

O USO DO LÚDICO PARA MELHOR DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DE 03 A 06 ANOS, SEGUNDO A OPINIÃO DOS PROFESSORES DA ESCOLA DE EDUCAÇÃO INFANTIL IRACI ALVES CABRAL FRANCISCO, DE CARLINDA/MT

Rozana de Souza Silva Costa¹
Olímpia Terezinha da Silva Henicka²

RESUMO

O uso do lúdico na educação infantil é um assunto muito discutido atualmente, pois estudos comprovam que, quando o educador utiliza o lúdico como metodologia de ensino, percebe-se que, além de a criança se sentir à vontade para brincar, expressar emoções, se socializar, ele contribui e muito na transmissão de valores e acima de tudo acelera o seu ensino-aprendizado. Essa pesquisa foi realizada na Escola de Educação Infantil Iraci Alves Cabral Francisco, na qual foram distribuídos questionários contendo dezessete perguntas cada um, entregues para dezesseis professores, com o objetivo de verificar se esses professores utilizam, em suas práticas pedagógicas, atividades lúdicas em sala de aula, motivando e desenvolvendo assim os alunos da educação infantil. Os dados foram analisados através de gráficos e, posteriormente, interpretados e discutidos. Constatou-se, então, que a atividade lúdica é importante no desenvolvimento e na aprendizagem da criança, e que os professores atuais e os futuros professores precisam tomar consciência dessa importância e de outras questões em relação ao brincar no ensino-aprendizagem, bem como que a maioria desses professores têm um certo conhecimento sobre a importância da ludicidade na Educação Infantil, que o papel do brincar não é apenas um passatempo, e sim um objeto de grande valia na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças de três a seis anos, pois observa-se que, mesmo sendo a minoria, alguns professores ainda o estão utilizando como uma forma de prender a atenção dos alunos e não como prática pedagógica com objetivos a serem alcançados.

Palavras-chave: Educação infantil. Lúdico. Recurso didático.

1 INTRODUÇÃO

¹ Egressa do Curso de Pedagogia da Faculdade de Alta Floresta (FAF)

² Docente Especialista em Psicopedagogia com ênfase em Educação Infantil na Faculdade de Alta Floresta

Teve-se como objetivo analisar a opinião dos professores sobre o uso da atividade lúdica como metodologia de ensino na educação infantil da Escola de Educação Infantil Iraci Alves Cabral Francisco. Descutiu-se o lúdico como metodologia de ensino, incentivando o professor a incluí-lo em suas práticas pedagógicas, uma vez que o aprendizado estimulado através de atividades lúdicas é muito importante, pois possibilita à criança a produção do saber, ajudando, assim, a formação de seres humanos críticos e participativos na sua realidade e em seu dia-a-dia, conhecendo cada vez mais a si mesmos.

Desta forma, a discussão sobre o lúdico na educação infantil é de suma importância, pois não pode ser vista e entendida como simples prática pela prática, e sim como princípio pedagógico no processo de ensino-aprendizagem e também na construção do conhecimento, proporcionando, assim, um ambiente de troca de experiências, aprendizagem, cooperação, socialização e interação com o meio, formando sujeitos conscientes de suas ações, criando e recriando seus próprios conhecimentos sobre o mundo em que vivem e sua realidade social.

Viu-se que as atividades utilizadas pelos educadores são sempre as mesmas, seja por falta de tempo, estudo, criatividade ou mesmo recursos. Mas para que o método lúdico seja eficiente, é importante que os professores estejam sempre buscando inovar, pois o brincar de hoje pelas crianças pode não ser de amanhã, já que o tempo modifica os gostos e a criança cansa das mesmas brincadeiras. Contudo, é importante que o educador busque fundamentação teórica para suas práticas pedagógicas, porque prática sem teoria não favorece bons resultados para o desenvolvimento das crianças do ensino infantil.

Para que a educação lúdica caminhe efetivamente é preciso refletir sobre a sua importância no processo de ensinar e aprender. Ciente da importância do lúdico na formação integral da criança encaminhou-se os estudos abordando a seguinte questão: Qual a importância das atividades lúdicas na educação infantil?

2. EMBASAMENTO TEÓRICO

Para apoiar essa pesquisa utilizou-se a teoria de Oliveira (2010), que ressalta, em sua obra que, as instituições de educação infantil devem privilegiar a organização de contexto de atividades lúdicas que levem a criança ao desenvolvimento da inteligência e da capacidade de criar expectativas, esperanças, fatos, artefatos, princípios e conceitos.

Oliveira (2010) ressalta, ainda, que a atividade lúdica abre caminhos para a criança se relacionar com diferentes parceiros e com eles comunicar-se por meio do brincar. Abre

caminhos para a autonomia e a criatividade, dando-lhe diversas possibilidades de ações no meio em que está inserida.

Através de leituras de outras obras que também auxiliam na articulação desta pesquisa, é que se pretende confirmar que o lúdico favorece o desenvolvimento e a aprendizagem do aluno, e que ensinar através do lúdico é ver como o brincar pode ser diferenciado, ou seja, brincar é uma forma agradável de a criança aprender brincando.

De acordo com Brasil (1998) o brincar é umas das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons, e mais tarde representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva a imaginação. A diferenciação de papéis se faz presente, sobretudo no faz-de-conta, quando as crianças brincam como se fossem o pai, a mãe, o filhinho, o médico, o paciente, heróis e vilões etc. imitando e recriando personagens observados ou imaginados em suas vivências.

O lugar que a criança ocupa, num contexto social específico, a educação a que está submetida e o conjunto de relações sociais que mantém com personagens do seu mundo, tudo isto permite compreender melhor o cotidiano infantil, e é nesse cotidiano que se forma a imagem da criança e do seu brincar; “*é por todos estes motivos que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão, mas como um aprendizado*”. (OLIVEIRA, 2002, p. 65)

Segundo Oliveira (2002), o desenvolvimento pessoal que a ludicidade proporciona, associadas aos fatores sociais e culturais, colabora para uma boa saúde física e mental, facilitando o processo de socialização, comunicação, construção de conhecimento, além de um desenvolvimento pleno e integral dos indivíduos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem. De acordo com Marcellino (1997, p. 65):

(...) o jogo tem vários objetivos dentre eles por desenvolver habilidades sensório-motoras e a assimilação do conteúdo em sala de aula, o professor deve, inclusive aproveitar a realidade que cerca o aluno para facilitar sua aprendizagem no dia a dia.

Com a integração do lúdico em sala de aula, as crianças têm mais liberdade para expressar seu aprendizado, as brincadeiras tornam-se um meio fundamental para o ensino de conteúdos práticos, dando à criança uma realidade viva e prazerosa em suas relações com ambiente da sala de aula. Para Piaget (1974, p.49)

A educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais, passivas técnicas para as relações reflexivas criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço sem

perder o caráter de prazer e de satisfação individual e modificador da sociedade.

A experiência normalmente ocorre ao se propor às crianças total liberdade em suas ações práticas, priorizando o brincar como elemento fundamental para a relação afetiva, interativa, apresentando-lhes atividades relacionadas às atitudes de brincar, entre elas os jogos que proporcionam raciocínio lógico, pode-se observar, seguindo a linha de pensamento de Piaget (1974, p. 49), que:

No processo de desenvolvimento da criança, há uma realidade externa, que faz com que a mesma normalmente, crie suas próprias soluções, construindo o conhecimento de formas variadas, na estruturação de seu processo mental a mesma passa por uma adaptação ao ambiente em que vive, e esta adaptação só se dá, se houver uma troca recíproca de experiências.

Se as crianças forem incentivadas através de jogos e brincadeiras, com certeza contribui-se para a construção do conhecimento significativo, formando indivíduos confiantes e criativos. Durante esse período, o professor deve agir como interventor e proporcionar às crianças atividades, materiais e oportunidades para que suas experiências sejam de grande valia, ajudando assim para a construção de seu conhecimento.

O lúdico é a porta de acesso que a criança abre para compreender o mundo que a rodeia, pois, segundo Piaget (1974), o brincar contribui para que a criança elabore formas para agir em diferentes situações através de experiências e fantasias. Nessa fantasia é que ela vai desenvolver sua imaginação e perceber tudo a sua volta, pois o brincar está presente na fase mais importante da infância e do desenvolvimento humano. Um trabalho voltado para o lúdico em sala de aula deixa os alunos mais relaxados, com a mente mais aberta para o aprendizado e oferece mais facilidade de fixação.

O verbo brincar acompanha a todos diariamente, pois essa sempre foi e sempre será uma atividade espontânea e muito prazerosa, acessível a todo o ser humano, uma comunicação associando o pensamento e ação, ajudando no seu desenvolvimento emocional e social. Segundo Oliveira (2010), ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais.

Brincar é uma atividade livre e espontânea, é um meio de superação onde a criança está conectada com a realidade; a brincadeira é importante tanto para o crescimento quanto para o desenvolvimento e seu bem-estar, esse é um processo fundamental para manter sua identidade e é preciso oferecer um ambiente que seja favorável, para que a criança brinque interativamente e desenvolva suas competências sociais. Quanto mais a criança brincar na sua infância, mais possibilidades ela terá na sua vida adulta.

Por isso o brincar significa compreender o ato de pensar e de aprender a pensar, dando sentido de estar junto no mundo. “*A dificuldade pedagógica está justamente em aceitar que brincar é aprender, e que aprender é brincar*” (DRUMMOND, 2003, p. 99).

Conforme o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil:

Brincar é uma das atividades fundamentais da identidade e da autonomia, pois nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória e a imaginação, podendo amadurecer também algumas capacidades de socialização (BRASIL, 1998, v.2, p. 22).

Ao relacionar brincar e aprender no currículo escolar, fala-se de um currículo em que as crianças tragam consigo e as possibilidades de ação, especialmente seu modo de brincar. Portanto, o brincar é a ação que possibilita a criança aprender, socializar-se realizando ações lúdicas. O brincar é uma forma de a criança desenvolver sua inteligência, por isso deve fazer parte do seu dia a dia. “*Na brincadeira a criança assume e exercita os vários papéis com os quais interage no cotidiano*” (OLIVEIRA, 1992, p.57).

Então, pode-se concluir que a brincadeira faz parte da própria natureza e que a criança é levada a construir o seu próprio percurso e definir a sua própria identidade. Ela possibilita que a criança aprenda de forma divertida e abrangente por meio do lúdico, construindo assim seus conhecimentos e adquirindo autonomia. É no ato de brincar que ela desenvolve sua identidade, atenção e memória, comprehende o outro, enfim, é brincando que se descobre como pessoa socialmente incluída e capaz de conviver com o diferente.

No Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil sintetiza-se, de forma coerente, toda ação do brincar:

(...) é assim um espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências previa das crianças e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento presente. Pela repetição que já conhecem, utilizando a ativação da memória, atualizam seus conhecimentos prévios, ampliando-os e transformando-os por meio da criação de uma situação imaginária nova. Brincar constitui-se dessa forma, em uma atividade interna das crianças baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Também se torna autoras de seus papéis, escolhendo elaborando e colocando em prática suas fantasias e conhecimento (...), podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata (BRASIL, 1998, v.2, p. 23).

Diante disso, faz-se necessário que o professor conheça as brincadeiras e participe junto com seus alunos e os observe durante as mesmas, pois, por meio das brincadeiras, eles constroem o seu conhecimento, adquirindo autonomia, aprendendo com erros e acertos.

Enfim, de acordo com Santos, “*no mundo lúdico a criança encontra equilíbrio entre o real e o imaginário, alimenta a sua vida interior, descobre o mundo e torna-se operativa*” (SANTOS, 2004, p.56). A autora ressalta que a criança vivencia a seu modo o mundo dos adultos, levando-o para o seu cotidiano e transformando no faz de conta.

Sendo assim, pode-se observar que o conhecimento não se constrói como cópia da realidade, mas sim como fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação. Compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo é o grande desafio da educação infantil e de seus profissionais.

Para Cunha, “*quando a criança brinca e compete ela cria experiência que irão ajudá-la a amadurecer emocionalmente*” (CUNHA, 2007, p. 177). Ela ressalta que as diferentes habilidades psicomotoras podem ser integradas através de jogos e brincadeiras, isto estimulará o processo de desenvolvimento da criança, e tornará mais adequado o seu aprendizado. Desse modo, o lúdico proporciona à criança um melhor desempenho e um melhor desenvolvimento no ensino-aprendizado.

A ludicidade é tudo quanto diverte e entretém o ser humano. Qualquer atividade pode tornar-se lúdica uma vez que, a atitude de quem a exerce esteja caracterizada pelo prazer, espontaneidade e liberdade. Quando estudamos em forma de jogos é muito mais proveitoso.

A ludicidade atua tanto em torno do grupo como das necessidades individuais; brincar é educar, pois permite criar e satisfazer o espírito do ser humano e oferece grandes possibilidades culturais. Orientar através do lúdico é promover prazer por atividades recreativas através das quais o ser humano pode desenvolver-se em seu máximo; lidar com crianças, adolescentes ou adultos, estimulando-os a um contínuo aperfeiçoamento. Com isto, busca-se a verdadeira finalidade da educação, que é de desenvolver e fortificar o corpo sob o ponto de vista estático e dinâmico, contribuir para o aperfeiçoamento total da criança começando pelo ensino infantil.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

3.1 Área de estudo

O estudo limitou-se à importância do lúdico no ensino-aprendizado para o melhor desenvolvimento da criança de 03 a 06 anos, segundo a opinião dos seus professores, à esfera da Escola de Educação Infantil Iraci Alves Cabral Francisco do Município de Carlinda/MT, no ano de 2011, cidade esta localizada no extremo Norte do Mato Grosso com uma população, segundo IBGE (2011) de 10.990 habitantes, com economia concentrada nas atividades da agropecuária.

3.2 Metodologia

Para o levantamento de informações considerou-se como universo os professores da educação infantil da referida escola, a metodologia utilizada foi o método hipotético-dedutivo, na qual foram levantadas hipóteses para posteriormente serem analisadas e interpretadas. Com o objetivo de conhecer a opinião dos professores da educação infantil sobre o uso do lúdico na educação e com a finalidade de melhorar o desenvolvimento da criança, foram confeccionados questionários contendo perguntas abertas e fechadas.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A base de toda ação criativa, por sua vez, necessita da imaginação, que depende de rica e variada experiência prévia e se desenvolve especialmente por meio das atividades lúdicas, possibilitando à criança aprender brincando. A brincadeira é um recurso privilegiado para desenvolver a mente da criança. Em virtude disso, o professor pode organizar áreas para desenvolvimento de atividades diversificadas que possibilitem a criança construir o seu próprio brincar.

Após analisar e interpretar os dados através dos questionários respondidos pelos professores, verificou-se que os mesmos estão utilizando a atividade lúdica em sala de aula como prática pedagógica e participando delas juntamente com seus alunos para incentivá-los, porque, quando brincam, eles trocam experiências e se socializam, tornando o ensino mais prazeroso, pois nessa fase o lúdico contribui para o desenvolvimento da lateralidade, motricidade, forma, enfim, o cognitivo, o afetivo, o motor e o social. Eles se sentem livres para criar e recriar, transformando em fantasia seu próprio cotidiano.

Pode-se verificar também que a hipótese *a*, que diz como o uso de atividades lúdicas na educação infantil favorece à criança desenvolver melhor suas habilidades, é confirmada; pois, segundo os professores, o uso do lúdico engloba todos os objetos e jogos necessários para desenvolver todos os conceitos básicos e habilidades de uma criança. De acordo com Marcellino (1997), o jogo possui vários objetivos, alguns são: desenvolver as habilidades sensório-motoras e a assimilação de conteúdo, devendo, assim, o professor utilizar a realidade do aluno para auxiliar na aprendizagem do mesmo.

Brincando, as crianças estão desenvolvendo suas habilidades afetiva, motora e cognitiva, como acontece na socialização, no pular e correr, numa brincadeira de amarelinha,

elas aprendem os números, seqüenciarão, regras e a respeitar o próximo; assim estão desenvolvendo praticamente todas as suas habilidades.

A hipótese *b* afirma que o trabalho lúdico nas escolas pode levar a um melhor resultado no aprendizado da criança; esta é confirmada; pois, segundo os professores, com o lúdico as crianças exploram ambientes e emoções novas, trocando experiências entre si, acelerando assim sua aprendizagem.

A proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, é incorporar o conhecimento através das características de mundo. O lúdico promove o rendimento escolar além do conhecimento, mas também a fala, o pensamento e o sentimento. Segundo Santos (2010, p. 26):

Ter como foco metodológico as atividades lúdicas é entender que a educação não é apenas uma questão racional. A emoção constitui-se numa ferramenta básica para a adaptação do indivíduo com ele mesmo, com o seu entorno e com a sociedade em geral, pois se sabe que o cérebro humano é composto por estes dois hemisférios: o racional e o emocional. Um ambiente favorável gera prazer e incentiva a aproximação entre as pessoas. Por outro lado, um ambiente neutro, frio e racional gera indiferença.

Para Cunha, “*quando a criança brinca e compete, ela cria experiências que irão ajudá-la a amadurecer emocionalmente*” (CUNHA, 2007, p. 177).

Segundo Piaget (1974), o brincar contribui para que a criança elabore formas para agir em diferentes situações através de experiências e fantasias. Um trabalho voltado para o lúdico em sala de aula deixa os alunos mais relaxados, com a mente mais aberta para o aprendizado e oferece mais facilidade de fixação, acelerando assim o seu desenvolvimento.

Assim, as diferentes habilidades podem ser associadas através de jogos e brincadeiras, isto estimula o processo de desenvolvimento da criança, tornando-o mais apropriado para o seu aprendizado, ou seja, o lúdico oferece à criança um melhor desempenho e desenvolvimento no ensino-aprendizado.

A hipótese *d* questionou: quando trabalha-se os conteúdos em forma lúdica o aluno comprehende melhor e tem melhor desenvolvimento; esta é confirmada; onde os professores afirmaram que a compreensão dos alunos é maior utilizando o lúdico, ajudando assim a amenizar suas dificuldades de aprendizagem, pois eles sem perceber, aprendem brincando. E se o educador buscar atividades que contribuam para o desenvolvimento dos alunos, estes vão construir conhecimentos, expressar sentimentos, levando o aprendizado a ficar mais próximo de sua realidade; e, tendo a participação ativa desses professores nas brincadeiras, eles se sentem mais motivados, contribuindo para que aceitem o mundo à sua volta, e estejam inseridos na sociedade em que vivem.

O brincar apresenta para as crianças a autonomia que necessitam para o desenvolvimento social e motor, aguça a curiosidade levando-as ao despertar para o aprendizado que se propõe a ensinar, facilitando ao professor a procurar metodologias diferenciadas para aplicar tal conteúdo. Nesse sentido, Piaget (1974), comenta que o brincar é uma forma de a criança assimilar os significados e se socializar, interagir com os demais, interpretando assim o mundo como ela o vê.

Para Oliveira (2002), o desenvolvimento pessoal que o lúdico oferece à criança está relacionado a vários fatores como o social e o cultural, colaborando assim para uma boa saúde mental e física dessa criança, ajudando assim no processo de socialização, construção de conhecimento e de seu desenvolvimento no processo ensino-aprendizagem.

Os professores também já perceberam que o lúdico é uma das mais educativas atividades humanas, não servindo somente para compreender os conteúdos, mas também para desenvolver as habilidades e educar as crianças a serem mais humanas, respeitando o próximo.

A *hipótese* questionou se a proposta de buscar nas atividades lúdicas uma maneira diferente de tratar os conteúdos de ensino dá mais sentido e significado à prática escolar no ensino infantil; esta é confirmada; na qual os professores disseram que a compreensão dos alunos é maior com a utilização do lúdico. Para relacionar o lúdico com o cotidiano do aluno, o professor precisam conhecer a realidade cultural do mesmo, utilizando metodologias como as brincadeiras para esta descoberta e que englobem todos os recursos disponíveis pelo professor, nos quais são mais comuns os jogos pedagógicos, a bola, fantoches, livros, corda, bonecas e carrinhos, entre outros.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (1998), relacionar o brincar com o aprender está se referindo ao que as crianças trazem consigo como as possibilidades de ações na forma de brincar, pois isto é que possibilita as crianças a aprender e a se socializarem, realizando ações lúdicas, por isso o brincar é uma forma de as crianças desenvolverem sua inteligência, devendo assim fazer parte de seu cotidiano, de seu dia a dia. Nesse sentido, Santos (2010, p. 21) afirma que:

As práticas pedagógicas atuais têm por tarefa construir competências, buscar novos conhecimentos, procurar métodos ativos, tornar as disciplinas menos rígidas, respeitar os alunos, utilizar didáticas mais flexíveis, buscar avaliações mais formativas, usar novas tecnologias e tratar os alunos através de técnicas reflexivas. Essas práticas tendem, no futuro, a mudar a educação e um dos caminhos viáveis pode ser a utilização das atividades lúdicas, pois estas têm a possibilidade de ajudar na busca de mudanças, uma vez que tendem a ser mais abertas, criativas e dinâmicas.

A aula tem o lúdico como um dos métodos para a aprendizagem, está voltada ao interesse do aluno sem perder seu objetivo. Segundo ainda o pensamento de Santos (2010 p. 23)

O educador do novo milênio deve promover novos e estimulantes desafios, contextualizar conteúdos, outrora ministrados sem valor prático, enquanto o aluno não perceber a utilidade do que aprende na escola para sua vida, sentirá os conteúdos sem significado e a escola desnecessária.

Na *hipótese c* afirmou-se que, ao brincar, a criança adquire hábitos e atitudes importantes para seu convívio social; esta é confirmada, em que as professoras dizem que é importante porque adquirem hábitos, caráter, ordem e aprendem a se socializar.

Já que as atividades são proporcionadas através das brincadeiras, permite aos alunos vivenciarem fatos do cotidiano visando um objetivo, oportunizando assim ao professor um olhar focado para o que se pretende desenvolver em seu aluno. “*É no lúdico que a criança emerge como sujeito, sendo importantíssimo na formação do ser humano, na apreensão do mundo, em compreender-se como sujeito social e na constituição dos processos psicológico superiores*” (PIAGET, 1974, p. 54).

Pois, “*tanto as atividades lúdicas quanto a educação, são indispensáveis à vida humana quando situadas como ingredientes que ofereçam melhoria para qualidade de vida das pessoas*” (SANTOS, 2010, p. 9).

Então, pode-se concluir que a brincadeira faz parte da própria natureza e que a criança é levada a construir o seu próprio percurso e definir a sua própria identidade e possibilita que a criança aprenda de forma divertida e abrangente por meio do lúdico construindo, assim, seus conhecimentos e adquirindo autonomia. É no ato de brincar que a criança desenvolve sua identidade, atenção e memória, comprehende o outro, enfim, é brincando que ela se descobre como pessoa socialmente incluída e capaz de conviver com o diferente.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se concluir que ensinar através do lúdico é ver como o brincar na escola pode ser uma ferramenta para criação de um ambiente criativo, pois é assim que se deve acreditar na metodologia lúdica, que possa transformar o mundo imaginário da criança e que possa ser utilizada como ingrediente que favoreça o desenvolvimento, a criatividade e a socialização.

Verificou-se que a Escola de Educação Infantil Iraci Alves Cabral Francisco, em Carlinda/MT, através de seus professores desenvolve atividades lúdicas em sala de aula como prática pedagógica. Eles participam delas, juntamente com seus alunos para incentivá-los,

porque, segundo as mesmas, quando as crianças brincam, elas trocam experiências e se socializam, tornando o ensino mais prazeroso, criando e recriando seus próprios conhecimentos.

Assim, pode-se concluir que, através de um mergulho no brincar a criança vai construindo seu conhecimento de mundo de modo lúdico, transformando o real com os recursos da fantasia e da imaginação. Percebeu-se que o papel do professor é imprescindível, pois cabe a ele selecionar as brincadeiras lúdicas que serão aplicadas, organizando o espaço, tempo e disponibilizando materiais, participando das brincadeiras, ou seja, fazendo a mediação da construção do conhecimento para que assim as crianças explorem diferentes formas de expressão e consigam adquirir o conhecimento que ainda não possuem.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a educação infantil**. Brasília, 1998.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Criar para brincar: a sucata como recurso pedagógico:** atividades para a psicomotricidade. São Paulo: Aquariana, 2007.

DRUMMOND, Carlos. **Brincar e aprender:** a importância do lúdico para as crianças pequenas. Pátio: Grupo A Editora, Porto Alegre, 2003.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação.** 2^a ed. Campinas, São Paulo - SP, Editora Papirus, 1997.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação infantil:** fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2010.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação Infantil:** fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2002.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes. Creches: Crianças, faz-de-conta & Cia. Rio de Janeiro: Vozes, 1992.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança.** 2^a ed. Rio de Janeiro, Zahar, 1974.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola:** metodologia Lúdica – vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador.** 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

**PLAYFUL FOR THE USE OF CHILD DEVELOPMENT BEST OF 03 A 06-YEAR,
ACCORDING TO OPINION OF SCHOOL TEACHERS OF EARLY CHILDHOOD
EDUCATION IRACI ALVES CABRAL FRANCISCO DE CARLINDA / MT**

ABSTRACT

The use of play in early childhood education is a hot topic nowadays, because studies show that when the teacher uses recreation as teaching methodology, it is clear that in addition to the child feels free to play, express emotions, if socialize, and it helps a lot in the transmission of values and above all accelerate their teaching and learning. This survey was conducted at the School of Early Childhood Education Iraci Francisco Alves Cabral, in which questionnaires were distributed containing seventeen questions each, delivered to sixteen teachers in order to check that these teachers use in their teaching practices, recreational activities in room class, thus developing and motivating students of early childhood education. Data were analyzed through graphs and subsequently interpreted and discussed. It was found then that the play activity is important in the development and child learning, and that the current teachers and future teachers need to become aware of this and other issues of importance in relation to play in teaching and learning, and that most of these teachers have an understanding of the importance of playfulness in early childhood education, the role of play is not just a hobby, but an object of great value in learning and development of children three to six years, as observed that, despite being a minority, yet some teachers are using it as a way to hold the attention of students and teaching practice not as goals to be achieved.

Keywords: Infantile education. Lúdico. Didactic resource.