

A PRÁTICA LÚDICA EDUCATIVA COMO ESTRATÉGIA FACILITADORA DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Cássia Regina Fernandes Ribeiro Pires¹

Denyse Macedo Pacheco da Silva²

Vilani Ferreira Feitosa Amaral³

RESUMO

Este estudo analisa como a prática lúdica educativa é introduzido no cotidiano das aulas na Educação Infantil, percebendo como esse método é trabalhado em duas instituições de ensino sendo uma privada e outra pública. O artigo trata de aspectos ligados às atividades lúdicas e suas contribuições na construção da subjetividade, os benefícios das práticas lúdicas a partir da Educação Infantil e a utilização do lúdico criativo e seus resultados no processo de aprendizagem, desenvolvimento e formação da criança. O presente estudo ocorreu na escola privada Instituto Educacional Yasmini e escola pública Unidade Operacional Pequeno Príncipe, ambas na cidade de Água Branca – PI. Como procedimento metodológico foi utilizada a pesquisa de campo com abordagem qualitativa e de cunho descritivo, usando para coleta de dados a observação e questionários semiestruturados. Os aportes teóricos que fundamentaram a pesquisa foram, Vygotsky (2007) e Kishimoto (2012). Os resultados obtidos apontam que o lúdico deve ser trabalhado com criatividade e inovação para que sejam alcançados os objetivos de aprendizagem e é necessária a reflexão dos professores quanto sua prática, e as escolas devem seguir incentivando a utilização da ludicidade.

Palavras-chave: Práticas lúdicas; educação infantil; aprendizagem.

INTRODUÇÃO

A Educação Infantil é uma fase da vida em que é construída a personalidade. Esse momento é crucial para o desenvolvimento integral da criança, portanto, faz-se necessário que sejam inseridas na rotina, práticas lúdicas que motivem os alunos no desempenho de habilidades e competências traçadas pelo professor no planejamento educacional.

A palavra lúdico tem sentido expressivo, pois deixa transpor as diversas maneiras de prazer no ato de brincar, assim, compreende-se que tem valor imensurável no despertar do conhecimento.

¹ Graduada pelo Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia pela faculdade Isepro, cassiaregina11@outlook.com.br;

² Orientadora: Graduada pelo Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Federal do Piauí – UFPI/UAPI, denysepacheco21@gmail.com;

³ Graduada pelo Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Federal do Piauí – UFPI/UAPI, vilaniamaral2012@gmail.com.

Ao analisar o lúdico como estratégia de ensino – aprendizagem pode inferir que, para alcançar melhores resultados, as práticas devem ser atraentes, motivadoras e que mobilizem saberes. Para isso, esta pesquisa discorre acerca da relevância do lúdico e suas implicações no desenvolvimento e na formação pessoal do ser humano que se inicia na Educação Infantil e estende-se por toda a vida.

A motivação para a temática “A prática lúdica educativa como estratégia facilitadora da aprendizagem na educação infantil” surge das observações do estágio supervisionado, como também da prática profissional na qual se percebeu como as professoras trabalhavam a ludicidade na rotina escolar. Identificou-se de que maneira ocorre o aprendizado na Educação Infantil e como o lúdico facilita no caminho para o processo de ensino e aprendizagem.

A ludicidade contribui para intervir significativamente na subjetividade da criança, transformando a criança de hoje em um adulto crítico, reflexivo, com valores, obediente a regras, um cidadão consciente de seus deveres e direitos. No cenário científico essa pesquisa contribuirá para embasar o pensamento de uma nova ideia, pensar o lúdico de maneira mais profunda e apropriada, transformando o real em verdadeiro imaginário e transportar essas crianças nesse mundo de experiência, diversão e conhecimento.

Diante disso a problemática que norteou esse estudo foi “Como as atividades lúdicas propiciarão o aprendizado e o desenvolvimento cognitivo da criança na educação infantil?”. A partir desse problema de pesquisa foi possível a realização deste trabalho, tendo em vista o desejo de compreender o mundo das crianças por intermédio da ludicidade, e contemplar essa nova prática pedagógica no âmbito escolar.

A principal finalidade deste trabalho é identificar como o lúdico é introduzido no cotidiano das aulas na Educação Infantil, percebendo como esse método é trabalhado em duas instituições de ensino, uma privada e outra pública. Os objetivos específicos que direcionam o trabalho são: Verificar no âmbito da escola pública e privada de que forma as atividades lúdicas contribuem na construção da subjetividade das crianças; Constatar quais os benefícios para crianças que vivenciam práticas lúdicas a partir da Educação Infantil; Analisar como ocorre a utilização do lúdico e seus resultados no processo de aprendizagem, desenvolvimento e formação da criança.

A opção metodológica utilizada para a coleta dos dados foi aplicação de questionários semiestruturados e observações nas instituições de ensino, a pesquisa tem uma abordagem qualitativa e descritiva. A investigação ocorreu na escola pública Unidade Operacional Pequeno Príncipe, na Rua São Luís S/N, Bairro Poeirão e na escola privada Instituto Educacional Yasmini, na Rua projetada nº 75, Bairro Centro. Ambas em Água Branca-PI, realizando uma análise comparativa entre escolas de setores distintos e notando como as práticas lúdicas são vivenciadas nesses espaços. Os sujeitos da pesquisa, que serão fundamentais para esclarecer dúvidas e questionamentos no decorrer da pesquisa, serão os coordenadores e professores das instituições de ensino.

Os principais autores que fundamentaram o trabalho foram: Vygotsky (2007) e Kishimoto (2012).

DESENVOLVIMENTO

O lúdico tem alcançado um espaço considerável na Educação Infantil, afinal, é essencial para a infância, possibilitando a produção de conhecimento através de uma prática pedagógica criativa, por meio desse método de aprendizado as crianças evidenciam seus entusiasmos e angústias, tristezas e alegrias, ou seja, exibem seus sentimentos, sensações vivenciadas por intermédio do lúdico. Vygotsky (1984, p. 117) pontua que “[...] é na brincadeira que a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário. A criança vivencia uma experiência no brinquedo como se ela fosse maior do que é na realidade”.

Com isso Vygotsky enfatiza a troca que há entre a criança e o ato de brincar, uma vez que se torna essencial para o seu crescimento, mostrando que há necessidades das crianças que o brinquedo é capaz de satisfazer, que as tornam capazes de evoluir, criando-se, desse modo, um mundo imaginário que modifica a realidade, e é nesse momento em que a criança se mostra capaz de aprender à sua maneira, deixando-a livre para reinventar e, assim, transformar a realidade, pois o brinquedo se mostra como sendo algo essencial para que haja esse estímulo e fazendo com que o lúdico possibilite a liberdade e a construção do conhecimento.

Durante o ato de brincar e jogar a criança aplica seus esquemas corporais e mentais a cerca da sua realidade. Reproduz suas vivência e a transforma conforme seus anseios e interesses. O jogo proporciona esta transformação de realidades, por isso a criança sente-se à vontade, vivenciando todas as propostas de jogos e brincadeiras.

Segundo Chateau (1987, p.14) "Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar". Para manter-se em harmonia consigo mesma, com seus semelhantes e com o mundo que a cerca, a criança precisa brincar; precisa inventar e reinventar o mundo.

Com isso Vygotsky (2007, p.42) cita que:

O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

O brincar é uma circunstância essencial para desenvolver a criança. Através dele são desenvolvidas aptidões importantes como: atenção, imitação, imaginação, percepção, socialização e memória. Ao brincar, as crianças exploram e refletem sobre a realidade e a cultura na qual estão inseridas, interiorizando-as. Dessa forma aprendem a entender, conviver, fazer, sobretudo, aprende a ser. Para além de incentivar a autoconfiança, curiosidade, autonomia, desenvolvendo a linguagem, pensamento, concentração e atenção.

É notório que é na brincadeira que a criança expressa suas vontades e desejos. No tocante à aquisição de potencialidades cita-se a afetividade como centro desse processo, buscando nos sentimentos, nas emoções o despertar para o conhecimento, tornando expressiva a conclusão da citação e dessa maneira fica evidente a grandiosa contribuição da ludicidade.

A ludicidade tem como proposta a exploração dos mais diversos recursos que conseguem expandir pensamentos e aprendizados, observando e investigando o mundo. Quanto mais se explora as coisas do mundo, mais se é capaz de relacionar fatos e ideias, ou seja, a criança é capaz de pensar e compreender, processando o conhecimento por intermédio da exploração concreta do elemento, a criança é capaz de absorver todo tipo de informação, ajudando para que haja maior carga de experiência e conhecimento diante dos resultados obtidos.

Através das atividades lúdicas desenvolvidas por crianças é possível detectar problemas e interceder sobre dificuldades encontradas e estimular os alunos nas atividades em sala de aula de forma criativa, prazerosa e diferenciada a fim de ampliar seu desenvolvimento tanto físico quanto educativo sistemático.

Maluf (2003) diz que:

Entre os diferentes recursos metodológicos que podem favorecer esse desenvolvimento integral das crianças, estão o uso e manuseio dos jogos e brincadeiras, as quais se bem planejadas, podem se transformar em importantes ferramentas didáticas auxiliar dos educadores da pré-escola (MALUF, 2003, p. 21).

Haidt (2003, p. 13) conceitua jogos “como sendo uma atividade física ou mental realizada com certas regras ou normas previamente elaboradas e discutidas, exatamente para que tudo aconteça de uma forma educativa e organizada”.

Brincadeira, por sua vez, segundo Friedmann (2005, p. 14), “pode ser entendida como sendo o ato de brincar ou a ação espontânea que se realiza de forma não estruturada”. Para ele a brincadeira, diferentemente dos jogos, não tem regras ou normas padronizadas que norteiem sua execução.

“Portanto, utilizar adequadamente os jogos e brincadeiras em práticas pedagógicas na pré-escola, pode representar, para os professores, uma excelente opção rumo ao resgate da motivação interna das crianças, resultando numa aprendizagem mais agradável e significativa” (KISHIMOTO, 2011, p.31).

A aprendizagem nas crianças não acontece de um dia para o outro e requer várias situações de ensino. O processo de elaboração de conhecimento é lento e supõe elaborações sucessivas. Aos poucos, uma criança pode construir significados novos, partindo de experiências anteriores, e armando uma estrutura onde se encontram novas ideias e saberes.

A educação atual exige dos educadores uma multifuncionalidade, para que estes possam despertar a confiança e o respeito necessários nos educandos, em prol de que estes obtenham sucesso no processo de aprendizagem e na vida. Os adultos devem delimitar os campos de planejamento do aprendizado, assim, as propostas pedagógicas irão planificar-se de uma maneira minuciosa - e a sua organização deveria sempre ser pensada a partir do jogo. O jogo é essencial em qualquer etapa do ser humano. A autora Kishimoto (2009, p. 28) explica:

A importância do jogo e do brinquedo na Educação Infantil, que são instrumentos favoráveis ao desenvolvimento das habilidades cognitivas das crianças, que os jogos pedagógicos são consideradas estimuladores da aprendizagem na educação infantil em diferentes situações lúdicas sendo intencional ou não.

Portanto o brincar é uma dinâmica em que o professor poderá mostrar que a aprendizagem é ativa, quando abordada sobre o principal tipo de jogo mais utilizado nas práticas pedagógicas. Neste sentido, é perceptível que os professores que aplicam a prática do lúdico desenvolvem melhor a socialização entre os alunos. Constitui ainda um meio de transmissão de mensagens capazes de resgatar a autoestima, o autoconhecimento, os valores como solidariedade, responsabilidade, disciplina, autoconfiança, concentração, alegria, e muitos outros, tão necessários à formação do educando.

METODOLOGIA

A pesquisa é de natureza qualitativa, de cunho descritivo. Foi realizada a partir de uma pesquisa de campo exploratória. O método para coleta de dados foi à observação e aplicação de questionários semiestruturados, buscando, desse modo, conhecer o ambiente, os profissionais e os métodos pedagógicos que viabilizam a construção do ensino-aprendizagem. Foi realizada uma pesquisa em duas escolas sendo uma de ensino privado e outra pública. Para a realização das tabulações dos dados foi utilizado o Microsoft Office Excel e calculadora. Para a construção deste trabalho foi feita uma pesquisa bibliográfica, com leituras em livros, artigos e fontes da internet que tratavam da temática em questão. Vários autores também fundamentaram o trabalho com intuito de torná-lo objetivo.

RESULTADOS E DISCUSSÕES DOS DADOS

A seguir serão expostas as informações obtidas com a aplicação dos questionários nas escolas pesquisadas. Os dados coletados foram significativos para a compreensão sobre o tema abordado, buscando entender como as atividades lúdicas criativas são aplicadas, as dificuldades encontradas para sua aplicação, qual o resultado se obtém por meio da sua utilização e como esse método contribui para o desenvolvimento pleno da criança.

Análise dos dados dos questionários das professoras

As tabelas e gráficos de 1 a 7 se destinam a informar sobre as práticas lúdicas utilizadas no cotidiano escolar.

QUESTÃO 1 - Você utiliza práticas lúdicas no cotidiano escolar?

TABELA 1 – Utilização de práticas lúdicas

Variáveis	Quantidade	Porcentagem
Sim	6	60%
Não	0	0%
As vezes	4	40%
Total	10	100%

Fonte: Pesquisa direta

Quando perguntadas se utilizavam práticas lúdicas no cotidiano da escola, das 10 professoras questionadas, 60% responderam que sim, 40% às vezes, porém, durante a observação no campo, foi conhecida a realidade e desvendada que nem todas usam a criatividade para inserir a ludicidade, e as que disseram utilizar às vezes se mostram sem criatividade para inovar diante das práticas lúdicas.

No Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil encontram-se direcionamentos em relação ao educar por meio do lúdico que ajudam na prática do educador. Como os que se percebe no fragmento abaixo:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis (BRASIL, 1998, p. 23).

Dessa maneira é necessário que o professor motive as crianças ao aprendizado por meio de atividades que as conduzirão ao desenvolvimento significativo. Como mostra o referencial, a ludicidade influencia as capacidades infantis, portanto, é essencial que haja essas práticas no cotidiano das crianças.

QUESTÃO 2 – Que tipo de atividades lúdicas você adota?

TABELA 2 – Atividades lúdicas adotadas

Variáveis	Porcentagem
Jogos	43%
Brincadeira	38%
Música	19%
Total	100%

Fonte: Pesquisa direta

Diante da pergunta subjetiva, foi preciso analisar as principais atividades adotadas, e tabelar mediante palavras chave. Isso revelou que o método mais utilizado são os jogos com 43% no total, ou seja, de 10 professoras pesquisadas 9 utilizam essa prática pedagógica. A segunda prática são as brincadeiras com 38% no total, ou seja de 10 professoras 8 fazem uso dessa metodologia. E a terceira é a música com 19% no total. Esse resultado demonstra que, a cada 10 professoras, 4 utilizam a música como maneira de ensino e aprendizagem.

Diante dos resultados obtidos Brandão (2009, p. 47) afirma que:

Os jogos, estando sujeitos a regras, socialmente construídas, contribuem para a ação dos indivíduos no mundo, podemos falar de seu papel no desenvolvimento humano. Os jogos e brincadeiras ajudam as crianças desde cedo perceberem que vivemos em um mundo cheio de regras. O autor acrescenta que as brincadeiras se constituem como lazer e ensinamento, para a própria criança, porque é justamente por meio delas que as crianças podem discernir situações, resolve-las e aprender ao mesmo tempo.

Portanto, as atividades adotadas têm sido uma das estratégias mais bem sucedidas no que concerne à estimulação da aprendizagem da criança, sendo essas atividades significativas por desenvolver capacidades necessárias à evolução das crianças.

QUESTÃO 3 - A utilização das atividades lúdicas no contexto escolar propicia o desenvolvimento do educando. Assinale abaixo a/s alternativa/s que considera/m como benefício significativo ocasionado por meio dessa prática.

TABELA 3 – Benefícios das atividades lúdicas para a criança.

Variáveis	Quantidade	Porcentagem
a) Processo de aprendizagem	9	15%
b) Habilidades cognitivas	10	17%

c) Habilidades motoras	10	17%
d) Comunicação e interação	10	17%
e) Socialização	10	17%
f) Capacidade afetiva e social	8	14%
g) Outras (os)	2	3%

Fonte: Pesquisa direta

Os dados apontam que a ludicidade propicia um aprendizado pleno, desenvolvem nas crianças suas potencialidades. Como afirma Kishimoto:

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensoriomotoras (físico) e as trocas e interações, o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil (KISHIMOTO, 2009, p. 39).

Como podemos notar a utilização do lúdico voltado para o aprendizado de fato desperta nas crianças diversas habilidades.

QUESTÃO 4 - As práticas lúdicas criativas são métodos que contribuem na construção da subjetividade das crianças. Analisando as opções abaixo, marque a que mais você se identifica para que ocorra essa construção.

TABELA 4 – As práticas lúdicas criativas na construção da subjetividade das crianças.

Variáveis	Quantidade	Porcentagem
<u>Alternativa a</u> - A ludicidade é algo inerente às crianças, por meio da criatividade desenvolvida no ambiente escolar é possível despertar os mais profundos sentimentos, e desse modo moldar a personalidade do aluno.	4	40%
<u>Alternativa b</u> - A construção ocorre nas práticas e vivências do cotidiano, por meio de atividades lúdicas as crianças são estimuladas e demonstram suas necessidades, fraquezas e anseios, por meio disso é possível formar sua identidade.	4	40%

Alternativa c - A subjetividade é algo construída nessa fase, é nesse momento que a criança pode ser conduzida, desenvolvendo nela diversas potencialidades que auxiliarão nesse percurso.	0	0%
Alternativa d - Por meio da ludicidade a criança é levada a desenvolver as mais diversas habilidades, a partir da interação do meio em que se vive é construída a sua subjetividade.	2	20%
Total	10	100%

Fonte: Pesquisa direta

Os dados apontaram que houve empate nas alternativas a e b com (40%) cada, e na alternativa c (20%), demonstrando que os professores estão de fato familiarizados com as práticas lúdicas e sua relevância na formação da identidade.

Para que o lúdico auxilie na construção da subjetividade é necessário que o professor direcione todas as atividades e estabeleça objetivos a serem alcançados, assim a brincadeira torna-se de caráter pedagógico e não apenas um meio de entretenimento, favorecendo assim o desenvolvimento de habilidades intelectuais e interação social.

De acordo com Kishimoto,

A criança, enquanto brinca desenvolve seus conhecimentos, pois “quem brinca se serve de elementos culturais heterogêneos para construir a sua própria cultura lúdica com significação individualizada” o jogar gera um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. (KISHIMOTO, 2012, p. 32)

De acordo com a autora a criança faz uso de diversos objetos culturais para que possa construir a sua cultura própria, por meio do ato de jogar e brincar são desenvolvidas inúmeras potencialidades. Hoje já se admite a atividade lúdica como o princípio obrigatório das atividades criativas e intelectuais das crianças, sendo, indispensável à prática educativa.

QUESTÃO 5 – A escola disponibiliza materiais pedagógicos voltados para a ludicidade que auxiliam no ensino-aprendizagem das crianças?

TABELA 5 – Fornecimento de materiais pedagógicos pela escola

Variável	Quantidade	Porcentagem
Sim	10	100%
Não	0	0%

Fonte: Pesquisa direta

Pode-se notar, diante dos aspectos demonstrados (100% da amostra), que a escola disponibiliza materiais pedagógicos para as mais diversas atividades lúdicas.

QUESTÃO 6 – Se houver cite alguns deles

TABELA 6 – Materiais disponíveis para aplicar atividades lúdicas

Variáveis	Porcentagem
Jogos montar/encaixe	47%
Quebra cabeça	42%
bolas	11%
Total	100%

Fonte: Pesquisa direta

Foi solicitado que selecionassem os materiais disponíveis na escola. Dentre as respostas que foram mais comentadas estão listados acima, jogos de montar/encaixe 47%, quebra cabeça 42% e bolas 11%. Esses materiais são utilizados em diversas brincadeiras e como forma de aplicar a ludicidade. A qualidade da prática pedagógica não depende somente dos tipos de jogos disponíveis na escola, há outros fatores influenciadores de seus resultados.

A esse respeito, Antunes (2007, p. 31),

Afirma que a boa escola não é necessariamente aquela que possui uma quantidade enorme de caríssimos brinquedos eletrônicos ou jogos ditos educativos, mas que disponha de uma equipe de educadores que saibam como utilizar a reflexão que o jogo desperta, saibam fazer de simples objetos naturais uma oportunidade de descoberta e exploração imaginativa.

Diante do que o autor diz, percebe-se que os materiais pedagógicos não são essenciais para que a prática lúdica ocorra. São necessários professores que criem novas maneiras de ensinar, que tornem o aprendizado das crianças prazeroso e em constante descoberta.

QUESTÃO 7 – Quais são as dificuldades encontradas por você para que a ludicidade seja aplicada em ambiente escolar?

TABELA 7 – Dificuldades de aplicação da ludicidade

Variáveis	Quantidade	Porcentagem
<u>Alternativa a</u> – A maior dificuldade é em desenvolver atividades criativas.	4	40%
<u>Alternativa b</u> – A maior dificuldade é a falta de materiais pedagógicos.	0	0%
<u>Alternativa c</u> – Não tenho materiais suficientes para criar atividades lúdicas corriqueiras, porém uso a criatividade para introduzir o lúdico.	1	10%
<u>Alternativa d</u> – Não tenho dificuldades, há materiais pedagógicos suficientes e a criatividade é essencial para que haja a aplicação desse método.	5	50%
Total	10	100%

Fonte: Pesquisa direta

Diante do resultado da análise ficou evidente que um número elevado de participantes tem dificuldades em aplicar práticas criativas de ludicidade, 40% da amostra responderam que possuem dificuldades, 10% não têm material suficiente, porém faz uso da criatividade para inserir o lúdico e 50% diz não ter dificuldades quando se trata de criar e há materiais suficientes para serem utilizados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico como prática educativa facilitadora da aprendizagem na educação infantil é fundamental no que concerne ao aprimoramento ao processo de ensino e aprendizagem. A criatividade possibilita a aprendizagem com mais qualidade, uma vez que, criando novos métodos de trabalhar práticas já existentes, desperta nas crianças todas as habilidades necessárias ao seu desenvolvimento.

As atividades lúdicas têm meios próprios de atratividade, seja por meio dos jogos, das brincadeiras ou dos brinquedos, o que importa é o resultado da sua aplicação, pois uma vez introduzido no contexto educacional consegue transformá-lo como um todo, e, como mágica, modifica quem nele está inserido.

Diante da inserção da criança nesse cenário de inovação, criatividade, aprendizagem e diversão, a ludicidade é fragmentada e deste modo alcançará vários objetivos almejados,

espalhando-se e conquistando seu espaço. Os jogos e brincadeiras nessa fase são fundamentais, pois são práticas que norteiam diferentes maneiras de aprender, intervindo significativamente na vida das crianças. É uma forma criativa e inovadora que denota o conhecimento como algo prazeroso, facilitando a construção e desenvolvimento da subjetividade.

Frente a esse estudo buscou-se analisar e discutir sobre as práticas lúdicas criativas na Educação Infantil, diante da realidade vivida na escola privada e pública, notando como as instituições lidam com essas atividades inovadoras.

De acordo com as observações e resultados desta pesquisa, ficou evidenciada a relevância e os benefícios de utilizar o lúdico na Educação Infantil, pois as crianças aprendem com mais facilidade por esse método. E, quando não é usado o lúdico, é necessário um esforço maior para obter resultados significativos.

A pesquisa mostrou que a criatividade é essencial para a aplicação das práticas lúdicas, sendo necessário criar momentos lúdicos criativos, uma vez que, essa é uma prática indispensável na Educação Infantil, e cabe ao professor criar meios que possibilitem o aprendizado de maneira inovadora.

A maior dificuldade encontrada foi à falta de empenho de alguns professores, que são resistentes quanto a não utilização da criatividade aliada à ludicidade, não tendo a visão de envolver seus alunos em aulas dinâmicas e diferenciadas, tornando esse momento de aprendizado sempre inovador, incentivando as crianças a usar a criatividade também, propondo atividades enriquecedoras para consolidar o processo de ensino-aprendizagem nessa fase.

As possíveis estratégias para superação das dificuldades encontradas é despertar nos professores a sensação da importância do seu papel para o aprendizado de forma criativa dessas crianças. Inovando nas aulas cria-se um ambiente de confiança, afetividade, onde a criança é conduzida ao aprendizado pleno e significativo.

Retomando o problema de pesquisa deste estudo, que consiste em como as atividades lúdicas criativas propiciarão o aprendizado e o desenvolvimento cognitivo da criança na Educação Infantil e o objetivo geral e específicos pode-se inferir que a presente pesquisa responde à problemática e alcançou os objetivos, tendo em vista que foi possível identificar como o lúdico de forma criativa é introduzido no cotidiano das aulas na Educação Infantil.

Verificou-se no âmbito da escola pública e privada que as atividades lúdicas contribuem na construção da subjetividade das crianças. Perceberam-se os benefícios para crianças que vivenciam práticas lúdicas a partir da Educação Infantil e foi possível analisar

como ocorre a utilização do lúdico e seus resultados no processo de aprendizagem, desenvolvimento e formação da criança.

Portanto, diante dos resultados obtidos, percebeu-se que as escolas incentivam a utilização do lúdico, porém é necessária uma reflexão dos professores em relação ao seu papel como mediador dessa prática. A escola privada, por seguir uma didática em que os conteúdos estão no foco, muitas vezes deixa a desejar, usando esse método para preencher o planejamento diário, não dando ênfase para as atividades lúdicas. Já na escola pública o planejamento diário tem sempre o momento de ludicidade, então, a professora, mesmo que não faça uso da criatividade, é levada a seguir as orientações lúdicas determinadas. Mas há aquelas docentes que preferem sempre inovar, que, mesmo com materiais simples como um quebra cabeça, conseguem transformá-lo em algo maior, que transforma o ambiente, que modifica as formas de brincar, que aguça a curiosidade das crianças e faz com que a rotina do ambiente escolar seja prazeroso.

ABSTRACT

This study analyzes how the playful educational practice is introduced in the daily routine of classes in kindergarten, realizing how this method is worked in two educational institutions, one private and the other public. The article deals with aspects related to playful activities and their contributions in the construction of subjectivity, the benefits of playful practices from early childhood education and the use of creative play and its results in the process of learning, development and training of children. The present study took place in the private school Yasmini Educational Institute and public school Small Operational Unit Prince, both in the city of Água Branca - PI. As a methodological procedure we used field research with qualitative approach and descriptive approach, using for observation data collection and semi-structured questionnaires. The theoretical contributions that supported the research were , Vygotsky (2007) and Kishimoto (2012). The results show that the ludic must be worked with creativity and innovation in order to achieve the learning objectives and it is necessary to reflect the teachers about their practice, and schools should continue encouraging the use of playfulness.

Keywords: Playful practices; child education; learning.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para o bem falar: Homo Sapiens, Homo Loquens**. Campinas: Papirus, 2007. 31p.

BRANDÃO, C. Rodrigues. **O que é educação**, São Paulo: Abril Cultura; Brasiliense, 2009, 42,p.

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, volume: 1 e 2. 23p.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.p 14.

FRIEDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4ª ed. São Paulo: Abrinq, 2005.14 p.

HAIDT, Regina Célia Cazux. **Curso de Didática Geral**. 7ª ed. São Paulo: Ática, 2003. 13,p.

KISHIMOTO, T. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 15 ed. Petrópolis: Vozes, 2009.28 e 39p.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2011.31p.

_____. **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Cengage. Learning, 2012.32.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ:Vozes,2003.p 21.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984. 117p.

_____. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 42p.