

A LUDICIDADE COMO PERCEPÇÃO DOS PROFESSORES DE EDUCAÇÃO INFANTIL¹

Adriana WUSTRO²

Giovana Bianca Darolt HILLESHEIM³

Naidi Carmen GABRIEL⁴

Resumo: Este artigo tem como objetivo investigar em que medida quatro professoras da Escola Municipal Educação Básica Pequeno Príncipe, de Xanxerê/SC contemplam a ludicidade nas práticas de ensino de Educação Infantil. O estudo ampara-se nos pressupostos teórico de Vygotsky, acreditando que o lúdico influencia significativamente no desenvolvimento da criança. Por meio do lúdico a criança aguça a curiosidade em aprender, provocando e estimulando o pensamento, a concentração e a autoconfiança, aprimorando o desenvolvimento cognitivo entre a linguagem e a ação do conhecer. A partir das respostas dadas pelas professoras, quatro categorias de “brincar lúdico” foram elencadas: 1. Atividades de musicalização e sensibilização motora; 2. Jogos, brinquedos e brincadeiras; 3. Contação de histórias, fantasia e imaginação; e 4. Atividades de autoconhecimento.

Palavras-Chave: Brincar. Desenvolvimento infantil. Educação Infantil. Ludicidade.

1 DESVENDANDO O CONCEITO DE LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Proveniente do latim *ludus*, a palavra Lúdico, compreende jogo, brinquedo, divertimento, entretenimento ou atividade criativa, caracterizando-se como um elemento essencial para o desenvolvimento de várias habilidades, em especial ao desenvolvimento da percepção da criança. SANTIN (1996 apud JÚNIOR, 2005) nos diz que o significado de ludicidade surge da própria palavra relacionada à liberdade, criatividade, imaginação, participação, interação, autonomia, além de outras qualificações que podem ser atribuídas a uma infinita riqueza que há nela mesma. A atividade lúdica despontou como meio para abordar os conhecimentos de diferentes dimensões, dando relevância à noção de interpretação e proporcionando a interdisciplinaridade, ocasionando entretenimento, divertimento e prazer às pessoas envolvidas.

-
- 1 Artigo apresentado como requisito para conclusão de curso de Especialização em Concepções Multidisciplinares de Leitura, do Instituto Federal de Santa Catarina/Xanxerê.
 - 2 Pedagoga – UNIASSELVI. Pós-graduanda do Curso de Especialização em Concepções Multidisciplinares de Leitura, do Instituto Federal de Santa Catarina/Xanxerê.
 - 3 Orientadora da pesquisa. Licenciada e Dra. em Artes Visuais – UDESC. Professora do IFSC/Xanxerê.
 - 4 Coorientadora. Pedagoga e Mestre em Educação – UNOESC. Técnica em Assuntos Educacionais do IFSC/Xanxerê

Para FROEBEL (1826 apud KISHIMOTO, 2015), a escola transmite ser um lugar onde as crianças aprendem sobre a importância da vida, criam elementos de auto expressão, participação social e criação produtiva através do método lúdico. Sendo, assim, entende-se como tarefa fundamental da escola refletir e agir sobre a importância do lúdico, principalmente na educação infantil, afinal, conforme nos lembra Aragão (2007, p. 66), “a brincadeira permite à criança [...] a apropriação cultural e a socialização, bem como a transformação de conduta. [...] a criança, ao pensar sobre o que faz, confrontará ações em tempos distintos e dará nova significação às situações”. Outro conceito de lúdico compreendido pelo pai criador do “jardim de infância”, FROEBEL (1826 apud KISHIMOTO, 2015) defende o uso de jogos e brinquedos devidamente organizados e dirigidos pelo professor. No decorrer dos anos vários educadores, como Piaget e Montessori, despertaram para a importância do lúdico atrelado ao jogo na educação. Segundo Kishimoto (2015, p. 21):

Uma das características do jogo consiste efetivamente no fato de não dispor de nenhum comportamento específico que permitiria separar claramente a atividade lúdica de qualquer outro comportamento. O que caracteriza o jogo é menos o que se busca do que o modo como se brinca o estado de espírito com que se brinca. Isso leva a dar muita importância à noção de interpretação, ao considerar uma atividade como lúdica.

Diante dos conceitos dos autores, salientamos que este estudo parte do pressuposto que o brincar lúdico vincula-se ao ato de propiciar situações para a aprendizagem da criança de uma forma descontraída e interativa, visando ao desenvolvimento das relações com o outro, postura de aceitação, respeito, confiança afetiva, emocional, facilitando o acesso ao conhecimento da realidade social e cultural. É através do brincar que a criança cria um ambiente imaginário, reproduzindo a imagem da inocência, recordando uma imagem surreal e enriquecedoramente momentânea.

A atividade lúdica traça uma criação com o mundo imaginário, através do brincar, auxiliando para o desenvolvimento psicológico e pedagógico. Na fase infantil, o brincar consiste para a criança o revigoramento de seus medos ou suas alegrias, transformando da realidade anterior para a realidade do momento. Com isso, a criança começa a adotar regras de conduta, desenvolvendo o sistema de valores que conduz seu comportamento, favorecendo o desenvolvimento infantil nos aspectos emocional, intelectual e social para a convivência na sociedade.

Fundamentando-se num princípio de criança como cidadã, um sujeito em busca do conhecimento do saber, a Constituição Federal do Brasil de 1988, no seu Artigo 227, descreve que:

Art. 227. É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão (CONSTITUIÇÃO FEDERAL, 1988).

Desta maneira, a educação infantil tem como objetivos principais: educar, cuidar e brincar, pois, além de influenciar na trajetória de vida da criança, constroem condições para seu desenvolvimento completo, propiciando à autoestima, o desenvolvimento psicomotor, a relação interpessoal, a interação social e muito mais. Por isso, o foco da pesquisa reside na importância do brincar lúdico para o desenvolvimento da criança na fase pré-escolar.

Desta forma interrogamos a nós mesmos: Como conciliar o lúdico na educação infantil? O que a criança aprenderá com isso? Como usar as formas de adaptação do brincar na educação infantil? A seguir, procuraremos mostrar como as professoras de Educação Infantil da E.M.E.B. Pequeno Príncipe, de Xanxerê/SC, acreditam que a capacidade de desenvolvimento da criança através do brincar poderá ser estruturada obtendo bons resultados pelo professor. Afinal, é preciso considerar que muitos professores destacam em seus planejamentos que a ludicidade como prática de ensino oportuniza a criança um desenvolvimento cognitivo, intelectual e psicológico.

Sendo assim, esta pesquisa teve por intuito investigar em que medida as professoras da Escola Municipal de Educação Básica Pequeno Príncipe contemplam atividades de caráter lúdico no processo de ensino-aprendizagem, além de analisar como estes professores percebem a própria prática. Além disso, buscou-se averiguar a percepção dos professores de educação infantil no que se refere à ludicidade como prática de ensino, evidenciando como colocam em prática o fazer lúdico na educação infantil. Apresenta-se como preocupação central a fala dos próprios professores, quando estes analisam suas respectivas atuações. Tais falas são confrontadas com o pensamento dos autores que teorizam sobre o fazer lúdico na construção do conhecimento.

2 AMPARANDO-SE NOS TEÓRICOS

Não há riquezas de detalhes nas esparsas informações sistematizadas sobre como eram praticadas as brincadeiras pelas crianças do passado, sendo assim, pouco sabemos das correlações do lúdico com a vida escolar das crianças. Para autores como Antunes (2005), a concepção da cultura lúdica historicamente dita vem sendo construída ao longo do tempo e conseqüentemente, foi mudando conforme as sociedades modificavam suas percepções de mundo. PLATÃO (1948 apud KISHIMOTO, 1998), na antiguidade já indicava o valor dos jogos desde os primeiros anos de vida da criança, como sendo essencial para o desenvolvimento da aprendizagem, sobretudo nas áreas exatas. Sabe-se que a igreja teve um papel relevante na alfabetização em conformidade às disputas religiosas entre católicos e protestantes, onde ambos os lados buscavam dos seus fieis a competência da leitura e escrita. Na metodologia usada pelos jesuítas, o lúdico teve um ressaltado importante no estudo da gramática e da ortografia. Assim, ressaltamos que o lúdico esteve constantemente presente nos processos educativos, nas suas formas e contexto expressado pelos mais diversos povos.

Vygotsky, ao dissertar sobre as prioridades das instituições de educação infantil, dá grande destaque ao brincar. “A essência do brincar é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais”. (VYGOTSKY, 1991, p. 81). Um dos fundamentais conceitos recomendado pelo autor dá conta que o desenvolvimento cognitivo deriva da interação entre a criança e as pessoas com quem mantém contato regulares. É conveniente ressaltar também que a principal consideração da teoria de Vygotsky (1991) consiste na relevância para a aprendizagem da Zona de Desenvolvimento Proximal, a qual determina como a distinção entre o desenvolvimento atual da criança e o nível que atinge quando define problemas com a ajuda de outro, o que leva à consequência de que as crianças podem fazer mais do que conseguiriam fazer por si sós. Neste caso, destacam-se como níveis de desenvolvimento, o real e o potencial, onde compreendem o real como etapas alcançadas sem a ajuda de outras pessoas, e o potencial, sendo tarefas executadas com a ajuda de outras pessoas.

Brincando e jogando, a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, apreendendo-a e assimilando-a. Brincando e jogando, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Por isso, pode-se dizer que, através do brinquedo e do jogo, a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade (RIZZI E HAYDT, 1986, p. 15).

Nesta perspectiva Vygotsky (1984) salienta que, nem toda a naturalidade do jogo seja uma ação relevante para o desenvolvimento da criança, todavia, que consiste na capacidade de programar, representar papéis e situações diversas, bem como conteúdos e regras inerentes a cada situação. Além disso, não é todo jogo da criança que permite a criação de uma Zona de Desenvolvimento Proximal, do mesmo modo que nem todo o ensino o alcança, entretanto, no jogo simbólico, geralmente, as condições para que ela se constitua estão presentes, uma vez que nesse jogo encontram-se uma situação imaginária e a sujeição a certas regras de conduta. Craidy e Kaercher (2001, p. 27) relatam que, “a articulação entre os diferentes níveis de desenvolvimento (motor, afetivo e cognitivo) não se dá de forma isolada, mas sim de forma simultânea e integrada”.

No jogo simbólico, a criança experimenta comportamentos e se testa em atividades dos adultos, apresenta atitudes, valores, hábitos e situações para os quais não está preparada na vida real, conferindo-lhes significados que estão muito distantes das suas possibilidades efetivas. A atuação nesse mundo imaginário cria uma Zona de Desenvolvimento Proximal desenvolvida por conceitos ou processos em desenvolvimento. Para Vygotsky (1984), a regra e a situação imaginária assimilam o conceito de jogo infantil. O autor também detecta no jogo outro elemento a que atribui grande importância: o papel da imaginação que coloca em estreita relação com a atividade criadora. Ele afirma que os processos de criação são observáveis essencialmente nos jogos, pois, no jogo a criança imagina e produz muito mais do que aquilo que viu, adquirindo a iniciativa e autoconfiança na tomada da decisão momentânea do brincar.

De acordo, com Kishimoto et al. (1997, p. 19), “[...] A infância expressa no brinquedo contém o mundo real, com seus valores, modos de pensar e agir e o imaginário do criador do objeto”. Assim, o brinquedo representa o seu mundo criado, seu mundo imaginário, passando a representar expressões imaginárias que deparam com a realidade atual. Na educação infantil, o senso de imaginação convive plenamente com a criança. O desenvolvimento afetivo e a identidade se

constroem na interação com os outros, sendo a primeira infância momento fundamental neste processo, assim, na forma lúdica e prazerosa, envolvendo a criança na criatividade do processo educativo. No mesmo pensar, Kishimoto et al. (1997, p.37), afirma que:

Se a criança está diferenciando cores, ao manipular livre e prazerosamente um quebra-cabeça disponível na sala de aula, a função educativa e a lúdica estão presentes. No entanto, se a criança prefere empilhar peças do quebra-cabeça, fazendo de conta que está construindo um castelo, certamente estão contemplados o lúdico, a situação imaginária, a habilidade para a construção do castelo, a criatividade na disposição das cartas [...].

Aprimorando dessas ideias, observemos na teoria de FROEBEL (1826 apud KISHIMOTO, 2015), a escola transmite ser um lugar onde as crianças aprendem sobre a importância da vida, criam elementos de auto expressão, participação social e criação produtiva através do método lúdico, tendo em vista a conexão entre os pensamentos dos autores quanto à importância do lúdico no contexto infantil, aprimorando a oportunidade das crianças explorarem os brinquedos e fazerem uso da sua imaginação, entendemos ser o lúdico primordial na fase de desenvolvimento infantil. Cabe ao professor saber planejar as formas lúdicas de brincar, sempre levando em conta o lúdico com ato educativo.

[...] a articulação das dimensões espaço-tempo em atividades lúdicas prazerosas e expressivas faz com que entenda melhor sua relação com a realidade. Para nós, educadores, o importante do conviver com elas num ambiente lúdico-criativo é respeitar o seu sentir, seu intuir, seu imaginar, seu pensar e seu reagir, a fim de melhor compreendê-las, uma vez que toda criança é um ser enigmático, justamente em razão de sua pureza e autenticidade. Por isso também a importância de observar os alunos como sujeitos únicos, e que cada grupo tem suas necessidades e vontades. Não devemos bloquear sua imaginação, mas sim, sempre despertá-la (ARAGÃO, 2007, p. 65).

Em síntese, conforme o contexto geral dos teóricos que subsidiam esta pesquisa pode-se dizer que cada criança é única, é um ser em constante desenvolvimento. A criança, ao brincar, se envolve tanto com o que está fazendo, que acaba demonstrando seus sentimentos e emoções. Portanto, no ato de brincar a criança desenvolve as funções psiconeurológicas e as de operações mentais, desenvolvendo a imaginação e a criatividade, oportunizando formas de perceber, criar e explorar os seus limites. A criança que brinca, desenvolve os aspectos

cognitivos, emocionais, afetivos, sensoriais, coordenação motora e comunicativa.

3 COMPREENDENDO AS CONCEPÇÕES DE LUDICIDADE DOS PROFESSORES DA ESCOLA MUNICIPAL EDUCAÇÃO BÁSICA PEQUENO PRÍNCIPE

Este estudo enquadra-se na tipologia exploratória, apresentando as respostas dadas às entrevistas realizadas com 04 (quatro) professoras que trabalham na Educação Infantil com crianças de 04 (quatro) a 06 (seis) anos de idade na E.M.E.B. Pequeno Príncipe, do município de Xanxerê/SC. A escola localiza-se na zona urbana de Xanxerê, atendendo crianças do pré-escolar até o 4º ano do Ensino Fundamental. No ano de 2018 a escola contemplou cerca de 490 alunos matriculados, destes 192 pertencentes ao pré-escolar. No âmbito da pesquisa optou-se pela aplicação de questionários para, assim, obtermos elementos para interpretar como acontece a ludicidade aplicada na educação infantil pelas professoras da escola citada acima. A escolha desta escola (rede municipal) está atrelada à obrigatoriedade legal dos municípios em se responsabilizarem pela oferta institucional da Educação Infantil. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), Lei nº 9.394, promulgada em dezembro de 1996, com base nos princípios da Constituição Federal de 1988 sobre a educação infantil, prevê que:

De acordo com os dispositivos constitucionais e com a LDB, cabe aos municípios a responsabilidade pela Educação Infantil. Mas para que o reconhecimento legal do dever do Estado e do direito da criança a ser atendida em creches e pré-escolas possa ser efetivado e para que esse atendimento se vincule efetivamente à área educacional, é necessária uma ação conjunta dos governos, nas instâncias federal, estadual e municipal, e a parceria com a sociedade (LDB 9394/96).

A aplicação do questionário foi autorizada pela Secretaria Municipal de Educação de Xanxerê, seguida pelo contato com a direção da escola. Sendo assim, após todos os trâmites executados o referido questionário foi entregue às professoras dia 28/09/2018 e recolhido dia 02/10/2018. São tópicos que compunham este questionário: a) Identificação do professor (tempo de serviço e formação); b) Faixa etária da turma cujas professoras são regentes; c) Questionamento 1: O que você compreende por LUDICIDADE? d) Questionamento 2: Em quais momentos da sua prática docente, você acredita estar favorecendo a LUDICIDADE? e)

Questionamento 3: Quais materiais pedagógicos, em sua opinião, potencializam o desenvolvimento LÚDICO do seu aluno? f) Exemplifique como a LUDICIDADE pode contribuir com a função sociopolítica e pedagógica da escola?

Após, 04 (quatro) dias, houve o recolhimento dos questionários, de onde se pode destacar que 100 % das professoras entrevistadas são mulheres; 50% delas estão na faixa etária de 20 a 30 anos e 50% possuem de 40 a 50 anos de idade. Em relação à formação para o exercício do magistério, 100% das entrevistadas são licenciadas em Pedagogia, 50% estudou na Modalidade Presencial e 50% no Ensino à Distância – EAD; 100% delas cursaram especialização *Lato Sensu*. Quando indagadas sobre o tempo de serviço no magistério, as professoras responderam: 2, 9, 10 e 12 anos.

A percepção das professoras sobre os momentos em que a ludicidade se faz presente na prática cotidiana enfatizou que elas acontecem por meio de *“jogos, brincadeiras, interação e imaginação”*. *Todas as professoras entrevistadas acreditam que estão favorecendo a ludicidade em sua prática docente*. Os materiais pedagógicos citados pelas professoras como potencializadores do desenvolvimento lúdico do aluno foram *“jogos, brinquedos, massa de modelar, peças de montar, materiais reciclados e livros”*. Sobre a contribuição da ludicidade no desenvolvimento infantil, *as professoras apontam que este mecanismo garante o bom convívio social através dos comandos e regras estabelecidas pelas atividades desenvolvidas em sala de aula*. Analisaremos a seguir as principais concepções e categorias lúdicas observadas nas respostas fornecidas pelas professoras.

3.1 Em quais momentos a Ludicidade está presente?

Embasadas nas respostas obtidas pelas professoras entrevistadas podemos antever que todas acreditam que a ludicidade está sempre presente nas atividades por elas desenvolvidas na educação infantil. Diante da pergunta “Em quais momentos da sua prática docente você acredita estar favorecendo a LUDICIDADE?” As professoras responderam que: a) *“É necessário que seja constante, pois as crianças têm mais facilidade de memorização e apropriação de conceitos através do jogo, da brincadeira e inserção dos projetos”*; (Professora 1). b) *“Acredito que em todos os momentos, pois sempre utilizamos a musicalização, jogos e brincadeiras*

em sala"; (Professora 2). c) *"Em todos os momentos, pois através da ludicidade as crianças são estimuladas na atenção, concentração, encontro consigo mesma, gerando o que é agora e o que pode ser"*; (Professora 3). d) *"Sempre, em todos os momentos"*; (Professora 4).

De fato, brincando ou jogando a criança ordena o mundo a sua volta, assimilando experiências e informações, incorporando atividades e valores. Aragão aponta que:

A brincadeira permite a criança [...] a apropriação cultural e a socialização, bem como a transformação de conduta. Nas variações de oportunidades, a criança, ao pensar sobre o que faz, confrontará ações em tempos distintos e dará nova significação às situações (ARAGÃO, 2007, p. 66).

Questionadas sobre o que compreendem pelo termo LUDICIDADE as professoras responderam: a) *"São ações vivenciadas através de jogos, brincadeiras, novas experiências, que envolvam a interação, abrindo caminhos para a aprendizagem e a construção do conhecimento"*; (Professora 1). b) *"Penso que é a inserção do jogo/brincadeira na rotina e nos conteúdos abordados em sala de aula com o objetivo da apropriação do assunto que está sendo trabalhado"*; (Professora 2). c) *"São atividades que possibilitam momentos de prazer, com a integração dos envolvidos. Não são somente jogos e brincadeiras, são atividades que propiciam aprendizagens significativas pela fantasia, imaginação. Acredito que o momento vivenciado são momentos de autoconhecimento"*; (Professora 3). d) *"É trabalhar os conteúdos programados através de atividades que chamem a atenção das crianças, usando jogos, brincadeiras e musicalização como facilitador do ensino-aprendizagem"*; (Professora 4). Podemos perceber que as professoras têm relativa clareza sobre como propiciar situações pedagógicas que favorecem a ludicidade. Porém, há dificuldade em conceituar o termo.

3.2 Experiências que envolvam a interação: Musicalização e Material de Sensibilização Motora

Sabe-se que o brincar acontece de maneira corporal, ou seja, brincar implica em movimentar-se. Durante a educação infantil, a necessidade de movimentar-se está muito presente no cotidiano escolar. O corpo está realçando nas brincadeiras e

nas atividades que envolvem a música e a dança. Qual o verdadeiro significado da música na educação infantil? Música é uma expressão apresentada por som, melodia, ritmo, harmonia e tempo. Ou seja, toda a música sofre a sua melodia, o seu som, o seu ritmo, a harmonia e o tempo dela ser executada. Mas, musicalização significa o quê? Segundo Pires (2008, p. 13), “Musicalizar significa introduzir a música na vida da criança”. As atividades musicais auxiliam a criança a dominar melhor o seu corpo mental, melhorando a coordenação motora, igualando o sistema nervoso e pacificando as tensões, desenvolvendo a confiança, o respeito, a boa dicção, a percepção, as emoções e a sensibilidade.

Existem diversas cantigas que favorecem o desenvolvimento da criança; recordamos da música “de olhos vermelhos”, que trabalha coordenação motora, lateralidade, cores, noção lógica, esquema corporal, animais, regras, criatividade, expressividade. A musicalização foi citada por uma das professoras como atividade que favorece a ludicidade na Educação Infantil. Para SANTOS (1997 apud RAU, 2007, p.30):

A formação lúdica assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora.

Por sua vez, as atividades de sensibilização motora cooperam para a criação de atitudes sociais: respeito mútuo, companheirismo, colaboração, obediências às regras, percepção de responsabilidade, liberdade pessoal e grupal. É brincando que a criança compreende o valor do grupo, pela participação e competição consciente e espontânea de cada participante envolvente na experiência. Esta perspectiva esteve presente na resposta dada por uma das professoras: *“Em sala utilizo materiais como: dado, tampinhas onde estão coladas letras e também para contagem, um painel com as mãos para fazer operações, pecinhas e quebra-cabeças que são disponibilizados em sala de aula”* (Professora 3).

3.3 Ações vivenciadas através de jogos, brinquedos e brincadeiras

O jogo é uma atividade que tem importância educacional, sendo entendido como um recurso pedagógico que desenvolve e ensina de forma prazerosa.

Diversas são os motivos que conduzem os educadores a apelar ao jogo e a aplicá-lo como recurso no processo de aprendizagem, pois, equivale a um impulso natural da criança, executando uma necessidade interior. Para Kishimoto (1997), o jogo considera várias formas de exposição da criança, cooperando para o desenvolvimento infantil. Em relato, nem todas as professoras caracterizaram o nome dos jogos ou brincadeiras utilizados em sala de aula, mas em contrapartida algumas caracterizam como sendo jogo de encaixe, quebra-cabeça, peças de montar, dado e tampinhas.

Os jogos e brincadeiras propiciam às crianças a conquistar novos desafios, com conexão e lógica, nas ações a pensar, agir e executá-las. Segundo a professora 3: *“Brincadeiras e jogos podem contribuir na Educação Infantil, pois o envolvimento das crianças em suas atividades lúdicas desenvolve interação com professores e colegas são formas de despertar na criança autoconfiança, desenvolvimento psicomotor, afetividade e socialização”*. Através do brincar, a criança cria e recria novas brincadeiras, cogita uma forma de compreender o mundo a sua volta sozinha ou com outro. Imaginamos às vezes que as atividades desenvolvem melhor quando dispomos de um sofisticado material de apoio, equívoco, as tampas de painéis, latas, arames e caixas de papelão podem virar instrumentos musicais, não possuíam a sonoridade dos bumbos, triângulos e outros. No relato das professoras podemos destacar o uso do material da sucata, as tampinhas coladas às letras do alfabeto nas peças recicladas. Através do brinquedo, muitos problemas relevantes ao desenvolvimento da criança vão sendo sanados, pois contribuem para a desinibição, produzindo um estímulo mental e altamente fortificante. A influência dessas ações vivenciadas na fase infantil atribui pelo simples motivo de orgulho e prazer no brincar, transformando estudos cansativos em atividades cativantes ao olhar da criança.

3.4 Aprendizagem significativa pela contação de histórias, fantasia e imaginação

Nos processos de transformação, entre o real e o imaginário, a criança extrai conscientemente o processo criativo, a compreensão essencial e necessária para trabalhar sua condição de ser social e de ser falante assim a criança vence a

timidez. Os jogos de faz-de-conta proporcionam momentos de livre expressão nas crianças, evidenciando a presença de uma situação imaginária, criando novos significados e sujeitos. Na brincadeira imaginária como faz de conta, a criança cria uma situação de fantasia imaginária. Muitas vezes, transforma um objeto simples e um brinquedo mega especial. Ex.: tampa de panelas = volante de carro/avião, cabo de vassoura em cavalo, caixinhas em trenzinhos e outros mais conhecidos. Para Delors (1996, p. 90), a educação infantil deve “conferir a todos os seres humanos a liberdade de pensamento discernimento, sentimentos e imaginação de que necessitam para desenvolver os seus talentos e permanecerem, tanto quanto possível, donos do seu próprio destino”.

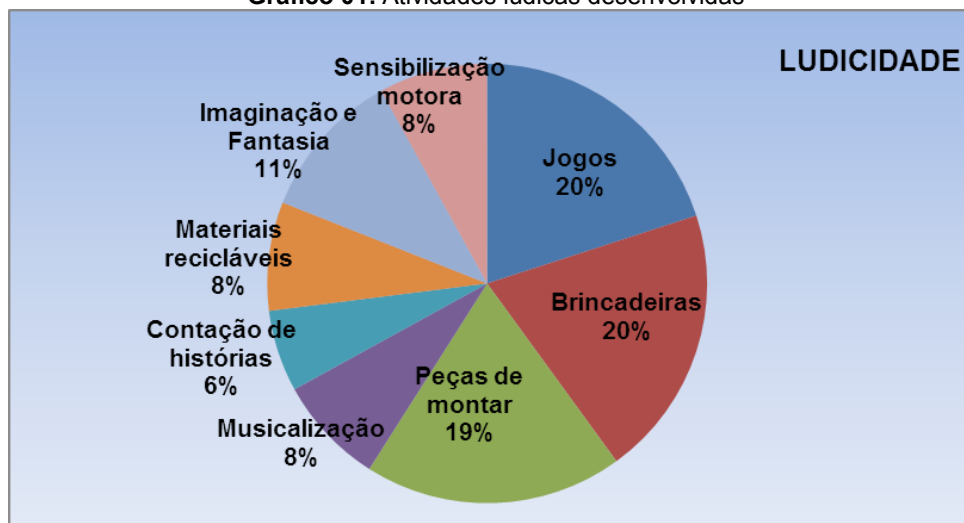
Além dos jogos de faz de conta, as professoras citaram a contação de história uma das formas da criança aprender melhor a interpretação, compreendendo vários fatos ocorridos na história. A contribuição dos professores será mais efetiva quando este realmente souber a forma correta de prender a atenção da criança. Seja através de gestos, mudando a voz, fazendo barulhos, mudando figurino, dramatizando. Os fantoches de vareta, de saquinho abrilhantam nos contos com enredos curtos e fáceis. Nos questionários, as professoras mencionam, mas não especificaram as atividades desenvolvidas através de fantoches e livros.

3.5 Momentos de autoconhecimento

Muitas das atividades anteriormente citadas contribuem com o autoconhecimento, dentre elas os jogos de encaixe: quebra-cabeça e peças de montar. Vygotsky (1984) aponta o jogo como um incentivo à criança para a construção do conhecimento e melhor desenvolvimento na relação com outros. A criança ao encaixar ou montar estará relacionando o pensar ao agir na execução do jogo.

Exemplificamos no gráfico, as principais atividades desempenhadas em sala de aula, relatada pelas professoras de educação infantil. Evidenciamos que os jogos, brincadeiras e peças de montar equivalem a mais de 50% da totalização do gráfico, conforme o relato das professoras. Sendo assim, os mais usados em sala de aula, podendo no parecer das professoras demonstrarem mais eficácia para o desenvolvimento ou aceitação por parte das crianças.

Gráfico 01: Atividades lúdicas desenvolvidas



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Pelas palavras de KISCHMOTO (1997 apud RAU, 2007, p. 115), transcreve:

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

Exemplificamos com o “jogo do tabuleiro de letras”⁵, onde a criança tem a orientação da professora. Ela inicia o jogo demonstrando como proceder no jogo. Mas, a criança resolve seguir outro caminho, cria uma nova ideia para a construção do seu conhecimento momentâneo. Um pensamento surge para uma tomada de decisão. Assim, a criança já está desenvolvendo a aprendizagem pelo ato do pensamento a agir na construção da ação a executar. Vigotsky (1991) defende esta convicção, uma escola onde professores e alunos obtenham autonomia, onde possam pensar imaginar, criar suas ideias para a construção de seus conhecimentos num novo acesso de informações a conhecer e saber.

Muitas vezes, as crianças querem tentar construir uma ação no jogo por outro caminho, que poderá não ser o correto. Então, a professora poderá ajudar nesta correção de uma forma a não constranger o aluno. Conversando e explicando o porquê não poderá seguir aquele caminho construído na imaginação da criança.

5 Figura 01: Jogos de montar – E.M.E.B. Pequeno Príncipe de Xanxerê/SC (apêndice).

Nessa perspectiva, Vygotsky (1984) considera a interação entre a ação pedagógica do professor e a ação educativa da criança, a construção do conhecimento, por parte da criança nos diferentes estilos de aprendizagens educacionais. Todavia, o autor também defende as relações entre o aprendizado e o desenvolvimento, a grande importância do brincar, as suas abordagens ao desenvolvimento infantil são relacionadas ao pensamento ao desenvolvimento mental da criança. Em seu texto original, VYGOTSKY (1984 apud REGO, 1997, p.126). “O que a criança pode fazer hoje com o auxílio dos adultos poderá fazê-lo amanhã por si só”.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa possibilitou compreender que a ludicidade tem grande ênfase na compreensão das professoras em um planejamento eficaz para a educação infantil. Sendo as instituições de educação infantil indispensáveis na sociedade, haja vista que criam novas formas de organização da família, as atividades lúdicas em âmbito educacional são de extrema importância para o desenvolvimento infantil. A ludicidade tem por objetivo aprimorar o desenvolvimento intelectual, emocional e cognitivo da criança. Nota-se por parte das professoras uma preocupação para que o ambiente pré-escolar seja prazeroso e agradável aos olhos da criança, despertando uma confiança e aceitação para pais e filhos. Muitas ações são desenvolvidas para que a criança, ao brincar, crie hipóteses, pense, aja, tome decisões. A partir das tomadas de decisões, as crianças aprendem as regras de convivência, respeito, igualdade, companheirismo, amizade, solidariedade e interação.

Aprimorando no planejamento pedagógico dos professores, pode-se facilmente perceber que existe entre os docentes um consenso de que o lúdico é fator determinante na aprendizagem da criança. O ensino utilizando meios lúdicos cria um ambiente agradável a fim de fornecer incentivo para o desenvolvimento integral da criança. Assim, no âmbito do universo lúdico, os planejamentos citam as brincadeiras, os jogos educativos, os brinquedos pedagógicos e outros materiais. Sem dúvidas, há grandes oportunidades de a criança elevar seu desenvolvimento no contexto escolar, todavia, para que isso aconteça, os professores deverão ter clareza sobre como operacionalizar o brincar lúdico, uma vez que o considera um

recurso valioso para potencializar o desenvolvimento integral do aprendizado na criança.

O papel do profissional na escola infantil é essencial para o desenvolvimento da criança, ressaltamos a importância desta ajuda mútua na construção da autoestima infantil para o seu desenvolvimento escolar. Pode-se concluir que as professoras entendem que sua fala ou ação resultará no exemplo do amanhã para a criança do hoje. Compreendem também que cabe ao educador garantir que o espaço lúdico do brincar faça parte na vida da criança. O brincar é o agir criativo no espaço potencial de todas as possibilidades do descobrimento humano, permeando todas as etapas da vida humana, não se limitando somente à infância, mas sim iniciando e se aprimorando no decorrer da vida. Embasada, nesta pesquisa compreendamos que na percepção das professoras, a ludicidade está presente em todo o momento na educação infantil, favorecendo no desenvolvimento da criança e abrindo caminhos para a construção do conhecimento da aprendizagem através do brincar lúdico.

THE PLAYFULNESS AS PERCEPTION OF TEACHERS OF CHILDREN EDUCATION

Abstract: This article aims to investigate the extent to which four teachers from the Basic Municipal School Pequeno Príncipe, from Xanxerê / SC, contemplate the playfulness in the teaching practices of Early Childhood Education. The study is based on the theoretical assumptions of Vygotsky, believing that the playful influences significantly in the development of the child. Through the playfulness the child sharpens the curiosity in learning, provoking and stimulating the thought, the concentration and the self-confidence, improving the cognitive development between the language and the action of knowing. From the answers given by the teachers, four categories of "playful play" were listed: 1. Activities of musicalization and motor sensitization; 2. Games, toys and games; 3. Storytelling, fantasy and imagination; and 4. Activities of self-knowledge.

Keywords: Play. Child development. Child education. Playfulness.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais**. Campinas: Papirus, 2005.

ARAGÃO, Janaina de Souza. **Metodologia e conteúdos básicos de comunicação e artes**. Indaial: Asselvi, 2007.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, [2016]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm Acesso em: 07 nov. 2018.

BRASIL. Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**: seção 1, Brasília, DF, 23/12/1996, p.27.833. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm Acesso em: 07 nov. 2018.

CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gládis Elise P. da Silva. **Educação infantil: um tesouro a descobrir**. São Paulo: Cortez, 1996.

DELORS, Jacques. **Educação: um tesouro a descobrir**. São Paulo: Cortez, 1996.

SILVA JÚNIOR, Antônio Sampaio da; FONSECA, Ingrid Ferreira. A ludicidade no primeiro segmento do ensino fundamental. In: IX ENFEFE - ENCONTRO FLUMINENSE DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, 9., 2005, Niterói. **Anais...** . Niterói: CEV, 2005. Disponível em: <<http://cev.org.br/biblioteca/a-ludicidade-primeiro-segmento-ensino-fundamental>>. Acesso em: 07 nov. 2018.

KISHIMOTO, Tizuko M. et al. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2015.

PIRES, Gisele Brandelero Camargo. **Lúdico e musicalização na educação infantil**. Indaial: Asselvi, 2008.

RAU, Maria Cristina. **T. D. A Ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpx, 2007.

REGO, Tereza Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 4ª ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação infantil**. São Paulo: Ática, 1986.

VYGOTSKY, Lev. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, Lev. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

APÊNDICE

Figura 01: Jogos de Montar
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



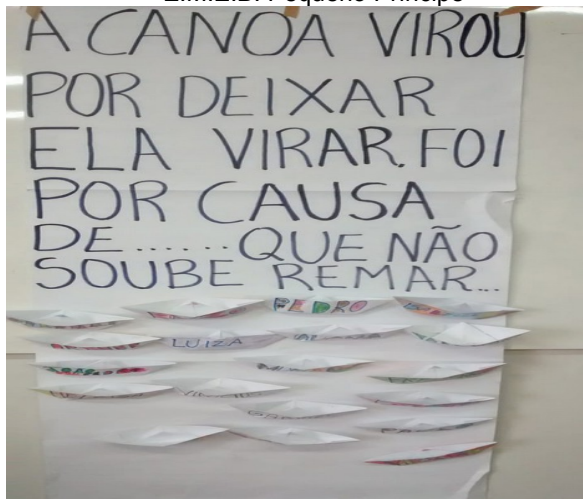
Fonte: Elaborada pela autora (2018).

Figura 02: Peças de Montar
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



Fonte: Elaborada pela autora (2018).

Figura 03: Musicalização/Canoa
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



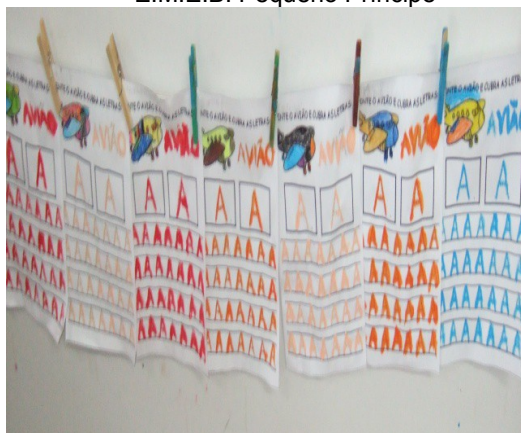
Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 04: Musicalização/Dedinhos
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 05: Tinta
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 06: Jogos/Material reciclado
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 07: Brincadeira
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



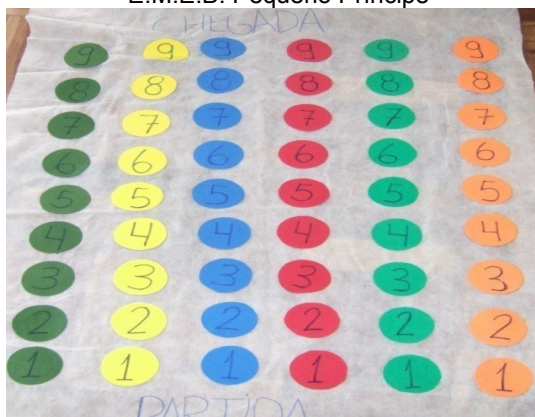
Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 08: Brincadeira
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 09: Jogos
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 10: Jogos
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 13: Brincadeira
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 14: Brincadeira
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 05: Brinquedos
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 16: Brinquedo
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 17: Brinquedos/material reciclado
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 18: Jogos
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 19: Brinquedos
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 20: Brinquedos
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 21: Brinquedos
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 22: Brinquedos
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 23: Peças de montar
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 25: Peças de montar
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 25: Quebra-cabeça
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 26: Quebra-cabeça
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 27: Jogos
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figura 28: Jogos
E.M.E.B. Pequeno Príncipe



Fonte: Elaborado pela autora (2018).