidade assim como pode ser utilizada em sala de aula.

P2 foi categórica e ao mesmo tempo precisa na conceituação, pois quando destaca que o lúdico é uma forma simples da criança aprender brincando e o professor pode atingir seus objetivos com facilidade, deixa claro que o conceito de lúdico abarca estratégia, planejamento e conexão com o objetivo de formação da Educação Infantil. E pensando nesse aspecto formativo, P3 contemplou diretamente esse conceito ao definir a ludicidade como ferramenta que facilita o desenvolvimento integral da criança, pois como sabemos esse é o objetivo principal dessa etapa de ensino, além de ajudar no processo de socialização no meio em que vive.

Todas as definições elaboradas pelos docentes apresentam não só a consciência de conceito e função do lúdico, mas de conceber a criança como o centro da aprendizagem. Similar a essas considerações, Gusso e Schuartz (2005, p. 240) afirmam que:

[...] o educador deverá ser capaz de viabilizar situações onde a aprendizagem se torne significativa e prazerosa, onde a estimulação das diversas áreas do conhecimento seja aliada aos interesses naturais da criança. Lembrando que o lúdico deve sempre fazer parte do processo; pois o brincar e o jogar são atividades espontâneas das crianças.

Com base nos postulados acima, o professor ao contemplar noções e bases teórico-conceituais em torno do lúdico, deve desenvolver uma prática coerente para o aluno. Ou seja, quando se estimula o conhecimento e interesses da criança a partir do lúdico, os sentidos e significados adentram o cenário e nos demonstram que a ludicidade tem proveito para a prática docente.

4.2 A importância do lúdico na Educação Infantil

Unir a prática pedagógica à lúdica evidencia o desenvolvimento de uma aula criativa, dinâmica, recursiva, interativa e também humana. O que revela a importância do lúdico para a criança, pois o professor que busca formas de facilitar a aprendizagem, primeiramente necessita encontrar fundamento no que propõe como atividade lúdica. Isto é, (re)pensar se o recurso lúdico é certo para o que busca articular na proposição da atividade, e se é capaz de mobilizar os saberes necessários para os alunos.

Quando se utiliza a ludicidade como estratégia, caminho e possibilidade ao mesmo tempo em que se tem consciência de quais aprendizagens se busca promover, o professor estará reconhecendo a importância do lúdico diante da possibilidade da garantia dessa aprendizagem. Cada experiência e vivência em sala de aula com o lúdico abrange diferentes nuances para destacar a importância do mesmo, assim como os conceitos apresentados anteriormente pelos docentes. Por esse motivo, questionamos aos professores a seguinte pergunta: na sua opinião, qual a importância do lúdico na Educação infantil?

P1: O lúdico é importante, auxilia a criança no seu desenvolvimento, em vários aspectos favorecendo seu conhecimento sua socialização e aprendizagem.

P2: O lúdico se faz necessário na educação infantil, pois é com esta ludicidade que conquistamos o carinho, afeto ou melhor o amor de nossos pequenos, qual a criança que não gosta de brincar? E com brincadeiras vem o aprendizado.

P3: Então, o lúdico como jogos, brincadeiras, histórias dentre outros recursos para diversificar, auxiliar a criança no seu desenvolvimento, tornando assim prazerosa o aprendizado e socialização dos mesmos.

Com as respostas dos professores depreende-se a unanimidade de que o lúdico tem importância na Educação Infantil. P1 ressaltou que a ludicidade auxilia no desenvolvimento do conhecimento e da socialização e de fato, de acordo com Salomão, Martini e Jordão (2007, p. 12), “o lúdico amadurece também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais”. O que nos incute a afirmar que de fato a criança deve viver situações que desenvolvam aprendizagens para a sua formação cidadã, a partir da noção de que no espaço social existem regras, princípios e normas de convivência que precisam ser respeitadas.

Já P2 corrobora que a ludicidade auxilia na relação professor e aluno, pois é possível se conquistar o carinho do aluno, sem esquecer de ressaltar a aprendizagem. Por essa razão, o professor deve valorizar os laços afetivos construídos cotidianamente, pois o aluno aprende mais quando é afetado positivamente pelo professor, o que facilita todo o processo estratégico da aprendizagem. Nesse contexto, Gusso e Schuartz (2005, p. 240) destacam “a pessoa do educador, por entender que a relação dele com a criança, seja qual for a idade, deverá ser com a base no amor, na responsabilidade, no cuidar, no brincar e no educar”. Portanto, seja em qualquer relação promovida em sala de aula, o professor deve se ater aos vínculos emocionais, pois esse campo compactua com a aprendizagem e é necessário que o aluno goste do lugar onde está e das pessoas com quem se relaciona, sejam outros alunos, professores ou demais membros da escola em termos gerais.

P3 cita alguns aspectos que podem ser vislumbrados nas falas de P1 e P2, que é a importância do lúdico tendo em vista a promoção da aprendizagem e da socialização. De acordo com Carmo et al. (2017, p. 1), a utilização do lúdico possibilita que “o (a) professor (a) trabalhe com o concreto ou abstrato, permite diversas maneiras e formas das crianças realizarem determinada atividade proposta, prevalecendo um aprendizado significativo e divertido”. Concomitante a essa ideia, independente da estratégia lúdica ou instrumento utilizado, de fato, jogos, brincadeiras e contação de histórias auxiliam no desenvolvimento de forma prazerosa. Quanto mais a atividade é atrativa no sentido de gerar diversão, maiores são as possibilidades da aprendizagem ser vislumbrada.

4.3 Materiais, desenvolvimento e frequência das atividades lúdicas

Não há dúvidas de que o lúdico contribui para o processo de ensino-aprendizagem da criança, e podemos considerar que o desenvolvimento das atividades lúdicas e a frequência com a qual são realizadas dizem muito sobre a didática e realidade em sala de aula que lida o professor.

Quando utilizado, é capaz de enriquecer a prática e a aprendizagem do profissional docente, pois o professor que deseja promover uma prática coerente com processo de aprendizagem do aluno necessita não só se voltar para o aluno, mas voltar os olhos para si e sua didática desenvolvida em sala de aula, e se questionar que lugar o lúdico ocupa no fazer docente. Para assim, poder articular quais, como e com que frequência pode desenvolver as atividades lúdicas.

Nesse viés, questionamos: Você usa a ludicidade no processo ensino-aprendizagem? Em caso positivo, que atividades lúdicas você desenvolve com seus alunos?

P1: Sim. Brincadeiras com bola e dança.

P2: Sim. Usamos dados no aprendizado das cores e números, canudos plásticos cortados e colados pratos descartáveis em forma de vogais e crianças costumam com lã, picolés coloridos iguais e diferentes feito de EVA, garrafas plásticas para confeccionar animais, etc.

P3: Sim, jogos, brincadeiras, músicas, histórias, etc.

Através das respostas, pode-se analisar que os professores confundem ludicidade com ofertas de materiais, é o exemplo da resposta da P2. Quando P1 menciona que utiliza a bola e a dança, e P3 cita jogos, brincadeiras, músicas e histórias, logo se percebe que os professores aproveitam atividades que geram movimento, ação e gesticulações, favorecendo a participação ativa das crianças. Se tratando do “corpo em movimento” nas atividades lúdicas, de acordo com Freitas (2014, p.33):

As brincadeiras com o corpo envolvem atividades motoras finas e amplas. No desenvolvimento motor fino as crianças desenvolvem os pequenos músculos das mãos para manipular materiais e, com isso, dominar a arte de escrever. No desenvolvimento motor amplo são trabalhados os grandes músculos.

Por isso, o professor pode desenvolver atividades lúdicas que trabalhem coordenação motora fina e ampla, paralelo à tentativa de aguçar o interesse dos alunos em participar ativamente. Já P2, além de mencionar vários recursos associados ao lúdico, busca confeccionar recursos através de materiais recicláveis para trabalhar em sala de aula. P3 respondeu que costuma usar brincadeiras, músicas e histórias.

Durante as observações, verificamos que os professores usam a ludicidade de várias formas diferentes, e percebe-se que há planejamento movido pela pesquisa para desenvolver as atividades. No dia 11, primeiro dia de observação, P1 usou principalmente desenhos e peças de montagem para desenvolver a coordenação motora das crianças. Para trabalhar o corpo humano, o mesmo utilizou recortes de cartolina com desenhos das partes do corpo. Para ensinar os números de 1 a 5, utilizou objetos diversos disponíveis na sala, como lápis, cadernos, peças de jogos etc. Os recursos lúdicos usados por P2 durante os três dias de observação foram um avental colorido para contação da história da Chapeuzinho Vermelho e recortes de desenhos feitos com E.V.A. De acordo com o desenrolar da história que estava contando, o professora colava as imagens no avental. P2 também fez uso da tinta guache para as pintura no rosto das crianças, e para ministrar o conteúdo de cheio/vazio utilizou copos com água. Já P3 usou folhas sulfites com atividades xerocadas sobre os conteúdos, lápis de cor e giz de cera para a realização de atividades de pintura.

Além de ser importante utilizar o lúdico na sala de aula e diversificar nas opções existentes, é preciso que o professor seja consciente de que a sua utilização deve ser habitual e permanente. Quando o lúdico é utilizado no dia a dia, adequado a cada situação, a aprendizagem se torna possível de ser alcançada. E com base no intervalo-tempo de desenvolvimento das atividades lúdicas, questionamos: Com que frequência você desenvolve atividades desse tipo?

P1: Duas vezes na semana.

P2: Sim, de duas a três vezes por semana e as brincadeiras de roda e músicas infantis todos os dias.

P3: Em todas as aulas, momentos... Cada dia uma proposta diferente.

As respostas de P1 e P2 foram parecidas em relação à quantidade de dias que usam a ludicidade na sala de aula. De todas as respostas acima, a que contemplou a ideia anterior de prática habitual do lúdico foi P3. Quando a presença do lúdico é valorizada através de propostas diferentes em respostas a situações diversas do dia a dia, vemos que o professor reflete sobre suas ações, e principalmente, a dinâmica relacional do aluno com os conteúdos. Na observação não participativa foi visto que o lúdico é usado de alguma forma em todas as aulas. O lúdico pode se construir do uso de materiais simples a recursos mais sofisticados, o que se presume é a importância da presença do mesmo.

E pensando nos tipos de recursos que podem ser utilizados, questionamos: Que materiais e recursos pedagógicos você utiliza nas atividades lúdicas?

P1: Bola e aparelho de som.

P2: Alguns foram citados na 3ª questão, também uso cartolina com as impressões dos alunos, feitas com tintas guache, areia, palitos de picolés e de churrasco etc.

P3: Brinquedos, fantoches, livros de historinhas, jogos do alfabeto, vogais e números, corda, caixinhas de som, etc.

Pode-se perceber que os professores usam vários recursos durante a aula. O aparelho de som citado por P1 pode ser um importante recurso no acompanhamento de peças teatrais, músicas, dancinhas, teatrinho com fantoches e dedoches. Se tratando das peças teatrais, segundo Gusso e Schuartz (2005, p.239), “[...] a criança cresce e compreende a realidade por meio [...] do faz de conta, que em alguns momentos são representações da vida adulta”. Portanto, fazer de conta permite a criança utilizar a imaginação, e o professor pode dar sentido ao conhecimento e a realidade incentivando a capacidade de imaginar da criança.

E cada item citado por P2 tem função importante no processo de aprendizagem, principalmente quando os materiais são disponibilizados para os próprios alunos manusearem. P3 cita, por exemplo, os fantoches e livros de historinhas, o que de forma geral compõe a contação de histórias. Conforme Oliveira (2012, p. 29)

As crianças gostam de “inventar”, “criar” situações imaginárias, importante é que o professor esteja disposto a trabalhar com aquilo que a criança diz claro que ele não deve esperar só que a criança “sugira”, “traga” conteúdos a serem trabalhados, mas que o professor precisa ser flexível a ponto de trabalhar com a ideia que a criança por ventura trouxe.

Aproveitando-se dos gostos da criança e da forma como enxergam o espaço a sua volta, o professor através da contação de histórias, conforme também citado por P3, pode dar significados às criações e invenções imaginárias, sendo sensível a essas manifestações comportamentais no desenvolvimento das atividades lúdicas. Nos dias da observação foram usados diversos materiais. P1 utilizou as peças de montar, quebra-cabeça, massinha de modelar, papel sulfite, lápis de cor e giz de cera.

P2 nas aulas observadas usou cola, papel sulfite, recortes de livros, livros de histórias. P3 usou recortes de cartolina, cola, papel sulfite, coleções e giz de cera também.

Através da contação de histórias o professor pode aguçar e estimular a imaginação das crianças, utilizando fantoches ou dedoches. E pode adaptar os conteúdos programáticos para desenvolver a aula dessa forma. Nos dias da observação foram usados pelos três professores brinquedos, cartolinas, papel sulfite, tinta guache, livros e lápis de cor. Além disso, vale destacar que não é a mera utilização desses recursos que garante a promoção da ludicidade na processo de ensino-aprendizagem, mas o trabalho que é realizado com os mesmos pode favorecer a capacidade criativa da criança para imaginar situações que remetem à realidade concreta da qual faz parte.

Importante que somado a contribuição do professor na aprendizagem, o Estado se propõe a disponibilizar fundos para a escola obter recursos e materiais didáticos. Do ponto de vista legal, é dever do Estado e direito dos alunos a garantia de recursos apropriados para as situações de ensino e aprendizagem, mas a realidade de muitas escolas públicas demonstra que as políticas públicas estão insuficientes.

Considerando as respostas anteriores dos professores que deram ênfase nos materiais utilizados e a realidade a qual se depara as escolas, questionamos: Esses recursos e materiais são disponibilizados pela escola ou produzidos por você?

P1: Pela escola.

P2: Quase sempre por mim, as vezes pela escola.

P3: Alguns disponibilizados pela escola, a maioria produzido por mim.

Pelas respostas pode-se perceber que muitos recursos são feitos pelos professores, com exceção de P1 que executa as atividades com o que é disponibilizado pela escola. Durante a observação, verificamos que P1 solicita a colaboração dos pais na aquisição de recursos, como no caso da reprodução de livro com imagens de animais para colorir e fazer colagem de figuras montados pelo próprio professor. P2 e P3 providenciam cópias das atividades antes de cada aula por conta deles, pois como já foi mencionado, a escola não possui impressora. A escola possui alguns brinquedos, peças de montar, jogos. P2 e P3 afirmam que confeccionam a maior parte dos materiais para trabalhar nas aulas, mas no período de observação não percebemos a existência desses materiais que eles produzem.

A acessibilidade física, arquitetônica e didática é necessária para receber o aluno e desenvolver as atividades lúdicas. Se o professor quer realizar contação de histórias, por exemplo, convém que em sala de aula haja um cantinho da leitura ou outra sala específica para o desenvolvimento das atividades lúdicas. Por isso, questionamos: Em que espaços são desenvolvidas as atividades lúdicas com seus alunos?

P1: Na sala de aula.

P2: Na sala de aula, às vezes no pátio da escola.

P3: Em sala de aula e no pátio da escola.

Os três professores responderam que as atividades são realizadas na sala de aula ou pátio. As salas não são muito espaçosas, mas é possível que sejam realizadas diversas atividades, principalmente se afastarem as mesas e cadeiras para abrir mais espaço. Durante os dias da observação todas as atividades foram realizadas na sala de aula.

P1 fez todas as atividades na sala, com as crianças sentadas nas cadeiras. P2 fez um círculo para contar a história da Chapeuzinho Vermelho, mas nos outros dias foram realizadas as atividades nas cadeiras e mesas. P3, no primeiro dia da observação, realizou uma atividade em que todos se sentaram no chão para realizar uma atividade sobre números antecessor e sucessor. Para isso, o mesmo embaralhou no chão os números escritos e cortados em pedaços de cartolina para depois os alunos colarem no quadro. Nos dois dias seguintes as atividades foram feitas nas carteiras também.

4.4 Resultados alcançados com a utilização das atividades lúdicas na Educação Infantil

O desenvolvimento de uma aula também deve ter em vista os resultados a serem alcançados considerando o planejamento e as estratégias traçadas para a utilização de recursos lúdicos. De acordo com Silva et al. (2015, p. 89), “elaborar jogos e/ou brinquedos pedagógicos requer dos professores amplo planejamento e metas bastante definidas, objetivando, de tal modo, atingir os objetivos metodológicos almejados”. Ou seja, o autor denota que quando se planeja precisa ter um ponto de partida e a consciência do ponto de chegada, isto é, os objetivos que o professor pretende atingir com o seu trabalho. E para fazer uma leitura analítica, crítica e decisória a respeito das contribuições da ludicidade, a presença dos possíveis resultados da prática docente poderá ser considerada para se chegar a uma conclusão.

Se o professor ministra o conteúdo a partir de estratégias lúdicas, a consciência em torno da presença e avaliação dos resultados é necessária para elencar os erros e acertos, a fim de estabelecer os caminhos para possíveis soluções e (re)construções da própria prática. Em outras palavras, “compreender esse processo ajudará ao educador a planejar melhor suas atividades diárias, oferecendo possibilidades e estímulos adequados” (SANTANA, 2017, p. 12). O autor complementa a discussão em torno da consciência dos resultados que podem ser obtidos com lúdico, sinalizando a necessidade de compreensão desse processo para embasar o planejamento e, em seguida, partir para ações que promovam a aprendizagem do aluno. Tendo em vista tais aferições e os resultados que podem ser obtidos na associação da prática pedagógica à lúdica, indagamos os professores da seguinte forma: Que resultados são alcançados usando atividades lúdicas com seus alunos na Educação Infantil?

P1: A aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colaborando para uma boa saúde mental, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

P2: Positivo, eles gostam muito nem percebem o tempo passar às vezes os pais chegam para buscá-los e eles nem querem ir para casa.

P3: Eles aprendem com mais facilidade os conteúdos trabalhados, há um interesse maior em participar da aula.

Com as respostas nota-se que os professores acreditam que a ludicidade traz resultados significativos e ajuda na aprendizagem das crianças. P2 cita vínculos afetivos formados pela criança com a escola, optando por permanecer no espaço escolar em virtude do contato com o lúdico, pois “para a criança as brincadeiras no seu dia a dia é a sua principal atividade ao brincar ela tem o poder de tomar suas próprias decisões, comunicar-se expressar sentimentos e opiniões próprias e assim conhece elas mesma e os outros a sua volta” (SANTANA, 2017, p.18). Com base nas palavras do autor, o lúdico também se vincula ao campo emocional da criança, atuando no desenvolvimento da afetividade com os colegas e professores, e construindo vínculos pelos quais se justificam a manifestação do comportamento consigo e com o outro.

Já com relação a P1, além da afetividade, são ressaltados outros campos formativos que o lúdico abrange nas crianças, como os aspectos pessoais, sociais e culturais, interação e manifestação do diálogo. Com base em Kishimoto (2010, p. 1), isso está na oportunidade que se oferta à criança em “experimentar o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens”. Ou seja, ao oportunizar experiências com as práticas lúdicas para a criança, o professor desperta a (re)descoberta de formas e maneiras de se manifestar e se apropriar do espaço a sua volta.

P3 dá ênfase ao aprendizado dos conteúdos através da ludicidade como ferramenta de trabalho didático, o que de fato pode ocasionar resultados satisfatórios. Utilizar o lúdico atrelado aos conteúdos pode contribuir para o entusiasmo da criança com o tema abordado, pois “aprender brincando” é uma alternativa que demonstra a união do útil ao agradável.

Na observação não participativa, notou-se que os alunos, de fato, se interessavam e demonstravam envolvimento nas aulas em que o professor trabalhou com recursos lúdicos. Nas atividades lúdicas, as crianças interagiram, participaram ativamente, foi notório o envolvimento delas nesses momentos. A demonstração positiva dos professores com os resultados e o reconhecimento das contribuições do lúdico não se pautou somente em palavras. A observação das atividades acima revela que os profissionais procuram e se dispõem a trabalhar o lúdico em sala de aula.

4.5 Desafios enfrentados na utilização do lúdico no cotidiano da sala de aula

Como se diz popularmente, trabalhar com o lúdico significa colocar a “mão na massa” no sentido

de que ministrar aulas que contribuam com a aprendizagem da criança na Educação Infantil pode ser desafiante para o professor por questões e fatores diversos. Seja pela falta de recursos na escola ou por motivos intimamente ligados à dificuldade na condução das atividades. O que nos leva a ressaltar a importância de uma formação docente tendo em vista o desempenho do professor para mediar atividades lúdicas, onde segundo Oliveira (2012, p.22)

[...] observa-se que a criança está cada vez mais sendo o centro, e o professor como mero “objeto”, mas de nada adianta ter recursos metodológicos, ter uma consciência de que através da ludicidade a aprendizagem pode ser mais proveitosa. É preciso ter o professor reconhecido e também com uma formação consistente e digna.

O autor acima ressalta que o professor também é um agente importante na construção da aprendizagem, mas o que convém destacar é que a prática docente precisa responder aos desafios que aparecem na sala de aula. Isso não significa atribuir completamente a responsabilidade ao professor, mas é fundamental que o mesmo compreenda e desempenhe a prática de acordo com o seu dever e papel como tal, assim como no reconhecimento das possibilidades formativas que gerem a aprendizagem, como o lúdico. Assim como o professor pode ter facilidade, gosto e predileção por manter sua didática conectada ao lúdico, pois como sabemos a inovação não é impossível, o simples também é alternativo diante dos possíveis desafios. Ou seja, significa que o docente se permita a ser criativo e parta de elementos que já existam e que estão ao seu alcance para desenvolver.

A partir dessas considerações, questionamos aos professores: Você enfrenta dificuldades para realizar as atividades lúdicas? Em caso positivo, indique quais são as dificuldades.

P1: Sim. Falta de suporte didático e um ambiente físico adequado.

P2: Sim, principalmente a falta de materiais e recursos pedagógicos.

P3: Sim, às vezes há discussão entre eles para ceder a vez ao outro, falta de suporte didático, alguns não conseguem realizar por completo, devido algumas dificuldades específicas de cada um nas atividades.

As respostas dos professores foram unânimes na sinalização positiva com relação às dificuldades na realização das atividades lúdicas. P1, P2 e P3 ressaltam em comum a falta de suporte didático-pedagógico. Os recursos para desenvolver aulas lúdicas são importantes, pois “são materiais utilizados pelo professor para auxiliar o ensino e a aprendizagem de seus alunos em relação ao conteúdo proposto” (SILVA, et al., 2015, p. 22). Por serem instrumentos essenciais para a associação e articulação dos conteúdos, com sua ausência o professor e o aluno ficam em desvantagem no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem. O que faz surgir e contribui para aumentar o desafio da relação do professor com a aprendizagem do aluno.

P1 ainda destaca a carência de espaço físico mais adequado para exercer as suas atividades com a crianças. De acordo com a LDB nº 9.394/96, Artigo 4º, o Estado deve assegurar os padrões mínimos de qualidade, oferecendo condições indispensáveis para o desenvolvimento do processo de ensino-

aprendizagem. Portanto, observa-se que a garantia da qualidade de estrutura nas escolas tem respaldo na legislação que protocola os direitos da criança e dever do Estado para com a mesma.

A extensão de um espaço físico amplo e adequado para que a realização das atividades lúdicas seja viável e confortável é fundamental, pois com base em Freitas (2014) quando os espaços físicos escolares não atendem às necessidades do corpo discente com relação à dinâmica do ensino, as aulas tendem a se tornar desmotivadoras e repercutem de forma negativa na aprendizagem.

Durante a observação não participativa foi possível perceber que mesmo os recursos sendo limitados, os professores podem trabalhar a ludicidade de forma que seja significativa. A escola fornece alguns materiais, como lápis de cor, giz de cera, folhas sulfites, brinquedos como peças de encaixe, quebra cabeça, massinha de modelar. Como já foi mencionado anteriormente os professores muitas vezes produzem seus materiais de forma independente e com recursos próprios. P3 afirmou que confecciona os mesmos com pratos descartáveis, palitos de picolé, lã, canudos plásticos.

As atividades são realizadas na sala de aula, pois o pátio é pequeno e tem seu espaço ocupado pelas mesas nas quais as crianças lancham durante o intervalo. No período de observação, todas as atividades foram realizadas nas salas de aula. Freitas (2014) afirma que na garantia de um espaço físico adequado está representada a dimensão simbólica e pedagógica do trabalho promovido pelo professor, baseado no reconhecimento de que a aprendizagem se dá por diversos fatores que, unidos entre si, favorecem o alcance do objetivo que é aprendizagem dos alunos.

4.6 Interações do aluno nas atividades lúdicas

A interação do aluno com as atividades lúdicas é essencial. Quando acontece o envolvimento por parte da criança significa que funções como atenção, concentração e imaginação estão mobilizadas na aprendizagem dos conteúdos, configurando ponto positivo para a possibilidade de construir novos conhecimentos. Salomão, Martini e Jordão (2007, p. 6) ponderam que “o professor é a peça chave desse processo, devendo ser encarado como um elemento essencial e fundamental”. Se o professor é carro-chefe no processo da aprendizagem, conforme salientam os autores, é necessário que articule atividades que provoquem e agucem a curiosidade, as dúvidas, o questionamento e façam com que o aluno se sinta motivado, envolvido e empolgado em participar da aula.

Cabe ao professor se aprofundar no estudo da sala de aula, estando atento às reações e formas como os alunos se comportam ou lidam com atividades propostas. Sendo reações positivas ou negativas, o ponto crucial é a (re)construção de estratégias para um planejamento que englobe todos os alunos, e o professor possa se adaptar ao que é necessário na garantia da qualidade da aula. Conceição et al. (2016, p. 2) afirma que é a partir do planejamento “que encontramos uma saída para alcançar mudanças significativas, que, no contexto escolar, facilitam a ação do professor em todos os níveis e modalidades de ensino”. Através do planejamento escolar, a partir da visão dos autores, os propósitos do professor

podem ser alcançados na promoção da aprendizagem. Pois quando se planeja, é possível encontrar caminhos e recursos para facilitar a aprendizagem.

Quando o professor propicia uma atividade com a utilização do lúdico, tem a possibilidade de fazer com que a criança participe das atividades propostas, desde que estejam planejadas de acordo com o universo subjetivo da infância. Afinal, não existem roteiros prontos ou fórmulas mágicas em cartilhas que façam o aluno interagir de maneira geral, pois cada criança interage de acordo com a sua individualidade. O que denota e confirma o que foi esboçado anteriormente sobre a importância do planejamento, principalmente quando o professor busca utilizar recursos que facilitem a aprendizagem através do lúdico.

Salomão, Martini e Jordão (2007, p. 9) garantem que a utilização do lúdico “leva-nos a concepções diferenciadas a respeito do termo educação, resultados efetivos e, às vezes, imediatos com educadores e educando e em sua atuação na escola”. A afirmação dos autores denota que o lúdico é, sem dúvidas, uma alternativa válida para o docente promover a construção do conhecimento. Por isso, ao mesmo tempo que se busca o conhecimento também é necessário pensar na interação dos alunos com as tarefas. Considerando a importância da interação do aluno com atividades lúdicas, questionamos os professores: Como é a participação das crianças nas atividades?

P1: Eles interagem mais quando as atividades são em grupo, pois chama mais atenção deles quando é individual eles ficam dispersos. Mais de modo geral considera-se boa a interação dos alunos tanto as atividades quanto com os colegas.

P2: Positiva, elas gostam muito e isso é muito gratificante.

P3: São sempre participativos.

Foram unânimes as respostas dos professores que consideram as crianças participativas durante a realização das atividades propostas. P1 ressalta a interação com o outro como preferível pelos alunos, pensando o direcionamento das atividades a partir do que os alunos positivam ou negativam no decorrer da aula. Ao afirmar que as crianças participam mais das atividades quando são organizadas em grupos e dispersas quando a atividade é individual, o professor indica a sala de aula como espaço de pesquisa. Pois, analisar as situações do dia a dia também compõe pauta para fazer o planejamento dos conteúdos.

De uma forma geral, as considerações dos professores retratam a veracidade dos fatos, pois a participação dos alunos pode ser notada no período da observação. Durante as aulas, as crianças se interessavam e se mantinham atentas e empolgadas na presença dos recursos lúdicos. Na turma de P1, por ser Infantil III, as crianças são bem pequenas, com idade de 3 anos, a distração por parte das mesmas ocorre mais facilmente. Por isso, o professor faz mais uso de brinquedos, como já foi mencionado: peças de montar, massinha de modelar, quebra-cabeça, entre outros. Nas turmas de P2 e P3 eles usam cartolinas, folhas sulfite, livros e outros.

Com base nas atividades, recursos lúdicos e a dinâmica de utilização dos materiais frente aos

conteúdos, podemos afirmar, baseados em Oliveira (2012, p.34), que:

A ludicidade tem um papel vital na aprendizagem como o prazer, a socialização, o respeito e também a individualidade. A ludicidade é uma forma de se apresentar os conteúdos fundamentados nos interesses que possam levar as crianças a sentirem uma satisfação em descobrir um caminho novo para a aprendizagem.

O que só vem a (re)afirmar, por meio da visão do autor, que a presença do lúdico é indispensável e que cabe a todo professor pensar formas e maneiras de associar a sua didática ao lúdico, pois quando a criança é situada nas dimensões de educar ao brincar e brincar ao educar, as aprendizagens são construídas de maneira facilitada e enriquecedora.

5 CONSIDERAÇÕES CONCLUSIVAS

Tanto a questão-problema como os objetivos aqui apresentados foram atingidos no que diz respeito à pesquisa realizada na Escola Municipal Caminho do Saber. Em resposta ao problema da pesquisa “de que forma o lúdico contribui para a aprendizagem da criança?”, compreendemos que o lúdico contribui para a aprendizagem da criança na Educação Infantil quando o professor compreende (e buscar compreender) os seus sentidos, significados e implicações no processo de ensino e aprendizagem. Isto é, quando se tem noções teórico-conceituais sobre a ludicidade, o professor tem a possibilidade de saber como planejar e desenvolver métodos e estratégias para que os alunos possam aprender. O lúdico também pode contribuir para a aprendizagem da criança quando é habitual e respeita suas especificidades. Sendo assim, o professor tem em mãos o planejamento para fazer as atividades lúdicas frequentes e alicerçadas as aprendizagens dos alunos.

Quanto ao objetivo geral “analisar as contribuições do lúdico para a aprendizagem da criança na Educação Infantil”, pode-se constatar com base na contribuição dos autores e dos professores participantes da pesquisa, que o lúdico contribui para aprendizagem da criança no tocante ao conhecimento da vida social, do mundo a sua volta e de aspectos que envolvem a convivência humana. Ou seja, atividades lúdicas em que os alunos vivenciem práticas que contemplem regras, normas, princípios e valores culturais, por exemplo, são oportunidades de aprender sobre o “lidar com o outro”, ao mesmo tempo em que a criança conhece a si própria.

Em resposta ao objetivo específico de “identificar dificuldades enfrentadas pelo professor para promover atividades lúdicas com seus alunos”, verificamos com base nos questionários e na observação não participativa, que os professores enfrentam dificuldades na realização das atividades lúdicas pela falta de recursos e materiais didáticos, espaço físico e no exercício da prática em sala de aula, considerando que alunos apresentam dificuldades na resolução das atividades propostas.

No que diz respeito ao objetivo de “compreender a ludicidade como ferramenta para a construção do conhecimento pela criança”, com a ajuda de autores e dos sujeitos participantes da pesquisa foi possível compreender a importância do lúdico para a construção de saberes na Educação Infantil. Onde ao evidenciar o lúdico nas suas possíveis manifestações, seja com jogos, brinquedos e brincadeiras, ou em atividades com ou sem o livre brincar, se compreendeu que são amplas as oportunidades que o professor da Educação Infantil tem em mãos para trabalhar com o lúdico, reconhecendo a importância e utilizando a ludicidade seja de forma espontânea no livre brincar ou associado às práticas pedagógicas com regras ou normas.

Através da produção dessa pesquisa, se obteve uma oportunidade formativa de aprendizagem através da consciência da importância das bases teórico-práticas do lúdico, considerando também a realidade que o permeia na educação escolar pública. Ou seja, o aprendizado sobre o tema foi enriquecedor no sentido de possibilitar o acesso a estudos que apresentam as implicações, conceitos e abrangências que podem vir a predominar com a utilização do lúdico. Também contribuiu com um

aprendizado profissional a partir da ideia de que o professor, ciente do seu papel na promoção da aprendizagem do aluno, pode valorizar o lúdico de modo que mesmo não havendo recursos sofisticados para trabalhar nessa perspectiva, busque formas alternativas de possibilitar que o aluno conviva sempre com a ludicidade no seu processo formativo.

Este trabalho visa contribuir com a formação na área pedagógica e com a sociedade de modo geral, partindo da premissa de que buscar bases para a formação docente através da pesquisa tendo em vista aprendizagem da criança é um compromisso de ordem social. Quando se realiza estudos focalizados na ludicidade, por exemplo, a relevância de uma pesquisa como esta é pertinente no sentido de que há um professor em formação que precisa buscar leituras de estudos priorizando conhecer métodos, caminhos e técnicas facilitadoras da aprendizagem, para ter noção de que dentro do contexto em que atua busque adequar-se ao seu nível de aprendizagem do aluno. Assim como em consonância com a qualidade de serviço na educação, contribuindo para a formação do futuro cidadão.

A sugestão para futuros estudos que embasem essa temática é que abordem a importância do lúdico para a educação inclusiva. Considerando que o lúdico pode ser uma ferramenta pedagógica para construir saberes, é necessário vincular o mesmo à educação inclusiva, pois nem todas as crianças de educação escolar pública tem atendimento educacional especializado. Por isso, a cada dia somam-se os desafios e uma das maneiras que o professor em formação pode contribuir no enfrentamento dessa realidade é através da pesquisa a respeito do tema tendo em vista a educação inclusiva.

O público alvo a qual se destina a leitura desse trabalho são especialmente os estudantes de Pedagogia em formação, pois realizar leituras sobre os aspectos teóricos, conceituais e didáticos do lúdico, assim como a realidade que essa temática vivencia nos dias de hoje implica no conhecimento da futura relação do professor que deve buscar, levando em conta o seu papel na aprendizagem, manter viva a chama da criatividade e da ousadia para garantir que o lúdico acompanhe a criança durante a sua passagem pela educação.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Fernando Donizete; SOMMERHALDER, Aline. O brincar: linguagem da infância, língua do infantil, 20. **Revista Motriz**, Rio Claro, v.12 n.2 p.125-132, mai./ago. 2006
- ALVES, Fernando Donizete. O lúdico e a educação escolarizada da criança. In: OLIVEIRA, M. L. (Org.). **(Im)pertinências da educação: o trabalho educativo em pesquisa**. São Paulo: Editora UNESP; Cultura Acadêmica, 2009. 193 p.
- BAUER, Martin W; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto: imagem e som: um manual prático**. Petrópolis, RJ : Vozes, 2002.
- BRASIL. **Base nacional comum curricular: educação infantil e ensino fundamental**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.
- BRASIL. **Lei de diretrizes e bases**. Lei nº 93.94/96, de 20 de dezembro de 1996.
- BRASIL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, MEC/SEF, 1998.
- BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Revista Faculdade da Educação**, São Paulo, v.24, n.2, p.103-116, jul./dez. 1998
- CARNEVALLI, José Antonio; MIGUEL, Paulo Augusto Cauchick. **Desenvolvimento da pesquisa de campo, amostra e questionário para realização de um estudo tipo survey sobre a aplicação do qfd no Brasil**. São Paulo, Faculdade de Engenharia Mecânica e de Produção, 2011. Disponível em: <https://www.passeidireto.com/arquivo/6318732/desenvolvimento-da-pesquisa-de-campo>. Acesso em: 10 Ma. 2019
- CONCEIÇÃO, Joecléa Silva; et al. **A importância do planejamento no contexto escolar**. Disponível em: < <https://portal.fslf.edu.br/wp-content/uploads/2016/12/A-IMPORTANCIA-DO-PLANEJAMENTO.pdf>>. Acesso em: 15 Ma. 2019.
- CUNHA, A. G. **Dicionário etimológico nova fronteira da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1997.
- FREITAS, Hebrayn bezerra. **A importância do espaço físico e materiais pedagógicos para as aulas de educação física na escola pública do município de Unaí – MG**. Disponível em: <http://bdm.unb.br/bitstream/10483/9615/1/2014_HebraynBezerraFreitas.pdf>. Acesso em: 15 Ma. 2019.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. - 6. ed. - São Paulo: Atlas, 2009
- GUSSO, Sandra de Fatima Kruger; SCHUARTZ, Maria Antonia. **A criança e o lúdico: a importância do “brincar”**. Curitiba, Pontifícia Universidade Católica do Paraná, 2005. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/2433334-A-crianca-e-o-ludico-a-importancia-do-brincar-profa-ms-sandra-de-fatima-kruger-gusso-pupr-profa-ms-maria-antonia-schuartz-pucpr.htm>>. Acesso em: 15 abr. 2019.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. In: Seminário Nacional: Currículo em Movimento – Perspectivas Atuais, 1., 2010, Belo Horizonte, **Anais**. Brasília: MEC, 2010.
- MARQUES, Janote Pires. A “observação participante” na pesquisa de campo em Educação. **Revista Educação em Foco**, Minas Gerais, v.19, n. 28, p. 263-284, mai./ago. 2016.

MATTOS, Elenir Maria Andreolla; CASTANHA, André Paulo. **A importância da pesquisa escolar para a construção do conhecimento do aluno no ensino fundamental**. Paraná, Projeto de intervenção pedagógica na escola apresentado ao PDE (Programa de Desenvolvimento Educacional), 2008. Disponível em: < <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2525-6>>. Acesso em: 19 abr. 2019.

MOTTER, Jorge Eduardo. **O que é pesquisa? Como se faz pesquisa em Educação?** Porto Alegre, UFRGS, 2010. Disponível em: <http://www.mat.ufrgs.br/~vclotilde/disciplinas/pesquisa/pesquisa>. Acesso em: 16 abr. 2019

OLIVEIRA, Cristiano Lessa de Oliveira. Um apanhado teórico-conceitual sobre a pesquisa qualitativa: tipos, técnicas e características. **Revista Travessias**, Paraná, v. 2, n. 3, p. 13-20, nov. 2008.

OLIVEIRA, Anelize Moreira. **Ludicidade na educação infantil**: a importância na educação de crianças de 4 e 5 anos. 2012. 42 f.. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Estadual de Londrina. Londrina, 2012.

PIZZANI, Luciana; et. al. A arte da pesquisa bibliográfica na busca do conhecimento. **Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Campinas, v.10, n.1, p.53-66, jul./dez. 2012.

PLETSCH, Glaucí Kuhn. **As múltiplas linguagens na educação infantil**. São Paulo, Faculdade UIRAPURU, 2015. Disponível em: < <https://docplayer.com.br/160553-As-multiplas-linguagens-na-educacao-infantil-glauci-kuhn-pletsch-faculdade-uirapuru-sorocaba-sp-resumo.html>>. Acesso em: 16 abr. 2019.

RAMOS, Sandra Lima de Vasconcelos. **Jogos e brinquedos na educação inclusiva**: orientação psicopedagógica. Catanduva, SP: Respel, 2016.

RIBAS, Cíntia Cargnin Cavalheiro; FONSECA, Regina Célia Veiga da. **Manual de metodologia opet**. Curitiba, 2008.

SANT'ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. **A história do lúdico na educação**. **Revista Eletrônica de Educação Matemática**, Florianópolis, v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.

VIGOTSKI, Lev Semionovich. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. **Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais**, Rio de Janeiro, n. 8, p. 23-36, abr. 2007 publicada em jun. 2008.

_____. **Sete aulas de L.S. Vigotski sobre os fundamentos da pedologia**. Organização [e tradução] de Zoia Prestes; Elizabeth Tunes. Tradução Cláudia da Costa Guimarães Santana. Rio de Janeiro: EPapers, 2018.

ANEXO A – Carta de Apresentação



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ - UFPI
CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS - CSHNB
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – TCC

CARTA DE APRESENTAÇÃO

Ilustríssimo/a Senhor/a Gestor/a _____

Da escola _____

Estamos encaminhando a esta escola a acadêmica **Cristina Maria da Silva Azevedo** do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Piauí (UFPI) – Campus Senador Helvídio Nunes de Barros (CSHNB) para pesquisar sobre as contribuições do lúdico na aprendizagem da Educação Infantil.

Aproveitamos a oportunidade para esclarecer que a atividade em questão ocorre no âmbito da produção do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) da referida acadêmica. Assim, a colaboração voluntária do corpo docente, corpo discente e/ou administrativo desta instituição escolar é imprescindível para a realização desta atividade curricular.

Certos de que esta atividade se constitui em um espaço de troca de experiências entre a Universidade e a escola, favorecendo a percepção e a análise da realidade escolar como princípio formativo dos futuros profissionais da educação, antecipamos nossos agradecimentos.

Picos, 09 de abril de 2019

Lucélia Costa Araújo
Professora orientadora
Docente do Curso de Pedagogia da UFPI

ANEXO B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ - UFPI
CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS - CSHNB
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – TCC

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Eu, _____, brasileiro(a), professor(a) da Escola _____, concordo em participar voluntariamente da pesquisa realizada pela acadêmica **Cristina Maria da Silva Azevedo** para o Trabalho de Conclusão do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Piauí (UFPI) – Campus Senador Helvídio Nunes de Barros (CSHNB), sob orientação da professora Lucélia Costa Araújo, que tem como objetivo: analisar as contribuições do lúdico para a aprendizagem da criança na educação infantil.

Fui suficientemente informado/a a respeito das informações que li ou que foram lidas para mim. Ficaram claros para mim quais são os propósitos do estudo, os procedimentos a serem realizados, seus desconfortos e riscos, as garantias de confidencialidade e de esclarecimentos permanentes. Entendo que poderei retirar o meu consentimento a qualquer momento, antes ou durante o mesmo, sem penalidades ou prejuízo ou perda de qualquer benefício que eu possa ter adquirido.

Picos, ____ de _____ de 2019

Professor participante da pesquisa

APÊNDICE A – Questionário



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ - UFPI
CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS - CSHNB
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – TCC

Dados pessoais, profissionais e acadêmicos do/a professor/a participante

Nome: _____

Idade: _____ Sexo: () F () M Estado civil: _____

Turma em que atua: _____

Há _____ quanto _____ tempo _____ atua _____ nessa _____ escola:

Há _____ quanto _____ tempo _____ atua _____ na _____ docência:

Quantos alunos você tem em sua turma? _____

Formação inicial: _____

Instituição de formação: _____

Ano de formação: _____

Pós-Graduação: _____

Instituição: _____

Ano de formação: _____

Questões

1º) Qual o seu conceito de ludicidade?

2º) Na sua opinião, qual a importância do lúdico na Educação infantil?

3º) Você usa a ludicidade no processo ensino-aprendizagem? Em caso positivo, que atividades lúdicas você desenvolve com seus alunos?

4º) Com que frequência você desenvolve atividades desse tipo?

5º) Que materiais e recursos pedagógicos você utiliza nas atividades lúdicas?

6º) Esses recursos e materiais são disponibilizados pela escola ou produzidos por você?

7º) Em que espaços são desenvolvidas as atividades lúdicas com seus alunos?

8º) Que resultados são alcançados usando atividades lúdicas com seus alunos na Educação Infantil?

9º) Você enfrenta dificuldades para realizar as atividades lúdicas? Em caso positivo, indique quais são as dificuldades.

10º) Como é a participação das crianças nas atividades?

Agradecemos sua valorosa participação!

APÊNDICE B – Roteiro de Observação



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ - UFPI
CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS - CSHNB
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – TCC

ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO

- Atividades didático-pedagógicas desenvolvidas em sala de aula;
- Materiais e recursos lúdicos utilizados pelo professor na sala de aula;
- Espaços utilizados para desenvolvimento das atividades;
- Interação das crianças nas atividades propostas;
- Estrutura da escola, em especial espaços destinados a atividades recreativas;
- Resultados/contribuições do lúdico no processo de aprendizagem.

Titula ao obtida: total

Data da defesa: 13/ 06/ 2019

Titulo do trabalho: A LUDICIDADE NA EDUCA AO INFANTIL: um encontro com as possibilidades de aprendizagem

Agência de fomento (em caso de aluno bolsista): _____

3. Informa\$ões de acesso ao documento no formato eletrônico:

Libera ao para publica ão:

Total: [x]

Parcial: []. Em caso de publicaçaõ parcial especifique a(s) parte(s) ou o(s) capítulos(s) a serem publicados: _____

TERMO DE AUTORIZA AO

Em atendimento ao Artigo 6º da Resolupão CEPEX nº 264/2016 de 05 de dezembro de 2016, autorizo a Universidade Federal do Piaui - UFPI, a disponibilizar gratuitamente sem ressarcimento dos direitos autorais, o texto integral ou parcial da publicaçaõ supracitada, de minha autoria, em meio eletrfnico, no Repositfrio Institucional (RI/UFPI), no formato especificado* para fins de leitura, impressõ e/ou *download* pela *internet*, a titulo de divulga ão da produ ão científica gerada pela UFPI a partir desta data.

Local: Universidade Federal dog Piaui — UFPI

Data: 07/ 04/ 2021

Assinatura do(a) autor(a): Cristina Maria da Silva Azevedo



**TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA PUBLICAÇÃO DIGITAL NA BIBLIOTECA
"JOSÉ ALBANO DE MACEDO"**

Identificação do Tipo de Documento

- () Tese
() Dissertação
(X) Monografia
() Artigo

Eu, Cristina Maria da Silva Azevedo,
autorizo com base na Lei Federal nº 9.610 de 19 de Fevereiro de 1998 e na Lei nº 10.973 de 02
de dezembro de 2004, a biblioteca da Universidade Federal do Piauí a divulgar, gratuitamente,
sem ressarcimento de direitos autorais, o texto integral da publicação
A ludicidade na Educação Infantil: um en-
contro com as possibilidades de aprendizagem.
de minha autoria, em formato PDF, para fins de leitura e/ou impressão, pela internet a título de
divulgação da produção científica gerada pela Universidade.

Picos-PI 30 de abril de 2021

Cristina Maria da Silva Azevedo
Assinatura

Cristina Maria da Silva Azevedo
Assinatura