

Metodologias vinculadas à ludicidade utilizadas pelos professores de Educação Infantil nos 1º e 2º períodos em duas escolas públicas de Ubá - MG

Amanda Moreira Andrade de Sales - amanda-andradadesales@hotmail.com

Julliane de Fátima Rocha Souza - jullianefrs@hotmail.com

Marília Marota de Souza – mariliamarotasouza@gmail.com

**Curso de Pedagogia
Faculdade Presidente Antônio Carlos de Ubá
Ubá - MG/Novembro/2013**

Resumo

Este artigo apresenta o resultado de pesquisa que tem como objetivo identificar quais metodologias de ensino, vinculadas à ludicidade, são utilizadas pelos professores para a aprendizagem de crianças dos 1º e 2º períodos de duas escolas municipais de Ubá – MG. Definiu-se como hipóteses deste estudo que os professores adotam atividades rotineiras envolvendo jogos e brincadeiras, literatura infantil, desenhos livres, cenários lúdicos (cantinhos) ou ambientes e recursos didáticos adequados às turmas infantis de 4 e 5 anos. Sendo esta uma pesquisa de natureza aplicada, qualitativa, descritiva e de levantamento de dados sobre o tema, utilizou-se um questionário composto por 18 questões fechadas, encaminhadas a 8 professores (100%) que atuam nas duas turmas supracitadas. Os questionários foram entregues em envelope lacrado, acompanhado de duas vias de termo de consentimento e agendados três dias posteriores para recebimento destes documentos. Após tabulação das informações, destacam-se os seguintes resultados: os docentes definiram ludicidade como diversão (50%), conhecimento (87,50%), prazer (87,50%), brincadeiras (62,50%), lazer (25%). Duas docentes (25%) acrescentaram termos como encantamento (12,50%), imaginação (12,50%), aprendizagem (12,50%) e criatividade (12,50%). Todos (100%) os docentes afirmaram utilizar “cantinhos pedagógicos ou cenários lúdicos”, jogos e brincadeiras, literatura infantil e desenhos livres. Além de considerarem que as atividades lúdicas são de grande importância para o desenvolvimento da criança e da aprendizagem, 100% dos professores asseguram que a ludicidade está presente em suas aulas.

Palavras-chave: Lúdico. Educação Infantil. Metodologias de Ensino.

Abstract

This article presents the results of research that aims to identify which teaching methodologies related to playfulness, are used by teachers to the learning of children from 1st and 2nd periods of two schools of Uba - MG. Defined as hypotheses of this study that teachers adopt routine activities involving fun and games, children's literature, free designs, playful scenarios (corners) or environments and teaching resources tailored to classes of children 4 and 5 years. Since this is a research of an applied nature, qualitative, descriptive and survey data on the subject, we used a questionnaire consisting of 18 closed questions, routed through 8 teachers (100 %) working in two classes above. The questionnaires were delivered in a sealed envelope, accompanied by two copies of the consent form and scheduled three days subsequent to receipt of these documents. After tabulating the information, include the following results: teachers defined playfulness as fun (50 %), knowledge (87.50 %), pleasure (87.50 %), games (62.50 %), leisure (25 %). Two teachers (25 %) added as charms terms (12.50 %), imagination (12.50 %), learning (12.50 %) and creativity (12.50 %). All (100 %) teachers stated that they used "nooks educational or recreational scenarios ", fun and games, children's literature and free drawings. Besides considering the play activities are of great importance to child development and learning, 100 % of teachers ensure that playfulness is present in their classes.

Keywords: Playful. Early Childhood Education. Teaching Methods.

1. Introdução

Etimologicamente a palavra “lúdico” vem do latim (ludus) e, segundo Ximenes (2000, p.591), significa “tudo o que é relativo a, ou que tem caráter de jogo, divertimento ou brincadeiras”. De acordo com Rocha (1996, p.406), metodologia quer dizer “ciência, estudo dos métodos”.

Baseando-se na importância do lúdico, este trabalho vem trazer exemplos de como pode ser empregado no cotidiano da Educação Infantil, pois sabemos que o lúdico mais do que uma fonte de prazer, contribui para o processo de ensino-aprendizagem, e deve ser visto como uma atividade que faz parte do cotidiano e como um canal de comunicação da criança com o mundo. Desta forma, a escola deve facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente alfabetizador para favorecer o processo de aquisição de autonomia e de aprendizagem (VENTURA, 2010).

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (BRASIL, 2010) creches e pré-escolas educam e cuidam de crianças de zero a cinco anos de idade, com ajuda de profissionais com formação específica, legalmente determinada, sendo creche para crianças de 0 a 3 anos de idade e pré-escola 4 a 5 anos de idade.

Este artigo apresenta o resultado de pesquisa sobre, quais são as metodologias de ensino vinculadas à ludicidade utilizadas pelos professores para a aprendizagem de crianças de 4 e 5 anos? E identificar quais são essas metodologias de ensino, destaca-se como objetivo deste estudo.

Dentre as diversas metodologias de ensino utilizadas pelos professores para a aprendizagem prazerosa, estão presentes: atividades rotineiras com jogos e brincadeiras, literatura infantil, desenhos livres, cenários lúdicos (cantinhos) ou ambientes adequados e recursos pedagógicos. Atividades recreativas, que incentivam práticas lúdicas desenvolvem a imaginação, a criatividade, o raciocínio, exercita habilidades de forma descontraída e são instrumentos de motivação para a criança, que aprende interagindo com objetos e amigos de forma prazerosa (VENTURA, 2010).

O trabalho com o lúdico é uma forma diferenciada, fugindo do modelo tradicional de educação. Além de ser considerado fundamental na aprendizagem, que se torna significativa através de momentos prazerosos (MIRANDA, 2008).

2. Referencial Teórico

As atividades lúdicas têm um papel fundamental para o desenvolvimento das crianças, pois por meio delas vivenciam experiências, aprendem e refletem a forma como vê o mundo. De acordo com Piaget (apud LISBOA, 2013, p. 34) “o lúdico possibilita o estudo da relação do aluno com o mundo. Através da atividade lúdica e dos jogos a criança poderá formar conceitos, selecionar ideias e estabelecer relações lógicas.”

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora (KISHIMOTO, 2005, p. 36-7).

Quando o professor utiliza metodologias que enfocam a ludicidade na educação infantil, as crianças aprendem com prazer e alegria. Isso não quer dizer que a sala de aula se transformará em um ambiente desorganizado ou de bagunça, mas que o professor está procurando estratégias para dar uma significação diferente ao processo de ensino e de aprendizagem. É o que afirma Marques (2012, p. 83-4):

A metodologia de ensino têm como objetivo inserir na prática docente estratégias para diferentes situações didáticas, de acordo com a tendência ou corrente pedagógica adotada pelo professor ou pela instituição educacional, a fim de promover a aprendizagem. Sabe-se que a atuação do professor em sala de aula não se baseia apenas nos seus conhecimentos adquiridos durante sua formação, mas também se pontua nas situações concretas de sala de aula.

De acordo com Kishimoto (2005, p. 21) “a imagem da infância é enriquecida, também, com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel de brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil.”

A Educação Infantil deve oferecer às crianças atividades rotineiras e mediadas pelo professor, pois através dessas atividades, tais como jogos, brincadeiras, histórias e desenhos, a criança pode estabelecer relações entre seus conhecimentos e o novo (VENTURA, 2010).

Segundo Ferreira (2005, p. 91), “Vygotsky, acredita que a brincadeira é uma atividade social para a criança e por meio desta, ela adquire elementos básicos para a construção de sua personalidade.”

Kishimoto (2005, p. 84) afirma que “a atividade é orientadora no sentido de criar possibilidades de intervenção que permitem elevar o conhecimento do aluno. Dessa maneira,

todo e qualquer material utilizado para o ensino é ferramenta para ampliar a ação pedagógica.”

É preciso lembrar que os espaços e ambientes separados para essas crianças, devem ser considerados de grande importância para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, físico e emocional de cada uma. Alguns estudos sobre o tema afirmam que o espaço não é neutro. De acordo com Cardoso e Silva (2006, p. 40): “[...] a forma como a sala é organizada indica a metodologia e as concepções do educador e também transmite às crianças as possibilidades que terão ou que lhes serão tolhidas.”

Para se trabalhar de forma lúdica, o educador deve transformar sua sala de aula em um ambiente planejado para se trabalhar atividades nesse sentido. Através disso, as crianças terão a oportunidade de interações e novas aprendizagens, principalmente por meio do brincar (CARSO e SILVA, 2006). De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 201):

O espaço da sala de aula deve ser organizado de modo a privilegiar a independência da criança no acesso e manipulação dos materiais disponíveis ao trabalho, e deve traduzir, na forma como é organizado, a memória do trabalho desenvolvido pelas crianças.

Segundo Ferreira (2005, p. 91) “brincar faz parte do universo infantil. Todas as atividades lúdicas são de fundamental importância para o desenvolvimento da criança. Tudo é motivo para a criança brincar: ela pula, corre, salta, se esconde.”

Quando se trabalha ludicamente, não significa que se está abandonando a seriedade e a importância dos conteúdos, pois as atividades lúdicas são indispensáveis para a apreensão dos conhecimentos, uma vez que possibilitam o desenvolvimento da percepção da imaginação, da fantasia e dos sentimentos. Através dessas atividades, a criança comunica consigo mesma e com o mundo, aceita a existência dos outros, estabelece relações sociais, constrói conhecimentos, desenvolvendo-se integralmente (MARQUES, 2012).

Através do brincar se forma a personalidade, por isso deve ser uma atividade respeitada e valorizada. De acordo com Ventura (2010, p. 8):

Existe uma divergência sobre o brincar para o adulto e para a criança. Para o adulto, brincar é sinônimo de divertimento, descontração, opondo-se às atividades consideradas por ele como sérias, ou seja, trabalho. Para a criança, é uma necessidade fisiológica, socialmente reconhecida e determinada como uma forma de preparação para o trabalho.

Toda brincadeira é essencial para a vida das crianças, pois é no brincar que elas imitam a realidade vivida. Essa imitação permite que, ao longo do desenvolvimento, ela compreenda e relacione o que imitou com a sua realidade cotidiana. Assim,

Por meio do brincar, a criança constrói o seu espaço e estabelece relações entre o mundo real e a fantasia, podendo pensar, descobrir, viver e experimentar situações novas ou do seu cotidiano, que contribuem para o seu desenvolvimento social, cognitivo, afetivo e motor (VENTURA, 2010, p. 5).

É preciso incentivar as crianças através de brinquedos e brincadeiras que despertam e estimulam atividades em grupo. Segundo Ventura (2010, p. 8) “o lúdico apresenta fundamental importância para o desenvolvimento de uma criança, e sua função educativa oportuniza à mesma uma aprendizagem, um conhecimento de mundo e uma relação consigo e com o outro.”

Na relação da criança com o outro, acontece a ampliação do seu campo de atuação e expressão. De acordo com Ventura (2010, p. 5) “é no brincar que a criança estabelece uma relação consigo e com o outro, aumentando as suas percepções e organizando, juntamente com a afetividade, os seus gestos, a noção das formas, das cores, dos sons e até do pensamento.”

O jogo para a criança é visto de forma diferente do que para o adulto, jogando ela aprende a dominar o mundo que a cerca e o adulto se afasta da realidade.

A palavra mais importante é *wan*, na qual predomina a ideia de jogo infantil, mas cujo âmbito semântico compreende os significados específicos seguintes: estar ocupado, ter prazer com alguma coisa, entreter-se [...]. Portanto, o ponto de partida semântico parece ser a ideia de lidar com alguma coisa com uma atenção divertida, de se entregar despreocupadamente a uma atividade [...] (HUIZINGA, 2010, p. 38).

3. Metodologia (ou Procedimentos Metodológicos)

Esta pesquisa, de natureza aplicada, descritiva e de procedimento técnico de levantamento (GIL, 1999), tem o enfoque qualitativo, pois trabalha com o universo de significados, motivos, opiniões, valores, atitudes e vem trazer à tona o que os participantes pensam a respeito deste estudo.

A pesquisa qualitativa não se preocupa com a representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização e etc. [...] os pesquisadores que utilizam os métodos qualitativos

buscam explicar o porquê das coisas, exprimindo o que convém ser feito, mas não quantificam os valores e trocas simbólicas nem se submetem à prova de fatos, pois os dados analisados são não-métricos (susitados e de interação) e se valem de diferentes abordagens [...] (SILVEIRA e CÓRDOVA, 2009, p. 31-2).

A população investigada envolve duas escolas Municipais de Ubá –MG, onde participaram 8 professores (5 em uma das escolas e 3 em outra) sendo todos da Educação Infantil (1º e 2º Períodos), sendo a amostra 100% dos docentes que atuam nesta etapa de ensino.

Foi utilizado como instrumento para a coleta de dados um questionário contendo 18 perguntas fechadas, sendo entregue em um envelope lacrado, acompanhado de duas vias do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE. Foi agendada a data de devolução para 3 (três) dias posteriores ao recebimento dos documentos pelos participantes. A não assinatura do termo de consentimento implicaria a exclusão do mesmo na análise dos dados.

Para análise, os dados foram tabulados, identificados percentualmente, utilizando o programa *Microsoft Office Excel* e analisados com base em autores, dentre eles: Kishimoto (2005), Ventura (2010), Lisboa (2013), Mendes (2007) e outros que abordam sobre a importância das metodologias lúdicas para o desenvolvimento infantil e para a educação.

Os dados poderão ser divulgados através de possíveis publicações em congressos científicos locais, regionais, nacionais e/ou internacionais. Também será enviada aos participantes uma via do artigo completo.

Os dados de pesquisa foram submetidos ao Comitê de Ética em Pesquisa da Fundação Presidente Antônio Carlos, através da Plataforma Brasil, sendo respeitados os procedimentos bioéticos propostos pela Comissão Nacional de Saúde (Resolução CNS nº196/96).

4. Resultados e Discussão

4.1. Universo da Pesquisa

A pesquisa foi feita na cidade de Ubá no estado de Minas Gerais, um município com 101.519 habitantes, segundo dados do Censo 2010, com gentílico da cidade Ubaense situado na Microrregião e na Mesorregião da Zona da Mata, com 407,7 km² de área, limitando-se com os municípios de Astolfo Dutra, Divinésia, Dolores do Turvo, Guidoal, Piraua, Rodeiro, Senador Firmino, Tocantins e Visconde do Rio Branco (IBGE, 2013).

Ubá é considerado o principal polo moveleiro do estado, e também reconhecido nacionalmente pela espécie de manga que leva seu nome e cresce com fartura na região. Além de ser o centro econômico da sua microrregião e de microrregiões próximas, é um dos municípios que mais cresce no interior do estado, sendo assim um dos que mais cria empresas e gera empregos. A cidade também é um centro cultural e de formação técnica e superior sub-regional, possuindo importantes instituições de ensino superior.

A cidade conta com escolas municipais (22), estaduais (19) e privadas (18) sendo os dados obtidos através de um telefonema para a Superintendência Regional de Ensino de Ubá. Este trabalho foi realizado em duas escolas municipais. Uma delas está localizada em bairro na região urbana mais centralizada e a outra, em zona urbana mais periférica. As escolas ocupam um amplo espaço, dividido em várias salas de aula, sala para equipe pedagógica, para os professores e diretoria, além de horta, área de jardinagem, refeitório, sala de vídeo, banheiros, quadra poliesportiva, parque e tanque de areia. Elas contam com equipe pedagógica e de serviços gerais que atendem à demanda cotidiana da escola.

Uma das instituições de ensino atende maternas II e III, 1º e 2º Períodos, sendo 225 alunos de 2 a 5 anos. A outra oferece maternal II ao 5º ano, totalizando 190 alunos de 2 a 10 anos.

A pesquisa conta com a participação total de 8 professoras da Educação Infantil (1º e 2º períodos) dos turnos matutino e vespertino, atuando da seguinte forma: 4 professoras são do 1º período e outras 4 do 2º período, envolvendo crianças de 4 e 5 anos. São professoras com idade de 26 a 45 anos, com a seguinte escolaridade: quatro (50%) possuem especialização *Lato Sensu*, três (37,50%) possuem educação superior e uma (12,50%) possui formação inferior à educação superior. Das áreas de formação, elas atendem: Matemática, Pedagogia, Especialização em: Educação, Educação Infantil, Inspeção/Orientação e Supervisão Escolar, variando de 1 a 10 anos de experiência.

Tabela 1 Anos de experiência dos professores

Primeiro ano	1-2 anos	3-5 anos	6-10 anos	11-15 anos	16-20 anos	Mais de 20 anos
37,50%	25%	12,50%	25%	0%	0%	0%
3	2	1	2	0	0	0

Conforme esclarecido na tabela 1, o tempo de experiência das professoras varia de 1 a 10 anos, sendo a maioria (62,50%) atuante na educação infantil entre 1 a 2 anos.

4.2. Sobre a Ludicidade

O lúdico é de grande importância para o desenvolvimento de uma criança, tendo como função educativa oportunizar uma aprendizagem e um conhecimento de mundo. De acordo com os dados analisados, 100% dos participantes afirmam que em suas metodologias o lúdico está presente.

O objetivo da metodologia de ensino é de inserir na prática docente algumas estratégias para diferentes situações didáticas, a fim de promover a aprendizagem. Na Educação Infantil, quando o professor utiliza de metodologias que priorizam a ludicidade, a criança tem a oportunidade de aprender com prazer, alegria e entretenimento (MARQUES, 2012).

Os participantes definem a ludicidade com as seguintes palavras: diversão, conhecimento, prazer, brincadeiras, lazer, e ainda acrescentam mais 4 palavras, sendo elas: encantamento, imaginação, aprendizagem e criatividade.

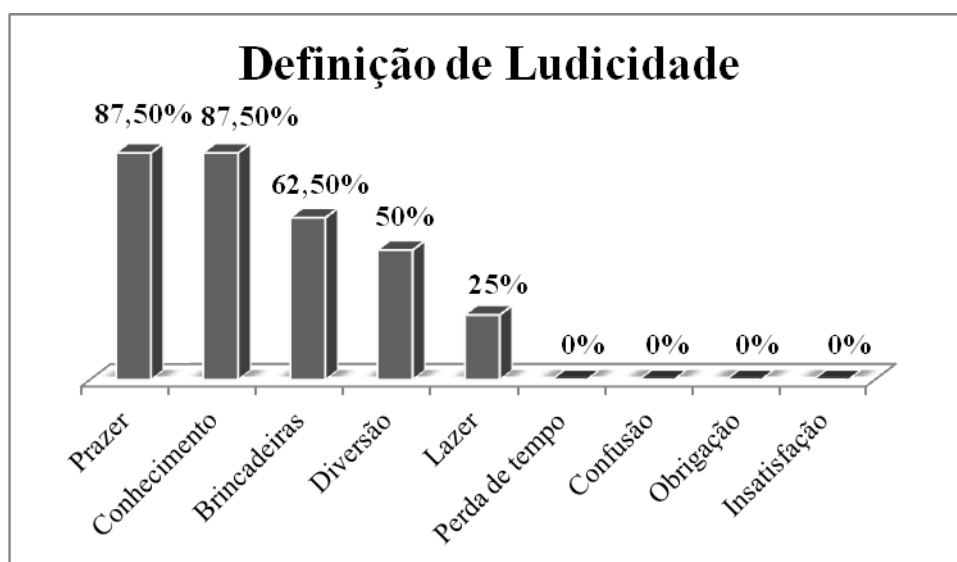


Figura 1: Definição de Ludicidade

O prazer (87,50%) e o conhecimento (87,50%) foram os itens mais abordados pelos participantes enquanto conceito de ludicidade. Também destacaram brincadeiras (62,50%), diversão (50%) e lazer (25%). De acordo com Lisboa (2013, p. 35), “[...]o professor deve estar atento ao prazer e à alegria, pois uma aprendizagem significativa depende também de uma ligação com a afeição, a motivação e o sentir.”

Na Educação Infantil, o professor deve saber mediar e alternar as brincadeiras livres e as dirigidas, usando-as também como instrumentos de aprendizagem. Para Ventura (2010, p.

5) “ se o brincar é importante para que a criança se desenvolva, serve também de instrumento para a construção do conhecimento infantil.”

Ventura (2010, p. 6) afirma que:

Nas brincadeiras, a criança é colocada diante de desafios para além de seu comportamento diário, pode levantar hipóteses para tentar solucionar problemas propostos pelos adultos e pela realidade em que está inserida. Desenvolve sua imaginação, constrói relações reais e elabora regras de organização e convivência, construindo assim uma consciência da realidade, vivenciando uma possibilidade para modificá-la.

As atividades voltadas para o aspecto lúdico, são consideradas como fonte inesgotável de divertimento e prazer. Segundo a definição de Rocha (1996, p. 216) diversão é “ ato de divertir, distração, recreio, passatempo e divertimento.”

De acordo com Dumazedier (apud WITTIZORECKI, 2008, p. 21) “ o lazer é um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se [...].”

Consideram que as atividades lúdicas são de grande importância para o desenvolvimento da criança e da aprendizagem, pois ajudam na socialização com os colegas de classe, são instrumentos de motivação para a criança, desenvolvem a imaginação e criatividade, possibilitam que aprendizagem seja significativa, e além disso proporcionam um momento prazeroso.

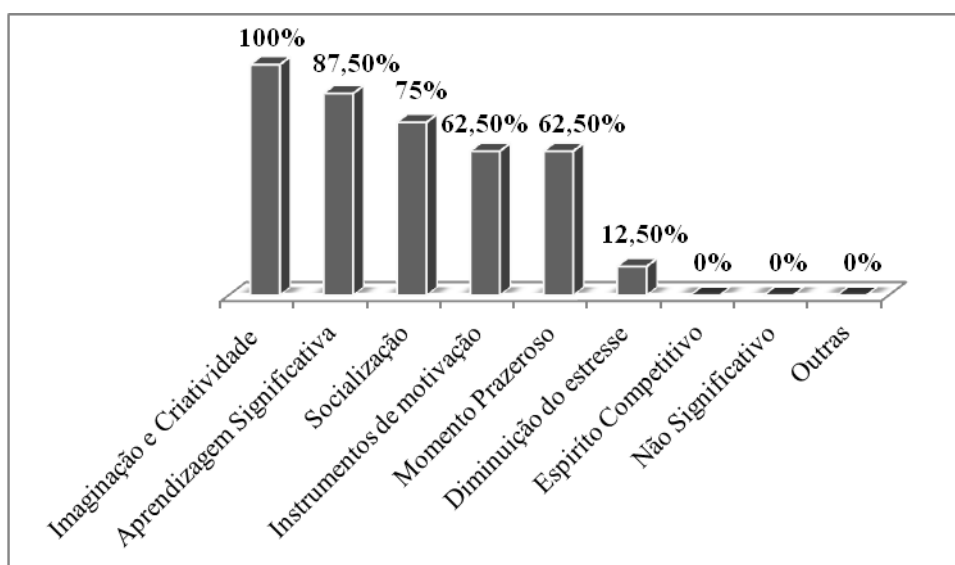


Figura 2: A importância das atividades lúdicas

Vale destacar que 100% dos professores afirmam que a ludicidade desenvolve a imaginação e a criatividade, enquanto 87,50% afirmam que ela possibilita aprendizagem significativa. Outros fatores como a socialização, instrumento de motivação e diminuição do estresse também foram registrados. Nenhum dos participantes registrou a atividade lúdica como momento competitivo, confirmando o que os autores abordam sobre o tema.

Através da brincadeira a criança desenvolve a imaginação, constrói relações e aprende a conviver. Ventura (2010, p. 6) afirma que, “a brincadeira desenvolve e enriquece a imaginação, além de ser a primeira preparação para as atividades mentais complexas.”

Durante uma brincadeira as crianças podem criar e transformar regras, inovando de acordo com o momento e participantes, tendo valor se for aceita por todos que brincam.

A brincadeira é um espaço de inovação para a criança que experimenta comportamentos novos para ela, desenvolvendo a sua criatividade, que é essencial para a descoberta de suas competências. [...] a brincadeira é um espaço de socialização, de domínio da relação com outro, de apropriação da cultura, de exercícios da decisão e da invenção, que ocorre segundo o ritmo da criança, e tem caráter aleatório e incerto [...] (MEYER, 2008, p.41).

O educador deve construir o ambiente da sala de aula em função dos resultados desejados. Para Mendes (2007, p. 13) “ faz-se necessário que o professor repense que o seu fazer, seja inovador, recrie o espaço da sala de aula, tornando a aprendizagem significativa, a fim de resgatar o prazer de ensinar e aprender, pois somos eternos aprendizes.”

4.3. A Metodologia Adotada

De acordo com a pesquisa, as atividades presentes na metodologia das professoras participantes são: jogos e brincadeiras (100%), literatura infantil (100%), desenhos livres (100%) e acrescentaram também dramatização das histórias (12,50%), alfabeto móvel (12,50%) e esquema corporal (12,50%). Declararam que percebem positivamente uma melhoria tanto no rendimento, quanto no interesse quando as atividades propostas priorizam a ludicidade.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998), o professor deve oportunizar jogos e brincadeiras como atividades permanentes, oportunizando às crianças o contato com temas relacionados ao mundo social e natural.

Segundo Lisboa (2013, p. 32), “para as crianças, o jogo está relacionado a brincadeiras. Assim, incluir o jogo em nosso planejamento é uma maneira de trazer mais ludicidade e prazer para a prática docente, garantindo aos educandos o exercício de sua criatividade com alegria [...]”

A literatura infantil, além de ser uma atividade lúdica de grande importância na vida das crianças, auxilia na formação de atitudes e é fonte de divertimento e prazer. Mendes (2007, p. 13) menciona que:

[...] os contos de fadas podem e devem servir como recurso pedagógico, uma vez que os mesmos transportam a criança para o mundo do faz-de-conta, do era uma vez, do real para o imaginário, por meio do lúdico, aspecto essencial para o desenvolvimento humano, permeando todas as áreas do conhecimento.

O desenho é importante para a criança, pois é através dele que ela deixa a sua marca. Ventura (2010, p. 7) afirma que, “o desenho manifesta a autoimagem da criança e a forma como ela percebe a realidade que a cerca, além de registrar sentimentos, descobertas e fala, chegando a ser uma espécie de escritura.”

Em todas as respostas obtidas (100%), os participantes afirmam que suas turmas, tanto dos 1º como dos 2º períodos, as carteiras da sala são organizadas sempre em grupo para a realização das atividades. As salas (100%) possuem Cantinhos Pedagógicos (contendo brinquedos e livros de fácil acesso aos alunos), onde a utilização desse espaço varia de 1 vez por semana (62,50%) a todos os dias (12,50%), de acordo com o planejamento de cada professor e necessidade de cada turma.

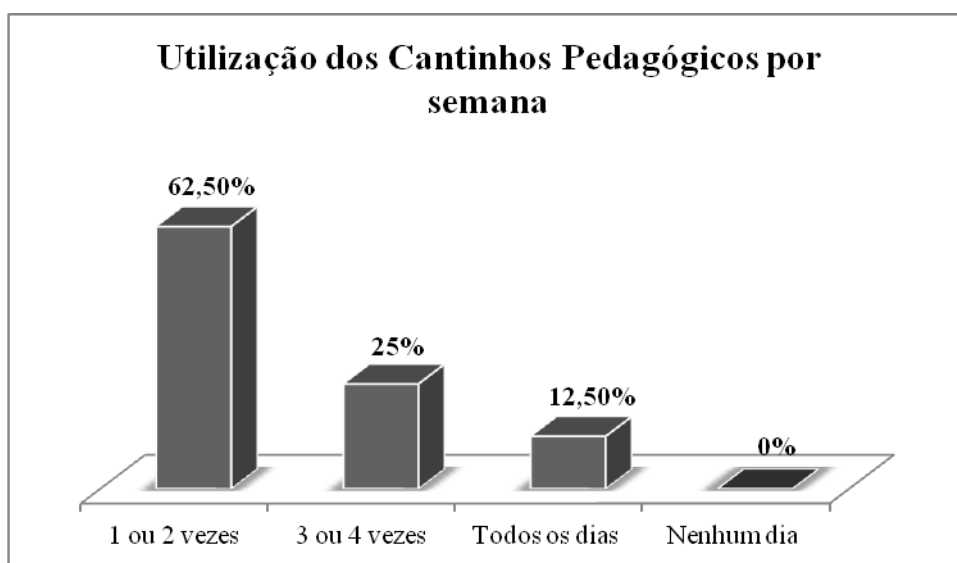


Figura 3: Utilização dos cantinhos pedagógicos por semana

De acordo com Cardoso e Silva (2006, p. 40):

O educador que trabalha numa perspectiva lúdica procura transformar a sua sala de aula em um ambiente cuidadosamente planejado para propiciar atividades neste sentido. Espaços importantes em sala de aula são chamados cantinhos pedagógicos ou cenários lúdicos.

Durante a rotina semanal, também realizam atividades fora de sala de aula. Esta é a afirmação de docentes (100%) de todas as turmas. Essas atividades são realizadas de forma variada: livres e dirigidas, de acordo com o planejamento da semana.

5. Considerações Finais

Com base nos dados registrados, o aspecto lúdico está presente na metodologia de cada participante desta pesquisa. Percebe-se também a clareza sobre a definição da ludicidade, pois os participantes destacam termos como diversão, conhecimento, prazer, brincadeiras, lazer, encantamento, imaginação, aprendizagem e criatividade, além de considerarem que as atividades lúdicas são de grande importância para o desenvolvimento da criança e da aprendizagem. Destacam que essas atividades ajudam na socialização com os colegas de classe, são instrumentos de motivação para a criança, desenvolvem a imaginação e criatividade, possibilitam que aprendizagem seja significativa e, além disso, proporcionam um momento prazeroso.

Identificou-se que todas as atividades sugeridas como prioridade lúdica, tais como aquelas consideradas rotineiras, como jogos e brincadeiras, literatura infantil, desenhos livres, cenários lúdicos (cantinhos) ou ambientes adequados e recursos pedagógicos, são utilizados no dia a dia de cada professor participante. Através dessas, o professor percebe uma melhoria tanto no rendimento quanto no interesse dos alunos, alcançando o objetivo deste estudo.

Referências Bibliográficas

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

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil** /Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010.

CARSOSO, E. S.; SILVA, S. A. Uso de espaços lúdicos na Educação Infantil. **Revista do Professor**, Porto Alegre, v. 22, n. 86, p. 40-44, abr./jun. 2006.

FERREIRA, Aurora. A arte e o lúdico brinquedos e brincadeiras. In:_____. **A criança e a arte: o dia a dia na sala de aula**. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2005. p. 91-95.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 1999.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

IBGE. **Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística** - Ubá. Disponível em: <<http://cidades.ibge.gov.br/Acesso>>. Acesso em: 28 out. 2013.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LISBOA, Marcia. **Jogos para uma aprendizagem significativa: com música, teatro, artes visuais e movimentos: valorizando as múltiplas inteligências**. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2013.

MARQUES, Cláudia Luíza. **Metodologia do lúdico na prática docente para melhoria da aprendizagem na educação inclusiva**/Instituto Federal de Brasília. 2012. Disponível em: <revistaeixo.ifb.edu.br/index.php/RevistaEixo/article/download/56/42>. Acesso em: 10 nov. 2013.

MENDES. D. G. Contos de Fadas: Recurso pedagógico para uma aprendizagem significativa e prazerosa. **Revista do Professor**. Porto Alegre, v. 26, n. 103, p. 11-13, jul./set. 2007.

MEYER, I. C. R. Por que a criança foi matriculada na educação infantil? In:_____. **Brincar e viver: projetos em educação infantil**. 4.ed. Rio de Janeiro: Wak, 2008. p. 21-49.

MIRANDA, P. S. S. M. Brincar e movimentar-se: atividades lúdicas atendem necessidades psicomotoras das crianças. **Revista Do Professor**. Porto Alegre: Editora CPOEC, n. 93, jan./mar. 2008. ISSN 1518-1839.

ROCHA, Ruth. **Minidicionário/ Ruth Rocha**. São Paulo: Scipione, 1996.

SILVEIRA, Denise Tolfo; CÓRDOVA, Fernanda Peixoto. Métodos de pesquisa. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>>. Acesso em: 10 nov. 2013.

VENTURA, Marília Monteiro Santos. Atividades Lúdicas: Jogar e brincar promovem o desenvolvimento do pensar da criança. **Revista do Professor**. Porto Alegre, v. 26, n. 103, p. 5-8, jul./set. 2010.

WITTIZORECKI, Elisandro Schultz. **Jogos, recreação e lazer**. Universidade Luterana do Brasil (Org.). São Paulo, 2008.

XIMENES, Sérgio. **Minidicionário da língua portuguesa**. 2. ed. São Paulo: Ediouro, 2000.

Anexo I - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
(Atendimento a Resolução 196/96-CNS-MS)

Você está sendo convidado(a) como voluntário(a) a participar da pesquisa **“Metodologias vinculadas à ludicidade utilizadas pelos professores de Educação Infantil no 1º e 2º períodos em duas escolas públicas de Ubá- MG”**, a ser realizada pelo curso de Pedagogia da Faculdade Presidente Antônio Carlos- FUPAC/Ubá.

- Neste estudo pretendemos identificar quais metodologias de ensino, vinculadas à ludicidade, são utilizadas pelos professores para aprendizagem de crianças de 4 e 5 anos de duas escolas Municipais de Ubá - MG.
- Justifica-se a pesquisa diante da importância de que a escola deve facilitar a aprendizagem utilizando atividades lúdicas que criem um ambiente alfabetizador para favorecer o processo de aquisição de autonomia e de aprendizagem.
- Para este estudo adotaremos os seguintes procedimentos: um questionário contendo 18 perguntas fechadas, sendo entregue em um envelope lacrado, acompanhado de duas vias do termo de consentimento. Será agendada a data de devolução para 3(três) dias posteriores ao recebimento dos documentos pelos participantes.
- Para participar deste estudo você não terá nenhum custo, nem receberá qualquer vantagem financeira;
- Você será esclarecido(a) sobre o estudo em qualquer aspecto que desejar e estará livre para participar ou recusar-se a participar, estando o telefone **(32) 8423-3034** e e-mail **jullianefrs@hotmail.com**, da pesquisadora Julliane de Fátima Rocha Souza, à sua disposição para comunicar qualquer dúvida ou desistência de participação;
- Dentro desta premissa, todos os participantes são absolutamente livres para, a qualquer momento, negar o seu consentimento ou abandonar o programa se assim o desejar, sem que isto provoque qualquer tipo de penalização;
- A sua participação é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que é atendido(a) pelo pesquisador;
- O(s) pesquisador(es) irá(o) tratar a sua identidade com padrões profissionais de sigilo;
- Você não será identificado em nenhuma publicação que possa resultar desse estudo;
- Durante a realização do teste não há possibilidade de ocorrerem problemas, riscos ou desconforto devido à intervenção do pesquisador;

- Apesar disso, você tem assegurado o direito a ressarcimento ou indenização no caso de quaisquer danos eventualmente produzidos pela pesquisa, caso assim o julgar;
- Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada;
- Seu nome ou o material que indique sua participação não será liberado sem a sua permissão;
- Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável, por um período de 5 anos, e após esse tempo serão destruídos;
- Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias, sendo que uma cópia será arquivada pelo pesquisador responsável, e a outra será fornecida a você.

Eu, _____, portador(a) do documento de identidade _____, após a leitura do presente Termo, e estando de posse de minha plenitude mental e legal, ou da tutela legalmente estabelecida sobre o participante da pesquisa, declaro expressamente que entendi o propósito do referido estudo e, estando em perfeitas condições de participação, dou meu consentimento para participar livremente do mesmo.

Assinatura do(a) Participante

Amanda Moreira Andrade de Sales
amanda-andradesales@hotmail.com

Julliane de Fátima Rocha Souza
jullianefrs@hotmail.com

Marília Marota de Souza
mariliamarotasouza@gmail.com

_____, ____ de _____ de 2013.

ANEXO II - Questionário

Metodologias vinculadas à ludicidade utilizadas pelos professores de Educação Infantil no 1º e 2º períodos em duas escolas públicas de Ubá - MG

1. Nome: _____
2. Escola em que trabalha: _____ Cidade: _____
3. Qual é o seu sexo?
Feminino Masculino
4. Qual é a sua idade?
Menos de 25 26-35 36-45 46-55 56 ou mais
5. Qual o nível mais elevado de educação formal que você concluiu? *Por favor, marque apenas uma alternativa.*
 Inferior à educação superior
 Educação superior. Em qual curso? Cite-o: _____
 Especialização (*Lato Sensu*). Em qual(is) curso(s)? Cite-o: _____
 Mestrado (*Stricto Sensu*). Em qual curso (ou área)? Cite-o: _____
 Doutorado (*Stricto Sensu*). Em qual curso (ou área)? Cite-o: _____
6. Você ministra/atua em qual série da Educação Infantil nesta instituição?
 1º período 2º período
7. Quantos anos de experiência você possui trabalhando como professor(a) nesta escola?

Este é meu primeiro ano	1-2 anos	3-5 anos	6-10 anos	11-15 anos	16-20 anos	Mais de 20 anos
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. Escolha palavras que melhor definem a ludicidade para você (*poderá marcar mais de uma opção, caso ocorra*).
 Diversão Conhecimento Obrigação
 Perda de tempo Confusão Prazer
 Brincadeiras Lazer Insatisfação
 Outras. Quais: _____.
9. Você considera que o aspecto lúdico está presente em sua metodologia?
 Sim Não
10. Para você, qual é a importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança e da aprendizagem? (*poderá marcar mais de uma opção, caso ocorra*).
 Ajudam na socialização com os colegas de classe.
 São instrumentos de motivação para a criança.
 Ajudam a diminuir o estresse.

- Desenvolvem a imaginação e criatividade.
 - Desenvolvem o espírito competitivo.
 - Proporcionam um momento prazeroso.
 - Possibilitam que a aprendizagem seja significativa.
 - Não interferem de forma significativa na aprendizagem das crianças.
 - Outras: Quais? _____
- 11.** Das atividades abaixo, quais estão presentes em sua metodologia? (*poderá marcar mais de uma opção, caso ocorra*).
- Jogos e brincadeiras Literatura Infantil Desenhos livres
- Outras. Qual (is): _____
-
- 12.** Você percebe melhoria no rendimento dos seus alunos quando as atividades propostas priorizam a ludicidade?
- Sim Não
- 13.** Você percebe melhoria no interesse dos seus alunos quando as atividades propostas priorizam a ludicidade?
- Sim Não
- 14.** Como as carteiras em sala de aula são organizadas para as atividades dos alunos?
- Sempre individual Sempre em grupo
- De forma variada (individuais e em grupo)
- 15.** Sua sala de aula possui um “Cantinho Pedagógico” ou “Cenário Lúdico” (contendo brinquedos e/ou livros de fácil acesso aos alunos)?
- Sim Não
- 16.** Caso tenha marcado **SIM** na questão anterior, responda: Quantas vezes este espaço é utilizado na semana?
- 1 ou 2 vezes por semana 3 ou 4 vezes por semana Todos os dias da semana
- Nenhum dia da semana
- 17.** Em sua rotina semanal, existem atividades que são executadas fora da sala de aula?
- Sim Não
- 18.** Caso tenha marcado **SIM** na questão anterior, responda: Essas atividades são:
- Sempre dirigidas Sempre livres, à escolha do aluno
- Variadas: livres e dirigidas