



Instituto Federal de Brasília
Campus Brasília-DF
Curso Superior de Tecnologia em Eventos

Maria Onide da Conceição

**LAZER E HOSPITALIDADE: A LUDICIDADE E O BEM ESTAR BEM
NO CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL 01 DE BRASÍLIA**

Brasília
2018

Maria Onide da Conceição

**LAZER E HOSPITALIDADE: A LUDICIDADE E O BEM ESTAR BEM
NO CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL 01 DE BRASÍLIA**

Artigo elaborado e apresentado como requisito parcial para conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Eventos do Instituto Federal de Brasília, Campus Brasília-DF.

Orientação: Prof. Ma. Patrícia Albuquerque de Lima

Brasília
2018

LAZER E HOSPITALIDADE: A LUDICIDADE E O BEM ESTAR BEM NO CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL 01 DE BRASÍLIA

Maria Onide da Conceição¹
Patrícia Albuquerque de Lima²

RESUMO. O presente artigo versa sobre a relação entre o lazer, a hospitalidade, a ludicidade infantil e o bem estar bem no Centro de Educação Infantil 01 de Brasília. Com base nisso, tem por objetivo trazer a reflexão acerca da ludicidade e fomentar a inovação da ludicidade no Centro de Educação Infantil de Brasília. A metodologia aplicada consistiu de revisão bibliográfica e pesquisa de campo com questionário contendo perguntas abertas e fechadas, para a coleta de dados. O resultado mostrou que há percepção por parte dos entrevistados com relação à baixa participação dos estudantes nas atividades lúdicas na unidade escolar pesquisada, refletidas na falta de incentivo por parte dos educadores na promoção de brincadeiras diferentes e inovadoras. Assim, sugerem-se futuras investigações que possibilitem propostas de estratégias bem elaboradas com vistas a alcançar o pleno desenvolvimento das crianças da educação infantil.

PALAVRAS-CHAVE: Hospitalidade, Ludicidade Infantil, Criança, Escola.

ABSTRACT. *This article deals with the relationship between leisure, hospitality, children's playfulness and well - being at the. Based on this, it aims to bring the reflection about playfulness and foster the innovation of playfulness in the Center for Early Childhood Education in Brasília. The applied methodology consisted of bibliographical review and field research with questionnaire containing open and closed questions, for the data collection. The result showed that there is a perception by the interviewees regarding the low participation of students in play activities in the school unit studied, reflected in the lack of incentive on the part of the educators in the promotion of different and innovative jokes. Future research is therefore suggested to enable well-designed proposals for strategies to achieve the full development of children in early childhood education.*

KEY WORDS: *Hospitality, Childhood Ludicity, Child, School.*

1. INTRODUÇÃO

O grande desafio na educação infantil é tornar o ambiente escolar mais prazeroso e saudável, aumentando o repertório de brincadeiras infantis. O papel dos educadores nesse segmento consiste em incentivar o desenvolvimento da criatividade da criança, inserindo o lúdico para trabalhar sua maturação, fortalecer ampla

¹ Graduanda no Curso Superior de Tecnologia em Eventos pelo Instituto Federal de Brasília, *Campus Brasília*. E-mail: newdaconceicao@gmail.com.

² Docente no Instituto Federal de Brasília, *Campus Brasília*. E-mail: patricia.lima@ifb.edu.br.

motricidade e promover a socialização e interação afetiva. Isso possibilita às crianças o desenvolvimento de aptidões físicas e cognitivas através do brincar.

A problemática desta pesquisa é análise das atividades lúdicas no ambiente escolar, mais precisamente no Centro de Educação Infantil 01 de Brasília, local em que esta pesquisadora desenvolve trabalho voluntário. No contexto desta unidade escolar, há necessidade de aprimorar a questão da hospitalidade na escola para que a criança sinta-se acolhida e desenvolva o senso de bem estar que está intimamente ligado ao lazer dentro do processo de ensino aprendizagem. Uma vez que as atividades lúdicas no período letivo parecem não contribuir de forma eficaz com a motivação das crianças.

Sabendo-se que as brincadeiras e atividades lúdicas contribuem para a motivação das crianças, segundo Alves e Silva (2014), deseja-se avaliar se isso está acontecendo atualmente nas escolas – especificamente na escola objeto deste estudo – frisando a integração como eixo estruturante da aprendizagem desse segmento escolar. Por esta razão, faz-se necessário um estudo mais aprofundado no quesito da utilização de atividades lúdicas em sala de aula de forma a contribuir com a aprendizagem.

Deve-se à vontade e à necessidade de despertar nas crianças das instituições de ensino infantil o gosto pelas brincadeiras tradicionais e pelo lúdico. Em outras palavras, esse gosto deverá ser motivado por meio do lazer, das atividades/brincadeiras eficazes no processo de mudança de comportamento e aquisição de novos conhecimentos, levando, para as crianças, temáticas e abordagens dessas brincadeiras tradicionais. Procedimentos didáticos permeados com jogos e brincadeiras configuram a maneira mais prazerosa, segura e atualizada de ensinar.

O brincar é uma forma de linguagem a partir da qual a criança atua, desenvolve-se e cria seu próprio conhecimento. Por meio dessas atividades/brincadeiras, as crianças interagem e sentem a necessidade de partilhar com o outro (ALVES; SILVA, 2014) e estabelecer relações que potencializam e afetam emoções (DALLABONA; MENDES, 2004), testando seus limites.

Brincando as crianças tornam-se operativas e coletivas, desenvolvem sua coordenação motora, adquirem práticas recreativas, hábitos de atividade corporal que favorecem sua criatividade e transformam-se em crianças com espírito criativo capazes de resolver, eficazmente, situações imprevistas do cotidiano de forma enriquecedora (MAURÍCIO, 2007).

As crianças não entendem claramente que o brincar é um instrumento fundamental e significativo para seu desenvolvimento psicomotor. Some-se a isto que essas crianças não recebem atenção adequada nas instituições de ensino infantil. Em relação a isso, cabe aos profissionais de educação tomar ciência deste fato para inserir e desenvolver melhor o aspecto lúdico com entretenimento de qualidade no cotidiano escolar.

Pretende-se com esta pesquisa analisar a relevância das atividades lúdicas e promover uma reflexão sobre elas. Percebe-se, a partir da vivência junto a instituição estudada, que a falta de inovação em atividades lúdicas torna o ambiente escolar pouco atrativo. Logo, a ampliação dos conhecimentos por meio de brincadeiras interativas e de vivência nas escolas, trabalhando suas habilidades, criatividade no brincar e aperfeiçoando sua coordenação motora, o segmento educação infantil favorece o mais próximo possível do pleno desenvolvimento motor, psicomotor, afetivo e cognitivo da criança (LUCKESI, 2007).

Como objetivos específicos, realizou-se a conceituação dos elementos teóricos acerca do tema, a coleta de dados junto aos profissionais da escola estudada e a análise e discussão dos resultados encontrados.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A ludicidade na educação infantil

A ludicidade é uma alternativa prazerosa para aprendizagem e está presente no ser humano desde do seu nascimento, então têm-se as brincadeiras como instrumentos que auxiliam o aprender. As brincadeiras na educação infantil são atividades lúdicas utilizadas pelos profissionais da educação e representam muito mais do que uma fantasia, é um momento ímpar, que oferece às crianças a possibilidade de experimentarem situações novas, compartilharem experiências, bem como as preparam para superar novos desafios. É por meio das brincadeiras que as crianças expressam seus sentimentos, compreendem que existem normas e regras a serem seguidas, se colocam no lugar do outro e expõem as relações do seu cotidiano (CÓRIA-SABINI; LUCENA, 2004). As brincadeiras permitem que o (a) professor (a) trabalhe com o concreto ou abstrato, permite diversas maneiras e formas das crianças

realizarem determinada atividade proposta, prevalecendo um aprendizado significativo e divertido.

O plano da ludicidade na educação infantil tem por finalidade proporcionar ao educador a compreensão, o significado e a importância das atividades lúdicas na faixa etária de 3 a 6 anos de idade, procurando despertar, para que se insira o brincar em seus projetos educativos, tendo objetivos e consciência claras de sua ação em toda a formação do indivíduo.

A fundamentação deste trabalho consiste na abordagem de alguns autores sobre a necessidade de atividades lúdicas no ambiente escolar, pois conforme Maurício (2007), no passado muitas escolas eram totalmente desprovidas de jogos e brincadeiras. Antigamente a criança era considerada um ser inquieto e necessitava amadurecê-la precocemente. Com estudos e pesquisas, atingiu-se a concepção de que é extremamente saudável viver as fases de vida do indivíduo e, acima de tudo, brincar na fase certa da vida (MAURÍCIO, 2007). Nas palavras de Tezani (2011), é fundamental a brincadeira nos processos de desenvolvimento e aprendizagem da criança e absolutamente necessário para sua melhor formação como cidadão.

A ludicidade, como meio de aprendizagem, vincula pensamento, diversão, aprendizagem e a ação do educador como mediador desta atividade. Dallabona e Mendes (2004) consideram que o lúdico na educação eleva o espírito de equipe e desenvolve o raciocínio da criança melhorando seu ritmo de produtividade. Tal ritmo é denominado ciclo de aprendizagem lúdica, representando um processo de trabalho que começa com um problema como a falta de atividades lúdicas vinculadas a escola e ao ensino infantil e termina com uma criança ativa e capaz de compartilhar, brincar e aprender de forma mais espontânea e dar origem às novas interações com a classe e seu meio social (DALLABONA; MENDES, 2004).

O lúdico no ambiente escolar, segundo Alves e Silva (2014), compõe-se de três momentos: fase de observação da escola e da realidade dos discentes, a fase de levantamento dos materiais que serão empregados nas atividades lúdicas e a aplicação disso no cotidiano das crianças gerando momentos de lazer e hospitalidade e levando-os a se sentirem motivados, causando uma sensação de bem estar bem. O referido processo inicia-se com a observação desenvolvendo a questão do brincar como ferramenta que auxilia o aprendizado, em que são indagados os aspectos referentes ao objetivo, ao processo, as técnicas a serem utilizadas e à metodologia apropriada para o meio educacional infantil.

As práticas necessárias para desencadear a sensação de bem estar bem são consequências da oferta de um ambiente hospitaleiro e acolhedor. Em seguida, é estabelecido o tempo e a distribuição das atividades, que consistem nos mais variados jogos e brincadeiras elaborados com antecedência pelo profissional ou no momento do evento. É nesta etapa que são combinadas várias técnicas adquiridas no processo de coleta de dados, como entrevistas, observações de profissionais de educação infantil atuando no dia a dia, pesquisa documental de relatórios e planos de aula, eventos pedagógicos e de bibliografia desenvolvida com o intuito de nortear este tipo de atividade como livros de autores infantis, brinquedistas, educadores entre outros (ALVES; SILVA, 2014).

Por fim, faz-se necessário elaborar o planejamento e a aplicação das técnicas pesquisadas e dos dados recolhidos nas entrevistas e observação aos profissionais, que pode ser executado em três componentes principais que são: a hospitalidade, o lazer no processo de ensino-aprendizagem e o evento lúdico como ferramenta de fomentação da produtividade da criança na educação infantil.

2.2 Lazer e Hospitalidade

O termo lazer traz, em seu conceito, a ideia de recreação, diversão incluindo jogos, brincadeiras, leituras leves, cinemas entre outros. Essa ideia abrange parte considerável do conceito de lazer, pois, de acordo com Dumazedier (1976, apud IUBEL, 2014), o lazer é caracterizado por:

Um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade e bom grado, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se ou, ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora, após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais (DUMAZEDIER, 1976, p. 34, apud IUBEL, 2014, p. 33).

Fica claro, aliás, que, embutido na ideia comum de lazer, há algo mais. Por esse “algo mais” subentende-se ultrapassar a hora corriqueira de dormir e de se alimentar com regularidade, como acontece com crianças envolvidas nas brincadeiras ou jovens que atravessam a noite na “balada”.

No caso da criança, o lazer está atrelado ao ambiente escolar e não pode ser visto de forma separada, pois a educação está intimamente ligada à ludicidade e para tanto faz-se necessário o bem estar do educando (TEZANI, 2011). Isso remete à

concepção de hospitalidade – que é essencial para a acolhida da criança na escola e para uma quebra da rotina convencional maçante.

A hospitalidade é entendida como bom acolhimento respeitoso, que proporcione ao visitante ou frequentador assíduo sensação de bem estar, segurança e relativa liberdade. Nesse sentido, Castelli (2010) admite a existência da hospitalidade em três domínios, a saber: domínio privado (doméstico) de propriedade particular do indivíduo; social (público) que diz respeito ao patrimônio público, de acesso a todos e domínio comercial (profissional) que visa o lucro, voltado para o mercado. O que interessa à temática desta pesquisa é a de domínio social, para o qual, o autor assim define:

Trata-se da hospitalidade praticada no ambiente social, no domínio público [...]. É a ocasião em que se patrocinam e se emprestam significados de acolhimento, de cidadania, de sociabilidade e de proteção [...], estreitando-se o elo social e a dinâmica de grupo social, o que se traduz em gestos carregados de respeito e consideração à diversidade étnica e cultural, e contribui para a criação de laços e vínculos na partilha da hospitalidade (CASTELLI, 2010, p. 64).

Sendo assim, a hospitalidade não é apenas o ato de hospedar, ou seja, receber e cuidar de alguém que pertença a um ambiente diferente do anfitrião, mas – no contexto escolar, exclusivamente – é algo mais abrangente que atinge a diversidade cultural e, por conseguinte, as estruturas cognitivas da criança (DALLABONA; MENDES, 2004).

É necessário abolir a mentalidade negativa sobre o ócio e a hospitalidade no ambiente escolar, porque brincar também é aprender e está intimamente ligado ao processo de desenvolvimento do indivíduo, pois a figura do brincar na escola não pode ser confundida com um tempo livre para não fazer e não pensar em nada. Uma criança brincando não está ociosa, antes, está ativa, aprendendo e desenvolvendo habilidades físicas e intelectuais, muitas vezes necessárias, para aquelas que só têm a escola como única forma de socialização com outras crianças (LUCKESI, 2007).

2.3 Bem estar bem

O bem estar é um estado de satisfação plena das exigências do corpo e, também, uma sensação de segurança, conforto e tranquilidade (PEREIRA, 2015). Mas, apenas isso não basta para a criança, é preciso um bem estar que consista num componente cognitivo de equilíbrio mental e sanidade causando felicidade e equilíbrio

para o indivíduo se desenvolver e progredir tendendo a experimentar sensações cada vez mais positivas se consolidando na dinâmica dessas relações (PEREIRA, 2015).

O bem estar bem é entendido como a integração harmoniosa entre os componentes mentais, físicos, espirituais e emocionais (NAHAS et al., 2000, apud WAGNER; ALTOFF, 2012). Este conceito preconiza que o bem estar é sempre maior que as partes somadas que o compõem, é, também, um estar bem. A inter-relação mais ou menos equilibrada dos fatores que moldam o cotidiano do ser humano, uma percepção individual, “resulta numa rede de fenômenos e situações que abstratamente pode ser chamada de QV [qualidade de vida]” (SOUZA; COSTA, 2011, p. 24).

Segundo Cardozo et al. (2012), ainda que não se tenha uma definição muito conhecida de bem estar bem. Há concordância entre estudiosos da área, citados nas referências bibliográficas desta pesquisa que essa condição de vida para pessoas e grupos sociais é determinada por diversos fatores integrados entre si, de cunho individual, social e espiritual. Nesta perspectiva, o todo (bem estar bem) é maior que a mera adição das partes.

3. METODOLOGIA

O campo desta pesquisa encontra-se no Centro de Educação Infantil 01 de Brasília (CEI), local onde a pesquisadora desenvolve atividade voluntária como monitora. A pesquisa foi desenvolvida de forma exploratória a partir de uma análise bibliográfica e fundamenta as necessidades de atividades lúdicas no ambiente escolar e de um levantamento de dados inerentes aos assuntos abordados neste trabalho, cruzando as informações para se obter um resultado (DALLABONA; MENDES, 2004). Para tanto, foram utilizados como sujeitos da pesquisa os profissionais que atuam nos espaços da escola com crianças de 3 à 6 anos de idade. Ao todo foram 13 professores, 1 orientador educacional, 1 coordenadora pedagógica e 1 monitora escolar do Centro de Educação Infantil 01 de Brasília (CEI), com idades entre 30 e 50 anos.

Esta pesquisa de natureza qualitativa, foi realizada a partir de um questionário com perguntas abertas e fechadas. Para Minayo (2001, p.22), a pesquisa qualitativa trabalha com o “universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis”. As

questões buscavam identificar, além do perfil do respondente, quais as atividades lúdicas desenvolvidas no ambiente escolar; a importância do lazer para os entrevistados; a relação da ludicidade com a hospitalidade; a relação da ludicidade com o bem estar das crianças; a participação das crianças nas atividades oferecidas pelos profissionais e o entendimento dos profissionais acerca das atividades mais relevantes para a ludicidade infantil.

A abordagem aos profissionais foi realizada de forma pessoal, sendo possível ao entrevistado, responder ao questionário para posterior devolução, dentre os entrevistados 5 não deram retorno. Após a coleta de dados, procedeu-se a categorização das respostas das perguntas abertas para facilitar a análise de dados. A tabulação ocorreu por meio de formulário via *Google Forms*, o que permitiu a geração de gráficos para melhor compreensão dos resultados.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS

De acordo com a entrevista realizada e os dados coletados obtivemos a perspectiva de que as atividades lúdicas são muito bem recepcionadas pelos profissionais da educação infantil, em sua totalidade. A necessidade de fortalecer a ludicidade infantil foi muito enaltecida e amplamente destacada pelos entrevistados.

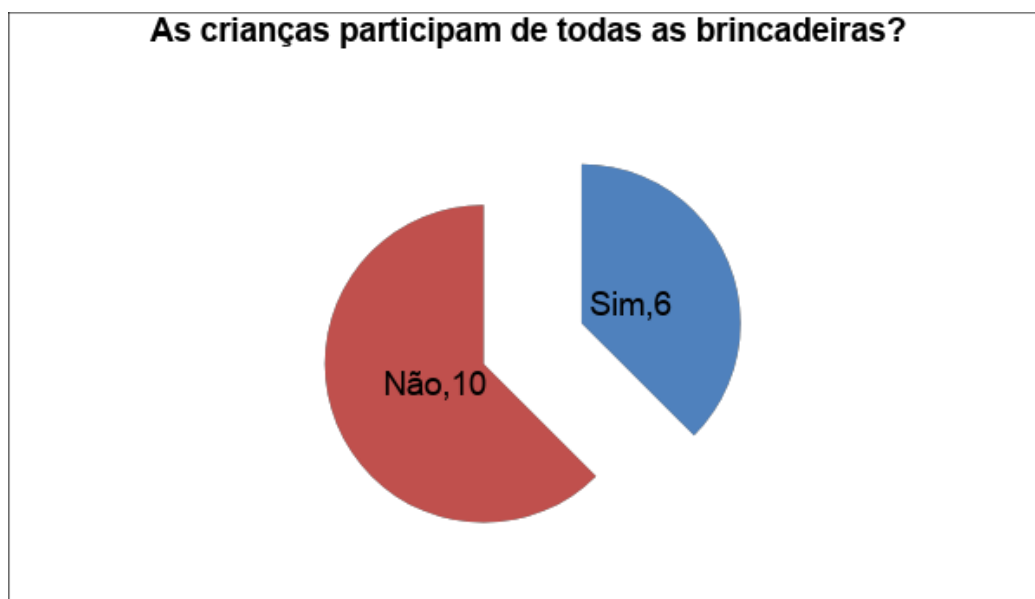
Em relação ao lazer e à hospitalidade, acreditam que é fundamental para o desenvolvimento da criança, estimula o corpo em movimento, agrega regras, possibilidades e valores. Assim, transmite o conhecimento tornando-o mais significativo para a visão de mundo da criança, com maior absorção e é parte importante da interação entre elas levando-as a compartilhar e viver suas primeiras experiências em comunidade.

Tratando-se do bem estar bem é consenso entre os educadores que o acolhimento é essencial para que a criança permaneça no ambiente escolar sentindo-se protegida e à vontade. Esta sensação abrange um conjunto de prazer físico, social e mental, familiarizando a criança no ambiente escolar e adequando-a ao seu contexto. A sensação de bem estar bem é necessária para que sejam mantidas com excelência a ludicidade, o lazer e a hospitalidade, ocasionando o prazer de aprender brincando, contagiando a escola com alegria e abolindo, por completo, o mito de que a escola pode ser monótona.

Foi identificado na pesquisa que a atividade lúdica com maior carência é a implementação de jogos de circuito na rotina da educação infantil. Outro dado de

extrema relevância é que 10 entrevistados - ver Gráfico 1 – responderam que as crianças não participam das atividades propostas pelo profissional, isso pode demonstrar a necessidade de inovação nas atividades lúdicas oferecidas na escola analisada.

Gráfico 1: Participação das crianças na totalidade das brincadeiras oferecidas



Fonte: Elaboração própria (2018).

Diante do cenário analisado, diversos profissionais identificaram necessidade na reestruturação das brincadeiras e, na oportunidade, algumas propostas de novas atividades lúdicas na escola foram apresentadas. Entre as sugestões, destacaram-se: jogos de exercícios em movimentos, jogos com símbolos para exercitar a memória e a percepção, jogos com regras para a criança começar a compreender conceitos sociais de concorrência e cooperação e noção do que pode e o que não pode. Muitas vezes há falta de aproveitamento nos espaços físicos da escola e os professores não conseguem aplicar as atividades propostas por restrições da gestão escolar.

Com base nos relatos dos professores identificou-se a necessidade de inovação da ludicidade infantil no espaço de aprendizagem e de inserir novas brincadeiras, tornando o ambiente escolar mais atrativo e ocasionando a fuga da monotonia na escola. Desse modo, evita-se que o ambiente educativo caia numa rotina tediosa.

O debate ao qual este artigo nos remete é o questionamento sobre a forma como os jogos e brincadeiras são colocados na escola atual. A brincadeira é uma necessidade do ser humano em qualquer idade; porém, na infância, deve ser classificada não apenas como diversão, mas também como a possibilidade de desenvolver as potencialidades da criança (CÓRIA-SABINI; LUCENA, 2004).

Por meio do brincar espontâneo ou direcionado, a criança está experimentando o mundo, os movimentos e as suas reações e adquirindo elementos para desenvolver atividades mais complexas no futuro. O ato de brincar é uma ação espontânea do ser humano e existe em todas as culturas (CÓRIA-SABINI; LUCENA, 2004). Sendo assim, uma reflexão sobre os tipos de brincadeiras utilizados atualmente nas escolas de educação infantil se faz necessária conforme apresentado no estudo efetuado nesta pesquisa.

A proposta desta pesquisa provoca a reflexão sobre ações concernentes às relações entre a escola, o lazer, a hospitalidade e a ludicidade infantil. Tal reflexão possibilita alcançar o bem estar e o estar bem, bem como a continuidade do processo educacional como as etapas a serem cursadas em busca de um futuro melhor para as crianças. Por esta razão se considera positiva a presença do lúdico, do brincar, nas escolas, nas aulas, como meios educacionais e como instrumento de aprendizagem no processo de ensino (DALLABONA; MENDES, 2004). As experiências do dia a dia juntamente a estudos fundamentados na referência bibliográfica deste trabalho permitem fazer uma reflexão e alguns questionamentos sobre como a escola tem conduzido às crianças e se a estadia destas tem sido prazerosa e frutífera.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho foi realizar um estudo sobre a ludicidade infantil, o bem estar bem nas escolas, o lazer e a hospitalidade no ambiente escolar, tendo como ambiente o Centro de Educação Infantil 01 de Brasília. O que foi proposto neste artigo buscou esquematizar uma ideia, baseada no pressuposto de que, para a maior parte das crianças na escola pública de educação infantil atual, o brincar de forma mais prazerosa representa um elemento estimulante para sua permanência e evolução.

Foi possível analisar neste trabalho que há alguma lacuna quando se refere às brincadeiras/atividades no dia a dia integral das crianças do Centro de Educação Infantil 01 de Brasília. Da mesma forma, identificou-se ausência de incentivos, por

parte dos educadores, na promoção de novas brincadeiras, estratégias, de algo inovador que possa promover uma melhor qualidade do brincar estimulando a aprendizagem de forma criativa.

Sendo assim, o professor/educador deve dar mais atenção, ponderar, maturar mais a importância e o papel do brincar nas escolas infantis fazendo de suas atividades com as crianças um ato prazeroso de imaginação, exploração e educando na forma de brincar criando um espaço onde o educando possa refletir sobre a compreensão do mundo e resolver situações provocadas por elas mesmas.

É relevante apontar que as atividades lúdicas são essenciais para o desenvolvimento completo das crianças e que os educadores devem ter ciência de sua participação neste contexto de inquietação e observação de auto avaliação, respondendo questões como: acredita que a ludicidade proporciona bem estar bem às crianças? As crianças participam de todas as brincadeiras que você traz? Como está sendo nosso desempenho diante das crianças? Sendo que para reconhecer uma criança é preciso que o educando reconheça em si um pouco da criança que foi, que de certa forma ainda existe.

Nos dias de hoje, a maior parte das crianças passa seu tempo integral nas escolas, pois é de competência do educador proporcionar um ambiente com ricas brincadeiras ao educando, pois é na escola de educação infantil que se constrói o alicerce para adultos que exerçam a cidadania, a fraternidade e que amem a educação, pois tudo o que fazemos de positivo às crianças de hoje reflete diretamente nos adultos do futuro.

Diante dos estudos abordados nesta pesquisa pode-se ter uma reflexão de que este assunto é de suma importância para o profissional de Turismo, Lazer e Hospitalidade, pois é um ponto a ser explorado, uma vez que este profissional pode oferecer serviços de inovação e diversificação de atividades lúdicas às Escolas.

Na realização deste trabalho, houve uma limitação diante da disponibilidade dos profissionais de educação que não atenderam de imediato o questionário, retardando o processo de coleta de dados e nem todos os profissionais da área de educação se submeteram a abordagem sendo eles 5 Professores.

Sendo assim, é interessante considerar a possibilidade de estudos futuros sobre a forma como a ludicidade pode ser trabalhada na Educação Infantil, como por exemplo: grupos que exploram estas atividades por meio de parcerias com a Secretaria de Educação se apresentarem às crianças através de Editais Públicos a

serem lançados pelos órgãos competentes, pois a pesquisa mostra a possível necessidade de inovação e diversificação das atividades lúdicas no Centro de Educação Infantil 01 de Brasília.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lenir Guedes; SILVA, João Batista Lopes da. Jogos e brincadeiras como estratégia metodológica de ensino-aprendizagem. **REP'S Revista Eventos Pedagógicos** – Sinop – Mato Grosso, v. 5, n. 4, 2014. Disponível em: <http://sinop.unemat.br/projetos/revista/index.php/eventos/article/view/1583>. Acesso em: 10 set. 2018.

CARDOZO, Amanda Uaira de Oliveria [et al.]. A importância do brincar com crianças de 5 anos na educação infantil. **Revista Científica de Unisalesiano** – Lins – SP, ano 3., n.7, 2012.

CASTELLI, Geraldo. **Hospitalidade: a inovação na gestão das organizações prestadoras de serviços**. São Paulo: Saraiva, 2010.

CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida; LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. 5. ed. Papirus: Campinas, 2004.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. 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, jan./mar. 2004. Disponível em: <https://conteudopedagogico.files.wordpress.com/2011/02/o-lidico-na-educacao-infantil.pdf>. Acesso em: 10 set. 2018.

IUBEL, Simone Cristina. **Lazer, entretenimento e recreação** [livro eletrônico]. Curitiba: InterSaberes, 2014. 2 Mb; PDF.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e desenvolvimento humano. In.: D'Ávila, Cristina Maria (Org.) **Educação e Ludicidade: ensaios 04**. Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Gipel, 2007.

MAURÍCIO, Juliana Tavares. **Aprender brincando: O lúdico na aprendizagem**. 2007, p. 3. Disponível em <http://www.psicopedagogia.com.br/new>. Acesso em 15 set. 2018.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade**. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

PEREIRA, Tiago. **O bem-estar em nossas vidas**. 24 jul. 2015. Disponível em: <http://setelagoas.com.br/sete-lagoas/colunistas/tiago-pereira/30255-coluna-coach-de-bem-estar-o-bem-estar-em-nossas-vidas>. Acesso em: 20 nov. 2018.

SOUZA, José Carlos; COSTA, Domingos Sávio da. Qualidade de vida de uma amostra de profissionais de educação física. **J. Bras. Psiquiatr.** 2011, v. 60, n. 1, p.

23-27. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/jbpsiq/v60n1/v60n1a05.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2018.

TEZANI Thaís Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento**: aspectos cognitivos e afetivos. 2011, p.11. Disponível em <<http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/educacaoemrevista/article/viewFile/603/486>>. Acesso: em 23 set. 2018.

WAGNER, Andresa Graciela; ALTOFF, José Roberto. Sustentabilidade: uma abordagem da ecologia à psicologia econômica. **Revista Unifebe**, n. 10, p. 23-33, 2012. Disponível em: <http://periodicos.unifebe.edu.br/index.php/revistaeletronicadaunifebe/article/viewFile/16/14>. Acesso em: 20 nov. 2018.