



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA-UNEB  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO-CAMPUS VII  
SENHOR DO BONFIM-BAHIA  
PEDAGOGIA 2006.1**

**A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO DESENVOLVIMENTO E NO  
PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL.**

**Aurelina Oliveira Alves**

**SENHOR DO BONFIM - BA**

**2010**

**AURELINA OLIVEIRA ALVES**

**A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO DESENVOLVIMENTO E NO  
PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL.**

Monografia apresentado à Universidade do Estado da Bahia-UNEB, como requisito para obtenção da graduação em Pedagogia com Habilitação em Educação Infantil e Séries Iniciais do Ensino Fundamental .  
Orientadora: Maria Elizabeth Gonçalves

**SENHOR DO BONFIM**

**MARÇO 2010**

## AURELINA OLIVEIRA ALVES

Texto Monográfico apresentado ao Departamento de Educação – Campus VII da Universidade do Estado da Bahia, UNEB, como requisito parcial para obtenção do grau de licenciatura em Pedagogia, Séries Iniciais, aprovada em \_\_\_\_\_, pela banca examinadora constituída pelos professores:

---

Professora Maria Elizabeth Souza Gonçalves  
(Orientadora)

---

Professor (a)  
(Examinador)

---

Professor (a)  
(Examinador)

---

Professor (a)  
(Examinador)

SENHOR DO BONFIM  
MARÇO 2010

Dedico com muito amor á minha querida mãe, Edvirgens, a meu pai, Aurelino, aos meus preciosos irmão: Aurelice, Pedro, Adevaldo, Fátima, Wagna, Erisvaldo, Lúcia, Nadson, Adelidio, as meus filho Gabriel e Gustavo, aos meus sobrinhos, Andréia, João, Aline, Erico Carla, Vitória, Talita, Vitor, João Vitor, Geile e Pámela, Tadeu, Pedro Antonio. Á minha cunhada Jeane e Maria da Luiz e Alonso, Telma, a minha sogra Darcy, A meu esposo Railton, aos meus amigos em especial á Juliana, Elizangela e Felipe, sobretudo á Deus pelo conforto constante.

## **AGRADECIMENTOS**

Dedico este trabalho á memória de minha amada Mãe Edvirgens , que tanto sonhou com esta vitória, e que com certeza, mesmo de lá do céu, contribuiu com esta conquista. A Deus, por ter me iluminado a todos os momentos. À minha orientadora Elizabeth Gonçalves, pela paciência e pelos ensinamentos que guardarei para sempre. Às minhas professoras, que tanto contribuíram por todo aprendizado de vida. Para meus filhos Gabriel e Gustavo, pelo apoio constante, A meu pai exemplo de garra e de abdicção. A os meus irmãos principalmente a Aurelice por toda dedicação. Aos meus sobrinhos por Acreditarem em minha vitória. Aos meus cunhados e a meus amigos e colegas, que sempre colaboraram nas horas mais difíceis. Em especial ao meu querido marido, Railton, que sempre esteve ao meu lado demonstrando o que significa a palavra companheirismo. A todos vocês o meu “MUITO OBRIGADA.”

## RESUMO

Este trabalho teve como objeto de estudo a Ludicidade na educação infantil na perspectiva dos professores de educação infantil, tendo como objetivo verificar a importância atribuída pelos professores de educação infantil ao lúdico como atividade educativa. O locus da pesquisa foi a Escola Fundação de Apoio a Criança e ao Adolescente FUNDAME – Senhor do Bonfim- Bahia. A metodologia adotada pautou-se sobre o enfoque qualitativo priorizando-se como instrumentos: o questionário fechado, e a entrevista semi-estruturada aplicado aos professores. Como aporte teórico utilizamos Lakatos (1991), Harguete (1992), Vygotsky (1989) Kishimoto (2001), Freire (2002) entre outros. Verificou-se que as atividades lúdicas são de extrema relevância para o desenvolvimento integral do aluno.

**Palavras-chave:** Professor. Infância. Atividades lúdicas.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	08
<b>CAPÍTULO</b> .....	10
<b>I. O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE ENSINO NA EDUCAÇÃO INFANTIL</b>	10
<b>II CAPÍTULO-QUADRO TEÓRICO</b> .....	18
II 1 PROFESSOR.....	18
II 2 EDUCAÇÃO INFANTIL.....	19
II 3 ATIVIDADES LÚDICAS.....	21
<b>III CAPÍTULO-TRILHA METODOLÓGICA</b> .....	28
III 3.1 Tipo de Pesquisa.....	28
III 3.2 Lócus da Pesquisa.....	29
III 3.2.1 Caracterizando o espaço.....	29
III 3.2.2 Sujeitos da Pesquisa.....	29
III 3.2.3 Instrumento de coleta de dados.....	29
III 3.4 Observação Participante.....	30
III 3.4.1 Questionário.....	30
III 3.4.2 Entrevista semi-estruturada.....	31
III 3.4.3 Desenvolvimento da Pesquisa.....	32
<b>IV CAPÍTULO-ANÁLISE DE DADOS E INTERPRETAÇÃO RESULTADOS</b> ....	33
IV 1 Os Docentes.....	33
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	40
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	42
<b>ANEXOS</b> .....	43

## LISTA DE GRÁFICOS

<b>Gráfico IV. 1- Faixa-etária dos professores.....</b>	<b>27</b>
<b>Gráfico IV. 2- Sexo dos Docentes.....</b>	<b>28</b>
<b>Gráfico IV.3 - Formação dos Docentes.....</b>	<b>29</b>
<b>Gráfico IV.4- Experiência Profissional dos Docentes.....</b>	<b>29</b>
<b>Gráfico IV.5-A importância das brincadeiras na educação Infantil.....</b>	<b>30</b>
<b>Gráfico IV-6 Frequência do uso de atividades lúdicas.....</b>	<b>31</b>
<b>Gráfico IV-7 Espaço escolar.....</b>	<b>33</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho vem abordar o tema a importância das atividades lúdicas na educação infantil, trazendo como questão central analisar qual a importância atribuída pelos professores de educação infantil ao lúdico como atividade educativa. A idéia de pesquisar sobre este assunto surgiu o interesse da pesquisadora em saber mais sobre o tema e sua aplicabilidade real na escola. Nossa inquietação esta relacionada em verificar como as atividades lúdicas influenciam o desenvolvimento e aprendizagem no universo infantil. Esta pesquisa também se justifica pelo fato de que o lúdico é um dos assuntos que tem conquistado espaço no plano nacional, principalmente na educação infantil, por serem as brincadeiras e os jogos a essência da infância e seu uso permitiram um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento de forma contextualizada no mundo infantil.

Segundo Almeida (1987) já Antiga Grécia, um dos maiores pensadores, Platão (427-348), afirmava que os primeiros anos da criança deveria ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexo, sob a vigilância e em jardins de crianças. Para o autor, todo o pensamento grego da época, a educação propriamente dita deveria começar aos sete anos de idade. Platão dava ao esporte, tão difundido na época, valor educativo, moral, colocando-o em pé de igualdade com a cultura intelectual e em estreita colocação com ela na formação do caráter e da personalidade. Por isso investia contra o espírito competitivo dos jogos.

Segundo Almeida (1990)

“Os jogos constituíram sempre uma forma de atividade inerente ao ser humano. Entre os primitivos, por exemplo, as atividades de dança, caça, pesca, lutas eram tidas como sobrevivência, deixando, muitas vezes, o caráter restrito de divertimento e prazer natural. As crianças, nos jogos, participam de empreendimentos técnicos e mágicos. O corpo e o meio, a infância e a cultura adulta faziam parte de um só mundo. Esse mundo podia ser pequeno, mas era eminentemente coerente, uma vez que os jogos caracterizavam a própria cultura, a cultura era a educação, e a educação representava a sobrevivência (p.26)”.

A escolha do tema surgiu por uma inquietação de obter mais informação sobre a importância das atividades lúdicas na educação Infantil. A problemática é qual a importância atribuída pelos professores de educação infantil ao lúdico como atividade educativa. Dessa forma pretendemos alcançar como objetivo:

- Analisar qual é a importância atribuída pelos professores de educação infantil ao lúdico como atividade educativa?

No primeiro capítulo aborda os aspectos que motivaram a investigação deste tema, bem como apresenta a problemática, as questões norteadoras, os objetivos sua relevância no campo sócio-educativo.

No segundo capítulo são apresentadas as teorias que orientaram as discussões fundamentadas em autores como Lakatos (1991), Harguete (1992), Vygotsky (1989) Kishimoto (2001), Freire (2002).

No terceiro capítulo trata da metodologia qualitativa. Foram utilizados a entrevista, o questionário semi-estruturado, onde buscou-se compreender as concepções dos sujeitos. Sendo entrevistados todos os professores de educação infantil da Escola Fundação Apoio à Criança e ao Adolescente Fundame.

No quarto capítulo busca-se analisar os aspectos mais relevantes da análise e interpretação de dados, para então, entender a problemática apresentada neste trabalho, bem como atingir os objetivos traçados nesta pesquisa.

Nas considerações finais, fazemos um relato a respeito dos resultados encontrados, analisando os objetivos e a problemática propostos inicialmente, à luz dos conceitos teóricos e da análise de dados.

## CAPÍTULO I

### 1 LÚDICO COMO FERRAMENTA DE ENSINO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

No final dos anos 1970 no Brasil, a importância do uso de jogos no processo ensino-aprendizagem nas escolas, sobretudo de educação infantil (crianças de 2 a 6 anos, na época), era considerada, debatida e entendida como a mais "progressista" das posturas educativas. Inspiradas no trabalho de Jean Piaget a respeito dos processos de desenvolvimento da inteligência, inúmeras publicações tratavam o assunto.

Segundo Priore (2000), por meio dos jogos a criança, em todos os tempos, estabelece vínculos sociais, ajustando-se ao grupo e aceitando a participação de outras criança, com os mesmos direitos, aprende a ganhar, mas também a perder, acatando regras, propondo e aceitando modificações, aprende a apoiar os mais fracos e consagrar o vitorioso, ao sair-se bem, torna-se confiante e seguro. Quando perde se aborrece, mas enfrenta a realidade. Participa e é eliminado, como parte do jogo. Assim, aprende a agir como "ser social" e cresce.

Para Piaget (1998) com relação ao jogo, o autor acredita que ele é essencial na vida da criança. De início tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos.

Em período posterior surgem os jogos de regras, que são transmitidos socialmente de criança para criança e por conseqüência vão aumentando de importância de acordo com o progresso de seu desenvolvimento social. Para Piaget, o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade.

Vygotsky (1989), por sua vez, coloca:

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos (p.109).

Nota-se neste contexto uma preocupação com as brincadeiras que são oferecidas à criança devem estar de acordo com a zona de desenvolvimento em que ela se encontra e estimular para o desenvolvimento do ir além; desta forma, pode-se perceber a importância do professor conhecer a teoria de Vygotsky.

Para Vygotsky, a interação, se apresenta como ação que provoca intervenções no desenvolvimento da criança, pois no brincar a criança expõe sua capacidade representativa, o prazer e a interação com outras crianças. Brincar é a fase mais importante da infância para o desenvolvimento humano .

As atividades lúdicas e os jogos permitem liberdade de ação, pulsão interior, naturalidade e, conseqüentemente, prazer que raramente são encontrados em outras atividades escolares. Por isso necessitam ser estudados por educadores para poderem utilizá-los pedagogicamente como uma alternativa a mais a serviço do desenvolvimento integral da criança.

Kishimoto ( 2001) afirma que

A psicopedagogia estuda o ato de aprender e ensinar, levando sempre em conta as realidades interna e externa da aprendizagem, tomadas em conjunto. Procurando estudar a construção do conhecimento em toda a sua complexidade, procurando colocar em pé de igualdade os aspectos cognitivos, afetivos e sociais que lhe estão incluídos. O uso do brinquedo / jogo educativo com fins pedagógicos para situações de ensino-aprendizagem (a qual envolve o ser humano em processos interativos, com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais) é de grande relevância para desenvolvê-lo, utilizando o jogo como ensino-aprendizagem na construção de conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora (p.95).

Por meio das atividades lúdicas, as crianças se preparam para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ela se integrando, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar com

seus semelhantes e conviver como um ser social. Além de proporcionar prazer e diversão, o jogo, o brinquedo e a brincadeira podem representar um desafio e provocar o pensamento reflexivo da criança. Assim, uma atitude lúdica efetivamente oferece aos alunos experiências concretas, necessárias e indispensáveis às abstrações e operações cognitivas.

Para Dohme , (2003,p.15) afirma que, O uso do lúdico na educação prevê, principalmente a utilização de metodologias agradáveis e adequadas as crianças que façam com que o aprendizado aconteça dentro do seu mundo das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer, que respeitam as características próprias das crianças, seus interesse e esquemas de raciocínio próprio.

#### Segundo Almeida (1995)

O mundo do brinquedo é um mundo composto, que representa o apego, a imitação, a representação e não aparece simplesmente como uma exigência indevida, mas faz parte da vontade de crescer e se desenvolver. Uma criança, quando brinca com bonecas ou utensílios domésticos em miniatura, exercita a manipulação dos objetos, compondo-os e repondo-os designando-lhes um espaço e uma função, dramatizando suas próprias relações e eventualmente seus conflitos. Grita com as bonecas, usando as mesmas palavras da mãe para exprimir suas necessidades de afeto. Pode escolher uma delas para amar ou odiar de modo especial, caso a boneca lembre o irmãozinho amado, ou do qual tem ciúme. Faz do brinquedo a representação, constituindo uma autentica atividade do pensamento (p.26).

Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também á conduta daquele que joga, que brincar e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. Como afirma Piaget (1998), a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa.

#### Segundo Almeida (1995):

Os brinquedos terão um sentido profundo se vierem representados pelo brincar. Por isso a criança não cansa de pedir aos adultos que brinquem com ela. Estes, quando brincam com a criança, tem a vantagem de dispor de uma experiência mais vasta, mais rica, podendo ir mais longe com a imaginação, aumentando com isso seu coeficiente, não só de informações intelectivas, mas de nível lingüístico. Por exemplo, quando brinca de construção, o adulto sabe calcular melhor as proporções e equilíbrio. Possui um repertório mais rico do ponto de vista lingüístico, e por isso ganha em organização, direção e abre novos horizontes. Não se trata de brincar no lugar da criança, regulando-a ou levando-a ao papel de alguém que além de discernir o que serve e o que não serve, é capaz de colocar-se a seu viço, de buscar com ela e para ela verdadeiros estímulos que ativem sua capacidade inventiva e criativa, dando-lhe novas possibilidades para brincar sozinha ou com outras crianças (p.28).

O jogo mantém relações profundas entre as crianças e as faz aprender a viver é a crescer conjuntamente nas relações sociais. o jogo não é uma atividade isolada de um grupo de pessoas formadas ao acaso: ele reflete experiências, valores da própria comunidade em que estão inseridas.

#### Segundo Kishimoto (2001)

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de mamãe e filhinha, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, tem suas especificidades. Por exemplo, no faz-de-conta, há forte presença da situação imaginária; no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças. Brincar na areia, sentir o prazer de fazê-la escorrer as mãos, encha e esvaziar copinhos com areia requer a satisfação da manipulação do objeto. Já a construção de um barquinho exige não só a habilidade manual para operacionalizá-lo (p.14).

Os Brinquedos podem incorporar, também, um imaginário preexistente criando pelos desenhos animados, seriados televisivos, mundo da ficção científica com motores e robôs, mundo encantado dos contos de fadas, histórias de piratas, índio e bandidos. Como afirma Kishimoto (2009 p. 19) O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. No caso da criança, o imaginário varia conforme a idade: para o

pré-escolar de 3 anos, está carregado de animismo; de 5 a 6 anos, integra predominantemente elementos da realidade.

Para Vygotsky (1984) ,

O que define o brincar é a situação imaginária criada pela criança. Além disso, devemos levar em conta que brincar preenche necessidades que mudam de acordo com a idade. Exemplo: um brinquedo que interessa a um bebe deixa de interessar a uma criança mais velha. Dessa forma a maturação dessas necessidades são de suma importância para entendermos o brinquedo da criança como uma atividade singular. As crianças querem satisfazer certos desejos que muitas vezes não podem ser realizado imediatamente. Como a criança pequena não tem a capacidade de esperar, cria um mundo ilusório, onde os desejos irrealizáveis podem ser realizados. Esse mundo é que Vygotsky chama de brincadeira. Para ele, a imaginação é uma atividade consciente que não está presente na criança muito pequena. Como toda a função da consciência, surge originalmente da ação.(p.60,61)

O brincar que comporta uma situação imaginária também comporta uma regra. Não uma regra explícita, mas uma regra que a própria criança cria. Segundo Vygotsky, à medida que a criança vai se desenvolvendo, há uma modificação: primeiro predomina a situação e as regras estão ocultas ( não explícitas); quando ela vai ficando mais velha, predominam as regras (explícitas) e a situação imaginária fica oculta.

Vygotsky dá ênfase à ação e ao significado no brincar. Para ele é praticamente impossível a uma criança com menos de 3 anos envolver-se em uma situação imaginária, porque ao passar do concreto para o abstrato não há continuidade, mas uma descontinuidade. Só brincando é que ela vai começar a perceber o objeto não da maneira que ele é, mas como desejaria que fosse. Na aprendizagem formal isso não é possível, mas no brinquedo isso acontece, porque é onde os objetos perdem a sua força determinadora.

Segundo Vygotsky (1997)

A criança não vê o objeto como ele é, mas lhe confere um novo significado. Por exemplo: quando a criança monta em uma vassoura e finge estar cavalgando um cavalo, ele esta conferindo um novo significado ao objeto. Este significado

precisa de um “pivô” que comporte um gesto que se assemelhe à realidade. o mais importante não é a simplicidade do objeto com a coisa imaginada, mas o gesto. Neste caso, a vassoura comporta um gesto em relação ao objeto ( cavalo ) ao qual ela está conferindo um significado. Dessa forma , no brinquedo, o significado conferido ao objeto torna-se mais importante que o próprio objeto(p.62).

Vygotsky ainda chama atenção para o fato de que, para a criança com menos de 3 anos, o brinquedo é coisa muito seria, pois ela não separa a situação imaginária da real. Já na limitada que preenche um papel específico em seu desenvolvimento, tendo um significado diferente do que tem para uma criança em idade pré-escolar. Dessa forma, o brinquedo tem grande importância no desenvolvimento, pois cria novas relações entre situações no pensamento e situações reais.

#### Segundo Vygotsky ( 1987)

O jogo de papéis se desenvolve a partir de atividades da criança com o objeto, principalmente, no 2º e 3º anos de vida. Essas atividades que envolvem o uso de vários objetos não são adquiridos pela simples transferência do esquema sensório-motor, adquirido no 1º ano de vida, a novos objetos. Elas são desenvolvidas somente na relação da atividade da criança com os adultos. Na criança de 1 a 2 anos, a atividade não é separada do objeto assimilado nem é, de forma independente, transferida pela criança a um outro objeto. Isso constitui a principal diferença do esquema manipulativo sensório-motor no qual a assimilação do objeto aparece claramente na repetição de movimentos com os mais diversos brinquedos. Após isso, a criança começa a reproduzir ações em suas brincadeiras. Por exemplo, ela alimenta não só seu cãozinho, mas também outros animais de brinquedo. Mais tarde, o limite de tais transferências se expande, revelando no brinquedo não só a identificação de suas atividades com os adultos, assim como seu brinquedo reflete momentos individuais de sua própria experiência de vida (p.65).

Brincando, portanto, a criança coloca-se num papel de poder, em que ela pode dominar os vilões ou as situações que provocariam medo ou que a fariam sentir-se vulnerável e inseguro.

Segundo Freire ( 2005 p.112 ), as brincadeiras tem grande significado no período da infância, onde de forma segura e bem estruturada pode estar presente nas aulas e dentro da sala de aula, com uma conduta mais alegre e prazerosa, poderemos ver traços marcantes do Lúdico como ferramenta de

grande importância e com um imenso fundamento no aprendizado da criança sem descaterizar a linha desenvolvimentista do âmbito escolar.

### Segundo Freud (1976)

No jogo simbólico as crianças constroem uma ponte entre a fantasia e a realidade. Ele observou uma criança que sofria a ansiedade da separação da mãe. A criança brincava com uma colher presa a um barbante. Ela atirava a colher e puxava-a de volta rapidamente. No jogo, a criança foi capaz de controlar ambos os fenômenos; perda e recuperação. Quando se está aberto para tais simbolismos, pode-se reconhecer e apreciar o brincar das crianças. Elas podem evitar que os adultos se envolvam em conflitos armados, nem que membros de uma gangue espanquem suas mães; Mas quando brincam, elas podem ter o controle que lhes falta da realidade (p.67).

As crianças são capazes de lidar com complexas dificuldades psicológicas através do brincar. Elas procuram integrar experiências de dor, medo e perda. Lutam com conceitos de bom ou mal. O triunfo do bem sobre o mal dos heróis protegendo vitimas inocente é um tema comum na brincadeira das crianças.

O Jogar e o brincar são meios pelo qual os seres humanos, principalmente as crianças, exploram uma grande variedade de experiências em diferentes situações e com diversos objetivos. A criança envolve-se com o brincar em vários ambientes: em casa, na rua, no clube e na escola... Em cada situação o brincar tem um sentido e uma adequação diferente. Para Moyles (2001. p.181): “Na escola, o brincar pode ser dirigido, livre ou exploratório: o essencial é que ele faça a criança avançar do ponto em que está no momento em sua aprendizagem, criando condições para a ampliação e revisão de seus conhecimentos.” Dessa maneira, o lúdico torna-se essencial no desenvolvimento da criança, pois no brincar não se aprende somente conteúdos, mas se aprende para a vida.

A nossa maior motivação foi a partir da participação do estagio onde foram realizadas varias atividades com jogos e brincadeiras em sala de aula que percebemos a importância das atividades Lúdicas na educação infantil proporcionando as crianças uma aprendizagem significativa. Uma das

experiências de grande importância foram desenvolvidas no estágio em espaços não formais, brincadeiras e jogos em um posto de saúde em Campo Formoso-BA, o resultado foi gratificante, pois quando as crianças brincavam e jogavam com nosso grupo, esqueciam o local onde estavam e quando era chamada para a consulta ela entrava na sala da médica mais confiante e alegre. Foram através destas experiências com as atividades pedagógicas que motivaram minha pesquisa de campo para a monografia. Então fomos aprofundar ainda mais nossos conhecimentos sobre as atividades Lúdicas com aporte teórico utilizamos Piaget( 1987), Almeida (2001),Kramer (2001) e outros. A questão norteadora para o trabalho foi qual a importância atribuída pelos professores de educação infantil ao lúdico como atividade educativa. Dessa forma pretendemos alcançar como objetivo:

Analisar qual a importância atribuída pelos professores de educação infantil ao lúdico como atividade educativa?

## CAPITULO II

### 2 QUADRO TÉORICO

Objetivando aprofundar o debate em torno do tema que nos propomos a refletir nesta abordagem vamos inicialmente discutir os conceitos de Professor, Infância, Atividades Lúdicas.

#### 2.1 PROFESSOR

O docente é um profissional que direciona a produção do conhecimento executando as atividades de ministrar aulas, elaborar avaliações, corrigir trabalhos, discutir resultados e desenvolver pesquisas além de construir a relação do homem com a sociedade. De acordo com Gomes (2003),

Os docentes constroem valores e reproduzem entre seus alunos e colegas, produzem conhecimentos e desenvolvem competências próprias do seu campo de atuação, a saber, docência. Mas juntamente com esses aspectos esse profissional também constrói e desenvolve valores acerca do universo cultural e social em que vive, e isso envolve as representações sociais positivas e negativas que incidem sobre determinados grupos sociais e éticos geracionais e também uma determinada orientação sexual. ( p. 160).

Partindo da premissa de Alencar e Gentili (2001) esboçamos cada momento da pesquisa como se fosse único, a fim de construirmos a partir das inquietações de cada um, a estrutura coletiva do estudo.

Educadoras são parteiras do futuro! Devem estar armados de paciência. Serenidade, conhecimento e compreensão das mudanças do mundo, que não acontecem fora das vontades dominantes da sociedade. Educador tem a delicada tarefa de investigar a mina que é cada pessoa, com sua preciosidade escondida (p111).

Muitos docentes simplificam o processo ensino-aprendizagem, tendo em vista as suas limitações realizando e assumindo tarefas a partir de suas compreensões e competências e muitas vezes até mesmo de maneira a facilitar sua própria atuação.

Gentili e Alencar (2005 p.110) .professores e professoras são pedreiros que colocam no edifício de uma nova sociedade , que não será feroz e excludente como a atual. Mestre e mestras são anunciadores de um tempo de mais delicadeza que já aparece num olhar curioso de suas crianças num idealismo de seus jovens alunos.

No entanto é importante reconhecer que a docência se trata de um processo complexo e dinâmico por envolver idéias e concepções diversas. O que vai exigir do docente um esforço contínuo na determinação de promover a formação dos alunos e sua aprendizagem, tirando o melhor proveito das situações vivenciadas.

## **2.2 Infância**

Os estudos recentes tem mostrado também que as atividades lúdicas são ferramentas indispensáveis no desenvolvimento infantil, porque para a criança não há atividade mais completa do que o Brincar. Pela brincadeira, ela é introduzida no meio sociocultural do adulto, contituido-se num modo de assimilação

Como afirma kishomoto (2001 p.19). A Infância é, também, a idade do possível.Pode-se projetar sobre ela a esperança de mudança, de transformação social e renovação moral. A infância e portanto uma imagem de inocência de conduta moral,imagem associada á natureza primitiva dos povos, um mito que representa a origem do homem e da cultura. Como são construídas tais imagens tão diferentes e contraditórias.

A Imagem de infância e reconstituída pelo adulto por meio de um duplo processo: de um lado, ela está associada, e de outro, depende de percepções próprias do adulto, que incorporam memórias de seu tempo de criança. Assim, se a imagem de infância reflete o contexto atual, ela é carregada, também, de uma visão idealizada do passado do adulto, que contempla sua própria infância. A infância reflete o contexto atual, ela é carregada, também, de uma visão idealizada do passado do adulto, que contempla sua própria infância. A infância expressa no brinquedo contem o mundo real, com seus valores, modos de pensar e agir e o imaginário do criador do objeto (p.20).

Entende-se, comumente, "criança" por oposição estabelecida pela falta de idade ou de "maturidade" e "de adequada interação social". Ao se realizar o corte com base no critério de idade, procura-se identificar certas regularidades de comportamento que caracterizam a criança como tal.

Segundo Kramer (2001):

O Sentimento de infância não significa o mesmo que afeição pelas crianças, corresponde, na verdade, à consciência da particularidade infantil, ou seja, aquilo que distingue a criança do adulto e faz com que a criança seja considerada como um adulto em potencial, dotado de capacidade de desenvolvimento (p, 18).

A valorização e o sentimento atribuídos à infância nem sempre existiram da forma como hoje são concebidas e difundidas, tendo sido modificadas a partir de mudanças econômicas e políticas da estrutura social. Percebem-se essas transformações em pinturas, diários de família, testamentos, igrejas e túmulos, o que demonstram que família e escola nem sempre existiram da mesma forma.

Segundo Kramer (2001):

O sentimento de infância resulta, pois numa dupla atitude com relação à criança: preserva-la da corrupção do meio, mantendo sua inocência, e fortalece-la, desenvolvendo seu caráter e razão. As noções de inocência e de razão não se opõem elas são elementos básicos que fundamentam o conceito de criança como essência ou natureza, que persiste até hoje: considera-se, a partir deste conceito, que todas as crianças são iguais (conceito único), correspondendo a um ideal de criança abstrato, mas que se concretiza na burguesa (p.78).

A dependência da criança frente ao adulto é uma característica social da infância que este presente, de uma forma ou de outra, nas diversas classes sociais qualquer que seja a organização da sociedade. Para o autor trata-se, no entanto, de um fato social, e não de um fato natural. Quando se acredita ou se quer acreditar numa essência infantil desvinculada das condições de existência, ou seja, na criança universal, idêntica qualquer que seja sua classe social e sua cultura.

Segundo Vygotsky (1997), O desenvolvimento humano, o aprendizado e as relações entre eles são temas centrais em seu trabalho. Ele busca compreender a origem e o desenvolvimento dos processos psicológicos ao longo da história da espécie humana e da história individual.

Desde o nascimento da criança, o aprendizado está relacionado ao desenvolvimento e “é um aspecto necessário e universal do processo de desenvolvimento das funções psicológicas culturalmente organizadas e especificamente humanas”. É o aprendizado que possibilita o desperta de processos internos de desenvolvimento, que, se não fosse o contato do indivíduo com certo ambiente cultural, não ocorreriam. Normalmente, quando nos referimos ao desenvolvimento de uma criança, o que buscamos compreender é “até onde a criança já chegou”, em termos de um percurso que será percorrido por ela(p111).

O autor chama a atenção para o fato de que compreender adequadamente o desenvolvimento deve considerar não apenas o nível de desenvolvimento real da criança, mas também seu desenvolvimento potencial, isto é, sua capacidade de realizar tarefas com a ajuda de professores ou de companheiros mais capacitados.

Segundo Vygotsky (1997):

Quando dizemos que a criança já sabe realizar determinada tarefa, referimo-nos a sua capacidade de realizá-la sozinha. Determina essa capacidade de realizar tarefas de forma independente de nível de desenvolvimento real. Para ele, este nível refere-se às etapas já alcançadas, já conquistadas pela criança (p.122).

O ambiente cultural é parte essencial de sua própria constituição enquanto pessoa. O desenvolvimento da espécie humana e do indivíduo está baseado no aprendizado que sempre envolve a interferência, direta ou indireta, de outros indivíduos e a reconstrução pessoal da experiência e dos conhecimentos.

Segundo Machado (2005), o autor retrata desencontro e desafios da infância, e como a legislação, e as políticas nacionais de educação infantil são passadas de modo disperso.

O divórcio entre a legislação e a realidade, no Brasil, não é de hoje. Nossa tradição cultural e política sempre foram marcadas por essa

distância e, até mesmo, pela oposição entre aquilo que gostamos de colocar no papel e o que de fato fazemos na realidade. Em todos os aspectos da vida nacional é possível observar esses contrastes: na legislação sobre a criança e o adolescente (p.27).

O autor mostra que esses retrocessos são facilitados seja pela ausência de legislação complementar que regulamente os diversos setores, seja pela falta de implementação do que se encontra definido em lei, tudo isso tendo como pano de fundo um discurso que denuncia a Constituição.

### **2.3 Atividades Lúdicas**

O lúdico funciona como ferramenta que dará suporte ao educador no decorrer do seu trabalho em sala de aula. Portanto, “o brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência – repouso, alimentação, etc. – todas as crianças brincam se não estão cansadas, doentes ou impedidas”. (Macedo, 2005, p. 13). Infere-se que, brincar é algo inato ao ser humano, portanto, quando se pretende usar o lúdico na sua formação, conclui-se que se dará um processo agregado, ou seja, a criança é naturalmente aberta às brincadeiras. “Brincar é envolvente, interessante, informativo. O brincar é sério, uma vez que supõe atenção e concentração. Atenção no sentido de que envolve muitos aspectos inter-relacionados e, concentração que, requer um foco mesmo que fugidio para motivar as brincadeiras”.

Segundo Macedo, (2005).

Através das brincadeiras, as crianças fazem conexão com a realidade, transformando os conhecimentos que possuem anteriormente em novos conceitos. A exemplo, ao assumir um determinado papel numa brincadeira, ela com certeza conhece algumas características da personagem que irá representar, isso dar-se pelo o fato da criança já trazer consigo múltiplos conhecimentos, quer sejam adquiridos por experiências vividas em casa, imitação de alguém ou de algo conhecido, cenas assistidas na televisão, etc. 'O jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança' (p.14).

É fato que os jogos e/ou atividades de cunhos lúdicos não abarcam todas as complexidades que envolvem o processo educativo, mas contribui beneficemente para a melhoria da conduta no processo de ensino-aprendizagem, bem como a exploração da criatividade, auto-estima, autoconfiança, uma vez que, serão essas crianças que futuramente farão funcionar o sistema afetivo de sua sociedade. De acordo com o Referencial Curricular da Educação Infantil,

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (1998 p. 23).

Portanto, faz parte do lúdico um olhar atento, aberto, disponível para as muitas possibilidades de expressão, além de propiciar prazer, conflito, frustração, realização e diversão, como também, é a partir do lúdico que as leituras de livro não têm que ser linear, ela acontece de maneira a não seguir uma ordem pré-definida, ou seja, lido de forma livre e espontânea, porém embasada na sua necessidade de satisfazer a sua busca, que necessariamente não quer dizer que tenha que ler a obra por completo para então, ter suprido a sua curiosidade de apreciação. Permite-nos saber o que já conhecemos, nos dá origem ao novo conhecimento, habilidades e a produções artísticas, sendo essas uma das necessidades vital atualmente e, como foi dito pelo psicólogo suíço, Jean Piaget, só assim teremos crianças que pensem por si mesmas e que não aceitem a primeira idéia que lhes é apresentada.

#### Segundo Almeida (1990)

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. A educação lúdica é uma ação inerente na criança, adolescente, jovem e adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo (p.11).

É importante lembrar que em todas atividades lúdicas que as crianças participam, que inventam ou pelo menos se interessam nessa fase constituem verdadeiros estímulos que enriquecem os esquemas perceptivos visuais, auditivos, operativos, memória, imaginação, lateralidade, representação, análise, síntese, causa, efeito, funções essas que, combinadas com as estimulações psicomotoras, definem alguns aspectos básicos da “prontidão” que dá condições para o domínio da “leitura e escrita”.

Para Almeida (1995)

É a fase escolar em que a criança incorporará os conhecimentos sistematizados, tomará consciência de seus atos e despertará para um mundo em cooperação com seus semelhantes. É interessante considerar os pontos mais significativos do seu desenvolvimento: Os exercícios físicos funcionais ao desenvolvimento transformam-se, aos poucos, em práticas esportivas, pois passam a compreender finalidades, por meio de esforços conjuntos. O próprio Platão, que viveu no século V a.C., mostrava a importância da prática esportiva para crianças (p.142).

Para o autor é nessa fase que a criança começa a pensar inteligentemente, com certa lógica. Começa entender o mundo mais objetivamente e a ter consciência de suas ações, discernindo o certo do errado. Nessa fase, os jogos transformam-se em construções adaptadas, exigindo sempre mais o trabalho efetivo e participativo no processo de aprendizagem que começa a sistematizar o conhecimento existente.

Segundo Wallon (1965):

Nessa fase, as crianças gostam de estar junto ao adulto e a outras crianças. É a fase do “egocentrismo”, na qual elas são o centro de tudo e tudo se volta para o seu “eu”. Por isso apegam-se as suas coisas e não abrem mão delas. Nos jogos e nas brincadeiras, não conseguem coordenar seus esforços para o outro, e jogos com regras não funcionam, mas estar junto com outras crianças, participar de atividades apresentadas pelos pais são coisas importantíssimas para o crescimento intelectual e social. Da mesma forma. O relacionamento sadio, alegre, carinhoso, afetivo que recebe é indispensável para o equilíbrio emocional. Em síntese, podemos afirmar que a união da evolução física, verbal, psicomotora, intelectual, social, emocional é que faz uma criança alegre, feliz, capaz de avanços no crescimento geral (p.165).

É fundamental nesta fase que a família e a escola proporcionem um ambiente rico em informações que possam estimular o desenvolvimento, nunca forçá-la a assimilar nada além daquilo que é capaz de fazer naturalmente e com prazer. Daí entendermos que as pré-escolas, creches, que suprem ou auxiliam a educação familiar, devam ser altamente qualificadas e preparadas para essa função.

#### Segundo Almeida (1995)

A participação e a postura do adulto (pais e professores) são importantíssimas para a criança. Nessa fase, ela adora movimentar-se, e a família-bem como a pré-escola-não pode querer imobilizá-la com determinações que castrem esse tipo de ação. A criança adora ajudar os pais e participar de pequenas tarefas, e isso não deveria ser descartado com a justificativa de que atrapalha. Ela adora ouvir histórias, desenhar, “escrever” e brincar com brinquedos que possa operar, montar e desmontar. Por isso não deveria ficar sentada diante da tv ou ter brinquedos que não podesse tocá-los por medo de quebrá-los. É importante que os adultos compreenda também que o excesso de atividades “impostas” nessa fase faz a criança se sentir escrava, e pode deprimi-la e leva-la a perder o gosto e a paixão pelas coisas.

Partindo de que a verdadeira educação é aquela que cria na criança o melhor comportamento para satisfazer suas múltiplas necessidades orgânicas e intelectuais – necessidades de saber, de explorar, de observar, de trabalhar, de jogar, de viver-, a educação não tem outro caminho senão organizar seus conhecimentos, partindo das necessidades e interesses da criança, o jogo é uma espécie de interesse, implica esforço e estabelece a relação com trabalho.

#### Segundo Macedo, (2005).

Através das brincadeiras, as crianças fazem conexão com a realidade, transformando os conhecimentos que possuem anteriormente em novos conceitos. A exemplo, ao assumir um determinado papel numa brincadeira, ela com certeza conhece algumas características da personagem que irá representar, isso dar-se pelo o fato da criança já trazer consigo múltiplos conhecimentos, quer sejam adquiridos por experiências vividas em casa, imitação de alguém ou de algo

conhecido, cenas assistidas na televisão, etc. 'O jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança' (p.14).

As atividades lúdicas possibilita a criança assimilar as estruturas básicas do comportamento, que vão auxiliar definitivamente na formação. Na simples prática esportiva, além de desenvolver os movimentos amplos e finos do corpo, a criança vivencia inúmeras funções intelectivas, tais como, cálculo, posição, velocidade, equilíbrio bem como as normas de cooperação socialização.

Almeida afirma que (1995):

Por exemplo, uma criança que joga bolinha de gude ou brinca de boneca com seus companheiros não está simplesmente brincando e se divertindo; está desenvolvendo e operando inúmeras funções cognitivas e sociais; ocorre o mesmo com uma mãe que acaricia e se entretém com a criança, com um professor que se relaciona bem com seus alunos ou mesmo com um cientista que prepara prazerosamente sua tese ou teoria. Eles educam-se ludicamente, pois combinam e integram a mobilização das relações funcionais ao prazer de intronizar o conhecimento e a expressão de felicidade que se manifesta na interação com os semelhantes (p115).

Para o autor a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino- aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as ação ativa e motivadora

Segundo Piaget (1971).

“O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. Através dele se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais (p.95).

O jogo faz parte da vida da criança. Simboliza a relação pensamento-ação e, sob esse ponto, constitui provavelmente a matriz de toda a atividade lingüística, ao tornar possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação.

Segundo Wallon (1965):

“Acontece freqüentemente de a criança interromper-se, surpreendida por um de seus próprios gestos, os quais ela só parece perceber em suas conseqüências. É a mudança sobrevinda em seu campo de atividade ou movimento que constitui a causa. O vivo despertar em sua curiosidade por tudo o que é novidade leva-a a esse voltar-se para própria atividade”. No final da fase anterior e o início desta, a criança age imitativamente para ver o que sua ação vai produzir, sem que isso se trate de uma ação exploratória – ela toca, empurra, desloca, amontoa, justapõe, para ver o que vai dar. A brincadeira se torna uma diversão de risco e gratuidade, na qual o prazer opõe-se à curiosidade; mas, em seguida, os jogos e as brincadeiras ultrapassam a ação da gratuidade e de simples recordação de impressões observadas e vividas (imitação) para uma reelaboração criativa, um processo através do qual se combinam os dados da experiência de construir uma nova realidade, correspondentes à curiosidade e necessidade. Por isso a criança adora ouvir histórias, brincar de esconde-esconde, adivinhações e contar suas próprias histórias(p.145).

Para o autor a imaginação trabalha apenas com materiais contidos na realidade, é preciso que eles participem do maior número possível de estímulos que reforcem estruturas e alarguem horizontes. Atividades como o canto, exercícios físicos, histórias, montagens, descobertas, encaixes, contato com as letras, adivinhações são indispensáveis para o desenvolvimento.

## **CAPITULO III**

### **3 TRILHA METODOLÓGICA**

Mediante a problemática apresentada neste trabalho, analisar a compreensão que os professores tem das atividades lúdicas na educação infantil; surge a necessidade de realizar uma pesquisa que tenha como lócus uma escola pública de educação infantil do município de Senhor do bonfim, focalizando a questão: qual a importância das atividades lúdicas na educação infantil. Nestas instituição educacional foram coletados depoimentos de professores que lecionam nas referidas escolas, onde procuramos conhecer a concepção que estes sujeitos têm sobre as atividades lúdicas em sala de aula.

#### **3.1 Tipo de Pesquisa.**

Pesquisa qualitativa ou naturalística envolve as observações de dados descritivos obtidos no contato direto do pesquisador com a situação estudada, enfatizando mais o processo, preocupando em retratar a perspectiva dos participantes, pois segundo Deslandes, (1994) A Pesquisa qualitativa responde a questões particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes que corresponde a um espaço mais profundo das relações dos processos e dos fenômenos que não pode ser reduzido á operacionalização de variáveis.

Optamos por trabalhar com esta modalidade de pesquisa para podermos analisar a subjetividade do pensamento dos professores . Este tipo de pesquisa é a mais recomendável para a coleta de dados, a pesquisa qualitativa nos permite as informações do investigado de forma minuciosa para não perder os detalhes que podem ser decisivos no momento de interpretar os resultados.

#### **3.2 Lócus da Pesquisa**

### **3.2.1 Caracterizando o espaço**

O Lócus de pesquisa será a Fundação de Apoio á criança e adolescente (Fundame), uma instituição não governamental, sem fins lucrativos situado no bairro, casas populares da cidade de Senhor do Bonfim-ba. Seu espaço físico possui 10 ambientes divididos em 5 salas de aula, 2 banheiro, diretoria, cozinha, área de lazer com parque. Possuem também recursos tecnológicos como televisor, vídeo, DVS,e computador. A escola funciona em 2 turnos matutino, educação infantil.Vespertino curso de teatro para adolescentes,são 175 alunos no geral, 5 professores,diretores,faxineira.Este lócus foi escolhido devido aos projetos que a instituição oferece a comunidade de integração da família com á escola. São visitas e aconselhamentos ás famílias, atendimento na área de saúde, officia de artesanato com ás mães.

### **3.3.2 Sujeitos da Pesquisa:**

Para a realização desta pesquisa foi necessário buscar informações dos principais sujeitos envolvidos na problemática aqui apresentada, para que assim possa haver esclarecimentos da mesma. Foram entrevistado cinco(5) professores,onde buscamos coletar os dados.

### **3.3.3 Instrumentos de coleta de dados:**

Os dados para efetivação deste trabalho serão levantados através de fontes e instrumentos diversificados. Tipo: Observação , questionário fechado, entrevista semi-estruturada.

Segundo Trivinos (1987):

Ambos os tipos de pesquisa, a com base fenomenológica e a com fundamentos materialista e dialético ressaltam a importância do ambiente na configuração da personalidade, problemas e situações de existência do sujeito. Mas existem diferenças essenciais entre elas em relação as suas concepções do meio (p.128).

Optei pela entrevista semi-estruturada e pelos questionários fechados para levantamento de questões relativas á problemática. Consideramos vantajoso fazer uso da entrevista pois e através da mesma o entrevistado Têm oportunidade de fazer-los oralmente e o pesquisador aproveitar da melhor maneira, ouvindo, observando e anotando o que foi respondido pelo entrevistado.

De acordo com Trivinos (1987) é importante trabalhar com a entrevista semi-estruturada, visto que ela valoriza a presença do investigador como também dá todas as condições para que o entrevistado tenha a liberdade e a espontaneidade, fatores que são essenciais para enriquecer uma pesquisa.

### **3.3.4 Observação**

Permitil chegar mais perto dos sujeitos, utilizará o método mais adequado para investigar um determinado problema.

Como afirma Harguette (1992):

A observação participante se resume a uma importante técnica de coletas de dados, empreendida em situações especiais e cujo sucesso depende de certos requisitos que a distinguem das técnicas convencionais de coletas de dados, tais como o questionário e a entrevista (p.69).

Optou-se observação participante por ser um instrumento de coleta de dados que permiti chegar mais perto do sujeito dando suporte para uma investigação mais concreta da pesquisa.

### **4.1 Questionário Fechado.**

Apresentará indagações com objetivos de descobertas mais profundas sobre o problema investigado. Utilizaremos à pesquisa qualitativa porque nos garante a representação de dados, baseados em critérios de qualidade e não numérico do problema.

Como diz Lakatos (1991, p.26) “nos permitindo fazer reformulações de acordo com a situação exigida, possibilitando-nos coletar informações e respostas mais reais, limitando-nos em sua extensão e finalidades”.

Guba e Lincoln (1981) Destacam que o fato de que os documentos constituem uma série de vantagens para o uso de documentos na pesquisa ou na avaliação educacional. Em primeiro lugar destacam o fato de que os documentos constituem uma fonte estável e rica. Persistindo ao longo do tempo, os documentos podem ser consultados várias vezes e, inclusive servir de bases para vários estudos

Phillips (1974, p.187). Afirma que os documentos (questionário) constituem também uma fonte poderosa de onde podem ser retiradas evidências que fundamentam afirmações e declarações do pesquisador. Representam ainda uma fonte “natural” de informação.

Optou-se pelo questionário porque é um instrumento de pesquisa, onde a informação coletada pelo estudioso limita-se não somente às respostas escritas e preenchidas pelo próprio pesquisador. O mesmo possibilita a neutralização do pesquisador para se obter resultados.

#### **4.2 Entrevista semi-estruturada.**

A entrevista “não significa uma conversa despretensiosa e neutra, uma vez que se encerra com o meio de coleta dos fatos relatados pelos autores, enquanto sujeitos”. Enfatizando que é também possível obter dados objetivos e subjetivos.

Segundo Harguette (1992 p. 86) a entrevista “pode ser definida como um processo de interação social entre duas pessoas na qual uma delas, o entrevistador, tem por objetivo a obtenção de informação por parte do outro, o entrevistado”.

Optou-se por representa um dos instrumentos básicos para a coleta de dados, porque na entrevista a relação que se cria é de interação, havendo uma atmosfera de influência entre quem pergunta e quem responde.

Segundo Ludkes e André, (1986, p.33) “Ao lado da observação, a entrevista representa um dos instrumentos básicos para a coleta de dados.”

A entrevista foi utilizada ,pelo fato de ela ser um instrumento pertinente no campo de pesquisa qualitativa já que permite que o entrevistador crie relações de aproximação com o entrevistado solicitando as informações de que precisa sobre determinado tema ou problema, que em nosso caso, está relacionado Com qual compreensão que os professores têm atividades Lúdicas na educação infantil.

Para Ludke e André (1986), Ao lado da observação a entrevista representa um dos principais instrumentos básico para a coleta de dados dentro da perspectiva de pesquisa esta é aliais, uma das principais técnicas de trabalho em quase todos os tipos de pesquisa utilizadas nas ciências sociais ela desempenha importante papel não apenas nas atividades científicas como em muitas outras atividades humanas.

A entrevista é considerada como uma técnica verbal uma vez que tem como pressuposto a oralidade e dialogo entre duas ou mais pessoas. Ela nos deu suporte durante a coleta de dados realizados com professores de educação infantil, o mesma foi pertinente porque nos possibilitou o confronto das resposta do questionário fechado com as entrevistas.

## **4.2 Desenvolvimento da Pesquisa**

Os procedimentos utilizados na realização da pesquisa são muito importante e contribuem decisivamente para o progresso da mesma.

Assim, a pesquisa aqui desenvolvida seguiu os seguintes passos: primeiro foi necessário identificar os sujeitos a serem entrevistados; depois elaborar a

entrevista e o questionário; em seguida ir para o campo levantar as informações precisas e finalmente foram analisados os resultados alcançados na mesma.

## CAPITULO V

### 4 ANÁLISE DOS DADOS E INTERPRETAÇÃO DE RESULTADOS

Este é um capítulo não só destinado á análise de dados coletados, mas, sobretudo, a sua interpretação com percepção do contexto e das teorias circulantes quanto ao tema abordado. A apresentação foi ordenada de acordo com a proximidade do elemento central da pesquisa. Analisar qual á importância atribuída pelos professores de educação infantil ao lúdico como atividade educativa

Foi feita uma análise dos dados coletados a partir das observação participante, entrevista semi- estruturada e do questionários aplicados aos professores, mediante os resultados de confirmação ou não dos fatos que constituem a problemática.

#### 5.1 Os Docentes

As entrevistas foram realizadas com cinco (5) professores que lecionam na escola citadas no capítulo III. Entre os entrevistados todos lecionam na educação infantil.

De acordo com a problemática que foi desenvolvida espera-se obter resultados satisfatórios através da pesquisa realizada com os professores.

#### 5.2 Perfil dos professores

##### a) Distribuição dos professores segundo a Faixa-etária.

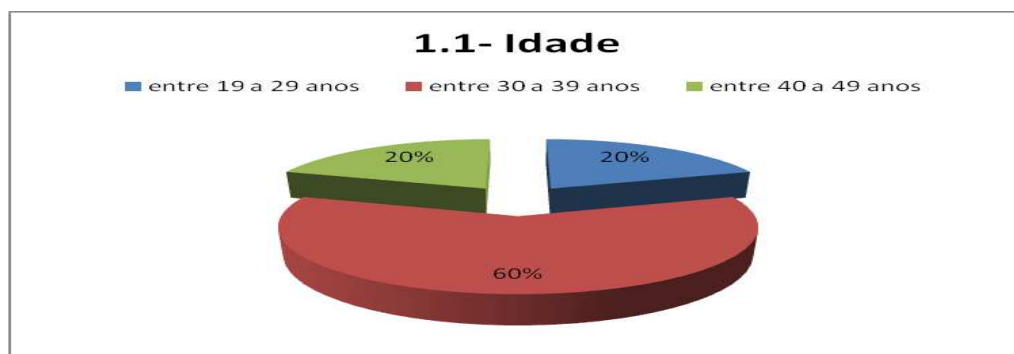


Gráfico IV .1- Faixa-etária dos docente

Entre os professores, verificou-se que os entrevistados 20%(1) estão na faixa etária entre 19 a 29 anos; 60% (3) entre 30 a 39 anos e 20% (1 ) entre 40 a 49 anos.

### b) Distribuição dos professores segundo o gênero



Como podemos notar no gráfico número (1.2), a quantidade de professor do sexo feminino é predominante. Dentre os professores analisados 100% (5) eram mulheres não tinha nenhum professor homem, Percebemos que a presença da mulher na educação ainda é muito forte.

### c) Distribuição dos professores segundo o nível de formação



**Gráfico IV.3-** Formação dos Docentes

Quanto ao nível de formação dos professores, a maioria 80%(4) cursa o nível superior e 20%(1) formação de nível médio. .Percebe-se a predominância do nível superior, o que passa a sugerir um preparo especial desse profissional para lidar com a escola, ou talvez com a própria educação infantil.

As maiorias dos professores entrevistados demonstraram um conhecimento das atividades lúdicas como sendo uma ferramenta que facilita a aprendizagem. Professoras de nível superior incompleto 80% estão aprimorando seu conhecimento procurando sempre o melhor para seus alunos e para suas aulas.

P2 Relata que é importante ter nível superior pois possibilita ampliar mais o nossos conhecimentos. Sendo assim, hoje posso definir as brincadeiras e jogos como sendo muito importante para o desenvolvimento da criança tanto intelectual, social.

É sabido que quanto mais qualificado os professores mais adquirem conhecimento foi através dos relatos dos professores sobre sua formação que percebemos que os mesmo estão investido em sua formação acadêmica para que possam educar seus alunos com mais qualidades.

#### **d) Experiência profissional dos docentes.**



**Gráfico IV.4-** Experiência Profissional dos docentes

Quanto a experiência profissional dos professores, verificou-se que a maioria dos entrevistados 40%(2) estão na faixa etária entre 6 á 10 anos; 40% (2) entre 11 a 15 anos e 20% (1) entre 0 a 5 anos.

P1, relata que as atividades lúdicas, são caminhos que contribuem para o bem-estar, entretenimento das crianças, garantindo-lhes uma agradável estadia na escola. Certamente, a experiência dos educadores, além de somar-se ao que estou propondo, irá contribuir para maior alcance de objetivos em seu plano educativo.

Foi percebida uma experiência significativa dos docentes no gráfico sendo relevante, pois são professores experientes e responsáveis com a educação infantil.

**e) A percepção dos professores em relação à importância das brincadeiras infantil.**



**Gráfico IV. 5-** A importância das brincadeiras infantil.

Em relação a questão 1.0 do questionário II perguntou aos professores suas opiniões a respeito da importância das brincadeiras infantil e 100%(5) afirmaram que os momentos favorecidos pelas brincadeiras que a criança amplia suas estruturas cognitivas, como também desenvolve a coordenação motora nas dimensões que são esperadas no seu processo de integração

social, as atividades lúdicas contemplam as crianças como um ser ativo, capaz de construir e adquirem conhecimentos que lhe são oferecidos, e nesse contexto o ato de brincar torna-se relevante como instrumento da prática pedagógica do professor na Educação Infantil.

Os resultados obtidos nessa questão mostram que os professores entrevistados têm conhecimento do papel que os jogos e brincadeiras têm na educação das crianças. Isso é muito importante, pois consideramos que o educador precisa ter entendimento da verdadeira função que tais recursos exercem. Almeida (1990 apud Rousseau -1712-1778) menciona que a criança por natureza tem a sua própria forma de ver, de pensar e de sentir. E que não se aprende nada senão através de uma conquista ativa. Não deis a vosso aluno nenhuma espécie de lição verbal: só da experiência ele deve receber.

Os relatos dos professores consultados 100% que responderam positivamente reforçaram a concepção de que a utilização das atividades lúdicas na Educação Infantil possibilita trabalhar conteúdos necessários ao estabelecimento de limites a criança tais como determinadas regras e normas válidas a vida social.

P3- relata que as atividades lúdicas usadas na escola constam de jogos de encaixe, quebra cabeça, dominó, brincadeiras de roda, jogos de memória, construção com massa de modelar e outros objetos manipuláveis.

Kshimoto (1998) revela o quanto são diversificados os brinquedos e jogos que o professor pode fazer uso na escola visando estimular o desenvolvimento psicomotor da criança.

P5 As atividades lúdicas podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que permita tentar uma situação de interação. Porém, mais importante do que o tipo de atividade lúdica é a forma como é dirigida e como é vivenciada, e o porquê de estar sendo realizada.

P1 diz que toda criança que participa de atividades lúdicas, adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável, que gera um forte interesse em aprender e garante o prazer. Na educação infantil, por meio das atividades lúdicas a criança brinca, joga e se diverte. Ela também age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. As atividades lúdicas podem ser consideradas, tarefas do dia-a-dia na educação infantil.

Como afirma Kshimoto (1994) o uso das atividades lúdicas na escola oferecem amplas possibilidades para o constante desenvolvimento dos aspectos cognitivos e psicomotores da criança e os efeitos de sua utilização podem ser observadas a médio e longo prazo, visto que a socialização e interação dela com os outros se revela como fator importante do desenvolvimento.

**f) Em relação da questão 3.0 do questionário II: Qual freqüência do uso das atividades Lúdicas?**



**Gráfico v.5-** Freqüência do uso de atividades Lúdicas.

Como qual freqüência você utiliza atividades lúdicas em sala de aula?  
A resposta obtida foi que 80% dos professores realizam o trabalho em sala de aula quatro (4) vezes por semana, e 20% realizam duas (2) vezes.

Com relação à pergunta 80%(4) dos professores relataram que realizam quatro vezes (4) por semana, as atividades lúdicas em sala de aula, elas são utilizadas com frequência porque o plano de aula de cada professor sempre contempla as atividades lúdicas com intuito de facilitar aprendizagem.

Os 80% relataram que (4) vezes por semana é um tempo significativo porque as atividades lúdicas possibilita para o aluno vários os benefícios entre eles estão: Assimilação de valores; Aquisição de comportamentos; Desenvolvimento de diversas áreas do conhecimento; Aprimoramento de habilidades; Socialização.

P1 relata que as atividades lúdicas, são muitas, podemos citar: Desenhar; Brincadeiras; Jogos; Danças; Construir coletivamente; Leituras; Passeios; Dramatizações; Cantos; Teatro de fantoches.

Sendo que P3 relatar que utilizam duas (2) vezes por semana por achar que é tempo suficiente para contemplar as atividades lúdicas em sala de aula.

Mesmo sabendo que 80% dos professores mostraram-se totalmente consciente o uso dessa ferramenta em sala de aula, mesmo assim existem ainda 20% que utilizam apenas duas vezes.

Diante disso, percebo que apesar de terem demonstrado em suas falas um entendimento da utilidade do trabalho com jogos e brincadeiras, no tocante à prática não foi isso que deixaram transparecer.

P2, relata que as atividades Lúdicas é utilizada com frequência porque o plano de aula sempre contempla as atividades lúdicas com intuito de facilitar aprendizagem.

Segundo a professora P2, O Canto é usada na rotina da sala o contar historia com fantoche é sempre utilizado o bingo com a letra do alfabeto e entre outros na realidade sempre utilizamos as atividades lúdicas na nossa pratica.

De acordo com Teixeira (1995 p.59), vários são os motivos que induzem os educadores a apelar às atividades lúdicas e utilizá-las como um recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem.

Segundo Maluf (2003 p.144), a criança é automotivada para qualquer prática, principalmente a lúdica, sendo que tendem a notar a importância de atividades para o seu desenvolvimento, assim sendo, favorece a procura pelo retorno e pela manutenção de determinadas atividades.

O educador deverá propiciar a exploração da curiosidade infantil, incentivando o desenvolvimento da criatividade, das diferentes formas de linguagem, do senso crítico e de progressiva autonomia. Como também ser ativo quanto às crianças, criativo e interessado em ajudá-las a crescerem e serem felizes, fazendo das atividades lúdicas na educação Infantil excelentes instrumentos facilitadores do ensino-aprendizagem.

**g) Em relação a questão 5.0 do questionário perguntou aos professores  
A sala de aula é um espaço adequado para aplicação de jogos?**

Com relação à pergunta 80%(4) dos professores responderam positivamente e 20% (1) responderam negativamente, podemos perceber no gráfico que prevaleceram as respostas positivas.



**Gráfico IV.6-** Espaço escolar adequado para as atividades Lúdicas

Com relação à pergunta o espaço o escolar adequado para as atividades Lúdicas

20% (1) responderam negativamente, relata que P1 A sala de aula é um espaço muito pequena ficando difícil de fazer uma atividade Lúdica.

Maluf (2003) todo e qualquer espaço onde se realize alguma atividade que possa ser considerada lúdica e como a ludicidade faz parte da vida dos seres humanos, todo o espaço acaba podendo ser classificado como lúdico.

Percebemos, então, que os professores que estão entre os 20%, não têm clareza a respeito do espaço a ser trabalhado jogos e brincadeiras, uma vez que estes instrumentos podem ser trabalhados em qualquer ambiente sendo assim vai depender da criatividade do professor

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dentro do contexto da pesquisa apresentada, com o intuito de responder a questão norteadora do problema exposto no primeiro capítulo, questionamos qual a compreensão que os professores têm do lúdico na Educação Infantil . Procuramos identificar e analisar essa percepção e refletir em que medida isso interfere na prática pedagógica.

O estudo permitiu analisar que o lúdico é significativo porque possibilita a criança conhecer, compreender e construir seus conhecimentos, tornar-se cidadão deste mundo, ser capaz de exercer sua cidadania com dignidade e competência. Sua contribuição também atenta para a formação de cidadãos autônomos, capazes de pensar por conta própria, sabendo resolver problemas e compreendendo um mundo que exige diferentes conhecimentos e habilidades.

Mediante a realização desta pesquisa foi possível observar que as novas maneiras de aprendizagem por meio do lúdico conseguiremos uma educação de qualidade e que realmente consiga ir ao encontro dos interesses e necessidades da criança. Cabe ressaltar que uma atitude lúdica não é somente a somatória de atividades; é, antes de tudo, uma maneira de ser, de estar, de pensar e de encarar a escola, bem como de relacionar-se com os alunos.

No transcorrer da pesquisa procuramos nos remeter a reflexões sobre a importância das atividades lúdicas na educação infantil, tendo sido possível mostrar que a ludicidade é de extrema relevância para o desenvolvimento integral do aluno. É relevante mencionar que o brincar nesses espaços educativos precisa estar num constante quadro de inquietações e reflexões dos educadores que o compõem. Assim, será possível ao educador redescobrir e reconstruir em si mesmo o gosto pelo fazer lúdico, buscando em suas experiências, remotas ou não, brincadeiras de infância e de adolescência que possam contribuir para uma aprendizagem lúdica, prazerosa e significativa. Para isso, o professor precisa assumir o papel de autor de um currículo que

privilegie as condições facilitadoras de aprendizagens que a Ludicidade contém nos seus diversos domínios, retirando-a da ilegalidade, enfatizando-a corajosamente como meta da escola.

O lócus escolhido foi relevante porque percebemos que á um trabalho coletivo tanto das meninas da limpeza juntamente com administrativo, professores e diretora todos juntos com um mesmo objetivo. Conforme foi possível observar nos resultados da pesquisa, em relação a visão que os professores possuem sobre as atividades lúdicas em sala de aula como ferramenta de ensino e aprendizagem de maneira significativa e prazerosa.

Este trabalho apresenta contribuições significativas no campo sócio-educativo pois promove uma reflexão sobre a situação do ensino no Município de Senhor do bonfim proporcionando uma análise crítica da pratica docente nas escolas municipais. Tendo como instrumento de investigação o depoimento dos docentes. A produção deste trabalho científico contribuiu de maneira significativa para minha formação intelectual e profissional, na medida em que ampliou a nossa visão, enriquecendo nossos conhecimentos adquiridos no decorrer do curso tornando significativo o confronto da teoria com a prática.

## REFERÊNCIAS

ALENCAR, C. GENTILI, P. **Educar na esperança em tempos de desencanto**. 2 ed., Petrópolis: Vozes, 1988.

\_\_\_\_\_. **Educar na esperança em tempos de desencanto**. 4 ed., Petrópolis: Vozes, 2001.

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

\_\_\_\_\_. **A ciência e a arte da alfabetização**. São Paulo: Saraiva, 1985.

\_\_\_\_\_. **Bolhas de sabão- Método lúdico de alfabetização**. São Paulo: Saraiva, 1987.

\_\_\_\_\_. **Método Lúdico de alfabetização: Livro do Professor\_Pipoca**, Saraiva, São Paulo 1997

\_\_\_\_\_. **O ensino globalizante em dinâmica de grupo**, Saraiva, São Paulo, 1990.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referenciais Curriculares Nacionais para Educação Infantil. Documento Introdutório**. Versão preliminar. Brasília: MEC/ SEF, 1998. v. 2.

DESLANDES, S. F., **Pesquisa Social: Teoria, Método e Criatividade /Suely.Ferreira Deslandes, Otávio Cruz Neto, Romeu Gomes, Maria Cecília de Souza**. Minaio (organizadora), Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

DOHME, Vânia. **Jogando: O valor educacional dos jogos**. São Paulo: Informal, 2003.

FREIRE, J.B. **Educação de Corpo Inteiro: teoria e prática da educação física**. 4 ed. São Paulo: Scipione, 2005.

FREUD, S. **Escritores criativos e devaneios**. In: Obras psicológicas completas de Freud. Rio de Janeiro, Imago, 1976.

GENTILI, Pablo e ALENCAR. **Educar na esperança em tempos de desencanto**. Petrópolis ,RJ: Vozes 2005.

GOMES. N. L. **Trabalho docente, formação de professor e diversidade técnica cultural**. In Oliveira, B. A. Reforma educacional na América latina e os trabalhadores docentes: Belorizonte: Autentica. 2003.

GUBA. E R e LINCOLN, Y .S. **Efeetivo**. San Francisco: CA, Jossey- Bass, 1981

HAGUETE. T.M.F. **Metodologias Qualitativas na Sociologia**. 5 ed. Rio de Janeiro: Vozes. 1992.

KISHIMOTO, M.T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5ªed. São Paulo: Cortez, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, SP: CORTEZ, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: O jogo a criança e a educação**. 5 ed. Petrópolis, RJ: VOZES, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo, SP: LIVRARIA PIONEIRA, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, a criança e a educação**. Tese de Livre-docência apresentada á Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, São Paulo, 1992

KRAMER, Sônia. **A política do pré-escolar no Brasil: a arte do disfarce**. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2001.

LAKATOS, Eva Mª. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 3 ed. Revisada e duplicada. São Paulo: Atlas, 1991.

LUCKE, Menga de A. e André Marli. E.D.A, **Pesquisa em educação abordagens qualitativas** São Paulo ; E P U, 1986.

MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia; PASSOS, Norimar. **Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MACHADO, Maria Lúcia de A, (org). **Encontros e Desencontros em Educação Infantil**. 2 edição - São Paulo: Cortez, 2005.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz - **Brincar Prazer e Aprendizado**. Petrópolis, Rio de Janeiro, Vozes 2003.

MOYLES, J. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PHILIPPE, Áries. **Historia social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1974.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Tradução de A. Cabral e C. M. Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIAGET, J. T., BRAGA, I. **Para onde vai a educação**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zandar, 1978.

PRIORE, Mary Del. **Histórias das crianças no Brasil**, 2 ed. São Paulo. 2000

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

TRIVINOS, A.N.S., **Introdução à Pesquisa em Ciências Sociais, a Pesquisa Qualitativa em Educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. Tradução de Neto, J.C. e colab. 1 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

\_\_\_\_\_, L.S. **Historia del desarrollo de las funciones psicicas superiores**. Ciudad de la Habana, Editorial Cientifico técnica, 1987.

\_\_\_\_\_, O. M. K. **Aprendizado e desenvolvimento – um processo sócio-histórico**. SP: Scipione, 1997.

\_\_\_\_\_, O. M. K. **Aprendizado e desenvolvimento – um processo sócio-histórico 1989**.

\_\_\_\_\_, O. M. K. **Aprendizado e desenvolvimento – um processo sócio-histórico**. Sao Paulo: Scipione, 1997.

WALLON, **Levolution psicologique de Penfant**, A Collin, Paris, 1965

# ANEXOS

**Universidade do Estado da Bahia-Departamento de Educação**  
**Campus VII -Senhor do Bonfim -Bahia**  
**Curso: Pedagogia**

## **ANEXO I**

### **Questionário aplicado aos professores**

**Caro (a) Professor(a)**

**Este questionário faz parte de um trabalho de Conclusão de Curso de Pedagogia, oferecido no Campus VII da Uneb. Agradecemos antecipadamente a generosa participação e prometemos manter o sigilo da autoria das opiniões aqui emitidas.  
Não precisa assinar. Obrigado.**

**Aurelina Oliveira-Estudante concluinte do Curso de Pedagogia da UNEB**

#### **I. PERFIL DO ENTREVISTADO**

**1) Idade:**

- 19 a 29 anos
- 30 a 39 anos
- de 40 a 49 anos

**2) Gênero:**

- masculino
- feminino

**3) Nível de formação:**

- nível médio
- nível superior incompleto
- nível superior completo

**4) Experiência profissional**

- 0 a 5 anos
- 6 a 11 anos

**Universidade do Estado da Bahia-Departamento de Educação**  
**Campus VII -Senhor do Bonfim -Bahia**  
**Curso: Pedagogia**

**ANEXO II**  
**Questionário aplicado aos professores**

II. Discurso dos Entrevistados

1) Você considera importante a prática de jogos e brincadeiras dentro de sala de aula.

sim  Não

2) Como você analisa o uso de atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem?

Obrigatório  gratificante

3) Como você freqüência você utiliza atividades lúdicas em sala de aula?

quatro vezes por semana  duas vezes por semana  todos os dias  
 nenhuma  uma vez por semana.

4) Você a já utilizou jogos em suas aulas. Eles influenciaram de alguma forma no desempenho dos alunos?

sim  Não

5) A sala de aula é um espaço adequado para aplicação de jogos?

Sim  Não