

**O PAPEL DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA PERSPECTIVA DE
PROFESSORA DE UMA ESCOLA PÚBLICA DO INTERIOR DO ESTADO
DE MATO GROSSO**

ALMEIDA, Irene Rodrigues de
ALMEIDA, Valdirene Rodrigues de
SOUSA, Claudia de Oliveira de

RESUMO

O objetivo da presente pesquisa é evidenciar o papel do lúdico em sala de aula como importante ferramenta no processo de ensino-aprendizagem. Tendo ainda o intuito de averiguar o modo como os professores trabalham e visualização o lúdico na educação infantil. O delineamento metodológico do estudo a pesquisa qualitativa descritiva. Participaram do estudo oito professores da educação infantil que responderam a questões norteadoras sobre a temática. Os resultados sugerem que os professores em suas práticas pedagógicas, portanto em suas perspectivas as atividades lúdicas auxiliam no processo de aprendizagem, favorecendo a integração, socialização da criança, bem como influenciando de forma significativa em seu desenvolvimento global.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem. Lúdico. Professores.

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo trata da importância e a ludicidade no ambiente escolar para crianças da educação infantil. Tem como objetivo apresentar as contribuições do lúdico como recurso facilitador do processo de aprendizagem das crianças de series iniciais, e desta forma colaborar na construção de saberes e conhecimento dentro da escola. O presente artigo visa ainda reafirmar aos professores da educação infantil a importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem.

O desejo de auxiliar o desenvolvimento pleno das crianças despertou o interesse pela temática Jogos e Brincadeiras como materiais Lúdicos na Educação Infantil, através da prática educacional com crianças da educação.

Alguns estudiosos como: Kishimoto (2003), Azevedo (2008) e Vygotsky (1991), afirmam a real importância do brincar, frisando o lúdico como materiais facilitadores no processo de desenvolvimento e aprendizado. Diante disto o autor Velasco (1996), ressalta que as brincadeiras abordam o desenvolvimento, a socialização e também a aprendizagem na educação infantil. No momento do brincar e jogar a criança sente prazer em realizá-las, pois permite um momento de aprender e raciocinar sem esforços.

Com base nos estudos realizados por Vygotsky (1991), observa-se que o referido autor considera a brincadeira como peça primordial para o desenvolvimento da criança, pois isto permite uma relação de significados e valores, visto que, é no brincar que as crianças expressam o que vivem e sentem no mundo real.

Neste contexto pode-se considerar que o ato de brincar proporciona a descoberta do mundo ao redor das crianças, desta forma cabe aos educadores ter a sensibilidade de estimulá-las com jogos, objetos, músicas e elementos de cores, pois o brincar é uma das diversas formas de comunicação e interação entre elas e com o mundo.

Para tanto, conforme Fortuna (2003), o educador deve saber da importância da brincadeira na educação infantil, devendo incluir o lúdico em projetos educativos com metodologias e objetivos bem claros e definidos, com o objetivo de contribuir de forma eficaz no desenvolvimento e aprendizagem da criança.

2 REVISÃO DE LITERATURA

O presente capítulo tem como objetivo descrever um breve relato histórico do surgimento do lúdico e a importância da utilização do lúdico no processo de ensino e aprendizagem.

2.1 Um breve relato histórico do surgimento do Lúdico

Segundo Miranda (2001), o lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Observa-se que a origem do termo lúdico se refere apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo.

De acordo com Aramão (1996), a evolução da análise da palavra "lúdico", entretanto, não parou nas suas origens. O lúdico passou a ser reconhecido como um tema essencial para o estudo do comportamento humano, dessa maneira a definição deixou de ser ligada diretamente aos jogos. As consequências da necessidade lúdica ultrapassaram as demarcações do brincar espontâneo.

Segundo Borin (1996), a ideia de unir o lúdico à educação surgiu principalmente a partir do movimento da Escola Nova e da adoção dos chamados "métodos ativos". No entanto, esta ideia não é tão nova nem tão recente quanto possa parecer. De acordo com Borin (1996, p.45): Em 1632, Comenius terminou de escrever sua obra Didática Magna, através da qual apresentou sua concepção de educação. Ele pregava a utilização de um método de acordo com a natureza e recomendava a prática de jogos, devido ao seu valor formativo.

A ludicidade não é apenas um meio de diversão, de acordo com Santos (2011), o brincar deve ser trabalhado de maneira pedagógica pelo educador. Santos (apud Almeida 1974, p 25), afirma que “os jogos não são apenas uma forma de desabafo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual”. Através dos jogos e brincadeira a criança utiliza o imaginário, percebe os conflitos gerados e as possíveis frustrações de nem sempre ter seu desejo realizado. Portanto ao permitir que a criança brinque é, ao mesmo tempo permitir e estimular o processo inicial de formação dos seres humanos.

Ao brincar, a criança se relaciona com colegas e com o mundo em que vive, ela recria e interpreta o mundo ao seu redor. Ao jogar, as crianças sentem prazer em executar e repetir os jogos que conhecem, pois se sentem seguros ao perceber que estão evoluindo e aprendendo novas habilidades e técnicas quando repetem o processo (MOYLES, 2002, p.98).

A partir da brincadeira a criança estabelece a forma de ser e estar no mundo. Por meio do brincar, as crianças se relacionam com o outro e atribuem sentido aos espaços em que vivem.

Ao observarmos as crianças de nossas escolas brincando, podemos conhecê-los melhor, ultrapassando os muros da escola, pois uma parte de seus mundos e experiências revela-se nas ações e significados que constroem nas suas brincadeiras. Isso porque o processo do brincar referencia-se naquilo que os sujeitos conhecem e vivenciam. Com base em suas experiências, os sujeitos reelaboram e reinterpretam situações de sua vida cotidiana e as referências de seus contextos socioculturais, combinando e criando outras realidades. Quando as crianças pequenas brincam de ser “outros” (pai, mãe, médico, monstro, fada, bruxa, ladrão, bêbado, polícia, etc.), refletem sobre suas relações com esses outros e tomam consciência de si e do mundo, estabelecendo outras lógicas e fronteiras de significação da vida. O brincar envolve, portanto, complexos processos de articulação entre o já dado e o novo, entre a experiência, a memória e a imaginação, entre a realidade e a fantasia. (BENJAMIN, 1984, p.95)

A observação da criança na escola servirá como instrumento em relação ao seu comportamento bem como os relacionamentos com outras crianças da mesma idade. O ato de conhecer e obedecer a regras através do jogo as torna capazes de identificar suas maiores dificuldades e habilidades, ao perceber isto, querem que todos os colegas participem deste processo que é inevitável para o aprendizado.

Segundo Altman, (2007) nestes momentos com o lúdico, a criança aprende a ganhar e a perder, respeita regras, modificações, se aborrece, aprende a ajudar o próximo, consagrar a vitória do outro e principalmente enfrentar a realidade. No contexto escolar da educação infantil, o jogo pode ter duas funções pedagógicas, sendo que uma proporciona a diversão e o prazer quando este é escolhido voluntariamente pela criança, e uma função diretamente educativa, onde o jogo serve para complementar o conhecimento da criança.

Nesta perspectiva a escola pode ser considerada como um ambiente adequado para as atividades lúdicas pode-se tornar uma alternativa de ensino para curar as dificuldades de

aprendizagem e ao mesmo tempo garante alternativas na prática pedagógica, uma vez em que o rodízio do uso dos brinquedos e brincadeiras direcionadas em sala de aula permita que as crianças tenham acesso aos conteúdos de forma lúdica e significativa.

Diante do exposto, pode-se observar a relevância do lúdico na formação da personalidade e habilidades da criança. Os educadores devem utilizar o lúdico não apenas como brincadeira ou passa tempo, e sim com o objetivo de desenvolver capacidades de criatividade, criticidade e transformadoras nas crianças.

2.2 O lúdico no processo de ensino e aprendizagem

O lúdico é uma ferramenta pedagógica que os educadores podem utilizar como metodologia para aprendizagem na sala de aula, pois o mesmo fornece suporte no desenvolvimento de atividades em sala de aula, sendo que o lúdico pode ser utilizado como forma de facilitar o interesse e motivação dos alunos em sala de aula.

Conforme Kishimoto (2003) o conhecimento da importância do lúdico, torna-se relevante para o desenvolvimento de estratégias de ensino que, além do uso de jogos e brincadeiras, pode se valer de outras metodologias, para que o ensino se torne prazeroso.

As considerações reforçam a ideia de que o lúdico, para a criança, representa uma das mais ricas e significativas oportunidades de desenvolvimento e aprendizagem. Já que é por meio do ato simbólico que a criança compreende e transforma sua realidade.

Desde a antiguidade o brincar e jogar são práticas utilizadas pela humanidade. A necessidade de estimular a aprendizagem possibilitou aos estudiosos observar o comportamento das crianças perante as brincadeiras. Neste sentido, verificou-se que momentos lúdicos funcionam como estímulo no processo de aprendizagem. Sendo assim, considera-se que tal prática deve ocupar lugar de destaque na educação infantil. Para tanto, faz-se necessário que o educador selecione materiais lúdicos adequados ficando atentas a idade e as necessidades individuais de cada aluno. (KISHIMOTO, 2003,p.97).

Os professores são mediadores da construção do conhecimento, possibilitando a aprendizagem e desenvolvimento da criança, portanto estes devem provocar situações que desperte o interesse sobre o tema abordado. Desta maneira cabe ao professor oportunizar diferentes metodologias que tornem prazerosa a aprendizagem através de jogos e brincadeiras.

Segundo o autor Kishimoto (2003) o uso de jogos e brincadeiras com fins pedagógicos são extremamente importantes no ensino-aprendizagem proporcionando o desenvolvimento infantil, neste sentido será abordado na presente pesquisa os avanços verificados nas crianças desta fase escolar. Pois, para o referido autor se considera-se que a criança aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, os jogos e os brinquedos desempenham um papel de grande relevância para desenvolvê-la nesta fase inicial do conhecimento.

A compreensão de brincar de acordo com Azevedo (2008), como forma de desenvolver a autonomia das crianças solicita um uso livre de brinquedos e materiais, que permitam a expressão dos projetos criados pelas crianças, pois só assim, o brincar estará colaborando para a construção da autonomia. Os espaços são interessantes, muito simples de se criar e principalmente enriquecedor para estímulos e descobertas. Sala bem decorada e com cantinho preparado para elas mostra o quanto eles são importantes e a preocupação do bem-estar, além de ser bonito e aconchegante.

Piaget, citado por Azevedo (2008), destaca que a brincadeira não é apenas uma forma de entretenimento que interage e distrai as crianças, fazendo com que elas fiquem cansadas, mas atividades que auxiliam no desenvolvimento intelectual, assim favorecendo significativamente o progresso intelectual, emocional e comportamental, contudo as crianças por meio delas vão elaborando e reelaborando seu pensamento e agindo de diversas formas e em diferentes contextos.

Em sala de aula o professor precisa apresentar situações problemáticas que estimulem o raciocínio e criatividade induzindo questionamentos. O professor deverá auxiliar o educando a estabelecer relação, ouvindo o que o educando tem a acrescentar sobre o assunto, sem criticá-lo ou ridicularizá-lo, desse modo se faz planejar em sala de aula a utilização do brincar com estratégia pedagógica.

2.2 O brincar como estratégia pedagógica

Cabe à escola trabalhar através do lúdico conhecimento e valores, com estratégias de ensino para a futura formação da criança e organização, pois esse trabalho fornecerá bases para as competências e habilidades que serão desenvolvidas ao longo da vida.

A real função pedagógica do jogo é direcionar a criança à busca de um conhecimento mais abstrato, que juntamente com o esforço e com um bom trabalho

desenvolvido, transformaria o aprendizado num jogo bem-sucedido, no qual a criança pode mergulhar sem se dar conta disso. (ALMEIDA, 1992,p.47).

O principal objetivo do lúdico é direcionar os alunos a realizar tarefas comuns que são propostas em sala de aula de uma forma mais agradável e prazerosa. Com relação à escolha de brinquedos que sejam adequados como instrumento de ensino na sala de aula,

Estabelecer alguns critérios a serem analisados, como por exemplo, o valor experimental do brinquedo que permitir a exploração e manipulação deste, o valor da relação que tem o intuito de oportunizar o contato umas com as outras, valor da estruturação para dar base para a construção da personalidade da criança, e por fim o valor lúdico que deve-se avaliar, se tais objetos apresentam qualidades que estimulem o desenvolvimento e aprendizagem por meio da ação lúdica.(CAMPAGNE, *apud* KISHIMOTO 1994, P.20),

A escola precisa estar preparada, para tornar possível o processo de aprendizagem de habilidades objetivando desenvolver no aluno capacidades, pois acredita-se que a criança estará mais aberta à aprendizagem de acordo com o meio, sendo que os meios mais ricos em afetos e estímulos permitem melhor avanço nas capacidades do desenvolvimento.

Dias (2013) ressalta em seus escritos que a intencionalidade das práticas lúdicas dentro do ambiente escolar, em qualquer nível de ensino, possibilita a abordagem contextualizada e significativa de vários conteúdos e propostas contempladas no currículo. Contudo, a autora alerta para o fato de que incluir práticas lúdicas como ferramenta de aprendizagem na rotina escolar.

A falta de oportunidade de brincar na infância, pode tornar a criança insegura,. No entanto quando ela desenvolve essas atividades a possibilidade de se tornar um adulto equilibrado e consciente são maiores

Conforme Velasco (1996) partindo do pressuposto que o brincar contribui para a formação, capacitação, habilidades, desenvolvimento, inserção ao meio social, no processo de aprendizagem é importante que os educadores ofereçam metodologias variadas voltadas ao lúdico em sala de aula.

O desenvolvimento de atividades lúdicas como recurso facilitador do processo de aprendizagem deve apresentar para os professores da educação infantil a relevância dos jogos e brincadeiras neste processo ensino-aprendizagem.

[...] exige que o educador tenha uma fundamentação teórica bem estruturada, manejo e atenção para entender a subjetividade de cada criança, bem como entender que o repertório de atividades deve estar adequado as situações. É interessante que o jogo lúdico seja planejado e sistematizado para mediar avanços e promover condições para que a criança interaja e aprenda a brincar no coletivo, desenvolvendo habilidades diversas (DIAS, 2013, p.04).

Tendo em vista a responsabilidade do educador com a aprendizagem a integração dos conteúdos propostos com o lúdico (jogos, brinquedos e brincadeiras), fornecerá suporte para um aprendizado e aprender com prazer. Friedman, (1996, p. 41) considera que:

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

Nesta perspectiva, o lúdico oferece à criança uma vivência através das experiências além de permitir atividades que favorecendo a sociabilidade e estimulando as reações afetivas. O educador deve oferecer as atividades lúdicas para que a criança sinta o desejo de pensar..

De acordo com Kishimoto, (2002, p.146), “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer”.

As brincadeiras são formas que a criança tem de se relacionar com o mundo. É brincando que ela se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, e desse modo irá aprendendo com as experiências que pode ter.

Uma atividade lúdica e educativa, intencionalmente planejada, com objetivos claros, sujeita a regras construídas coletivamente, que oportuniza a interação com os conhecimentos e os conceitos matemáticos, social e culturalmente produzidos, o estabelecimento de relações lógicas e numéricas e a habilidade de construir estratégias para resolução de situações-problemas. (SELVA; CAMARGO; 2009, p. 3)

A utilização do lúdico nas aulas serve para reforçar os conteúdos e as habilidades, mas também para torná-los atraentes, além de ser considerado um motivador através de situações concretas, para que a aprendizagem se torne significativa para os alunos.

Posto isto, e tecidas as devidas reflexões a respeito da importância desta atividade para o desenvolvimento da criança e como ela pode ser utilizada, com o apoio do profissional da educação, como ferramenta de aprendizagem, seguem os métodos e técnicas de pesquisa.

3 METODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA

O presente capítulo tem como objetivo mostrar os métodos e as técnicas utilizados para a realização da pesquisa acadêmica. Para a realização desse trabalho foi utilizado pesquisa bibliográfica em livros, internet, para descrever o papel da ludicidade na educação infantil na perspectiva de professora de uma escola pública.

A pesquisa bibliográfica é o estudo, sistematizado desenvolvido com base em material publicado em livros, revistas, jornais, redes eletrônicas, isto é, material acessível ao público em geral. Fornece instrumental analítico para qualquer outro tipo de pesquisa, mas também pode esgotar-se em si mesma (VERGARA 2003, p. 48).

Dentre os métodos de abordagem existentes optou-se pelo método indutivo, partindo de dados particulares, suficientemente constatados, infere-se uma verdade geral ou universal.

A indução é um processo mental por intermédio do qual, partindo de dados particulares, suficientemente constatados, infere-se uma verdade geral ou

universal, não contida nas partes examinadas. Portanto, o objetivo dos argumentos indutivos é levar a conclusões cujo conteúdo é muito mais amplo do que o das premissas nas quais se basearam (VERGARA 2003, p. 48).

Há vários tipos de métodos de procedimento, entretanto foram escolhidos os métodos estatístico e o monográfico. O estatístico foi utilizado em forma de números e percentagem onde se relaciona com a população e o universo, assim ajudando a chegar a resultados precisos com o questionário Lakatos e Marconi (2001, p. 103) “O método estatístico, fundamentam-se na utilização da teoria estatística das probabilidades. A manipulação estatística permite comprovar as relações dos fenômenos entre si, e obter generalizações sobre sua natureza, ocorrência ou significado”.

E o monográfico foi utilizado para investigar o assunto abordado com mais profundidade ajudando na conclusão do trabalho. Segundo Lakatos e Marconi (2001, p. 103) “o método monográfico, ou estudo de caso, consiste na observação de determinados indivíduos, profissões, condições, instituições, grupos ou comunidades, com a finalidade de obter generalizações”.

Foram utilizadas duas técnicas para o levantamento de dados no decorrer da pesquisa: a documentação indireta, que abrange a pesquisa bibliografia e a documentação direta, que em um caso específico se adotou a utilização de questionário, contendo perguntas abertas e fechadas.

A observação direta extensiva se dá através do questionário, formulário de medida de opiniões e atitudes, assim como por meios de técnicas mercadológicas. A organização do questionário se dá pela ordenação de perguntas que serão respondidas por escrito pelo entrevistado sem a presença do pesquisador. Desta forma tal questionário que por vezes é entregue por carta deve constar as informações, a importância e a necessidade desta coleta de dados. (VERGARA 2003, p. 43)

Ademais, foi utilizada também a técnica de observação direta extensiva, através da aplicação de questionários respondidos por oito professores de uma escola pública do interior do estado de Mato Grosso. Optou-se pela amostragem probabilística, pois os entrevistados serão escolhidos de forma aleatória, pessoas de ambos os sexos.

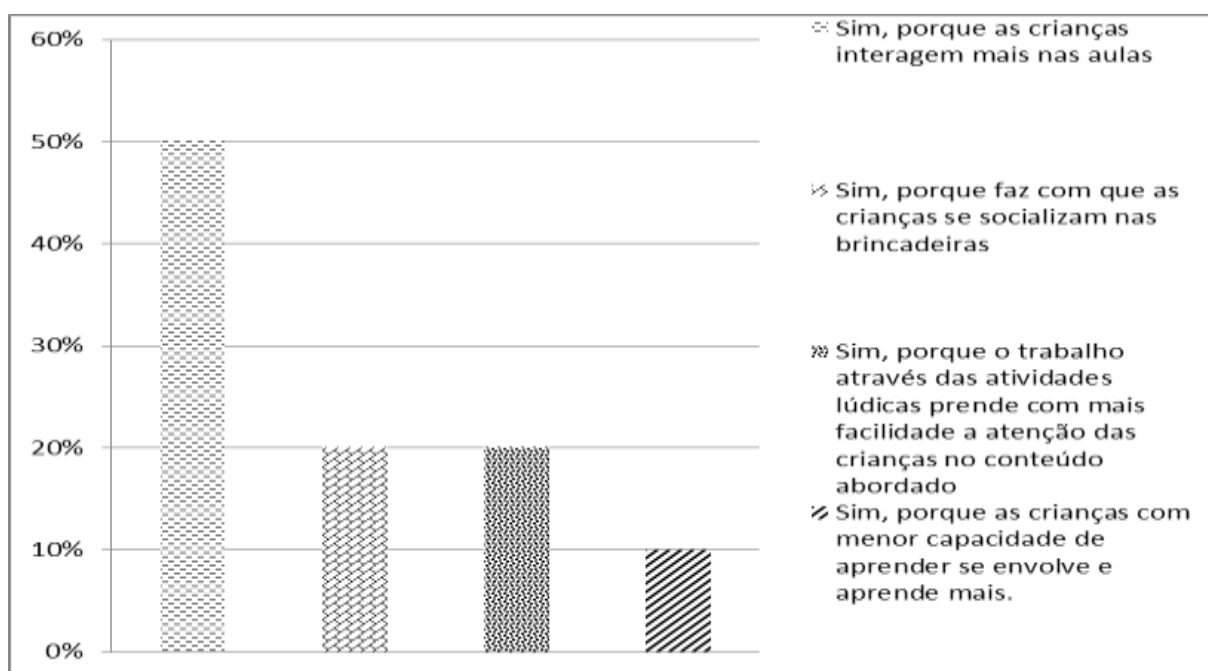
Para a análise dos dados, foi utilizado o método de abordagem indutivo e de procedimento o método estatístico com a utilização de gráficos e tabelas com porcentagem dos resultados obtidos através dos questionários. Para Marconi e Lakatos (2001, p. 86) Indução é um processo mental por intermédio do qual, partindo de dados particulares, suficientemente constatados, infere-se uma verdade geral ou universal, não contida nas partes examinadas. Portanto, o objetivo dos argumentos indutivos é levar a conclusões cujo conteúdo é muito mais amplo do que o das premissas nas quais se basearam.

3.1 Apresentação e discussão dos resultados da pesquisa de campo

Para demonstrar os resultados desta pesquisa foram elaborados 4 (quatro) gráficos representando a coleta de informações que posteriormente foram analisados e discutidos.

O estudo foi realizado com 08 (oito) professores de uma Escola Estadual, sendo 100% pesquisados do sexo feminino, entre elas apresentavam a idade 35 a 45. Todas tem licenciatura plena no curso de pedagogia e possuem pós-graduação.

O Gráfico 1 nos mostra se os entrevistados consideram o lúdico uma ferramenta pedagógica. Por quê? Os entrevistados responderam porque as crianças interagem mais nas aulas e faz com que as crianças se socializam nas brincadeiras. O trabalho através das atividades lúdicas prende com mais facilidade a atenção das crianças no conteúdo abordado e porque as crianças com menor capacidade de aprender se envolve e aprende mais.



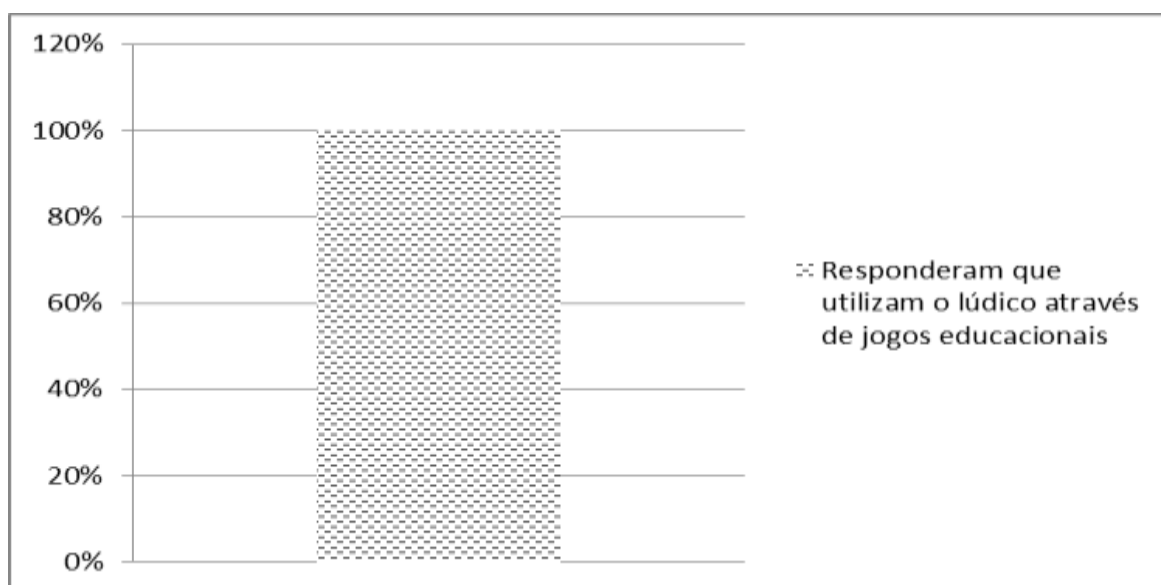
Fonte: ALMEIDA, Irene Rodrigues de. ALMEIDA, Valdirene Rodrigues de. SOUSA, Claudia de Oliveira de **Questionários**. Alta Floresta-MT. 2017

Os resultados descrevem que os professores consideram o lúdico uma ferramenta pedagógica porque através dele a criança interage, prende a atenção das crianças no conteúdo abordado. No contexto educacional o brincar propicia meios para que o professor avalie o desenvolvimento da aprendizagem e relampeje suas atividades para promover novas aprendizagens. Diante da afirmação, Negrine (2001, p. 42), afirma que:

diferentes: o sociológico, porque a atividade lúdica engloba demanda social e cultural; o psicológico, pois se relaciona com o desenvolvimento e a aprendizagem; o pedagógico, porque se serve da fundamentação teórica existente e das experiências da prática docente; e o epistemológico porque busca o conhecimento científico que trata o jogo como fator de desenvolvimento.

Nesse contexto, a utilização da ludicidade como metodologia de ensino por meio das práticas pedagógicas possibilitará ao educador uma observação dos diferentes níveis de desenvolvimento que o educando apresenta e, além de estimular a aprendizagem. Por meio de atividades práticas, as crianças desenvolvem o nascimento de suas relações afetivas bem como noções de limites e espaços de acordo com seu desenvolvimento.

No Gráfico 2 verificou-se o trabalho com a ludicidade como estratégia, 100% dos professores entrevistados responderam que utilizam o lúdico através de jogos educacionais.



Fonte: ALMEIDA, Irene Rodrigues de. ALMEIDA, Valdirene Rodrigues de. SOUSA, Claudia de Oliveira de **Questionários**. Alta Floresta- MT. 2017

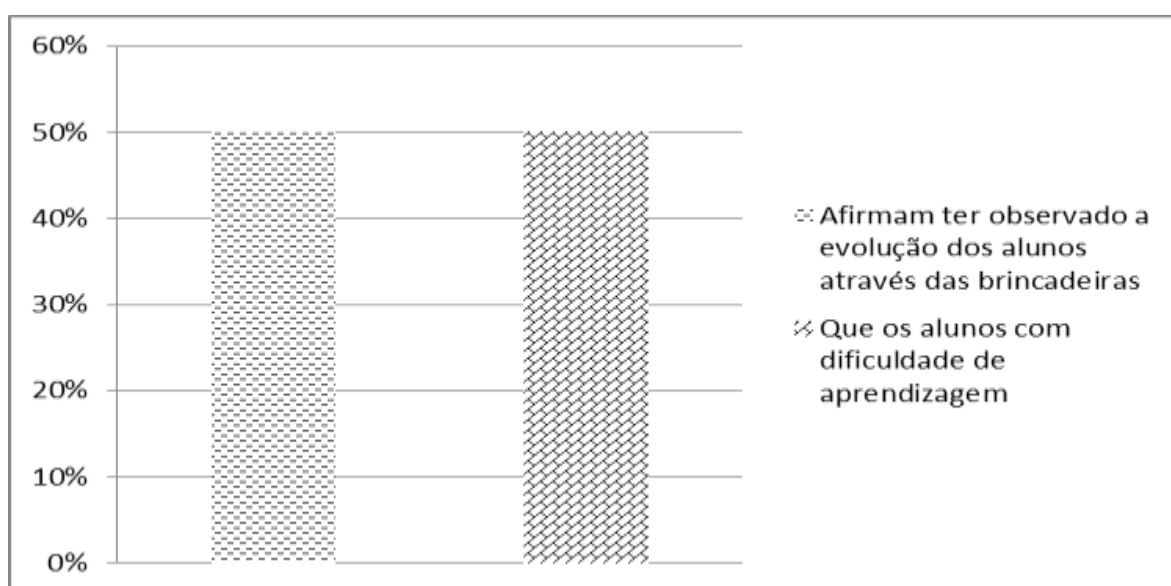
Diante das respostas observou-se que a utilização do lúdico pelos profissionais ocorre através de jogos voltados à área educacional. Os jogos educativos com finalidades pedagógicas, promovem situações de ensino-aprendizagem e consequentemente aumentam a construção do conhecimento. Moyles, (2002, p.21) descreve que “A estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica...”

É importante que os jogos pedagógicos sejam utilizados como instrumentos de apoio, no reforço de conteúdos. Em contrapartida, essa ferramenta de ensino deve proporcionar uma aprendizagem, de forma que haja envolvimento, tanto do professor, quanto do aluno. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997, p. 65).

que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver'.

É válido ressaltar que os alunos necessitam de momentos de harmonia, diversão e brincadeiras, em busca da aprendizagem e da convivência para que haja construção da sua individualidade. Ao se proporcionar momentos diferentes do rotineiro está-se envolvendo conteúdos de uma forma prazerosa e diferenciada.

No Gráfico 3 verificou-se a vantagem da aplicação das atividades lúdicas em sala de aula os professores em 50% afirmaram ter observado a evolução dos alunos através das brincadeiras e 50% que os alunos com dificuldade de aprendizagem.



Fonte: ALMEIDA, Irene Rodrigues de. ALMEIDA, Valdirene Rodrigues de. SOUSA, Claudia de Oliveira de **Questionários**. Alta Floresta-MT. 2017

O desenvolvimento dos alunos é gratificante quando a aula é abordada de maneira lúdica, pois ela se torna prazerosa. Eles prestam mais atenção e se dedicam melhor na resolução das atividades, principalmente quando as brincadeiras são competitivas, e ressaltam que todas as atividades de competitividade devem ser bem planejadas para que não haja nenhum desconforto com os alunos que tem maior dificuldade.

Para Miranda (2006), os jogos fazem parte do lúdico, constituindo assim um fator importantíssimo para o desenvolvimento intelectual e afetivo do aluno, pois permite que o mesmo entenda o mundo, expressando suas ações, sentimentos e ideias. O jogo pode se tornar uma estratégia didática quando as situações são planejadas e orientadas pelo adulto visando a uma finalidade de aprendizagem. Para que isso ocorra, é importante que haja uma intenção educativa, o que requer planejamento e previsão das etapas

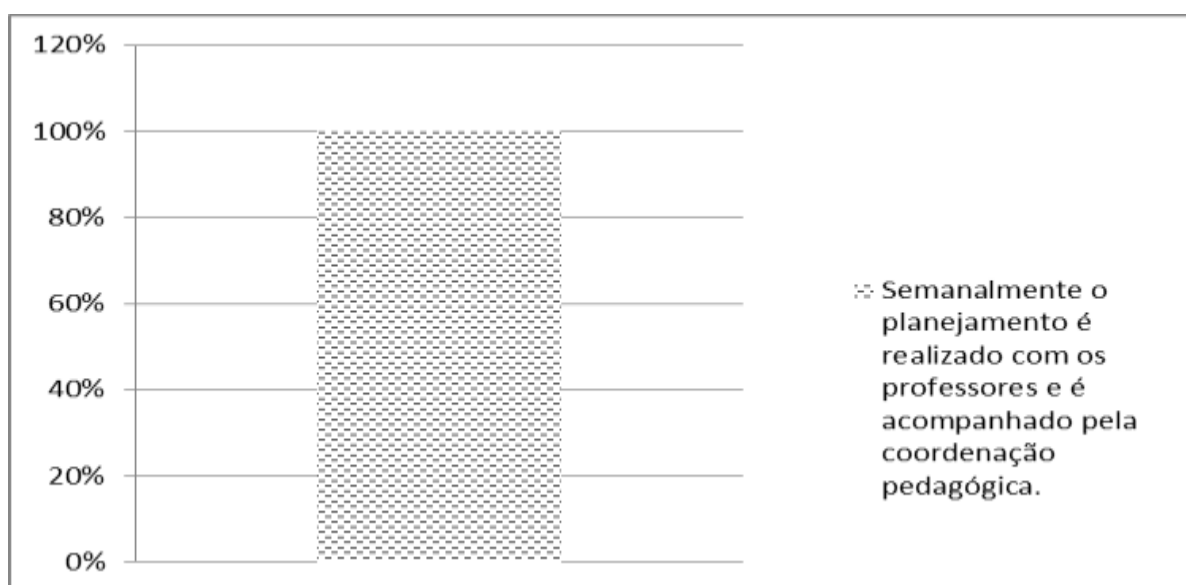
aplicadas pelo professor, para alcançar objetivos que foram traçados e tirar do jogo atividades que lhe são decorrentes.

Os jogos com fins educativos são considerados instrumentos aliados ao trabalho do educador, pois através o mesmo transforma os espaço da escola criando condições de compreender a realidade além de aprimorar a capacidade comunicativa e ampliar de forma significativa o espaço onde a criança vive. A atividade lúdica além de interagir com os conteúdos que estão sendo trabalhados funciona como um instrumento que vai tornar o ensino-aprendizagem uma atividade prazerosa, facilitando o aprendizado dos alunos.

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantindo se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante (ALMEIDA, 2000, p. 63).

As atividades lúdicas devem estar presentes em sala de aula para que a criança passe a desenvolver a intelectualidade, através da curiosidade, levando-a a ampliar os valores através do brincar, neste contexto, o meio lúdico pode ser visto como um ambiente capaz de acolher a espontaneidade das crianças através da criatividade.

O Gráfico 4 mostra sobre a frequência do planejamento na escola e se há acompanhamento da coordenação pedagógica e como o mesmo é desenvolvida, 100% dos entrevistados afirmam que faz parte do planejamento sim, que a escola tem o acompanhamento de um profissional exclusivo na coordenação pedagógica.



Fonte: ALMEIDA, Irene Rodrigues de. ALMEIDA, Valdirene Rodrigues de. SOUSA, Claudia de Oliveira de **Questionários**. Alta Floresta-MT. 2017

Observou-se que as aulas são preparadas semanalmente pelo professor e logo após a coordenação avalia e orienta se necessário, a mesma sempre está presente na prática das atividades.

18

Atualmente faz-se necessário que os educadores estejam aptos a abordar temas de forma atrativa e dinâmica as atividades lúdicas são consideradas uma maneira de tornar as aulas mais atrativas, pois os alunos se divertem ao mesmo tempo em que está aprendendo. A promoção de atividades lúdicas pelo professor em suas aulas teóricas facilitará a aprendizagem, pois o aluno estará associando o ato de aprender a algo agradável.

Segundo Friedman (1996), ao aluno deve ser dado o direito de aprender, mas não de maneira mecânica, repetitiva e sem saber o que faz e por que faz, muito menos de maneira com que a brincadeira seja vazia e sem sentido. A forma como a criança aprende deve ser significativa, na qual o aluno participe da brincadeira utilizando seu raciocínio, compreendendo as informações e reelaborando o saber historicamente produzido, assim superando sua visão ingênua, fragmentada e parcial da realidade.

Através do planejamento o professor poderá propor atividades que desafiem e incentivem o aprendizado criando um ambiente onde ocorra o desenvolvimento, participação nas atividades contribuindo para a construção do conhecimento, pois o planejamento para os professores deve ser uma ferramenta para que os mesmos possam rever seus métodos de ensino indo ao encontro dos interesses e necessidades do educando..

Observou-se ao longo da pesquisa que os entrevistados consideram o lúdico uma ferramenta pedagógica em que a criança interage, prende a atenção no conteúdo abordado e que a utilização do mesmo pelos profissionais ocorre através de jogos voltados a área educacional de maneira lúdica. Diante dos resultados passaremos as considerações finais.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos resultados obtidos através da pesquisa pode-se afirmar que o trabalho com o lúdico traz benefícios contributivos para o crescimento do conhecimento pelas crianças, pois através do mesmo expressam seus sentimentos e emoções e adquirem experiências sociais e humanas através da interação em sala de aula.

O principal objetivo do lúdico é direcionar os alunos a realizarem tarefas comuns que são propostas em sala de aula de uma forma mais agradável e prazerosa. De acordo com Paredes e Tanus (2006). Sendo assim, a alternativa de trabalhar com o lúdico em sala de aula é uma forma atraente e ao mesmo tempo educativa. A criança aprende brincando, pois o

lúdico auxilia no seu desenvolvimento através da vivência em diversas situações, assim a criança aprende e se desenvolve afetivamente, cognitivamente, fisicamente, e socialmente com a interação tanto com os objetos, tanto com os colegas e os adultos.

Percebe-se que na perspectiva dos professores a eficácia do trabalho lúdico no ensino infantil se evidencia no desenvolvimento produtivo e os resultados obtidos de várias atividades lúdicas dinâmicas, diversificando o conhecimento da criança. Desta forma Azevedo (2008), destaca que a brincadeira não é apenas uma forma de entretenimento que interage e distrai as crianças, fazendo com que elas fiquem cansadas, mas atividades que auxiliam no desenvolvimento intelectual, assim favorecendo significativamente o progresso intelectual, emocional e comportamental, contudo as crianças por meio delas vão elaborando e reelaborando seu pensamento e agindo de diversas formas e em diferentes contextos.

Diante do exposto, o resgate da ludicidade, do brincar espontâneo, a criança vai encontrar inúmeras possibilidades de aguçar sua imaginação e criatividade por meio do faz de conta, onde passa a se conhecer melhor e aprender.

Ao termino da pesquisa concluiu-se que a utilização de procedimentos metodológicos que envolvem brincadeiras tende a contribuir para o processo de ensino e aprendizagem da criança através da cooperação; socialização; respeito mútuo; interação favorecendo a construção do conhecimento do educando.

Em relação a discussão de que modo educadores pensam as atividades lúdicas e qual a contribuição destas para a aprendizagem, constatou-se que os educadores veem que através das atividades lúdicas a criança resolverá situações de maneira real facilitando o aprendizado estimulando o desenvolvimento cognitivo e social desta.

Observou-se no decorrer do trabalho a necessidade do planejamento das atividades no projeto educativo, com objetivos e metodologia definidos, um suporte importante para averiguar a ação do educador em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem das crianças.

Não houve limitações no estudo, e ao final entendemos que o lúdico é uma atividade atrativa, que atende às possibilidades de aprendizagem e desenvolvimento das crianças. Compete, portanto, ao educador valorizar o brincar como atividades fundamentais para o seu desenvolvimento.

Sugere-se a continuidade deste estudo, pois se acredita ser o lúdico o melhor caminho para despertar o interesse da criança pelo o conhecimento. Possibilitando assim a inovação na educação e facilitando a participação dos alunos no processo educativo.

**THE ROLE OF LUDICITY IN CHILDREN EDUCATION IN THE PERSPECTIVE
OF A PUBLIC SCHOOL OF THE INTERIOR OF THE STATE
FROM MATO GROSSO**

The objective of the present research is to highlight the role of play in the classroom as an important tool in the teaching-learning process. In order to find out how the teachers work and see the playful in early childhood education. The methodological delineation of the study to descriptive qualitative research. Eight teachers of early childhood education participated in the study, who answered questions on the subject. The results suggest that teachers in their pedagogical practices, therefore in their perspectives play activities help in the learning process, favoring the integration, socialization of the child, as well as significantly influencing their overall development.

Keywords: Teaching-learning. Ludic. Teachers.

REFERÊNCIAS

- ALTMAN, Raquel Z. **Brincando na história**. São Paulo: Contexto, 2007.
- ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica**. 9 ed. Rio de Janeiro, Loyola, 1992.
- ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica**, técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 2000.
- ARANÃO, Ivana. **A matemática através de brincadeiras e jogos**. 5. ed. Campinas: Papirus, 1996.
- BASSEDAS, Eulália, HUGUET, Teresa, SOLÉ, Isabel. **Aprender e ensinar na educação infantil**. Trad. Cristina Maria de Oliveira. Porto Alegre: Artemed, 1999.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Summus, 1984.
- BORIN, Júlia. **Jogos e resoluções de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática**. São Paulo: IME-USP, 1996.
- BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais (5ª a 8ª séries)**. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- DIAS, E. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. **Revista Educação e Linguagem** – Artigos. v. 7, n. 1, 2013.. Disponível em: <<http://www.ice.edu.br/TNX/index.php?sid=266>>. Acesso em: 04 set. 2017.
- DHOME, Vânia. **Atividade lúdica na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Rio de Janeiro: Vozes, 2003. Disponível em:

,<http://www.artigonal.com/educacao-infantil-artigos/a-importancia-do-ludico-na-aprendizagem-nas-series-iniciais-4868560.html>> Acesso em: 08 set. 2014.

FORTUNA, T. R. Jogo em aula: recurso permite repensar as relações de ensino-aprendizagem. **Revista do Professor**, Porto Alegre, v. 19, n. 75, p. 15-19, jul./set. 2003.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO, T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais Infantil: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 2002.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Maria de Andrade. **Metodologia do trabalho científico**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

MIRANDA, Simão. **Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais**. São Paulo: Papirus, 2001.

MIRANDA, Lino de. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

MOYLES, J. R. **Só Brincar? O papel do Brincar na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

NEGRINE, Airton. **Ludicidade como ciência**. In: SANTOS, Santa Marli (Org.). **Ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.

PIAGET, J. **A construção do real na criança**. 3. ed. São Paulo: Ática 2006.

SANTOS, Santa Marli. PIRES, dos (org.) **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 14. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

SILVESTRE, Daniela Donini. **Manual para Cuidadores de Crianças em creches, berçários, maternais e pré-escolas: Fundamentos para a qualidade em saúde, segurança, higiene e educação**. Petrópolis: Vozes, 2005.

VELASCO, Calcida Gonsalves. **Brincar: o despertar psicomotor**, Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes 1991.