



CONCEPÇÕES DE DOCENTES DE EDUCAÇÃO FÍSICA SOBRE A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monique Godoy Gomes de Morais¹

João Carlos Pereira de Moraes²

RESUMO: O discurso da importância do lúdico na aprendizagem é algo constante na realidade escolar, principalmente nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Contudo, muitos professores são resistentes ao trabalho com essa perspectiva, principalmente aqueles que não tiveram formação específica para essa faixa etária, como, por exemplo, os professores de Educação Física. Sendo assim, o presente estudo tem por finalidade investigar as concepções dos docentes dessa área, que atuam na Educação Infantil, bem como as atividades lúdicas por eles empregadas, os métodos utilizados e os resultados obtidos. Para tanto, foi realizado um levantamento bibliográfico, ressaltando os principais aspectos teóricos do tema ludicidade e sua relação com o ensino, na infância. Em seguida, estruturou-se e aplicou-se um questionário contendo cinco questões para cinco docentes de Educação Física que lecionam em tal nível de ensino.

PALAVRAS CHAVE: Ludicidade. Educação Infantil. Educação Física. Professores.

CONCEPTIONS OF TEACHERS OF PHYSICAL EDUCATION ON THE CONTRIBUTION OF GAMES AND PLAY IN THE DEVELOPMENT OF CHILDREN IN CHILDREN EDUCATION

ABSTRACT: Speaking of the importance of playful learning is something constant in the school reality, especially in Years Elementary School Initials. However, many teachers are resistant to working with this perspective, especially those who did not have specific training for this age group, for example, teachers of physical education. Thus, the present study aims to investigate the views of staff in this area who work in early childhood education, as well as fun activities for them employed, the methods used and the results obtained. To do so, out

¹Licencianda em Educação Física pela Faculdade Estácio de Sá de Ourinhos – FAESO.

² Mestre em Educação Científica e Tecnológica (UFSC). Doutorando em Educação (USP). Professor no curso de Educação Física pela Faculdade Estácio de Sá de Ourinhos – FAESO.



based on a literature highlighting the main theoretical aspects of the subject playfulness and its relation to education in childhood. Then structured and applied a questionnaire with five questions for five teachers who teach Physical Education at that level of education.

KEYWORDS: Playfulness. Childhood education. Physical education. Teachers.

INTRODUÇÃO

Ainda que esteja presente nas várias etapas do desenvolvimento humano, as brincadeiras são mais associadas ao período da infância, momento em que são mais marcantes. Os jogos e brincadeiras estimulam a fantasia, a criatividade, ajudando no sentido de superar dificuldades, aceitar regras e promover a socialização. Pode-se dizer que, por meio do brincar, a criança aprende a experimentar, a inventar, a conhecer, tem sua curiosidade estimulada, assim como a sua autoestima, o espírito de cooperação, a confiança em si mesma, exercita a imaginação, entre outros benefícios.

Segundo Cunha,

[...] o adulto trabalhador de amanhã é, hoje, a criança que brinca muito. A criança que hoje participa de jogos e brincadeiras, saberá trabalhar em grupo amanhã. Se hoje aprende a aceitar as regras do jogo, amanhã será capaz de respeitar as normas sociais. (CUNHA,1994, p. 36)

Porém, a realidade é que nem todos os professores de Educação Física têm essa perspectiva, já que esse aspecto é negligenciado, mesmo em sua graduação. Mediante isso, esta pesquisa intenta discutir:

Como docentes de Educação Física que atuam nos Anos Iniciais compreendem o papel da ludicidade nesse período de escolarização?

Para alcançar essa proposta, nas seções a seguir, serão analisados os seguintes pontos: a primeira seção trará conceitos e definições importantes referentes à educação e à ludicidade. Já a segunda seção abordará as contribuições do trabalho com o lúdico na Educação Infantil. A terceira tratará do papel do professor na mediação e condução do trabalho com jogos e brincadeiras. Por fim, uma pesquisa de campo complementar o que foi estudado, mostrando como esse trabalho se dá na prática.



CONCEITOS E DEFINIÇÕES

O termo “lúdico” tem sua origem no Latim “*ludus*” que significa jogo. Se a palavra estivesse apenas restrita à sua origem, relacionar-se-ia ao ato de brincar, jogar e ao movimento espontâneo. No entanto, com a evolução semântica da palavra, o conceito de “lúdico” se expandiu, acompanhando as tendências das pesquisas em psicomotricidade. A ludicidade passou, então, a ser reconhecida como um traço fundamental de psicofisiologia do comportamento humano. Dessa forma, a definição não pode mais ser reduzida a um sinônimo de jogo. Hoje, as implicações da necessidade lúdica vão muito além das demarcações do brincar espontâneo.

Conforme Huizinga:

Outrora, numa época um tanto mais otimista que a de hoje, a espécie humana recebeu a designação de *Homo sapiens*, relacionada ao saber. Ao longo da história, veio à compreensão de que o ser humano não é tão racional quanto pregava o culto a razão do século XVII. Em determinado ponto, passou a ser comum chamar a espécie humana de *Homo faber*, ainda que essa não fosse uma nomenclatura tão adequada quanto *sapiens*, visto que *faber* poderia dizer respeito a várias outras espécies do reino animal. Contudo, há outra função que pode ser verificada tanto na espécie humana quanto em algumas outras, a ação de jogar. Essa, por sua vez, é tão importante quanto o raciocínio e a construção de ferramentas. Certamente, após a menção do *Homo fabere Homo sapiens*, a denominação *Homo ludens* deve figurar uma posição nessa filogenia. (HUIZINGA, 2004, prefácio)

Ao se investigar as necessidades mais básicas da personalidade, mente e corpo humano, fica evidente que o lúdico faz parte das atividades essenciais da natureza humana, sendo caracterizado como uma ação espontânea, funcional e satisfatória. Entretanto, são poucos os pais e professores conscientes da importância do brincar para o desenvolvimento físico e psíquico saudável das crianças. O senso comum limita o ato de brincar a um mero passatempo, desassociado de funções mais importantes que não o entretenimento dos pequenos. Contudo, brincar vai muito além disso.

Com o avanço da tecnologia, houve grande mudança nas brincadeiras das crianças; hoje, elas jogam videogames e passam horas e horas no computador. Antes, elas brincavam na rua, jogavam bolas, pulavam amarelinha e várias outras brincadeiras de crianças. Essas mudanças geram expectativas e certa confusão, o que justifica a escolha do tema para



investigar as contribuições significativas do jogo e do brincar, além da maneira como o lúdico repercute em diversos pontos do desenvolvimento de uma criança.

Esse desenvolvimento só é possível mediante uma interação com os elementos ambientais e sociais que cercam o indivíduo, desde seu nascimento. Somada a estes, existe a contribuição dada pela família, as tradições, a cultura e os saberes que, por sua vez, podem proporcionar diversas atividades à criança. Dessa forma, apoiados em Wallon (1979), pode-se dizer que a criança se desenvolve mediante um saber construído pela cultura, modificando-se, na tentativa de satisfazer suas necessidades biológicas, apoderando-se dos conhecimentos culturalmente adquiridos, ao se socializar com a família e os outros.

Ao pensarmos o tema nesse sentido, podemos associar o brincar como elemento imprescindível desse brincar. Sobre isso, Vygotsky (1998) ressalta que ele desempenha diversas funções no desenvolvimento das crianças, como: permitir a entrada da criança num universo ilusório e imaginativo; fomentar as ações no contexto cognitivo, possibilitar um estágio transitório entre o pensamento e o objeto manuseado; estimular um maior autocontrole, uma vez que elas teriam de lidar com os conflitos oriundos das regras sociais, controlando melhor seus próprios impulsos biológicos.

Já na tentativa de caracterizar alguns aspectos desse brincar, Brougère (2000) faz uma distinção acerca do que é brincar e do que é jogo. Segundo o autor, o brincar é majoritariamente um objeto tipicamente associado à criança, e o jogo pode ser destinado tanto para ela quanto para o adulto, não sendo restrito somente a uma faixa de idade. Os objetos lúdicos utilizados por adultos são chamados genericamente de jogos, definidos, assim, pela sua vertente lúdica.

Em outro viés, de acordo com a psicanálise, o brincar remete ao inconsciente. Winnicott (1982) destaca que as crianças têm grande prazer nas brincadeiras físicas e/ou emocionais. Ao brincar, elas conseguem dominar suas angústias, controlando ideias e impulsos que as conduziriam à tristeza. Ao brincar, a criança expressa sentimentos e fantasias, permeando o real e o imaginário.

Piaget (1976), por sua vez, ressalta o papel das atividades lúdicas, na gênese das atividades mentais da criança. Estas não seriam apenas uma forma de válvula de escape, ou de simples entretenimento, para que as crianças empenhem suas energias, mas, sim,



tratam-se de meios que contribuem ricamente para o desenvolvimento intelectual. Para o autor:

Pode-se dizer que o jogo é, sob as suas duas formas fundamentais, a de exercício sensório-motor e a do simbolismo, uma assimilação ativa do que é real, concedendo a este o caráter transformador, modulando o real em função das múltiplas necessidades do eu. Por conta disso, métodos ativos de educação de crianças exigem que se forneça a elas um material conveniente, para que, ao jogar, assimilem as realidades intelectuais que, de outra forma, permaneceriam inalcançáveis à inteligência infantil. (PIAGET, 1976, p.160)

Assim, brincando, a criança desenvolve suas habilidades visuais e auditivas, melhora a coordenação motora, desenvolve sua criatividade e inteligência. Diversos estudos apontam que crianças que cresceram em ambientes nos quais raramente brincavam, ou filhas de pais que não tinham isso por hábito, enfrentam rupturas e bloqueios em seus processos de desenvolvimento mental.

Conforme Rosa (1998), ao brincar, a criança começa a entender o funcionamento das coisas, o que pode ou não pode ser feito, que existem regras que devem ser respeitadas, que precisa de outras crianças para brincar e, principalmente, aprende a perder. Descobre que, se ela perde um jogo, hoje, pode ganhar em outra tentativa, amanhã.

Portanto, a ação de brincar para as crianças não é somente para diversão, pois o ato de brincar, envolvendo outras crianças, leva-as a entenderem certos princípios da vida: a divisão, a liderança, a obediência às regras, a colaboração entre elas e a competição. As brincadeiras são formas de a criança exercitar sua imaginação, relacionando suas necessidades e interesses com a realidade de um mundo que poucos conhecem e adentram. A brincadeira representa a forma como a criança reflete, organiza, desorganiza, constrói, destrói e reconstrói o seu mundo (PIAGET, 1976).

Nos estudos de Wallon (1979), o pesquisador demonstra interesse especial pelas relações sociais das crianças, nos momentos de jogo, ao afirmar que elas concebem o coletivo, mediante as tarefas que realizam coletivamente, nos jogos a que podem entregar-se com seus colegas e, também, nos conflitos que, eventualmente, surgem, quando disputam duas equipes antagônicas.

Para Vygotskky (1998), o jogo é uma atividade específica da infância, por meio da qual a criança recria a realidade, usando sistemas simbólicos, sendo esta uma atividade social, com contexto cultural e social. Por meio do lúdico, pode-se estudar a relação



da criança com o mundo exterior, associando a isso estudos específicos sobre a importância da ludicidade na formação da personalidade.

LUDICIDADE COMO FERRAMENTA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Os materiais lúdicos e educativos são ferramentas essenciais na execução do sistema pedagógico, na Educação Infantil, pois permitem às crianças adquirirem o conhecimento, de maneira espontânea e sem que seja necessário o uso de materiais complexos e cansativos para a sua faixa etária.

De acordo com Bertoldo e Ruschel (2006), o brinquedo é, na verdade, somente um suporte para o jogo, ou a brincadeira, não sendo um requisito obrigatório, já que se pode brincar com a própria imaginação. No entanto, o brinquedo facilita a atividade lúdica, pois permite simular diversas situações. O lúdico apresenta valores específicos para cada uma das etapas da vida humana. Na infância e na adolescência, a finalidade é quase que puramente pedagógica. É comum a criança e mesmo o jovem apresentar certa resistência à escola e ao ensino, porque, acima de tudo, ela não é lúdica, não é prazerosa (NEVES, 2006).

Pelos estudos de Piaget (1982), pelo lúdico, a criança se desenvolve. Ela precisa brincar para crescer e jogar, buscando o equilíbrio com o mundo. Assim, a importância da ludicidade para a saúde mental do ser humano é um assunto que merece atenção de pais e educadores, pois pode ser considerada como o espaço de expressão mais genuína do ser; é o momento e o direito de toda criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

Antes de tudo, a criança é um ser construído para brincar. O jogo pode ser entendido como um método, para que a criança possa se desenvolver intelectualmente, mesmo sem se dar conta. Segundo Rosamilha (1979), a educação deve lançar mão desse artifício, deixando o ensino mais em seu nível, permitindo que faça uso de seus instintos naturais, como aliados, não, inimigos.

Por meio da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, também, vai se socializando.



A atividade lúdica, que consiste dos jogos e brincadeiras, apresenta-se como uma ferramenta de ensino para o desempenho e desenvolvimento integral dos alunos. O jogo na escola proporciona momentos únicos de diversão, alegria, descontração e, ainda, de um comprometimento com o aprender e de responsabilidades. Para Almeida (2006), a ludicidade é uma necessidade na vida do ser humano, em toda sua vida e não deve ser vista somente como diversão, ou momentos de prazer, mas momentos propícios ao desenvolvimento da criatividade, da socialização com o próximo, do raciocínio, da coordenação motora, dos domínios cognitivos, afetivos e psicomotores.

Conforme Kishimoto (1994), é correto permitir que as crianças brinquem, não cabendo ao adulto ensiná-las. Mas, como garantir a espontaneidade do jogo, favorecer o desenvolvimento mais completo possível da criança? A resposta vem por meio daquilo que chamam de brinquedos. Trata-se de oferecer à criança os brinquedos que, por sua forma, serão sentidos e manipulados, criando possibilidades de desenvolver o raciocínio pela percepção.

Já para Campos (2006), as brincadeiras podem ser vistas como uma ponte que une a realidade ao mundo da imaginação e, por meio de uma brincadeira de criança, os adultos podem compreender como ela vê e constrói seu mundo, com quais problemas se depara e como ela gostaria que fosse sua vida, além de permitir que saibam quais são suas preocupações. Por muitas vezes, as crianças expressam pelas suas ações o que têm dificuldade de colocar em palavras, ou seja, brincar para a criança é uma linguagem própria, que merece respeito, mesmo quando não a compreendemos na íntegra.

Os jogos no ambiente escolar apresentam benefícios a todas as crianças, uma vez que estimulam o desenvolvimento completo do corpo e da mente, por inteiro. Por essa razão, na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade que dela resulta, mas a própria ação, momentos de fantasia que são transformados em realidade, momentos de percepção, de conhecimentos, momentos de vida. Os jogos permitem também o surgimento da afetividade, cujo território é o dos sentimentos, das paixões, das emoções, por onde transitam os medos, sofrimentos, interesses e alegrias. Uma relação educativa que antecipa o conhecimento de sentimentos próprios e alheios que requerem do educador uma atenção mais apurada e um interesse em querer conhecer mais e conviver com o aluno; o envolvimento afetivo, como também o cognitivo de todo o processo de criatividade que envolve a criança como sujeito (ALMEIDA, 2006).



Por todas essas razões, pode-se dizer que a ludicidade é uma necessidade do ser humano, seja qual for sua idade e não deve ser encarada apenas como diversão, mas como um aprendizado. O desenvolvimento pessoal que a ludicidade proporciona junto aos fatores sociais e culturais, colabora para uma boa saúde física e mental, facilitando o processo de socialização, comunicação, construção de conhecimento, além de um desenvolvimento pleno e integral dos indivíduos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

O PAPEL DO PROFESSOR NA UTILIZAÇÃO DO LÚDICO

Os jogos, as brincadeiras e outras atividades lúdicas são indispensáveis em sala de aula e podem contribuir muito para o desenvolvimento da criança, assim como para a fixação das matérias e conteúdos propostos, mas, afinal, qual seria o papel do professor, já que o brincar é algo inato ao indivíduo, que qualquer criança faz, sem precisar de alguém que lhe ensine?

Primeiramente, o professor tem que estar consciente de que o lúdico em sala de aula é fundamental e importante, pois ajuda no desenvolvimento infantil.

Sabendo da importância dos jogos e das brincadeiras, na Educação Infantil, o professor também deve elaborar propostas de trabalho que incorporem as atividades lúdicas. Não há necessidade de o jogo ser espontâneo, idealizado pela criança. O que faz do jogo um jogo é a liberdade de ação física e mental da criança nessa atividade (BRASIL, 1998).

Utilizar o brincar em situações educacionais, proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite também que os adultos perceptivos e competentes aprendam sobre as crianças e suas necessidades. No contexto escolar, isso significa professores capazes de compreender onde as crianças “estão” em sua aprendizagem e no seu desenvolvimento geral, o que, por sua vez, dá aos educadores a indicação de como promover novas aprendizagens, dentro dos domínios afetivo e cognitivo.

Segundo Almeida (2006), podemos chamar de brincar “aberto” aquele que se constitui da verdadeira situação de brincar. Isso apresenta um leque de possibilidades para a criança, satisfazendo suas necessidades de aprendizagem e tornando mais clara a sua aprendizagem explícita. O professor deve proporcionar situações de brincar livre e dirigido,



que tente atender às necessidades de aprendizagem das crianças e, neste papel, o docente poderia ser chamado de um iniciador e mediador da aprendizagem.

Deve-se lembrar que as crianças podem e aprendem de outras maneiras, além da lúdica, e podem ter prazer nisso. Exemplos, como ouvir uma história, ou trabalhar ao lado de um adulto que está fazendo alguma coisa dão conta de outras formas de aprendizado que podem ser interessantes para as crianças. Kishimoto (1994) considera que esse elemento do brincar e aprender, mais dirigido para um objetivo, é, muitas vezes, esquecido e, inclusive, desprezado por muitos professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, já que é assim que as crianças têm aprendido, desde muitos séculos.

O papel do professor perante o desenvolvimento lúdico tem que se valer da confiança, da afetividade, do incentivo, dos elogios, dos limites, colocados de forma sincera, clara e afetiva, permitindo a interação entre o adulto e as crianças.

Conforme Cunha (1994), a brincadeira proporciona uma “[...] situação de aprendizagem delicada”, pedindo que o educador seja capaz de respeitar e nutrir o interesse da criança, dando-lhe possibilidades para que se envolva em seu processo, ou, do contrário, perde-se a riqueza que o lúdico representa.

No brincar, o professor deve constituir um vínculo com seu aluno e também permitir que se estabeleça um clima de segurança. Ele deve, ainda, delimitar um objetivo para cada atividade e organizar o tempo que vai ser utilizado.

Outro aspecto importante é o que dá conta de o professor sentir-se parte do grupo, não sendo uma simples figura impositiva durante a realização das atividades, mas que faça parte do grupo e brinque junto de seus alunos, assumindo uma postura diferenciada daquela que é normalmente associada ao ensino, pois, nessas atividades, é importante que os papéis em sala de aula não se baseiem em estereótipos da rigidez e hierarquia, possibilitando ao professor ensinar e aprender e aos alunos ensinar além de aprender (ALVEZ, 2000).

Nesse contexto, a função mais importante do professor é tentar diagnosticar o que a criança aprendeu, exercendo o papel de observador e avaliador. Para Almeida (2006), a formação inicial e a prática dos professores precisam assegurar que eles adquiram mais competência na área pedagógica, a fim de acompanhar as novas tendências educacionais, mantendo o papel vital do brincar no desenvolvimento das crianças.



É certo que a inserção de uma proposta lúdica em sala de aula depende de um trabalho árduo e contínuo, exigindo muita dedicação e empenho do professor, bem como apoio das instituições escolares. Isso não é algo impossível de se realizar e exige mudanças consideráveis na prática pedagógica, mas os próprios alunos estão carecendo de um trabalho de qualidade, que os atraia para a escola e lhes proporcione o prazer em aprender.

PESQUISA

O segundo momento deste trabalho consiste em uma pesquisa de campo, realizada com os professores de uma rede municipal de ensino. A pesquisa intenta conhecer a realidade do trabalho com o lúdico, nas aulas de Educação Física, na modalidade de educação infantil, na rede municipal de Ipaussu, município do interior do estado de São Paulo. A rede conta com sete escolas, sendo que a educação infantil é ofertada em quatro delas.

METODOLOGIA

Em um primeiro momento, os cinco professores de Educação Física que lecionam na educação infantil do município receberam uma folha com o questionário com cinco perguntas dissertativas. Tiveram, então, o prazo de uma semana para devolvê-lo respondido.

Visando conhecer melhor as particularidades da prática desses docentes e uniformizar as informações, eles foram entrevistados individual e coletivamente. As informações foram coletadas, analisadas e dispostas no item que segue; alguns padrões de resposta estarão na forma de citação, retirados do corpo do texto. O questionário utilizado estará na forma de apêndice, no fim do presente artigo.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A primeira questão tratou de como esses docentes preparam suas aulas. Todos ressaltaram a *importância do planejamento da aula, evitando situações de improviso*. Eles afirmaram que, apesar de alguns mitos referentes aos profissionais da área, ainda mais quando atuantes na educação infantil, o planejamento e o direcionamento das atividades é vital para que se desenvolva um bom trabalho.

Hoje, mais do que nunca, a educação se presta a desenvolver a cidadania e autonomia dos alunos. Isso só é possível se a criança desenvolver as habilidades e competências necessárias à sua atuação na sociedade. Desse



modo, **mesmo as atividades recreativas, quando direcionadas, podem repercutir em aprendizagem, seja na socialização, resolução de problemas ou aceitação de regras.** O professor de educação física deve planejar suas aulas e atividades de modo a contemplar aquilo a que a escola se propõe. (D.B. 34 anos, grifo nosso).

A segunda pergunta investigou acerca da importância que esses profissionais atribuem à ludicidade, em suas aulas, na educação infantil. Aqui, todos teceram elogios e mencionaram as inúmeras contribuições alcançadas com o trabalho com o lúdico. Para eles, [...] *através das brincadeiras e jogos, as crianças se desenvolvem e aprendem de modo prazeroso e participativo.* As palavras abaixo, de um dos professores, refletem o pensamento de todos os participantes:

As crianças se soltam ao brincar ou jogar, muitas delas são retraídas ou apáticas em outros tipos de atividades, mas nessas se entregam e deixam aflorar seus sentimentos, medos e vontades. Crianças que tem problemas comportamentais, em muitos casos, **passam a acatar as normas da escola e da sala de aula.** Muitas delas chegam sem limites para nós, em especial por conta da criação deficitária que muitas delas têm. (J.C.A. 28 anos, grifos nossos).

A fala desse professor é muito interessante no que diz respeito à mudança comportamental das crianças, que é uma vantagem mencionada por todos os outros professores.

A terceira pergunta pediu que os docentes dessem sua definição do que vem a ser a ludicidade. Basicamente, todos deram respostas ligadas à utilização de jogos e brincadeiras na educação. Uma definição interessante segue abaixo:

Ludicidade é fazer uso de algo que já faz parte do universo da criança, os brinquedos, brincadeiras, jogos, músicas, danças, **para ensiná-la.** Ao utilizarmos esses recursos, conseguimos trazê-las para nosso lado e tornar mais prazerosa a interação delas conosco, entre elas e para suas vidas. (D.C.S.S. 34 anos, grifos nossos).

A aprendizagem para a vida é uma das premissas mais importantes da educação escolar. A educação já não pode apresentar o caráter meramente assistencialista do passado; suas contribuições são percebidas, ao longo da vida escolar dos educandos, e as bases construídas nela subsidiarão muitas das aprendizagens futuras. As inúmeras possibilidades e os resultados observáveis estimulam os educadores à **adoção do lúdico como ferramenta de trabalho.** Os ganhos são significativos tanto aos professores, quanto aos alunos. Os



professores saem ganhando pela aproximação com as crianças e por conhecerem melhor a sua realidade.

O enfoque da quarta questão foram os resultados obtidos no trabalho com ludicidade e se esses eram perceptíveis em curto ou longo prazo. Os professores em questão atuam no ensino fundamental, quer seja no município, ou em outras cidades. Dessa forma, eles podem responder com propriedade a questão.

Pontos interessantes foram levantados sobre os benefícios da ludicidade, como *a melhoria na coordenação motora, o trabalho em equipe, a desenvoltura, dentre outros que foram citados anteriormente*. Outro ponto mencionado por três professores é a questão da *afetividade, que pode representar uma aproximação valorosa do aluno e o professor*.

A última questão investigou a possibilidade de trabalhar o lúdico nas aulas de Educação Física e pediu que dessem exemplos dessa utilização. *Os professores citaram os trabalhos com jogos das mais diversas espécies, utilização de brinquedos e equipamentos e o próprio corpo da criança*. Eles ressaltaram que *as atividades lúdicas permitem um grande número de possibilidades aos educadores, servindo não só como momento de descontração, mas de aprendizado propriamente dito*.

De acordo com os profissionais, uma das situações que poderia colocar tudo isso a perder, *a carência de recursos, pode ser suprida pela originalidade e criatividade dos profissionais*, que podem trabalhar com o que têm em mãos, de acordo com a realidade de seu local de trabalho.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por este trabalho, foi possível observar que as crianças devem ser vistas como construtoras ativas do seu conhecimento, já que o contato com o mundo exterior começa a se dar de maneira mais constante pelas trocas, modificações e experiências. A ação de brincar representa um papel muito importante nessa construção, pois, pela brincadeira, a criança interage, modifica, exercita a mente, socializa-se e acaba por construir alguns conceitos sobre



a vida. Alguns reflexos da vida infantil e muito do que se aprende nas idades pré-escolares, será percebido ao longo da vida do indivíduo.

O papel do educador na adoção das medidas lúdicas é essencial, pois cabe a ele adequar essas medidas à faixa etária e ao nível de aprendizado das crianças. O educador deve intervir, de maneira a permitir certa independência à criança, mas também deve observar os resultados obtidos e dirigir ações que tenham cunho pedagógico. Os professores também podem, por meio do lúdico, tornar suas aulas e lições mais prazerosas, fugindo da realidade escolar de apenas repassar o conhecimento e solicitar que os alunos repitam ações, sem refletir ou interagir com elas.

O questionário aplicado ajuda a compreensão de que muitos dos profissionais da educação já têm isso em mente, mas que nem sempre são amparados em sua formação, ou não contam com todos os recursos necessários para a elaboração e execução dessas atividades.

Conclui-se que a criança, quando brinca, não está apenas limitada a uma prática de lazer, ela também está vivenciando, experimentando e, se tiver a devida direção, poderá também aprender. No que depende dos docentes, essa realidade certamente tende a ganhar espaço nos próximos anos e em outros estudos sobre seus aspectos normativos e descritivos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Ane. **Ludicidade como Instrumento Pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br>. 2006. Acesso em 30 de setembro de 2015.

BERTOLDO, Janice Vidal; RUSCHEL, Maria Andrea de Moura. **Jogo, Brinquedo e Brincadeira - Uma Revisão Conceitual**. Disponível em: <http://www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm>. Acesso no dia 18 de outubro de 2015.

BRASIL. **Ministério da Educação e do Desporto**. Secretaria da Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Brasília: MEC/SEF, 3 vols, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 2000.

CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. 2006. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID=39>. Acessado no dia 3 de setembro de 2015.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Matese, 1994.



HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1994.

NEVES, Lisandra Olinda Roberta. **O lúdico nas interfaces das relações educativas**. Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/ludicoint.htm>, 2006. Acessado no dia 28 de setembro de 2015.

PIAGET, Jean. **Para onde vai a educação?** Tradução de Ivete Braga. - Rio de Janeiro: Livraria José Olympio Editora, 1982. WALLON, Henri. **Psicologia e Educação da criança**. Lisboa: Vega/Universidade, 1979

_____. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1976.

ROSA, Sanny da. **Brincar, conhecer, ensinar**. São Paulo: Cortez, 1998.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

VYGOTSKY, Levy. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WINNICOTT, Donald. **A criança e seu mundo**. Rio de Janeiro. Editora Guanabara Koogan S. A, 1982.