



O LÚDICO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Sandra Regina Camargo – UTFPR – Campus Medianeira – sandreregina@gmail.com

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

RESUMO

O presente artigo traz como temática “o lúdico na prática pedagógica na educação infantil” na contextualização, através dos instrumentos que norteiam a construção do conhecimento do educando, a partir dos pressupostos que promovem o desenvolvimento das habilidades fundamentais no processo ensino-aprendizagem como um todo. Dessa forma, este estudo tem como objetivo principal trabalhar do lúdico na prática pedagógica no contexto da educação infantil e os reflexos dessa prática em seu desenvolvimento enquanto educando. Utilizou-se a pesquisa bibliográfica visando trabalhar os assuntos pertinentes para esse entendimento. Sendo assim, a história do brincar, o lúdico na educação infantil, a importância da brincadeira para o aprendizado e outros conteúdos relacionados foram construindo as ideias para o entendimento de que as brincadeiras devem ter objetivos pedagógicos favorecendo toda a prática pedagógica e o processo de ensino-aprendizagem como um todo tornando o aluno mais participativo. Na concepção de Educação Infantil destaca-se que é através dos jogos lúdicos e das brincadeiras que a criança se insere no processo ensino aprendizagem, portanto, tais atividades contribuem de forma concisa para o enriquecimento cognitivo dos educandos formulando ações que desenvolvam as experiências trabalhadas dentro da sala de aula, favorecendo a construção do conhecimento dos alunos e suas vivências. O presente estudo desenvolveu-se através da pesquisa bibliográfica qualitativa em artigos científicos, periódicos e em alguns autores que discorrem sobre o tema e a pesquisa de campo por meio de questionário apresentado aos professores e alunos.

Palavras chave: jogos e brincadeiras; ludicidade; criança; educadores.

INTRODUÇÃO

É possível dizer que o lúdico é uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como estratégias pedagógicas a aprendizagem, visto que através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e, conseqüentemente, mais significativa, culminando em uma educação de qualidade. Entretanto, a questão que motivou esse estudo foi justamente a não utilização do lúdico na sala de aula,

pela maioria dos professores, desenvolvendo situações e estratégias pedagógicas tradicionais e sem dinamismo.

O Lúdico na Educação Infantil deve ser contextualizado através das concepções e vivências dos jogos e das brincadeiras que envolvem a ludicidade, pois nesta fase a criança se desenvolve e constrói seu conhecimento, o qual contribui de forma significativa na construção da sua percepção de mundo.

Os jogos lúdicos caracterizam-se pelas atividades desenvolvidas pelo educador em sala de aula e no ambiente escolar como um todo, contextualizando o desenvolvimento infantil de forma gradativa a sua complexidade, visando às percepções da criança sob os diversos aspectos que devem ser trabalhados, ou seja, o social, o emocional e o corporal. Portanto, as brincadeiras precisam estar inter-relacionadas com a prática pedagógica de forma equilibrada.

O presente estudo desenvolveu-se através da pesquisa bibliográfica qualitativa e de campo por meio de questionário apresentado aos professores e alunos, embasando-se em artigos científicos, periódicos, sites, e em alguns autores que tratam sobre o tema, MIRANDA (2013), REDIN (2000), SILVA (2015), VELASCO (1996), VYGOTSKY (1998), WAJSKOP (1995) dentre outros.

Este artigo teve como objetivo geral analisar o uso de técnicas lúdicas no processo de ensino aprendizagem na Educação Infantil como prática pedagógica do professor. De forma mais específica verificou-se que os docentes utilizam técnicas lúdicas no decorrer de sua atuação, identificar as mesmas e descobrir a importância que os professores dão ao lúdico como uma ferramenta pedagógica para a aprendizagem.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

É importante mencionar que o lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Observou-se que o termo lúdico refere-se apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo de forma complexa e extremamente pedagógica.

O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano.

De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo, “as implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo” (ANTUNES 2005, p.33).

Dessa forma, o lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica.

De acordo com Neves (2009, p.61) “a criança e mesmo o jovem opõem uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não costuma ser prazerosa”.

O autor é bastante claro quando destaca que a criança e o jovem muitas vezes se opõem ao ensino, mas através dos jogos e das brincadeiras lúdicas os mesmos despertam uma nova forma de visualizar a escola, interagindo de forma mais ampla com os educadores e com as outras crianças.

Carneiro (1995, p.66) destaca que:

Todas as pessoas têm uma cultura lúdica, que é um conjunto de significações sobre o lúdico, assim, é possível dizer que a cultura lúdica é produzida pelos indivíduos, a qual se constrói a todo tempo, por meio de brincadeiras que a criança começa desde cedo.

Neste contexto o autor destaca que todos têm uma cultura lúdica e que devem compreender os significados das brincadeiras e jogos voltados para a transformação do conhecimento de cada criança envolvida no processo.

Além disso, Antunes (2005, p.34) retrata que:

A concepção da cultura lúdica é uma noção historicamente construída ao longo do tempo e, conseqüentemente, foi mudando conforme as sociedades, não se mantendo da mesma forma dentro das sociedades e épocas.

Observa-se que o autor lembra que o processo cultural do lúdico traz um conceito completamente construído ao longo do tempo e ao longo dos anos foi se desenvolvendo e transformando-se em conceitos práticos pedagógicos, através dos quais se constrói um conhecimento voltado para os jogos e brincadeiras.

Pode-se afirmar que o lúdico é qualquer atividade alegre e motivadora que o professor pode utilizar em sala de aula, pois o aluno se sente participante do contexto, além de proporcionar a socialização na sua totalidade, visto que o mesmo se insere no processo ensino aprendizagem contextualizando a prática pedagógica de forma mais complexa.

De acordo com Oliveira (1997, p.57):

Aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo). Em Vygotsky, justamente por sua ênfase nos processos sócios históricos, a idéia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. (...) o conceito em Vygotsky tem um significado mais abrangente, sempre envolvendo interação social.

Portanto, através do lúdico a criança percebe a possibilidade e a facilidade de se aprender novos conteúdos do processo ensino aprendizagem, pois na atividade lúdica, como na vida, há um grande número de fins definidos e parciais, que são importantes e sérios, porque consegui-los é necessário ao sucesso e, conseqüentemente, essencial a satisfação que o ser humano procura, a satisfação oculta, neste caso seria o de aprender.

Assim, Wayskop (1995, p.56) destaca que:

Com o jogo, as crianças fixam convicções de justiça, solidariedade e liberdade. São resolvidas situações problemáticas, adaptando-se de forma ativa a sociedade em que vivem.

Nesse sentido, o lúdico vem ganhando atenção no meio acadêmico pela crescente quantidade de contribuições para a sua conceituação e reflexão, mas poucos têm constatado sua aplicação e sistematização enquanto ferramenta pedagógica, visto que, através das atividades lúdicas, as crianças adquirem marcos de referenciais significativos que lhes permitem conhecer a si mesmas, descobrir o mundo dos objetos e o mundo dos outros, experimentando

também, situações de aventura, ação e exploração, como características impostergáveis da infância (WAYSOP 1995, p.63).

A educação brasileira passou por significativas mudanças no decorrer dos anos, surgindo novas concepções didáticas, passando o aluno assim, a ser o centro de todo o processo educativo.

Para que o professor esteja adequado a esta concepção, faz-se necessária uma proposta educativa que tenha como prioridade o ensino qualitativo a todos os alunos.

Este ensino que a sociedade exige na atualidade, se expressa como a possibilidade de o sistema educacional propor uma prática adequada aos contextos: sociais, culturais, econômicos, políticos, ou seja, tudo aquilo que está presente na realidade brasileira, considerando interesses, habilidades e as aptidões dos alunos, garantindo assim as aprendizagens que são essenciais na formação de cidadãos críticos, que tenham autonomia e capazes de serem participativos na sociedade na qual fazem parte.

Deste modo, também técnicas e práticas educativas devem ser redefinidas, e desenvolvidas de modo a proporcionar um ensino motivador, procurando sempre estimular nos alunos o gosto de aprender e buscar novos conhecimentos.

Sabe-se que a ludicidade pode servir como uma ponte capaz de agir como agente facilitador do processo de aprendizagem, desde que o professor repense e reflita sobre a sua metodologia, relacionando-a com a concepção que prega a utilização do lúdico como fator motivador de qualquer tipo de aula, não precisando ser necessariamente atividades físicas ou de lazer.

Através das oportunidades de vivenciar experiências com brincadeiras imaginativas, as crianças podem acionar seus pensamentos para resolução de problemas que importantes e cheios de significações em seu mundo, inclusive aqueles de cunho de aprendizagem.

Ao indagar-se acerca das possibilidades da brincadeira e em relação ao fato dela ter se entranhado no mundo da educação, explica que “a brincadeira é boa porque a natureza pura, representada pela criança boa; tornar a brincadeira um suporte pedagógico” (BROUGÉRE 1997, p.91).

Proporcionando brincadeiras e jogos às crianças, cria-se um espaço para que elas possam experimentar o mundo, internalizando seus

aprendizados, com uma compreensão particular sobre os mais diversificados sentimentos e conhecimentos.

Kishimoto (2000, p.21) destaca que:

Os jogos tradicionais inseridos na educação aponta a brincadeira como sendo o jogo infantil, não existindo diferença significativa na estrutura dos termos, entre estas duas atividades. Os significados, segundo a autora, seriam próximos àqueles usados em outras línguas, mas que correspondem ao mesmo termo, referindo-se às duas atividades.

É preciso que o educador tenha consciência que por meio das brincadeiras e jogos as crianças recriam e tomam para si aquilo que sabem sobre diversas esferas do conhecimento, ou seja, há um conhecimento prévio construído por meio de atitudes espontâneas e imaginativas trazidas pelos alunos, que é confirmado pelo professor durante todo o processo educativo.

Nesse sentido não se deve confundir o brincar destituído de objetivos imediatos, daqueles que são carregados de determinadas aprendizagens, conceitos, procedimentos.

Duflo (1999, p.14) afirma que:

A menos que seja questionado todo o esquema no qual se apoia essa discriminação, que possamos conceber por exemplo, que a criança seja digna de interesse, que o jogo não se opõe necessariamente ao sério, nem se assimile diretamente aos prazeres do corpo e que, enfim, nem virtuosa, nem útil, encontrando-se, portanto, fora das grandes categorias que servem para classificar e avaliar o homem em seus atos seja, no entanto, necessária para definir o humano.

O jogo deve ser visto como um recurso pedagógico e estar atrelado ao cenário escolar. Pois, através do jogo, a criança comunica-se consigo e com o mundo, internalizando a existência do outro, estabelecendo relações sociais e construindo seus conhecimentos, desenvolvendo-se em sua totalidade.

Vygotsky (1989, p.19) explica:

O brinquedo infantil como uma atividade que possibilita a criança perceber o mundo que o cerca, mundo este que determina o seu conteúdo de brincar. O brinquedo é uma fonte de desenvolvimento que envolve relações da criança com outras crianças, que imitam a sua realidade, atribuindo funções

simbólicas, através do uso da imaginação.

A criança, ao brincar com um determinado objeto, age de modo diferente do que vê, criando situações nas quais ele toma diferentes significados, de acordo com sua imaginação. Um cabo de vassoura pode tornar-se um cavalo, um lápis pode tornar-se um avião ou um foguete, pois o objeto tendo características semelhantes às dos objetos reais, já se tornam possibilidades para serem utilizados pelas crianças nas suas brincadeiras.

Vygotsky (1989, p.23) destaca que:

A influência do brinquedo no desenvolvimento da criança ocorre porque ela cria a Zona de Desenvolvimento Proximal, à medida que coloca a criança em situações de repetição de valores e imitação de papéis e de regra e condutas sociais.

O brinquedo cria zonas de desenvolvimento proximal através de situações imaginárias e da delimitação de regras nos jogos de faz-de-conta. A importância do brinquedo não deve ser ignorada pelas escolas, ao contrário, a escola deve necessariamente criar situações de brincadeiras, a fim de possibilitar as crianças o desenvolvimento e a interação social.

Vygotsky (1989, p.20) Comenta ainda que:

A criança pequena procura satisfazer as suas necessidades de modo imediato, e à medida que cresce nem sempre isso pode ser feito, surge então o brinquedo, permitindo-lhe realizar seus desejos e suprir suas necessidades. O brinquedo tem portanto, papel muito importante no processo de desenvolvimento, dando oportunidade para a criança de fazer representações, utilizando-se de sua imaginação, podendo ser ela, por exemplo, a mãe de sua boneca. Assim, a criança, brincando, cria uma situação imaginária, que reproduz a realidade, imitando o comportamento da mãe.

Através da mediação com o brinquedo, a criança desenvolve sua imaginação, sua vontade ou poder de autodeterminar-se para realizar atividades que os conduzam e auxiliem no processo de desenvolvimento e na construção de conhecimento. Assim, o brinquedo propicia a criança, agir de modo a reestruturar seu cognitivo, sua inteligência e seus conhecimentos.

Durante seu desenvolvimento, por meio da situação imaginária, a

criança é levada a organizar seu pensamento, pois o brinquedo cria uma relação entre o significado e a percepção visual, ou seja, entre o pensar e a situação real. As situações-problemas propostas pelo jogo, durante uma intervenção pedagógica, constituem-se como sendo um verdadeiro espaço de reflexão para a criança.

Quando a criança joga, ela realiza uma tarefa, que automaticamente produz resultados, aprende a pensar, enfrentar desafios e criar estratégias para tentar resolvê-los. Portanto, nas atividades lúdicas, estão presentes aspectos cognitivos e afetivos, indissociáveis em uma mesma ação. Assim, o papel do professor, durante uma situação de jogo, é o de impulsionar a criança para realizar tal atividade, para que a mesma determine estratégias e hipóteses a serem utilizadas.

2.1 Contextualizando o lúdico na educação infantil

O Lúdico no processo ensino-aprendizagem na educação infantil deve ser trabalhado de forma contextualizada, visando as mais diversas formas de abordagem, principalmente no contexto da educação infantil, entretanto é uma tarefa complexa, pois existem diversas abordagens e estudos sobre o tema.

De acordo com Luckesi (2002, p.23)

A compreensão sobre as atividades lúdicas, especialmente sobre a sua constituição sócio histórica e, sobre os seus papéis na vida humana, tem origem em várias áreas do conhecimento.

Cabe aqui destacar que existem vários segmentos que disseminam a Ludicidade na Educação Infantil, podendo-se trabalhar a contextualização histórica dos brinquedos, o mundo social das brincadeiras, o folclore dos brinquedos e a psicologia que envolve o mundo dos brinquedos também em sala de aula, existem vários pontos de grande relevância para compreender o papel e o uso das atividades lúdicas na prática pedagógica.

Oliveira (1997, p. 61) afirma que:

A implicação dessa concepção de Vygotsky para o ensino escolar é imediata. Se o aprendizado impulsiona o desenvolvimento, então a escola tem um papel essencial na

construção do ser psicológico adulto dos indivíduos que vivem em sociedades escolarizadas. Mas o desempenho desse papel só se dará adequadamente quando, conhecendo o nível de desenvolvimento dos alunos, a escola dirigir o ensino não para as etapas de desenvolvimento ainda não incorporados pelos alunos, funcionando realmente como um motor de novas conquistas psicológicas. Para a criança que frequenta a escola, o aprendizado escolar é elemento central no seu desenvolvimento.

Portanto, observa-se que o professor ao trabalhar as brincadeiras de forma lúdica, tem a preocupação em desenvolver na criança o gosto pela educação, através da qual a criança venha a desenvolver-se pela experiência social, ou seja, em sala de aula com educadores e colegas de turma, por meio das interações que se estabelece durante o processo educacional.

Entretanto, o foco principal deste estudo é conscientizar a importância da ludicidade trazendo-a para o mundo pedagógico, principalmente na Educação Infantil ampliando a visão dos educadores e dos educandos na compreensão e inserção dos jogos lúdicos na formação da criança e, no desenvolvimento dos reflexos na prática lúdica no ambiente escolar.

Bonfim (2010, p.21) observa que:

É necessário dar visibilidade à ludicidade na escola é perceber a criança como um ser que possui uma linguagem própria de expressão, é permitir-lhe experimentar um envolvimento mais profundo com que está sendo proposto.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB destaca que: “é um direito da criança e dever do estado o reconhecimento da educação da educação infantil nas creches e nas pré-escolas”, a qual prioriza em seu art. 29, “o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, faz com que a educação infantil no Brasil comece a conquistar o seu espaço e dar visibilidade ao lúdico no cotidiano escolar”.

Velasco (1996, p.34) destaca que:

O brinquedo é capaz de estimular a criança a desenvolver muitas habilidades na sua formação geral e isso ocorre espontaneamente, sem compromisso e obrigatoriedade. A brincadeira faz parte da infância de toda criança e quando

usada de modo adequado na Educação Infantil produz significado pedagógico, estimula o conhecimento, a aprendizagem e o desenvolvimento.

Dentro do processo educacional cabe destacar que, o brinquedo e as brincadeiras, são extremamente importantes para a construção do conhecimento das crianças, pois é através deste contexto que o lúdico transforma o aprendizado.

A educação infantil em seu processo ensino-aprendizagem deve contextualizar o “brincar” e os “jogos” através das linguagens expressivas de cada criança envolvida, proporcionando o aspecto da comunicação, das descobertas do mundo, socializando seu desenvolvimento integral.

De acordo com Carneiro e Dodge (2007, p.91) destacam que:

Para a prática da brincadeira se torne uma realidade na escola, é preciso mudar a visão dos estabelecimentos a respeito dessa ação e a maneira como entendem o currículo. Isso demanda uma transformação que necessita de um corpo docente capacitado e adequadamente instruído para refletir e alterar suas práticas. Envolve, para tanto, uma mudança de postura e disposição para muito trabalho.

A Ludicidade deve ser trabalhada como um instrumento que permita o envolvimento e a inserção da criança na prática pedagógica da educação infantil, permeando suas vivências dentro e fora do ambiente escolar, trabalhando Jogos e brincadeiras como instrumentos norteadores para a interação com o processo ensino-aprendizagem.

De acordo com Velasco (1996, p.85):

O brinquedo é capaz de estimular a criança a desenvolver muitas habilidades na sua formação geral e isso ocorre espontaneamente, sem compromisso e obrigatoriedade. A brincadeira faz parte da infância de toda criança e quando usada de modo adequado na Educação Infantil produz significado pedagógico, estimula o conhecimento, a aprendizagem e o desenvolvimento.

O brincar se constitui em uma atividade culturalmente definida, que representa as necessidades do desenvolvimento infantil. Portanto, o ato de

brincar deve ser explorado na pré-escola, pois este deve ser um lugar extremamente agradável para o aprendizado.

Alle (2010, p. 26) cita Vygotsky, quando o mesmo diz que:

Ao brincar, a criança interpreta as ações dos adultos, projetando-se no mundo deles, assumindo um comportamento e desempenhando papéis que nem sempre são infantis. O autor também destaca que, ao brincar, a criança altera a dinâmica da vida real, pois não reproduz o jogo da mesma forma em que a situação foi vivenciada.

Ainda Segundo o autor Alle (2010, p. 26) citando Vygotsky, destaca que:

O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança.

O ambiente escolar precisa estimular os educandos contextualizando a Ludicidade estimulando as brincadeiras de forma educativa, segura, afetiva, onde os professores estejam realmente preparados para trabalhar o lúdico na construção do conhecimento acompanhando os educandos durante o processo ensino-aprendizagem, onde os quais fazem descobertas que fazem parte de seu crescimento.

Segundo Redin (2000, p.114):

O lúdico é a mediação universal para o desenvolvimento e a construção de todas as habilidades humanas. De todos os elementos do brincar, este é o mais importante: o que a criança faz e com quem determina a importância ou não do brincar. A brincadeira vai desde a prática livre, espontânea, até como uma atividade dirigida, com normas e regras estabelecidas que têm objetivo de chegar a uma finalidade. Os jogos podem desenvolver a capacidade de raciocínio lógico, bem como o desenvolvimento físico, motor, social e cognitivo.

Portanto, é necessário trabalhar jogos e brincadeiras dando a possibilidade de uma base de construção através da ludicidade influenciando de forma positiva o desenvolvimento cognitivo das crianças.

É através dos jogos e brincadeiras que a criança se insere na educação infantil, os quais contribuem de forma concisa para o enriquecimento cognitivo dos educandos formulando ações que desenvolvam as experiências trabalhadas dentro da sala de aula, favorecendo a construção do conhecimento dos alunos e suas vivências.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

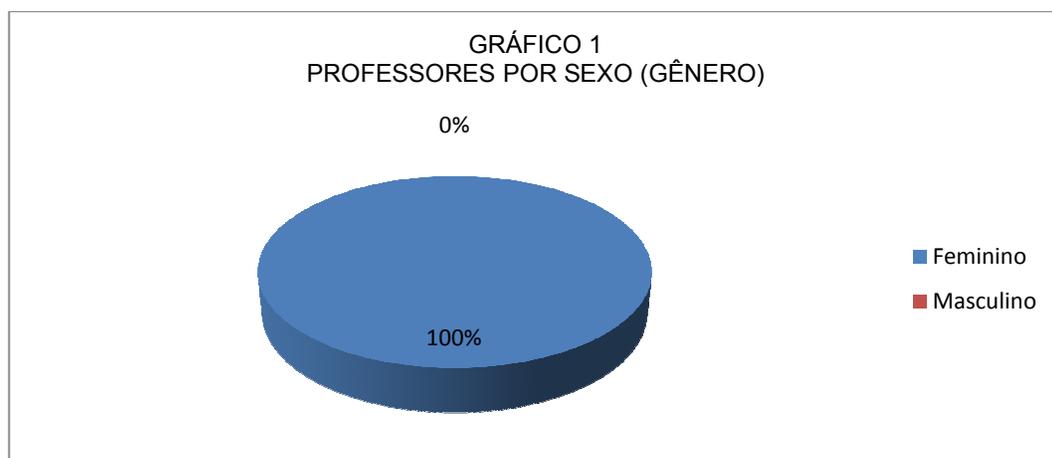
Com a realização deste estudo observou-se que os professores e alunos envolvidos, precisam ser guiados pela concepção básica de que as ações pedagógicas devem ser trabalhadas através dos jogos lúdicos e das brincadeiras.

Desenvolvendo nas crianças a percepção do processo ensino-aprendizagem através das brincadeiras e dos jogos lúdicos usando-os com parâmetros voltados como um elemento auxiliar na construção de um olhar crítico no exercício da cidadania do indivíduo.

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

Os 11 educadores que responderam o questionário, os quais representam 100% dos professores do Pré – Jardins I e II, as respostas foram dadas por professoras o que representa a distribuição por sexo da população docente da escola.

Gráfico 1 – Professores por Sexo (Gênero):



Fonte: Dados colhidos pela autora (2015).

No quesito professores por sexo (gênero) o gráfico mostra que 100% dos educadores são do sexo feminino

Gráfico 2 – Professores por Tempo de Atuação:

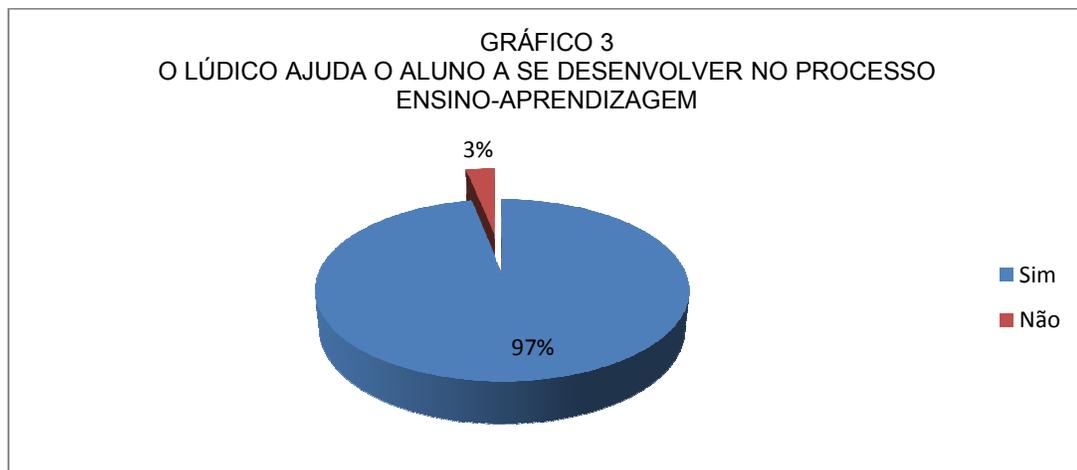


Fonte: Dados colhidos pela autora (2015).

A proporção ficou representada da seguinte forma, 38% dos professores que responderam o questionário têm 11 ou mais anos de docência, 41% têm 5 ou mais anos de docência e 21% com menos de cinco anos de docência.

Foram dadas 11 respostas de educadores das turmas de Pré – Jardins I e II anos, nas quais se observou que os alunos trabalham o lúdico na escola, pois o mesmo faz com que os alunos participem mais do processo ensino-aprendizagem.

Gráfico 3 – O Lúdico ajuda o aluno a se desenvolver no processo ensino-aprendizagem:



Fonte: Dados colhidos pela autora (2015).

No quesito: o lúdico ajuda o aluno a se desenvolver no processo ensino aprendizagem, 97% dos professores consideram que sim e 3% consideram de que não.

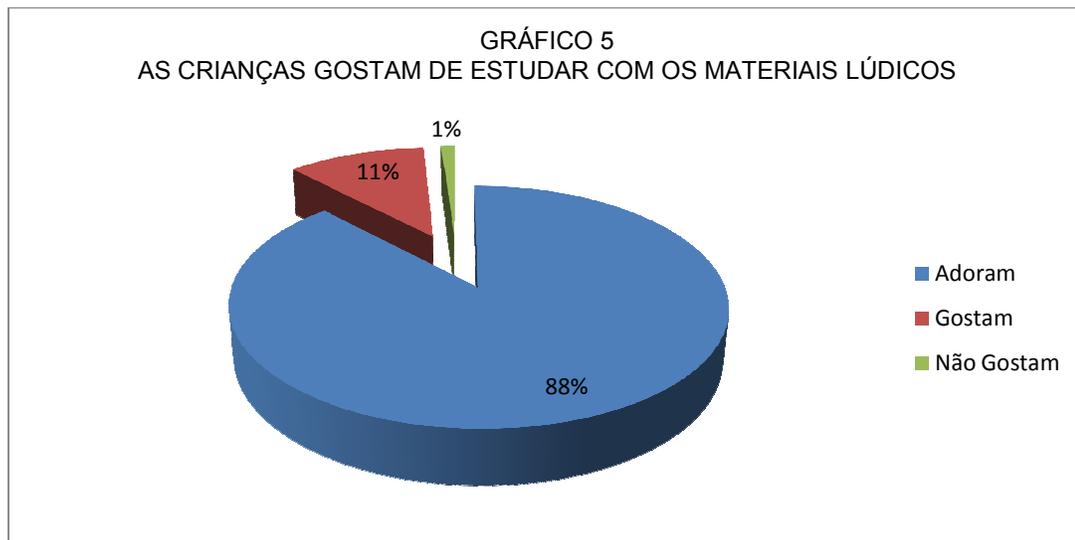
Gráfico 4 – Quais materiais lúdicos mais utilizados em sala de aula:



Fonte: Dados colhidos pela autora (2015).

Com relação aos materiais lúdicos mais utilizados em sala de aula, 33% dos professores disseram jogos digitais, 47% disseram pinturas e 20% teatro.

Gráfico 5 – As crianças gostam de estudar com os materiais lúdicos:



Fonte: Dados colhidos pela autora (2015).

No quesito: as crianças gostam de estudar com os materiais lúdicos, 88% dos professores afirmam que as crianças adoram, outros 11% afirmam que as crianças gostam e 1% afirma que as crianças não gostam.

Gráfico 6 – Os jogos lúdicos são trabalhados de acordo com o Projeto Político Pedagógico da escola:



Fonte: Dados colhidos pela autora (2015).

No quesito: os jogos lúdicos são trabalhados de acordo com o Projeto Político Pedagógico da escola, 64% dos educadores disseram sim e 2% disseram não.

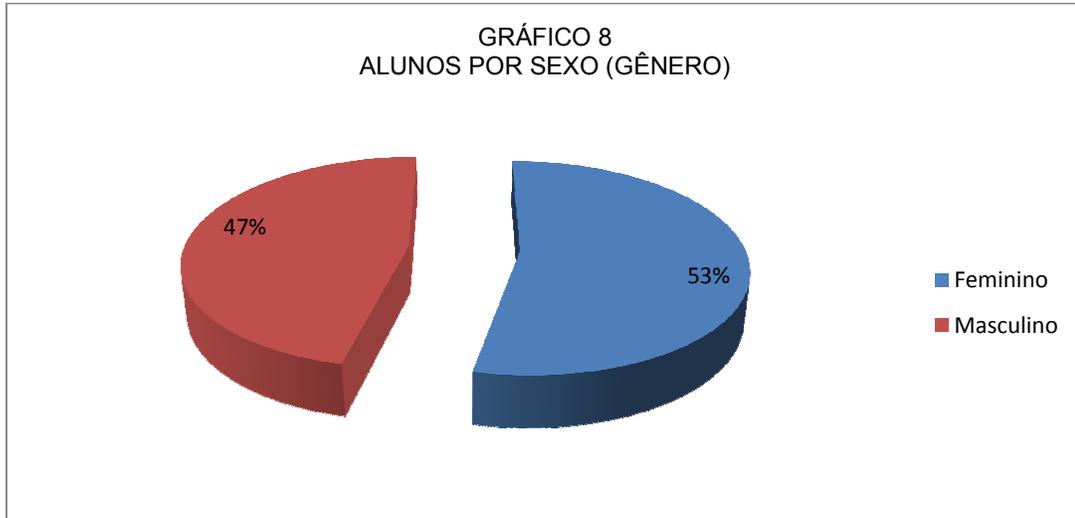
Gráfico 7 – A ludicidade transforma suas aulas:



Fonte: Dados colhidos pela autora (2015).

No quesito: a ludicidade transforma suas aulas, 96% dos professores disseram que sim e 4% disseram não.

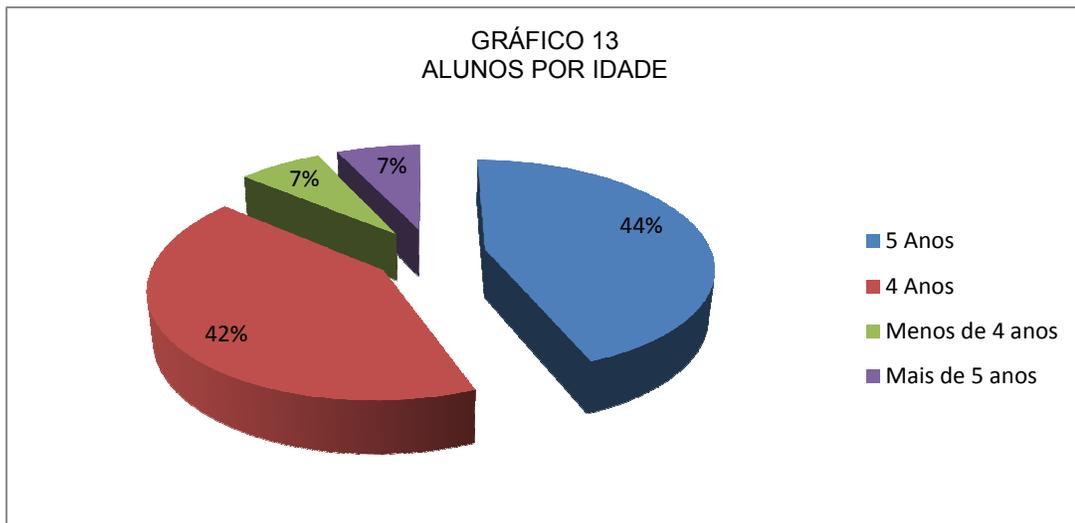
Gráfico 8 – Alunos por Sexo (Gênero):



Fonte: Dados colhidos pela autora (2015).

Com os questionários apresentados aos alunos obteve-se os seguintes resultados, foram obtidas respostas de 46 alunos de ambos os sexos, sendo 47% do sexo masculino e 53% do sexo feminino, os quais representam 100% dos alunos do Pré – Jardins I e II.

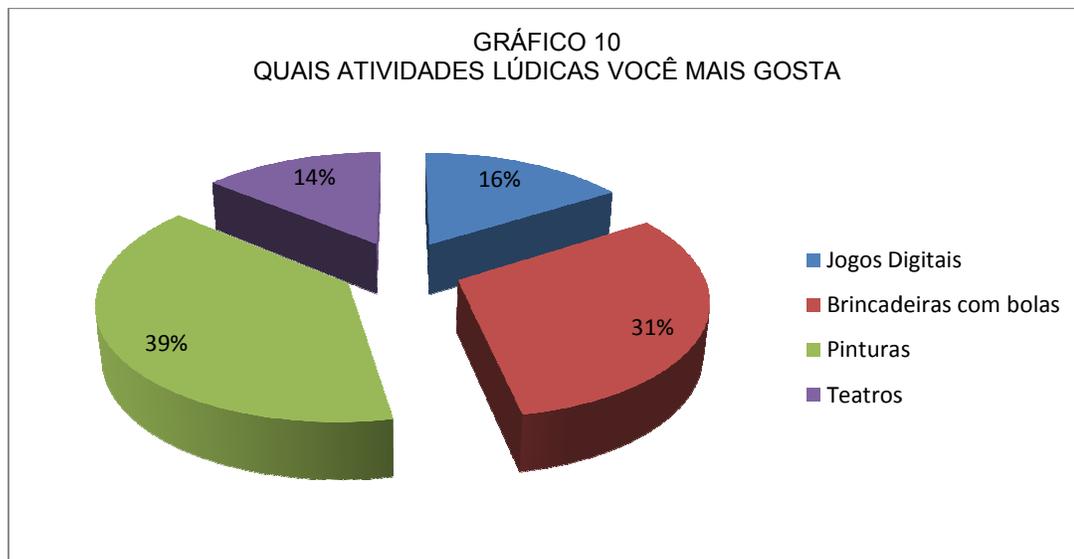
Gráfico 9 – Alunos por idade:



Fonte: Dados colhidos pela autora (2015).

A proporção ficou representada da seguinte forma, 7% dos alunos que responderam o questionário têm mais de 05 anos de idade, 44% têm 05 anos de idade, 42% têm 04 anos de idade e 7% têm menos de 04 anos de idade.

Gráfico 10 – Quais atividades lúdicas você gosta:



Fonte: Dados colhidos pela autora (2015).

No quesito: quais atividades lúdicas você mais gosta, 39% dos alunos disseram que preferem pintura, 31% disseram que preferem brincadeiras, 16% disseram que preferem jogos digitais e 14% disseram que preferem teatros.

Na visão dos alunos as questões relacionadas às atividades lúdicas desenvolvidas pelos professores, a grande maioria destacou que gostam dos jogos e brincadeiras realizadas.

Para os alunos, a escola trabalha de forma adequada a ludicidade no processo ensino-aprendizagem, pois através das atividades os mesmos se desenvolvem no contexto teórico e prático os conteúdos da escola.

Quanto ao trabalho desenvolvido pelos educadores, as crianças destacam que estão satisfeitos, pois a maioria dos educadores desenvolvem atividades relacionadas a prática pedagógica voltada para o aprendizado complexo das crianças.

Na maior parte das questões relacionadas nos questionários, os professores e alunos partilham da mesma opinião, no conceito das atividades desenvolvidas ao longo do processo ensino-aprendizagem.

Quando se compara as opiniões expressas em outros artigos relacionados com o tema, observam-se as mais diversas opiniões dos autores relacionados com os educadores e educandos, com relação às atividades realizadas ao longo da pesquisa na escola para trabalhar o lúdico em sala de aula.

Entretanto, é extremamente importante abordar a ludicidade na sala de aula considerando sua complexidade, para a transformação de conhecimento dos alunos, através do qual cada sujeito envolvido deve assumir de forma clara suas responsabilidades observando o espaço escolar de forma contínua, para a construção do conhecimento.

O questionário apresentado aos professores e alunos, destacam de que forma os jogos e brincadeiras lúdicas motivam a construção do conhecimento das criança em todo o processo, pois o conhecimento desenvolve-se a partir da inserção de jogos e brincadeiras na prática pedagógica.

Portanto, as atividades dinâmicas realizadas em sala de aula, visa de tornar essa aprendizagem uma prática constante de busca pelo conhecimento, onde competências e habilidades devem ser exploradas nos educandos para que estes sejam incluídos de maneira globalizada no meio social e exerçam com sabedoria à sua posição como cidadãos críticos e comprometidos com diversas mudanças significativas realizadas através da apropriação do conhecimento.

Conclui-se que em todo o processo faz se necessário trabalhar a relação professor/aluno diversificando as atividades lúdicas ao longo do processo ensino-aprendizagem, desenvolvendo em conjunto as atividades lúdicas que transforma este processo. É através da ludicidade que o professor deve contextualizar a autonomia do aluno, oportunizando sua formação crítica dentro de um espaço escolar que possibilite seu crescimento.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através deste artigo compreende-se que mais do que criar condições para os alunos no processo ensino aprendizagem, a ludicidade visa a transformação do conhecimento das crianças por meio dos jogos lúdicos,

contextualizando a prática pedagógica como um todo, pois os alunos interagem mais com os educadores e se desenvolvem de forma complexa.

Na Educação Infantil os jogos e brincadeiras valorizam as peculiaridades de cada criança, atendendo seus anseios de buscar novos conhecimentos, sob esses aspectos os educadores e a escola devem trabalhar a ludicidade visando sempre a adaptação no contexto teórico/prático, pois dessa forma, as crianças crescem e se adaptam tanto individualmente como coletivamente. Portanto, os jogos lúdicos e as brincadeiras devem fazer parte do processo ensino aprendizagem na Educação Infantil, oferecendo um conhecimento complexo, voltado para a integração da criança enquanto aluno na prática pedagógica como um todo.

Cabe ao educador adotar atividades lúdicas criativas na sala de aula, visando trabalhar a postura da criança, construindo sua própria forma de apreender novos conteúdos, penetrando no mundo pedagógico, desempenhando e valorizando a busca pelo conhecimento, trabalhando o lúdico, desenvolvendo do prazer em estudar.

Conclui-se que os jogos, as brincadeiras e os brinquedos na sala de aula permitem às crianças sua inserção no mundo pedagógico, contextualizando as linguagens e o aprendizado por meio das atividades lúdicas, onde as mesmas passam a pensar e compreender o real contexto do processo ensino-aprendizagem. Portanto, a ludicidade na escola na Educação Infantil, visa trazer ao aluno a compreensão dos novos significados e linguagens na prática pedagógica, trabalhando nas crianças o lúdico de forma ampla, para um perfeito desenvolvimento das crianças.

E por fim, cabe destacar que em todo o processo educacional se faz necessário contextualizar a relação de educadores e alunos, diversificando as atividades lúdicas ao longo de todo o processo ensino-aprendizagem, desenvolvendo em conjunto ludicidade transformando o conhecimento das crianças no processo como um todo.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. Jogos Para a Estimulação das Múltiplas Inteligências: Os Jogos e os Parâmetros Curriculares Nacionais. Campinas: Papirus, 2005.

_____, C. **Jogos Para a Estimulação das Múltiplas Inteligências: Os Jogos e os Parâmetros Curriculares Nacionais**. Campinas: Papirus, 2005.

BERTOLDO, J. V.; RUSCHEL, M. A. de M. **Jogo, Brinquedo e Brincadeira: uma Revisão Conceitual**. Disponível em: <www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm> Acesso em dia 11 de dezembro de 2014.

BONFIM, Patrícia Vieira. **A Criança de Seis Anos no Ensino Fundamental: Uni-Dunitê... Corporeidade e Ludicidade — Mais Que Uma Rima, Um Porquê**. 2010. 153 p. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação Processos Sócio educativos e Práticas Escolares. Departamento de Ciências da Educação. Universidade Federal de São João Del-Rei, São João Del-Rei, 2010.

BROUGÈRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. Revista da Faculdade de Educação, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 103-116, jul./dez. 1998.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº 9.394/96**, publicada no DOU de 23/12/1996, Seção I, p. 27839. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 1996.

CARNEIRO, M. A. B. **Aprendendo através da brincadeira**. ANDE, Revista da Associação Nacional de Educação, ano 13, nº 21, Cortez Editores, 1995.

DUFLO, Colas. **O jogo: de Pascal a Schiller**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2000. p.13-43.

LUCKESI, Cipriano. **Ludicidade e Atividades Lúdicas: Uma Abordagem a Partir da Experiência Interna**. 2002. Disponível em: www.luckesi.com.br. Acesso em 10 de Setembro de 2015.

MIRANDA, Alex Barbosa Sobreira de. O Lúdico na Educação Infantil. **Junho de 2013. Disponível em:** <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/o-ludico-na-educacao-infantil>. Acesso em 16 de Setembro de 2015.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio histórico**. 4. ed. São Paulo: Scipione, 1997.

_____, Marta Kohl de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio histórico**. 4. ed. São Paulo: Scipione, 1997.

REDIN, Euclides, **O espaço e o tempo da criança**. 3ª ed. Porto Alegre: Mediação, 2000.

SILVA, Fabiana Fernandes da. **Dissertação de Mestrado – UFSJ**. Disponível em: [http://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/mestradoeducacao/FABIANA_FERNANDES_DA_SILVA-_DISSERTACAO_MESTRADO_UFSJ_Fabiana_Fernandes_Da_Silva\(1\).pdf](http://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/mestradoeducacao/FABIANA_FERNANDES_DA_SILVA-_DISSERTACAO_MESTRADO_UFSJ_Fabiana_Fernandes_Da_Silva(1).pdf). Acesso em 16 de Setembro de 2015.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar: O Despertar Psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996.

_____, Cacilda Gonçalves. **Brincar: O Despertar Psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996.

VYGOTSKY, Lev. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998. p. 12.

_____, Lev. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____, Lev. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WAJSKOP, G. **Brincar na Pré-Escola**. São Paulo: Cortez, 1995.