

Concepções de ludicidade por professores da Educação Infantil no interior do oeste do Paraná

Conceptions of playfulness of Early Childhood Education teachers in western Paraná

Andrise Teixeira^{1*}, Hortencia Gomes de Lara², Nayara Figueira¹, Maria Lídia Sica Szymanski¹

RESUMO

A ludicidade na Educação Infantil contribui para a socialização e desenvolvimento integral das crianças. Distinguem-se nesta etapa, duas formas de ludicidade: como recurso pedagógico permeando o fazer docente, e como componente da brincadeira de papéis, atividade-guia no desenvolvimento psíquico da criança entre 4 a 6 anos. O estudo envolveu os professores da Educação Infantil, em um município paranaense, aplicando-se um questionário para identificar suas concepções, atividades e obstáculos no uso da ludicidade. A Análise de Conteúdo revelou que a concepção docente de lúdico resume-se a jogos e brinquedos como recursos metodológicos, sem reconhecer a importância psíquica dos jogos protagonizados. Foram apontadas dificuldades como falta de materiais pedagógicos e de tempo. Destaca-se a importância da inserção da temática na formação docente inicial e continuada, contribuindo significativamente na ação pedagógica docente possibilitando à criança avançar a patamares mais elevados do desenvolvimento humano.

Palavras-chave: Educação infantil; jogos protagonizados; processos de ensino-aprendizagem; Teoria da Atividade; desenvolvimento psíquico.

ABSTRACT

Playfulness in Early Childhood Education contributes to the socialization and integral development of children. At this stage, two forms of play are distinguished: as a pedagogical resource permeating the teaching practice, and as a component of role playing, a guiding activity in the psychic development of children between 4 and 6 years old. The study involved Kindergarten teachers in a city in Paraná, applying a questionnaire to identify their conceptions, activities and obstacles in the use of playfulness. Content Analysis revealed that the teaching concept of playfulness is limited to games and toys as methodological resources, without recognizing the psychic importance of the protagonist games. Difficulties such as lack of teaching materials and time were pointed out. The importance of inserting the theme in initial and continuing teacher education is highlighted, significantly contributing to the teaching pedagogical action enabling the child to advance to higher levels of human development.

Keywords: Early childhood education; role-plays; teaching-learning processes; Activity Theory; psychic development.

¹ UNIOESTE, Cascavel. *E-mail: andrise@hotmail.com

² UNOPAR, Cascavel

INTRODUÇÃO

As instituições de Educação Infantil constituem um ambiente construído para a criança pequena, e desta forma necessitam integrar o brincar no cotidiano, não como uma ação executada pela criança, a ocorrer no intervalo entre uma tarefa “escolar” e outra, na “hora do recreio”, em seu tempo livre, sem nenhuma mediação intencional, mas como uma ação educativa permeando suas tarefas escolares, colaborando positivamente para o seu desenvolvimento.

A ação de brincar é prazerosa, livre, possibilita o desenvolvimento da imaginação e, desta forma, contribui para a formação do sujeito. Quando a criança brinca, explora suas habilidades físicas e mentais, reproduz as relações existentes nas relações sociais do seu cotidiano (CARMO; CINTRA, 2018). E quando executada de forma adequada, a ludicidade privilegia a aprendizagem pois proporciona um espaço criativo, alegre e motivador. É durante essas experiências que as crianças escutam, observam, experimentam e representam suas vivências (CAMPOS *et al.*, 1994; MELO, 2018).

As brincadeiras, durante o período da Educação Infantil, devem ser utilizadas para construir emoções e sentimentos, colaborando para o desenvolvimento infantil. Assim, é necessário considerar a ludicidade pedagogicamente e explorá-la como alternativa de grande valia no ambiente escolar, pois o brincar é inerente à criança (CARMO; CINTRA, 2018).

A ludicidade possui a característica de socializar e produzir prazer quando está presente em uma atividade. Ela apresenta-se como um importante instrumento educacional e pode ser empregada como atividade formadora e informadora sobre várias temáticas (SILVA RAMOS; SANTOS; LABURÚ, 2017). O educador, por sua vez, precisa planejar, implementar e observar todos os comportamentos e atitudes dos educandos durante a aula, pois sua avaliação ocorre mediante o olhar interpretativo das realizações das crianças, no espaço escolar (MELO, 2018).

Porém, é necessário destacar, além do lúdico que permeia o trabalho pedagógico, quando se trata da criança pequena, a importante presença dos jogos de papéis, os quais, para além das demais ações lúdicas, constituem-se em uma atividade de fundamental importância na formação psíquica da criança, por volta de quatro a seis anos. Em relação a esses jogos, denominados por Vigotski (2008) de brincadeira, e por Elkonin (2009) de

jogos protagonizados, o papel do professor é planejar o espaço físico e o tempo necessários, e observar a organização espontânea da criança.

Tendo em vista a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem e o leque de opções que se tem ao utilizá-lo no processo pedagógico, o presente trabalho tomou como base os autores que fundamentam a Psicologia Histórico-Cultural, destacando Lev Semionovich Vigotski (1896-1934), Alex N. Leontiev(1903-1979) e mais recentemente, Daniil B. Elkonin (1904-1984) e Vasili Vasilievich Davidov (1920-1998), para refletir sobre as concepções de professores da Educação Infantil que atuam em um município do Oeste do Paraná, acerca da ludicidade, investigando como essa ludicidade ocorre no processo pedagógico, quais atividades/ações/operações a envolvem e quais são os principais entraves para sua inserção na atividade de ensino.

Dessa forma, o presente artigo organiza-se em três partes. Inicia-se apresentando a concepção de desenvolvimento do psiquismo que orienta as reflexões propostas, retomando o conceito de atividade e ação/operação em Leontiev (2010), e sua relação com o lúdico e a brincadeira de papéis (VIGOTSKI, 2008), atividade fundamental na Educação Infantil.

A seguir, a partir do conceito de lúdico e ludicidade retoma-se a origem histórica da atividade lúdica, destacando as ideias de Elkonin (2009). Na terceira parte do artigo apresenta-se o percurso metodológico referente à pesquisa de campo, bem como os resultados e a análise correspondente. Finaliza-se com considerações acerca da relação entre o lúdico no processo pedagógico e as possibilidades de ludicidade em um processo de trabalho que aliena e estafa o professor.

1. O desenvolvimento do psiquismo

Compreende-se que o desenvolvimento psíquico **não** é um processo unicamente maturacional e biológico, o qual ocorreria apenas porque o tempo de vida do ser humano vai passando. Com base na Psicologia Histórico-Cultural entende-se que o homem se desenvolve em suas relações sociais, imprescindíveis nesse processo.

Historicamente, com base no Materialismo Histórico, entende-se que a espécie humana começa a se distanciar de outros antropóides, na medida em que, para sobreviver, o homem começa a transformar a natureza, por meio do trabalho, uma vez que estar em

atividade lhe era imprescindível para manter-se vivo, com suas necessidades básicas satisfeitas: comer, proteger-se do frio intenso entre outras.

Dada a fragilidade humana, o trabalho desenvolveu-se de forma coletiva, o que exigiu o desenvolvimento da linguagem, possibilitando a complexificação do pensamento, uma vez que a palavra possibilita uma unidade entre a linguagem e o pensamento (VIGOTSKI, 1997).

À medida em que o homem foi representando o mundo no pensamento e desenvolvendo sua possibilidade de trabalhar mentalmente com o que está ausente, libertando-se das amarras do aparentemente concreto representado pela realidade objetiva, o lúdico inseriu-se na vida humana e o jogo, o brincar foram se articulando à vida cotidiana.

Elkonin (2009, p. XII) afirma que "a condição essencial para o reconhecimento do lúdico baseia-se na situação de ficção", ou seja, o lúdico desenvolveu-se à medida que o homem ampliou gradativamente sua capacidade de simbolização.

Para compreender melhor o papel do lúdico no desenvolvimento psíquico, é importante que se tome como ponto de partida o conceito de atividade, tal como proposto por Vigotski, (2008), Leontiev (2008, 2010) e mais recentemente, por Davidov e Elkonin (2009).

O homem está sempre em atividade, dentro de suas condições concretas de vida. Mas Leontiev (1978, p.66) esclarece:

A atividade é uma unidade molecular, não é uma unidade aditiva da vida do sujeito corporal, material. Em um sentido mais estrito é a vida do sujeito mediada pelo reflexo psicológico, cuja função real consiste em que orienta o sujeito no mundo objetivo.

Significa que a atividade humana não é um adendo em separado do sujeito. À medida em que vai exercendo sua atividade, o sujeito vai se constituindo como ser humano. Portanto, a atividade promove o desenvolvimento, ao alterar o próprio sujeito. Nesse sentido, o homem é produto e produtor das e nas condições concretas em que desenvolve suas atividades, sendo que sua consciência, apoiada no conjunto de suas funções psíquicas, o orienta no mundo.

Porém, não é qualquer atividade que promove o desenvolvimento humano, alguns tipos de atividade são mais importantes que outros. A atividade que promove o desenvolvimento em cada estágio da vida, é chamada por Leontiev (2010, p.64) de

atividade - guia, ou atividade dominante, e nem sempre é a atividade mais frequente. Suas características principais consistem em permitir que outros tipos de atividade se engendrem no mesmo ciclo temporal em que a atividade dominante ocorre. Alguns desses novos tipos são a ela relacionados, embora secundários. Outras neoformações ocorrem já como embriões da atividade-guia que promoverá o período posterior do desenvolvimento.

Para explicar essa relação, Leontiev (2010) refere-se à observação e generalização das cores, que não são moldadas durante a brincadeira de papéis, atividade dominante na Educação Infantil, mas que envolvem o desenho, colagens, atividades que, por volta dos 2 ou 3 anos, já podem estar associadas ao início da atividade lúdica. Por outro lado, na brincadeira de papéis, a criança já pode representar uma escolinha, na qual ao ser aluna ou professora, já começa a desempenhar atividades incipientes de estudo.

Leontiev (2010, p.65) define:

A atividade principal é então a atividade cujo desenvolvimento governa as mudanças mais importantes nos processos psíquicos e nos traços psicológicos da personalidade da criança, em um certo estágio de seu desenvolvimento.

Entre os componentes da Atividade, Leontiev (2010) destaca as ações e operações. Além de satisfazer uma necessidade, a atividade tem um motivo e uma finalidade. Por exemplo, ao brincar de mamãe e filhinha, a criança pode ser a mamãe e bater na boneca que é a filhinha, processo por meio do qual elabora a relação da mãe com ela própria.

Nesse brincar, a criança satisfaz impulsos e tendência de desejos que não pode realizar imediatamente, tal como um adulto o faria, mas por meio da brincadeira os realiza. Não se tratam de desejos isolados, mas de “tendências afetivas generalizadas externas aos objetos”. (VIGOTSKI, 2008, p.26). Esse autor esclarece que, até cerca de três anos, se a criança quer algo e não lhe derem, esperneia, joga-se ao chão, porque quer de qualquer forma, imediatamente. Mas se o adulto a distrair, seu choro cessa e tudo fica bem.

Já a criança um pouco maior, ainda que conserve a característica de querer imediatamente, seu desejo não se extingue a um mero agrado. Daí a importância emocional do jogo de papéis, no sentido de possibilitar à criança atender a esses desejos que embora irrealizáveis na realidade, podem sê-lo na fantasia.

Na brincadeira de representar papéis, desenvolvem-se sua imaginação e criatividade. Principalmente, ao trabalhar com um conteúdo que não está presente na realidade concreta, diferencia-se o campo semântico do campo óptico. Por exemplo,

separa-se o significado “cadeira”, do objeto “cadeira” e como alerta Vigotski, nesse momento muda a estrutura de sua percepção.

Assim, quando a criança aprende a palavra “vassoura” a relação que predomina é a do objeto com o significado da palavra. Mas ao fazer do cabo de vassoura um cavalo, a relação mais importante passa a ser com o significado, e não com o objeto, ou seja, “o significado emancipa-se do objeto”. (VIGOTSKI, 2008, p. 31).

A atividade envolve ações as quais correspondem a atos cujo motivo não está neles próprios, mas na atividade da qual fazem parte. Por exemplo, se a criança coloca esporas para brincar de cavalinho com a vassoura, colocar as esporas é uma ação, pois seu motivo, está na brincadeira de faz de conta. Mas se o colocar as esporas é a brincadeira para ela, então essa ação passa a ser uma atividade. Nesse caso, a ludicidade adquire um motivo específico que se relaciona com o próprio alvo da ação.

Emoções e sentimentos fazem parte da atividade. Porém, assim como a ludicidade, podem estar em uma atividade ou podem ser apenas componentes de uma ação. Para Elkonin (2009) a brincadeira é a forma como a criança expressa as vivências que possui das relações sociais entre as pessoas e o sentido social de suas atividades. Assim, mesmo que representadas pela imaginação, estas ações são a expressão das relações existentes entre as pessoas no contexto em que as crianças encontram-se inseridas.

Szymanski e Colussi (2020) em uma pesquisa observando e filmando 12 crianças de 5-6 anos, durante 4h e 30min, distribuídas em 15 dias, em uma instituição de Educação Infantil, identificaram que o argumento mais frequente foi “casinha” (que apareceu seis vezes), seguido de “escolinha” (cinco vezes), “boneca” (quatro vezes), “médico” (três vezes), “maquiagem” (duas vezes), e “vendedor”, “salvamento” e “mecânico” que apareceram uma vez cada um.

Os temas mais frequentes, “casinha” e “escolinha”, representam o campo relacional nessa faixa etária, o qual se concentra principalmente na família e na escola, na esfera do cuidado com a criança, nos papéis de mãe e de educadora, conforme observado também por Oliveira (2011).

Em síntese, a brincadeira ou jogo protagonizado pode ser uma atividade e, na faixa etária dos quatro aos seis anos, constitui-se em uma atividade dominante para o desenvolvimento do pensamento simbólico, devido à sua importância para o desenvolvimento psíquico da criança. Ou o lúdico pode fazer parte de uma ação que compõe uma atividade. Isso ocorre quando o motivo da ação não está voltado à própria ação. Neste caso, a ludicidade está na atividade como um componente afetivo da ação.

É importante que a ação lúdica do aluno, faça parte da prática pedagógica do docente, pois quando usado o brincar em sala de aula, o dia-a-dia escolar torna-se mais rico e possibilita o aprendizado dos alunos de forma lúdica e prazerosa. Assim sendo, o brincar é mais que um hábito na vida infantil, é parte essencial na aprendizagem, e uma possibilidade que deve ser considerada pelos educadores.

De acordo com Dohme (2003, p. 113), ao brincar o aluno coloca-se em diferentes situações, nas quais ele “pesquisa e experimenta” “suas habilidades e limitações”, exercita o diálogo e “enfrenta desafios que lhe possibilitam vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes”. O universo da imaginação, da fantasia, do brinquedo, da brincadeira e do jogo, proporciona prazer e se torna um mundo em que a criança se encontra em atividade permanente, principalmente no aspecto intelectual e nos aspectos físicos ou emocionais (RIZZO, 2001).

Em síntese, a educação lúdica, permeando as atividades e ações pedagógicas, contribui e influencia na formação da criança, e assim lhe possibilita um crescimento sadio e um enriquecimento permanente, ao mesmo tempo em que favorece uma produção séria do conhecimento (ALMEIDA, 2020).

Em outro patamar, especificamente o jogo de papéis ou brincadeira de papéis, exerce uma função importantíssima no desenvolvimento psíquico do aluno, sendo por isso considerado como a atividade-guia do desenvolvimento nos anos finais da Educação Infantil. Vigotski considera que “a vontade de uma criança nasce e se desenvolve nos jogos de papéis”. A cada passo a criança enfrenta um conflito entre a regra da brincadeira e o que faria se pudesse escolher, favorecendo o desenvolvimento da autorregulação. Por exemplo, em uma brincadeira, bombons representavam objetos não comestíveis e a satisfação da criança era ir contra seu desejo de comê-los.

Há, portanto, que distinguir o lúdico na atividade de ensino e o lúdico no jogo de papéis na Educação Infantil. Dessa forma, o professor além de possibilitar ao lúdico permear as tarefas de ensino desenvolvidas com sua orientação como agente mediador, planejará condições de espaço e tempo livre para que esses jogos aflorem, e possam ocorrer, subordinados às próprias regras internas trazidas pelas crianças - portanto sem a interferência docente.

2. Conceito de ludicidade e breves considerações sobre a história do lúdico

A palavra lúdico se origina do latim *ludus* que significa brincar, jogo, brincadeira (BUENO, 2000). Segundo Salomão e Martini, (2007, p.4) “a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão”.

A ludicidade caracteriza-se como sendo o estado interno do indivíduo, que por sua vez vivencia ou age em situações lúdicas desse modo, concretizando-se por meio dos objetos, do comportamento, do estado de humor, na espontaneidade e no prazer de cada sujeito. Diante disto:

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural; colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (IGNACHEWSKI, 2003, p. 82).

O lúdico é uma forma de desenvolver a imaginação, a criatividade, e os conhecimentos nas crianças, por meio de jogos, brincadeiras, músicas, danças, entre outros. A finalidade da prática lúdica é ensinar e educar, enquanto as crianças interagem entre si, tornando o aprendizado significativo. O que é reafirmado por Vigotski (2009), quando aponta que na brincadeira - reelaboração criativa das vivências -, a criança constrói, cria através da imaginação, uma realidade nova, unindo o que acontece no meio em que vive e sua singularidade.

No decurso histórico da humanidade, muitos foram os autores que dedicaram seus estudos ao brincar, ao jogo, ao brinquedo e à brincadeira, sendo tais conceitos objeto de estudo em diferentes áreas do conhecimento, tais como: a filosofia, a psicologia, a sociologia, a antropologia e a pedagogia. Contudo, a atividade lúdica, na antiguidade não era relacionada unicamente à infância (WAJSKOP, 2012).

Na sociedade medieval, a educação da criança nem sempre foi motivo de preocupação e o sentimento de infância foi frequentemente ignorado. A criança vivia entre os adultos e era considerada um adulto em miniatura, ou seja, seu desenvolvimento psíquico era considerado como consequência de um processo de maturação, o qual ocorreria simplesmente porque o tempo ia passando.

A partir do século XVII, a igreja e a escola passaram a ter papéis fundamentais na educação, com a única preocupação de livrar as crianças do pecado, o que culminou com a supressão dos jogos da educação por considerá-los profanos. Ao longo desse período histórico a criança era percebida como uma página em branco que poderia ser moldada e que por sua vez, necessitaria de orientação e estímulos para o crescimento (SANTOS; COUTINHO; SOBRAL, 2019) passando a ter responsabilidades de adultos (AZEVEDO; SILVA, 1999, p. 35).

Ainda nos séculos XVII e XVIII os artesãos começaram a fabricação de brinquedos direcionados às crianças com finalidade lúdica. Mas foi no final do século XIX que os brinquedos começaram a ser fabricados em série, atendendo não só à preocupação com a brincadeira da criança, mas também aos interesses do modo de produção capitalista, que direciona os desejos infantis por meio de objetos produzidos que engendram o próprio sistema.

Somente nas primeiras décadas do século XX, pesquisadores como Piaget e Vigotski, começaram a discutir a relação entre aprendizagem e desenvolvimento. Questionaram o processo de formação intelectual das crianças, no qual destacaram a importância da educação. Desse ponto de vista, Vigotski afirma que na relação entre aprendizagem e desenvolvimento, a aprendizagem promove o desenvolvimento humano.

Atualmente, nas grandes cidades industrializadas o brincar infantil vem se alterando. A busca do lucro financeiro, por meio da industrialização do brinquedo, agora eletrônico, está cada vez mais acirrada.

Mas, ainda é possível à escola dar um espaço para o brincar na Educação Infantil. Destaca-se além das atividades lúdicas no cotidiano escolar o espaço necessário à brincadeira de papéis, a qual preenche necessidades psíquicas, entendendo-se que estas necessidades são os motivos que impulsionam a criança a trazer a vivência de suas relações com os adultos, para esses jogos protagonizados, promovendo seu desenvolvimento psíquico.

3. A pesquisa: procedimento e resultados

O trabalho foi desenvolvido com sete professores da educação infantil que atuam em um município do interior do Oeste do Paraná. Constatou-se que 86% dos professores tinham formação em pedagogia e 14% na área de Artes. Destes, 14% trabalhavam em instituição privada, pertencendo o restante a rede pública de ensino.

Para a efetivação do trabalho foi aplicado um questionário referente às práticas pedagógicas executadas por eles, investigando como a ludicidade ocorre no processo pedagógico, quais atividades/ações/operações a envolvem e quais são os principais entraves para sua inserção na atividade de ensino.

A identidade dos participantes foi preservada, sendo as falas identificadas por sigla, para designar os sujeitos de pesquisa, atribuindo-se a sigla PEI, seguida dos números 1, 2....

Os dados coletados foram submetidos à análise de conteúdo segundo os pressupostos teóricos de Bardin (1977). Assim, efetuaram-se três etapas **(1) análise prévia**, que consistiu na organização do material, operacionalização e sistematização, formulação da hipótese em função dos objetivos e elaboração de indicadores para a leitura flutuante; **(2) análise exploratória**, que consiste em estabelecer categorias e subcategorias para análise; **(3) tratamento dos resultados** obtidos e interpretação, que consiste na tabulação e aplicação de técnicas descritivas de análise.

Como hipótese, procurou-se verificar se os professores compreendiam a importância psíquica dos jogos de papéis.

As subcategorias utilizadas neste estudo para a análise das concepções de lúdico estão apresentadas na Tabela 1, sendo possível observar que mais de 50% dos professores reconhecem a ludicidade como um instrumento pedagógico que pode ser utilizado nas aulas. Predomina assim, uma visão educacional, como é observado na fala a seguir:

Ludicidade abrange toda forma de desenvolver a criatividade e os conhecimentos com intuito de educar. Ensinar de maneira que o aluno aprenda brincando através de jogos, música, teatro, o lúdico torna o aprendizado mais prazeroso (PEI7).

Tabela 1: Concepções dos professores sobre ludicidade.

CATEGORIA	SUBCATEGORIAS	Nº DE RESPOSTAS
Concepções de ludicidade	Diversão/ prazer	28,5%
	Condição humana	14,5%
	Educacional	57%

Fonte: elaborada pelas autoras, 2020.

Sobre o exposto, Dallabona e Mendes (2004, p. 10) citam que “o lúdico é essencial para uma escola que se proponha não somente ao sucesso pedagógico, mas também à formação do cidadão, porque a consequência imediata dessa ação educativa é a aprendizagem em todas as dimensões: social, cognitiva, relacional e pessoal”. O que é reafirmado por Prestes (2008) quando aponta que a brincadeira é uma atividade séria em que a criança aprende e se desenvolve.

Sobre as concepções dos professores acerca do lúdico, apenas um dos professores o indicou como uma condição de ser do humano, que se manifesta e produz seus efeitos (MASSA, LOPES; 2013). Constatado na fala que segue:

A ludicidade se refere ao brincar, ao jogar, ao movimento espontâneo, o lúdico faz parte das atividades essenciais humanas (PEI2).

Os demais docentes associaram o lúdico a brincadeiras, material, recurso, dinâmicas, restringindo a ludicidade “ao brincar da criança”. Sobre a concepção de lúdico ligada a entretenimento, sabe-se que é corriqueiro relacioná-lo aos aspectos de diversão e ao prazer que provocam (LIMA; ALTARUGIO, 2017),

No que se refere ao uso das atividades lúdicas no trabalho da sala de aula, os professores relataram diferentes formas como: contação de história, jogo de tabuleiro, “jogo cooperativo”, atividade fora da caixinha, bingo da matemática, representação do livro utilizado na semana em forma de pintura, brincadeira de mercadinho (como estratégia para trabalhar sistema monetário), amarelinha (para trabalhar sequência numérica), jogos com bola (para trabalhar regras e concentração), cantigas, música, alfabeto móvel, brinquedoteca, vídeos, dança, teatro, jogos com sílabas, trava línguas entre outros.

Entende-se que qualquer tipo de atividade lúdica envolve ações e operações que permitem às pessoas que as executam, explorarem e desenvolverem suas funções psíquicas, psicomotoras e cognitivas. Contudo, o professor tem um papel fundamental ao

introduzir tarefas lúdicas com o objetivo de que seus alunos possam ter um aprendizado significativo, sem perder de vista os conceitos científicos, cuja apropriação possibilitará o desenvolvimento do pensamento teórico e dessas funções psicológicas superiores.

Entretanto, constatou-se que professor algum referiu-se aos jogos de papéis, revelando o desconhecimento de sua importância, como atividade-guia do desenvolvimento psíquico nessa faixa etária.

De acordo com a Tabela 2, em relação à participação dos alunos nas atividades lúdicas propostas pelos professores, 43% dos entrevistados reconhecem a participação ativa por parte dos alunos, 14% dos professores compreendem que a participação dos discentes depende da atividade proposta, enquanto o restante não soube responder.

Tabela 2: Participação dos alunos nas atividades lúdicas propostas.

CATEGORIA	SUBCATEGORIAS	Nº DE RESPOSTAS
Participação e envolvimento dos discentes em atividades lúdicas	Satisfatória	43%
	Depende da atividade	14%
	Não sabe responder	43%

Fonte: elaborada pelas autoras, 2020.

Bruner (1966) entende que ao propor o lúdico para ensinar crianças o professor o concebe como parte ativa no processo de ensino, no qual as crianças são participantes e não expectadores.

Ademais, de acordo com Santanna e Nascimento (2011), se o material preparado pelo professor não for potencialmente significativo, os alunos, mesmo com grande disposição para incorporar o conteúdo proposto à sua estrutura cognitiva, terão aprendizagem mecanizada, sem significado efetivo para seu conhecimento.

As facilidades e empecilhos para a aplicação do lúdico em sala de aula dependem muito das peculiaridades de cada realidade vivenciada. Quando questionados quanto às dificuldades, enquanto professores, ao desenvolverem atividades lúdicas (Tabela 3), 43% relataram a falta de recursos físicos e pedagógicos para desenvolvê-las, como verificado na fala a seguir:

Muitas atividades lúdicas não podem ser trabalhadas e desenvolvidas devido a falta de espaço, falta de materiais adequados e principalmente a falta de uma auxiliar fixa, mas na medida do possível o professor deve conciliar os objetivos pedagógicos com a ludicidade, pois o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem (PEI2).

Tabela 3: Dificuldades encontradas pelos professores no desenvolvimento de atividades lúdicas.

CATEGORIA	SUBCATEGORIAS	Nº DE RESPOSTAS
Dificuldades	Falta de tempo	14%
	Desinteresse e resistência por parte dos alunos	43%
	Falta de recursos físicos e pedagógicos	43%

Fonte: elaborada pelas autoras, 2020.

Falta de tempo, desinteresse e resistência por parte dos alunos foram também questões levantadas como entraves na aplicação de atividades lúdicas. Essa colocação reflete a dissociação entre as “tarefas de estudo” e as “tarefas para brincar”. Soa bem estranho, os alunos apresentarem resistência a executarem uma tarefa lúdica. Revela que, de fato, esse “lúdico” o é na perspectiva do professor, e não da criança.

Sobre isso, vale ressaltar que o professor deve ter uma formação adequada, com destaque à temática do lúdico em seu processo de formação inicial, bem como nos cursos de formação continuada planejados para estes profissionais.

O professor tem um papel fundamental na utilização do lúdico no processo pedagógico, deve ser capaz de perceber e lidar com as dificuldades, facilidades, problemas, desenvolvimento, interação, dentre outros efeitos que as atividades lúdicas possam acarretar.

Por outro lado, ele deve distinguir quando deixar as crianças brincarem livremente, assumindo a postura de observar. Trata-se, neste caso, dos momentos em que a brincadeira da criança volta-se aos jogos de papéis. Caberia ao professor assistir à brincadeira infantil, só assumindo algum papel caso a criança lhe atribuisse, submetendo-se a ele. Essa recomendação de Elkonin é retomada por Prestes (2016, p. 12) “mas vale um alerta: os adultos só podem entrar na brincadeira quando convidados e bem-comportados, pois quem deve estar no comando é a criança”.

Os resultados obtidos neste estudo, referente às concepções do lúdico por professores do ensino infantil, corroboram com outros presentes na literatura. Identificou-se a existência de concepções e práticas tradicionais, eivadas de dificuldades e desafios no desenvolvimento do lúdico em sala de aula. Nota-se que a postura e o formato de aula desses profissionais da educação decorrem de suas concepções acerca da ludicidade.

Emerge, assim, a necessidade de inserção da temática lúdica no currículo de formação inicial e continuada dos profissionais licenciados.

Trata-se, ainda, de um lúdico no sentido da apresentação do aluno ao novo, possibilitando-lhe atuar de forma ativa, sendo pensante, questionador e reflexivo. Para tanto é fundamental que o professor tenha pleno conhecimento da ação escolhida, para fazer com que os alunos ultrapassem a barreira da simples tentativa e erro, ou de jogar ou brincar pela simples diversão.

CONCLUSÃO

Entende-se que é preciso haver equilíbrio e constante reflexão sobre o papel da ludicidade, não só como uma brincadeira, mas como uma brincadeira que possui um teor educativo: que provoque a curiosidade, o raciocínio lógico, o manuseio de diferentes materiais pedagógicos. Para tanto, o professor deve compreender com clareza o objetivo da ludicidade e utilizá-la como uma opção pedagógica capaz de transformar o ambiente escolar em um lugar prazeroso e único na vida da criança.

Reafirma-se que a atividade de brincar, não se resume a um jogo por ser educativo ou a qualquer brincadeira. Ela requer planejamento intencional, com a mediação do professor. E no caso da Educação Infantil, além das tarefas lúdicas propostas pelo professor, é fundamental propiciar as condições necessárias para que o jogo de papéis emergja, sem que o professor intervenha espontaneamente em sua consecução.

Assim entende-se que, no desempenho das funções de educador, é essencial explorar diversas opções para que o processo de aprendizagem se desenvolva com eficiência. Como afirma Leontiev 2010), mesmo no decorrer do Ensino Fundamental, o brincar colore a vida da criança, ou seja, crianças não deixam de ser crianças ao adentrarem nas séries iniciais.

Apesar dos desafios cada vez mais complexos que compreendem essa fase, o brincar, o jogar, não podem se perder na caminhada. As atividades lúdicas, quando intencionalmente planejadas possibilitam efeitos educativos que exercem influência sobre o desenvolvimento das crianças, ajudam a formar a coletividade e permitem a transição para um novo período de desenvolvimento no processo de humanização, decorrente da apropriação dos conhecimentos, da cultura e da técnica produzidas pelos homens ao longo da história (ELKONIN, 2009).

As dificuldades encontradas pelos professores ao desenvolverem atividades lúdicas em suas aulas esbarram com a falta deste tipo de temática durante sua formação profissional. De acordo com Almeida (2019), a limitada inserção da ludicidade em sala de aula decorre, principalmente, de lacunas na formação inicial e continuada dos professores e ainda de questões relacionadas à falta de tempo.

Entende-se que essas dificuldades apontadas no trabalho com a ludicidade, decorrem da organização e da fragmentação do trabalho docente, resultantes das condições limitadoras impostas pela égide do capital, na organização da educação escolar. A superação desta condição exige que o trabalho docente seja reafirmado como uma atividade na qual o professor assuma o protagonismo necessário à ação educativa, e não o torne um reproducionista de uma lógica mercadológica na qual a educação está inserida.

Mas, a questão lúdica vai além da formação teórica, muitas vezes envolve um resgate da própria criança interna do professor, perdida ou sufocada pelas condições adversas de trabalho. Não que essas condições tornem-se um empecilho inevitável. Nesse sentido, Prestes (2016) relata que em 2016, a vencedora do *Global Teacher Prize*, prêmio da Fundação Varkey dedicado a professores, foi uma professora palestina: Hanan al-Hroub. Essa professora atua em uma escola de ensino fundamental em al-Bureh, próximo a Ramallah, na Cisjordânia, e cresceu como refugiada em Belém. Hanan utiliza o lúdico no trabalho com crianças traumatizadas pela violência.

Esse exemplo, revela um outro aspecto, é possível o lúdico, mesmo em momentos históricos de angústia e dor. E como ensina Hanan, nesses momentos o lúdico pode ser um tipo de bálsamo que ajuda a suportar os reveses.

A escola da Educação Infantil precisa ser um lugar que reconheça, instigue e possibilite vivências que desenvolvam as crianças em suas potencialidades. Deste modo a brincadeira não pode ser tomada como uma ação a ser desenvolvida para preencher espaço/tempo, não utilizados com outras ações pedagógicas. Reitera-se que o brincar e a brincadeira devem ser intencionalmente planejados, ocupando espaço/tempo nas atividades cotidianas na sala de aula, possibilitando assim a aprendizagem e, portanto, o desenvolvimento das crianças na Educação Infantil.

Por fim, reafirma-se, que a escola por meio do trabalho pedagógico dos professores deve possibilitar à criança da Educação Infantil, assim como nos demais níveis de ensino, o acesso aos conceitos científicos e à cultura produzida e acumulada historicamente. Com isto, espera-se transcender as relações de cotidianidade que

envolvem o universo infantil, possibilitando à criança avançar a patamares mais elevados do desenvolvimento humano.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2008.

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível: <https://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em 27 de outubro de 2020.

AZEVEDO, Heloisa Helena; SILVA, Lucia Isabel da C. Concepção de Infância e o Significado da Educação infantil. **Espaços da escola. Unijuí**, n. 34, p. 33-40, 1999.

BARDIN, Lawrence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: edições, v. 70, p. 225, 1977.

BRUNER, Jerome. **Uma nova teoria de aprendizagem**. Rio de Janeiro: Bloch, 1966.

CAMPOS, Maria Malta. Educar e cuidar: questões sobre o perfil do profissional de educação infantil. **Por uma política de formação do profissional de educação infantil**, p. 32-42, 1994.

CARMO, Carliani Portela; CINTRA, Rosana Carla Gonçalves Gomes. O lúdico na prática pedagógica do professor envolvendo o desenvolvimento e aprendizagem das crianças: um estado da arte. **Revista Observatório**, v. 4, n. 6, p. 636-667, 2018.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimit. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004.

DOHME, Vania D.'Angelo. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Vozes, 2003.

ELKONIN, Daniil B. **Psicologia do jogo**. Tradução: Álvaro Cabral. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

IGNACHEWSKI, I. O Lúdico na formação do educador. In: Rosa, Adriana (Org.). **Lúdico e alfabetização**. Curitiba: Juruá, 2003. p.81-85.

LEONTIEV, Aleksei Nikolaivitch. **O desenvolvimento do psiquismo**. Lisboa: Livros Horizonte, 1978.

LEONTIEV, Aleksei Nikolaivitch. Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil. In L.S. LIMA, Eliane Cristina Couto; ALTARUGIO, Maisa Helena. Concepções sobre Ludicidade: Um Estudo e uma Proposta para a Formação Inicial de Professores de Química. **Revista Debates em Ensino de Química**, v. 2, n. 2 ESP, p. 30-38, 2017.

LÚDICO. In: BUENO, S. **Dicionário da Língua Portuguesa**. São Paulo: FTD, 2000.

MASSA, Monica de Souza; LOPES, Conceição Oliveira. Ensino de ciências da computação: contributos da teoria orquestral da comunicação. In: **Atas do XIII Congresso Interacional IBERCOM**. Santiago de Compostela. 2013. p. 1839-1851.

MELO, Gilcerlandia Pinheiro Almeida Nunes. A ludicidade como um recurso pedagógico na educação infantil. **PRÓ-DISCENTE**, v. 24, n. 1, p. 29 – 43, 2018.

Disponível em:

<<http://periodicos.ufes.br/PRODISCENTE/article/view/20405/13655>>. Acesso em: 23 de dezembro de 2018.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Jogo de papéis: um olhar para as brincadeiras infantis**. São Paulo: Cortez, 2011.

OLIVEIRA, Carla Mendes de; DIAS, Adiclecio Ferreira. A criança e a importância do lúdico na educação. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, ano, v. 2, p. 113-128, 2017.

PINTO, Maria do Socorro Duarte; RODRIGUES, Maria Ranilda Duarte, SÁ, Juliana Alves; ANCLETO, Verônica Gomes. O PAPEL DA ESCOLA E DO PROFESSOR NA INTEGRAÇÃO DA LUDICIDADE COMO FORMA DE ENSINO- APRENDIZAGEM. In: **II CONEDU - Congresso Nacional de Educação**. 2015.

PRESTES, Zoia. A brincadeira de faz de conta e a infância. **Revista Trama Interdisciplinar**, v. 7, n. 2, p. 28-39, 2016.

RAMOS, Eliane da Silva; SANTOS, Fernanda Alves Campolin dos; LABURÚ, Carlos Eduardo. O uso da ludicidade como ferramenta para o Ensino de Química Orgânica: o que pensam os alunos. **ACTIO**, Curitiba, v. 2, n. 2, p. 119-136, 2017.

RIZZO, Gilda. **Jogos Inteligentes**. Editora Bertrand Brasil Ltda: Rio de Janeiro- RJ. 4ª edição, 2001.

SALOMÃO, Hérica Aparecida Souza; MARTINI, Marilaine; JORDÃO, Ana Paula Martinez. A importância do lúdico na educação infantil: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado. **Portal de Psicologia**, 2007.

SANTANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto. A história do lúdico na educação The history of playful in education. **Revista Eletrônica de Educação Matemática**, v. 6, n. 2, p. 19-36, 2011.

SANTOS, Naiara Stéfane Soares; COUTINHO, Marta Callou Barros; SOBRAL, Maria do Socorro Cecílio. A Contribuição do Lúdico na Educação Infantil. **Revista Multidisciplinar e de Psicologia**, v. 13, n. 43p. 139-150, 2019.

SZYMANSKI, Maria Lidia Sica; COLUSSI, Lisiane Gruhn. Relações entre os jogos de papéis e o desenvolvimento psíquico de crianças de 5-6 anos. **Revista Brasileira de Educação**, v. 25, 2020.

VIGOTSKI, Lev Semiónovich. **Obras Completas. Tomo V. Fundamentos da defectologia**. Cuba: Pueblo y Educación, Cuba, 1997.

VIGOTSKI, Lev Semiónovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Aleksei Nikolaivitch. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 2010, p.59-83.

VIGOTSKI, Lev Semiónovich. **A brincadeira e o seu papel social no desenvolvimento psíquico da criança**. Tradução: Zoia Prestes. Rio de Janeiro: Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais, nº 11, julho de 2008, In: <http://www.ltds.ufrj.br/gis/anteriores/rvgis11.pdf>

WAJSKOP, Grasiela. **Brincar na Educação Infantil**. 9.ed. São Paulo: Cortez, 2012.

Recebido em: 01/06/2021

Aprovado em: 20/06/2021

Publicado em: 30/06/2021