



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS III – “OSMAR DE AQUINO”  
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGIA  
CURSO LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

**FRANCIDALVA TRAJANO MARTINS**

**A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL DA ESCOLA MUNICIPAL DE  
MULUNGU/PB**

**GUARABIRA - PB  
2018**

**FRANCIDALVA TRAJANO MARTINS**

**A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL DA ESCOLA MUNICIPAL DE  
MULUNGU/PB**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia do Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB – Campus III, em cumprimento aos requisitos necessários para a obtenção de grau de Licenciado em Pedagogia.

**ORIENTADOR: Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de  
Oliveira  
Universidade Estadual da Paraíba**

**GUARABIRA – PB  
2018**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

M379I Martins, Francidalva Trajano.

A ludicidade na educação infantil da Escola Municipal de Mulungu/PB [manuscrito] : / Francidalva Trajano Martins. - 2018.

45 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2018.

\*Orientação : Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira, Coordenação do Curso de Pedagogia - CH.\*

1. Educação Infantil. 2. Ludicidade. 3. Aprendizagem.

21. ed. CDD 371.337

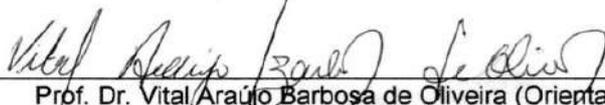
FRANCIDALVA TRAJANO MARTINS

**A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL DA ESCOLA MUNICIPAL DE  
MULUNGU/PB**

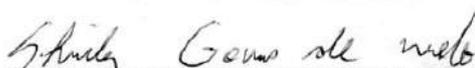
Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia do Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB – Campus III, em cumprimento aos requisitos necessários para a obtenção de grau de Licenciado em Pedagogia.

Aprovada em 13/06/2018

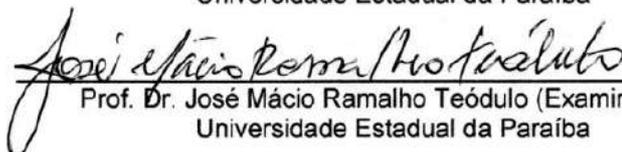
**BANCA EXAMINADORA**



Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira (Orientador)  
Universidade Estadual da Paraíba



Prof. Ms. Sheila Gomes de Melo (Examinadora)  
Universidade Estadual da Paraíba



Prof. Dr. José Mácio Ramalho Teódulo (Examinadora)  
Universidade Estadual da Paraíba

**GUARABIRA – PB  
2018**

Dedico primeiramente a Deus que iluminou o meu caminho durante esta caminhada. Aos meus filhos Kawanny e Kawan, ao meu esposo e aos meus pais que com muito carinho e apoio, não mediram esforços e estiveram sempre ao meu lado para que eu chegasse até a esta etapa da minha vida.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus pela força e sabedoria na realização deste estudo no qual ele permitiu que tudo isso acontecesse, ao longo de minha vida, e não somente nestes anos como universitária, mas, que em todos os momentos é o maior mestre que alguém pode conhecer.

Aos meus pais, Francisco de Assis Martins e Iracy Trajano Martins, que estiveram sempre ao meu lado tanto na minha vida escolar e acadêmica, como na minha vida pessoal, me encorajando e auxiliando em tudo que necessitei.

Ao meu esposo Luis Carlos Ferreira que muito me apoiou, estimulou e incentivou a ir em frente e não desistir. Aos meus filhos pela paciência e pela minha ausência no decorrer do dia a dia. Aos meus professores desde a Educação Infantil até o Ensino Superior, toda minha gratidão, pois além de transmitirem seus conhecimentos, estavam sempre dispostos a nos ajudar e apoiar em nossas dificuldades, para que assim nos tornássemos bons profissionais.

Aos meus amigos de trabalho, Marília, Neto Camilo e Socorro Onofre, pela compreensão, incentivo e pelo apoio constante.

A esta universidade, seu corpo docente, direção e administração que oportunizaram a janela que hoje vislumbro um horizonte superior, eivado pela acendrada confiança no mérito e ética aqui presentes.

Meu orientador Vital Araújo Barbosa de Oliveira, que teve paciência e que me ajudou bastante a concluir este trabalho.

A todos aqueles que de alguma forma estiveram e estão próximos de mim, fazendo esta caminhada valer cada vez mais a pena.

Se não morre aquele que planta uma árvore  
e nem morre aquele que escreve um livro,  
com mais razões não deve morrer o educador,  
pois ele semeia nas almas  
e escreve nos espíritos.

Bertold Brecht

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
<b>2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS.....</b>	<b>14</b>
2.1. A INFANCIA E OS JOGOS.....	14
2.2. OS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	16
2.3. OS JOGOS E OS PCN's.....	17
2.4. OS JOGOS NA SALA DE AULA.....	19
2.5. OS JOGOS E A FORMAÇÃO DO PROFESSOR.....	21
2.6. OS JOGOS NA ABORDAGEM PIAGETIANA.....	23
2.7. CONCEITUANDO O JOGO.....	24
<b>3. APORTES METODOLÓGICOS.....</b>	<b>26</b>
3.1. TIPO DE PESQUISA.....	26
3.2. UNIVERSO DA PESQUISA.....	26
3.3. INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS.....	26
3.4. ANÁLISE DOS DADOS.....	27
<b>4. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....</b>	<b>28</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>40</b>
<b>6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>41</b>
<b>7. APÊNDICE.....</b>	<b>43</b>

## RESUMO

O presente trabalho tem o intuito de disponibilizar informações acerca da prática lúdica na modalidade de ensino, educação infantil, com ênfase na aprendizagem dos discentes por meio dos jogos e brincadeiras. O brincar em sua essência é uma ação que cria e recria experiências, mexem com os sentidos e sentimentos, aguçando a imaginação e desenvolvendo diversos saberes. Tendo como objetivo principal observar o uso da ludicidade na educação infantil, no Centro Educacional de Ensino Fundamental Epaminondas Torres de Aquino, na cidade de Mulungu/PB. A metodologia empregada foi a pesquisa qualitativa, bibliográfica e de campo. Acreditamos que atividades dinâmicas de motivação, utilização de jogos pedagógicos, bem como os momentos de socialização e afetividade oportunizam aprendizagem por meio do mundo imaginário, proporcionado pela ludicidade. Este estudo está dividido da seguinte forma: Introdução, A infância e os jogos, Os jogos e os PCN's, Os jogos em sala de aula, Os jogos e a formação do professor, Os jogos na abordagem Piagetiana, Conceituando o jogo, Aportes metodológicos, Análise dos dados, Resultados e discussões, Considerações finais, Referencias e Apêndice. Contamos com o respaldo teórico dos seguintes autores (as): BARBOSA (2006); Parâmetros Curriculares Nacionais (1998); Marconi, Lakatos (2007); Minayo (2000); Moyles (2006); Moyles (2002); Oliveira (2007); Oliveira (2002); Pádua (2000); Piaget (1990); Rizzi (1997); Vygotsky (1979). Percebemos então, a importância da estimulação, incentivo e valorização do brincar desde tenra idade, os reflexos de tais ações são vistos nas relações interpessoais que se estabelecem ao longo da vida, bem como na capacidade de raciocínio, imaginação, linguagem e tantos outros aspectos concernentes ao processo de formação integral dos educandos. Os jogos propiciam o meio para que o aluno induza o seu raciocínio, a reflexão e conseqüentemente a construção do seu conhecimento. Promove a construção de saberes cognitivo, físico, social e psicomotor o que o leva a memorizar mais facilmente o assunto abordado. Além disso, desenvolve as habilidades necessárias às práticas educacionais da atualidade. Portanto, acreditamos ter cumprido com o objetivo geral deste trabalho, pois fica evidente neste estudo, a importância da ludicidade na educação infantil, resultando nas mais variadas aprendizagens adquiridas no âmbito escolar.

**Palavras-chave:** Educação Infantil. Ludicidade. Aprendizagem.

## ABSTRACT

The present work aims to provide information about the play practice in the modality of teaching, early childhood education, with an emphasis on students' learning through games and games. Playing in its essence is an action that creates and recreates experiences, moves with the senses and feelings, sharpens the imagination and develops different knowledges. Its main objective is to observe the use of playfulness in early childhood education at the Epaminondas Torres Aquino Elementary School in the city of Mulungu / PB. The methodology used was qualitative, bibliographical and field research. We believe that dynamic activities of motivation, use of pedagogical games, as well as the moments of socialization and affectivity allow learning through the imaginary world, provided by playfulness. This study is divided as follows: Introduction, Childhood and games, Games and NCPs, Games in the classroom, Games and teacher training, Games in the Piagetian approach, Conceptualizing the game, Methodological contributions, Data analysis, Results and discussion, Final considerations, References and Appendix. We have the theoretical support of the following authors: BARBOSA (2006); National Curricular Parameters (1998); Marconi, Lakatos (2007); Minayo (2000); Moyles (2006); Moyles (2002); Oliveira (2007); Oliveira (2002); Padova (2000); Piaget (1990); Rizzi (1997); Vygotsky (1979). We see, then, the importance of stimulation, encouragement and appreciation of playing from a young age, the reflexes of such actions are seen in interpersonal relationships that are established throughout life, as well as in reasoning ability, imagination, language and so many other aspects concerned to the process of integral formation of the students. The games provide the means for the student to induce his reasoning, reflection and consequently the construction of his knowledge. It promotes the construction of cognitive, physical, social and psychomotor knowledge, which leads him to memorize the subject more easily. In addition, it develops the skills necessary for today's educational practices. Therefore, we believe that we have fulfilled the general objective of this work, as it is evident in this study, the importance of playfulness in early childhood education, resulting in the most varied learning acquired in school.

**Keywords:** Childhood Education. Playfulness. Learning.

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Sua Formação é em.....	28
Gráfico 2. Há quanto tempo trabalha na Educação Infantil?.....	29
Gráfico 3. Os jogos e brincadeiras contribuem com a aprendizagem dos discentes?.....	30
Gráfico 4. Se não ocorrer envolvimento da criança com as brincadeiras, bem como jogos e diversos brinquedos, haveria construção do conhecimento por parte da criança?.....	31
Gráfico 5. Você considera importante a utilização do lúdico na educação infantil?.....	32
Gráfico 6. Com que frequência você desenvolve atividades lúdicas em sala?.....	33
Gráfico 7. Há diferença entre jogo e brincadeira?.....	34
Gráfico 8. Você sente dificuldade em trabalhar o lúdico em sala de aula?.....	36
Gráfico 9. Quais são essas dificuldades?.....	37
Gráfico 10. Entendendo a importância da ludicidade na aprendizagem, você pretende se aprofundar mais no assunto em questão, com o intuito de enriquecer ainda mais suas aulas?.....	38

## 1. INTRODUÇÃO

Atualmente observa-se a necessidade da ludicidade está sempre presente no cotidiano escolar e isso vem contribuindo com as concepções psicológicas e pedagógicas do desenvolvimento infantil. Dessa forma as atividades lúdicas ajudam a vivenciar fatos e favorecer aspectos da cognição.

Brincadeiras e jogos podem e devem ser utilizados como uma ferramenta importante para o auxílio do ensino aprendizagem bem como para que se estruturam os conceitos de interação e cooperação.

Na fase da educação infantil, as crianças compartilham um conjunto de situações na escola para a construção de valores significativos com a interação social. Reservar um espaço para brincar e se desenvolver na convivência com os outros, proporciona as crianças um crescimento no processo de socialização, nos diversos aspectos, culturais, sociais, étnicos e econômicos.

O brincar está presente no cotidiano da criança, pois é a fase fundamental e mais importante para o desenvolvimento. Sabendo-se que um dos principais objetivos da escola é proporcionar a socialização, por esse motivo não se deve deixar as crianças presas em suas bancas, porém incentivar os trabalhos em grupos, a troca de ideias, a cooperação que acontece por ocasião dos jogos.

Os jogos são instrumentos lúdicos que proporcionam com mais rapidez a aprendizagem. O interesse por este estudo surgiu a partir da curiosidade a respeito da utilização da ludicidade como meio promissor, que gera conhecimentos múltiplos adquiridos em sala de aula, contribuindo para a formação integral das crianças, recriando a realidade em que vivem, de maneira espontânea e criativa, desenvolvendo suas habilidades e potencialidades de maneira significativa. Nossas indagações são: Como ocorre a prática lúdica na educação infantil? Gera aprendizagem? Quais as dificuldades?

O brincar em sua essência é uma ação que cria e recria experiências, mexem com os sentidos e sentimentos, aguçando a imaginação e desenvolvendo diversos saberes. Dessa forma, esta pesquisa de cunho qualitativo, tem como objetivo geral observar o uso da ludicidade nas salas de aula da educação infantil no Centro Educacional de Ensino Fundamental Epaminondas Torres de Aquino,

na cidade de Mulungu/PB, quanto aos específicos são: Identificar o papel da escola frente a ludicidade; analisar quais os tipos de brincadeiras realizadas; compreender os conhecimentos adquiridos com tais práticas lúdicas.

Após está breve introdução, daremos prosseguimento com os fundamentos teóricos em relação aos jogos na educação infantil; A infância e o lúdico; Os jogos na educação infantil; Os jogos e os PCN's; Os jogos na sala de aula; Os jogos e a formação do professor; apontaremos também as discussões e resultados pertinentes, bem como considerações finais, referências e apêndices relacionados à pesquisa supracitada.

É importante ressaltar que brincadeiras e jogos que contribuem para o desenvolvimento da autoestima da criança pode ser o início para se trabalhara ludicidade e também investigar como a criança vivencia atividades lúdicas na sala de aula, no seu contexto familiar, além de analisar se a criança consegue aprender um conhecimento mais rápido através das atividades lúdicas. A aprendizagem através do lúdico, a função dos jogos e brincadeiras e suas contribuições para o ensino aprendizagem na Educação Infantil é muito importante no cotidiano escolar e o papel do professor frente à ludicidade se faz relevante na medida em que o mesmo possa oferecer as crianças interação, aprendizagem e possibilidades. A brincadeira é uma rica fonte de comunicação, o jogo é uma maneira de as crianças interagirem entre si.

Os jogos em suas diversas fases contribuíram sensivelmente com os aspectos formativos dos seres humanos, tendo em vista que na Educação Infantil o mesmo serve como recreação, favorecendo a aprendizagem da leitura e escrita e, ao mesmo tempo, pode ser utilizado como recurso para adequar o ensino às necessidades infantis.

Portanto, acreditamos que atividades dinâmicas de motivação, utilização de jogos pedagógicos, bem como os momentos de socialização e afetividade oportunizam aprendizagem por meio do mundo imaginário, proporcionado pela ludicidade.

## **2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS**

Neste capítulo, abordaremos sobre os aportes teóricos que fundamentam esta pesquisa, visando a utilização dos jogos em sala de aula na Educação Infantil.

### **2.1. A INFÂNCIA E OS JOGOS**

A infância é a fase da vida em que mais se brinca. Nesta atividade a criança aprende, descobre e potencializa o seu desenvolvimento, a brincadeira faz parte do mundo infantil, portanto deve estar presente no seu dia-a-dia, tanto no seu ambiente familiar, quanto no âmbito escolar. Quando a ludicidade acontece de maneira espontânea e não forçada há um ganho significativo na aprendizagem.

A ideia de estudar as rotinas na educação infantil está vinculada de alguma forma, a uma interrogação central e profundamente autobiográfica, que é a da escolha entre os dois pontos mais distantes das propostas do ato de educar: a repreensão e a liberdade. (BARBOSA, 2006, p.20)

Assim sendo, é importante que os professores tenham em mente, que o seu papel enquanto educadores, é orientar seus alunos durante a execução de alguma atividade, seja ela lúdica ou não. Para que assim, aprendam de maneira espontânea, criativa e prazerosa, e não de maneira forçada, com repreensões e interrupções durante a ação educativa.

Os educadores precisam mostrar claramente que, e o que, as crianças estão aprendendo por meio do brincar. Isso precisa ocorrer no ambiente educacional, e não em experimentos clínicos (como acontece tão frequentemente), por que brincar quando "mandam" está em um nível diferente do brincar espontâneo e, assim, será algo efetivamente diferente. (MOYLES, 2006, p.14)

As brincadeiras e os jogos constituem a base em torno da qual giram as atividades sociais e culturais das crianças. E a forma que as crianças lidam com os conflitos presentes nas brincadeiras e nos jogos, determinará sua capacidade de construir relacionamentos, desenvolver competências e, conseqüentemente, conquistar um status.

Se o educador conhece o contexto social, cultural e econômico dos discentes, bem como do seio familiar de modo geral, há uma maior facilidade no desenvolvimento das atividades lúdicas executadas em sala de aula, e por conseguinte, resultados positivos, pois entendemos que o brincar é uma oportunidade de construção cognitiva e essencial para o currículo da educação infantil, de modo que os educandos tenham um ganho significativo na obtenção de conhecimentos concernentes ao nível em que estão.

Quando o brincar é estimulado desde cedo, no ambiente familiar, ao chegar na escola, a criança já terá pré-requisitos para dar continuidade ao processo de ensino/aprendizagem.

Ao brincar com seus filhos, os pais os estão ajudando a aprender a brincar com os seus pares. Esse tipo de envolvimento parental não só é desejável como é necessário na nossa sociedade, na qual o tamanho da família é pequeno e a criança frequentemente fica isolada dos outros durante os primeiros dois ou três anos de vida. (MOYLES, 2006, p. 46)

Percebemos então, a importância da estimulação, incentivo e valorização do brincar desde tenra idade, os reflexos de tais ações são vistos nas relações interpessoais que se estabelecem ao longo da vida, bem como na capacidade de raciocínio, imaginação, linguagem e tantos outros aspectos concernentes ao processo de formação integral dos educandos.

Todavia, os professores precisam trabalhar dentro das capacidades das crianças, até porque os padrões de aprendizagens em cada situação, são bem diferentes, eles precisam estar em sintonia com os materiais e recursos apresentados. Para isso, o profissional da educação, deve ter não só uma boa formação, mas também vontade de inovar, de buscar diferentes métodos de ensino, que contribuem para uma aprendizagem sadia e eficaz.

Tomando por parâmetro o professor como mediador e iniciador da aprendizagem, o brincar livre e o dirigido são aspectos essenciais da interação professor/aluno, porque tanto permite quanto proporciona os recursos necessários e apropriados para que ocorra produção efetiva de conhecimento.

## 2.2. OS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

É importante ter em mente que o conceito de jogo para as crianças é de diferente para os adultos, pois para elas é um momento rico em aprendizagens, com regras, divisões de tarefas, a todo um processo de desenvolvimento e estimulações mútuas, já par ao adulto, é apenas um momento de descontração.

Tendo em vista essa diferenciação, trazemos os jogos para o ambiente escolar, com o intuito de promover e contribuir com o ganho de conhecimentos. Visando o aumento da autoestima, raciocínios mais elaborados, aperfeiçoamento da coordenação motora, desenvolvimento da linguagem (fonética e corporal).

Kishimoto (1998) ressalta que o jogo, os brinquedos e as brincadeiras são termos que terminam se misturando. As diversas brincadeiras e jogos, faz-de-conta, jogos simbólicos, sensório motores, intelectuais, individuais, coletivos, dentre outros mostram as multiplicidades das categorias de jogos.

Dessa forma, o jogo é uma importante ferramenta na construção dos diversos saberes adquiridos na educação infantil, pois é nesta fase que a criança constrói o alicerce para as séries posteriores, os conhecimentos formulados na mesma, corroboram com a formação dos agentes sociais que ali frequentam.

O jogo é um instrumento que abarca múltiplas competências, nos quesitos cognitivos, sociais, culturais, étnicos. Kishimoto (1993, p. 15) afirma:

Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque "enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

Portanto, é notável a contribuição dos jogos na aprendizagem das crianças, Bomtempo (1986) ressalta que o brincar na Educação Infantil fornece às crianças a possibilidade de construir uma identidade autônoma, cooperativa e criativa. Crianças em idade pré-escolar necessitam desse estímulo, para aguçar a imaginação, criando a ponte entre o real e o imaginário.

### 2.3. OS JOGOS E OS PCN'S

“Cada aluno é sujeito de seu processo de aprendizagem, enquanto o professor é o mediador na interação dos alunos com os objetos de conhecimentos.” (PCN, 1998, p. 93)

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) defendem que a interação entre os alunos pode contribuir para a construção do conhecimento dos alunos. O professor deve criar uma aula interessante, que motive os alunos a aprender mais do que aquilo que já era conhecido. Tal ideia está fortemente interligada com os pensamentos de Vygotsky, pois potencializa a interação, entendendo que esta é responsável pelo desenvolvimento do aluno. Segundo ele, para criar a interação, o professor deve dar aos alunos a oportunidade de trabalharem juntos.

O desenvolvimento da espécie humana está baseado no aprendizado que sempre envolve interferência, direta ou indireta, de outros indivíduos e a reconstrução pessoal da experiência e dos significados. O professor que está interessado em ajudar os seus alunos desenvolverá atividades que farão seus alunos pensarem sobre suas dificuldades de aprendizagem. No entanto, eles também devem ter momentos em que possam falar uns com os outros.

São fundamentais as situações em que os alunos possam aprender a dialogar, a ouvir o outro e ajudá-lo a pedir ajuda, aproveitar críticas, explicar um ponto de vista, coordenar ações para obter sucesso em uma tarefa conjunta, etc.” (PCN, 1998, p.97)

O brincar tem sua origem na situação imaginada que foi criada pela criança, que ao realizar seus desejos, reduz as tensões e constitui uma maneira de acomodação de conflitos e frustrações. O mais importante não é a similaridade do objeto com a coisa imaginada, mas o gesto, tornando seu significado mais importante que o próprio objeto. Assim, a grande importância do jogo no desenvolvimento deve-se ao fato de criar novas relações entre situações dos pensamentos e situações reais. Por isso, brincar é mais do que uma atividade sem consequência para a criança. Brincando, ela não apenas se diverte, mas recria e interpreta o mundo em que vive, se relaciona com este mundo. Brincando, a criança aprende.

Cada vez mais os educadores recomendam que os jogos e brincadeiras ocupem um lugar de destaque no programa escolar desde a Educação Infantil. O jogo, como atividade de aprendizado, estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive. A construção de um espaço de jogo, de interação e de criatividade proporciona o aprender com seu objetivo máximo, com sentido e significado, no qual o gostar e o querer estão sempre presentes. Através do jogo, o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogar é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu. O jogo, a brincadeira e a diversão fazem parte de uma importante dimensão da aula, a ser desenvolvida pelos Educadores, o movimento lúdico.

O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidade, ou cria condições mentais para sair de enrascadas. Vai então assimilando e gostando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades que passam a ser fundamental, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como, também, ao longo da construção de seu organismo cognitivo.

Se o jogo simbólico é uma forma de pensamento que assimila o real ao eu, ele pode preencher todas as funções particulares possíveis, do mesmo modo que o pensamento interior do adulto pode servir tanto para purgar, liquidar, compensar quanto para preparar, desabrochar ou o que se queira. " (PIAGET, 1964: p. 201)

O jogo cria uma situação de regras que proporcionam uma zona de desenvolvimento proximal no aluno. Assim: "No brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real e também aprende a separar objeto e significado. " (OLIVEIRA, 2002: 67). Jogar significa alegria, divertimento, entusiasmo, confiança, aprendizagens e desenvolvimentos. Surge o aluno ativo e participativo dentro de um ambiente total, e aparece o apoio e a confiança que permite a ele desenvolver qualquer habilidade necessária para a

comunicação dentro do jogo que se tornam fundamental para que os processos de desenvolvimento se efetivem, resultando em saltos nos processos de aprendizagem e desenvolvimento, pois um está relacionado e articulado ao outro.

#### **2.4. OS JOGOS EM SALA DE AULA**

Começemos por um breve histórico dos jogos ao longo do tempo, pois sabemos que os jogos estão presentes na civilização desde os primórdios, sendo mais antigo do que a cultura, podendo ser observado nos animais antes mesmo da sociedade humana. A palavra jogo é utilizada para designar um grande número de atividades e por isso não existe uma única significação. Para os Hebreus jogo significava risadas e brincadeiras, para os Gregos antigos, ações próprias de crianças, para os Romanos, “ludus” – alegria e para os Germânicos, um prazeroso movimento, suave e rápido.

Apesar de várias significações, os jogos possuem características que os classificam:

- Decisão e liberdade – o jogo é uma atividade voluntária. O participante joga porque decide jogar;
- Incerteza – do resultado final, das mudanças que podem ocorrer a cada rodada;
- Desafio – propõe situações em que o jogador tenta superar a si mesmo e aos demais jogadores, gerando competição;
- Universo paralelo – permite vivenciar situações sem apresentar riscos já que apresenta cenários que não são reais;
- Prazer – o jogo gera uma situação de satisfação;
- Frivolidade – é uma atividade que não se lucra, não se ganha nenhum bem material;
- Delimitação – tem espaço, comumente um tabuleiro, e tempo de jogo delimitado;

- Regra – outra forma de delimitação aceita voluntariamente pelos participantes, podendo ser alteradas desde que todos os participantes concordem;
- Interação social – competitividade, saber ganhar, saber perder, lidar com diferenças, dentro de um jogo;
- Tensão – Concentração total no jogo, somada a incerteza do resultado geram a tensão pelo que está por vir.

Qualquer jogo possui uma dimensão educativa, visto que todo jogo objetiva alguma coisa, a diferença entre um jogo comum e um jogo didático é que este é formulado com um propósito educativo, diferenciando-se daqueles de caráter apenas lúdico por trabalharem com modelos simplificados moldados pela perspectiva de seus idealizadores.

Vygotsky estabelece uma relação estreita entre o jogo e a aprendizagem, atribuindo-lhe uma grande importância. Para que possamos melhor compreender essa importância é necessário que recordemos algumas ideias de sua teoria do desenvolvimento cognitivo. A principal é que o desenvolvimento cognitivo resulta da interação entre a criança e as pessoas com quem mantém contato regulares.

Convém lembrar também que o principal conceito da teoria de Vygotsky é o de Zona de Desenvolvimento Proximal, que ele define como a diferença entre o desenvolvimento atual da criança e o nível que atinge quando resolve problemas com auxílio, o que leva à consequência de que as crianças podem fazer mais do que conseguiriam fazer por si sós.

Os jogos são indicados como um tipo de recurso didático educativo que podem ser utilizados em momentos distintos, como na apresentação de um conteúdo, ilustração de aspectos relevantes ao conteúdo, como revisão ou síntese de conceitos importantes e avaliação de conteúdos já desenvolvidos.

Os jogos propiciam o meio para que o aluno induza o seu raciocínio, a reflexão e conseqüentemente a construção do seu conhecimento. Promove a construção do conhecimento cognitivo, físico, social e psicomotor o que o leva a

memorizar mais facilmente o assunto abordado. Além disso, desenvolve as habilidades necessárias às práticas educacionais da atualidade.

Para isso é preciso que a mediação do professor conduza o aluno aos seus objetivos para aquela aula. O jogo precisa ser planejado assim como qualquer outra estratégia didática. O mediador, no caso o professor, deve oferecer possibilidades na construção do conhecimento, respeitando as diversas singularidades. Essas atividades oportunizam a interlocução de saberes, a socialização e o desenvolvimento pessoal, social, e cognitivo quando bem exploradas.

Quando se cria ou se adapta um jogo ao conteúdo escolar, ocorrerá o desenvolvimento de habilidades que envolvem o indivíduo em todos os aspectos: cognitivos, emocionais e relacionais. Tem como objetivo torná-lo mais competente na produção de respostas criativas e eficazes para solucionar os problemas.

## **2.5. OS JOGOS E A FORMAÇÃO DO PROFESSOR**

Estudos recentes apontam que, muitos são os educadores que estão em sala de aula da educação infantil sem a devida formação, fato que dificulta a aplicação da ludicidade como recurso pedagógico. Tornando-se necessária e urgente uma formação mais aprofundada para os profissionais tanto da pré-escola, como de creches, assim como diz a LDB em seu Art. 62:

A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura, de graduação plena, em universidades e institutos superiores em educação, admitida como formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nas quatro primeiras séries do ensino fundamental, a oferecida em nível médio, na modalidade Normal”.

Fica evidente que para lecionar é preciso ter a devida formação, para que o processo de ensino-aprendizagem ocorra de maneira positiva, gerando conhecimentos concretos nas dimensões cognitivas, motoras, afetivas, sociais e culturais. As experiências adquiridas no cotidiano escolar têm, importante influência no êxito de suas aulas, pois a práxis pedagógica se aperfeiçoa em cada

momento vivenciado nas instituições de ensino, tendo a educação infantil um papel relevante na formação cidadã. Segundo Matos:

Na instituição de Educação Infantil o professor é a pessoa mais experiente, ou seja, aquele que irá garantir um ambiente prazeroso, onde as crianças poderão expor as suas experiências de vida. Aonde conduzirá as brincadeiras e jogos para que a aprendizagem dos alunos seja significativa. Por isso a importância de capacitar os profissionais, pois eles terão subsídios para conduzir suas aulas, considerando as singularidades das crianças de diferentes idades, assim como a diversidade de hábitos, costumes e valores. Proporcionando assim um ambiente acolhedor, onde aprendizagem dos alunos é a principal meta. (2013, p. 138)

Dessa forma, é imprescindível que os educadores obtenham a devida formação, em concordância com o seu papel enquanto mediador do conhecimento, na qual a ludicidade está pautada em aprendizagens significativas, levando em consideração as singularidades de cada um, com intencionalidade, focando na formação de sujeito, e na construção de saberes.

Portanto, os jogos e brincadeiras atuam como ferramenta pedagógica que auxiliam de maneira benéfica e construtiva na obtenção de conhecimento, fato que confirma a necessidade da devida formação acadêmica, pois Santos (2007) afirma “a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão.” Assim, torna-se primordial o exercício do lúdico em sala de aula desde tenra idade.

O educador precisa compreender a criança, o homem, o currículo e a educação para que o seu ensinar venha a contribuir positivamente na sociedade. Uma das alternativas é que os docentes busquem uma formação lúdica, na qual possam compreender a dimensão deste tema e sua importância no desenvolvimento integral das crianças enquanto sujeitos pensantes e construtores de conhecimentos, assimilando os jogos e as brincadeiras como aliado na aprendizagem mútua.

A formação lúdica fará com que o adulto viva, conviva e resgate o prazer e a alegria do brincar, transpondo assim esta experiência para o campo da

educação. Ajudando-o a refletir sua ação segunda a dualidade teoria e prática, visando a resignificação do brincar enquanto práxis pedagógica.

## **2.6. OS JOGOS NA ABORDAGEM PIAGETIANA**

A teoria piagetiana concebe que a criança assimila a realidade também por meio de brincadeiras simbólicas e do jogo. Desta forma, por mais simples que sejam as brincadeiras, correspondem a importantes estímulos ao desenvolvimento intelectual da criança, pois o número de registros em seu cérebro é proporcional ao número de informações que recebe, havendo um consequente desenvolvimento psico cognitivo, que envolve fatores diversos como o pensamento, a linguagem, a percepção, a memória, o raciocínio etc., que fazem parte do desenvolvimento intelectual.

O jogo, enquanto atividade lúdica constitui-se de um caráter educativo tanto na área da psicomotricidade quanto na área afetivo-social, auxiliando na formação de valores como a perseverança a honestidade e o respeito. Nesta concepção, os jogos consistem numa assimilação funcional, num exercício de ações individuais já aprendidas, consolidando assim os esquemas já formados. Piaget classifica os jogos, de acordo com os estágios de desenvolvimento:

- Estágio sensório-motor (0 a 2 anos) - o jogo caracteriza-se como sendo de exercícios ou funcionais, pois está relacionado aos aspectos motores da criança. O jogo de exercício caracteriza-se pelo puro prazer que por sua vez, traz um significado a ação;
- Estágio pré-operatório (2 a 7 anos) - Há então a presença do faz-de-conta onde a criança utiliza outros objetos para simbolizar que está comendo, ou dormindo, ou fazendo qualquer outra atividade. Os jogos simbólicos permitem a assimilação do mundo exterior ao "eu" da criança;
- Estágio operatório-concreto (7 a 11 anos) - a criança age sobre o mundo concreto, real e visível, começam a desenvolver um senso moral,

juntamente com um código de valores, nesta etapa os jogos contribuem de maneira imprescindível;

- Operatório formal (11 anos em diante) - A criança se torna capaz de raciocinar logicamente. Surge a determinação da realidade tendo como base o caráter hipotético-dedutivo, representando a última aquisição mental quando o adolescente se liberta do concreto. Assim o jovem obtém a capacidade de pensar abstratamente e compreender o conceito de probabilidade.

Em síntese, na concepção de Piaget, os jogos adquirem maior significado à medida que a criança se desenvolve ao longo dos estágios e o ponto de partida é a manipulação de diversos objetos o que possibilita uma posterior criação, reinvenção e reconstrução de objetos, conforme se abrem às possibilidades de assimilação dadas pelo desenvolvimento da inteligência.

Para Piaget o jogo se caracteriza principalmente por:

- O jogo é lúdico;
- A assimilação predomina a acomodação;
- O jogo estrutura-se pela organização mental;
- As regras aparecem com a socialização da criança;
- A imitação permeia a fase inicial do jogo;

## **2.7. CONCEITUANDO O JOGO**

O jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como também na execução. Os jogos são importantes, pois envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar, criando e recriando cenários, solucionando conflitos e desenvolvendo diferentes linguagens. Kishimoto (1993, p. 15) afirma que:

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democrático, porque "enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

Dessa forma, o jogo é um importante instrumento pedagógico, que auxilia na construção de saberes, e aperfeiçoamento de múltiplas habilidades, sociais, cognitivas, motoras, afetivas, culturais e econômicas.

Pode-se considerar que os jogos, brinquedos e brincadeiras são elementos fundamentais para a infância, já que é por meio do ato de brincar que o brinquedo pode caracterizar a presença das demais crianças, e brincar é estar junto com as demais crianças.

### **3. APORTES METODOLÓGICOS**

Neste capítulo, iremos apresentar a metodologia utilizada neste estudo.

#### **3.1 TIPO DE PESQUISA**

Deste modo optamos por uma pesquisa qualitativa. A pesquisa qualitativa é uma designação que abriga correntes de pesquisa muito diferentes. Para Bogdan e Biklen (1994), as pesquisas qualitativas são compostas por cinco características: 1) O ambiente natural é a principal fonte direta dos dados e o investigador é o instrumento principal; 2) Elas são descritivas, ou seja, o investigador procura perceber com que frequência determinado fenômeno acontece, buscando não interferir; 3) Os investigadores preocupam-se mais com o processo do que os resultados; 4) Os investigadores procuram analisar os dados de forma indutiva; 5) O significado é essencial na abordagem qualitativa. Na pesquisa qualitativa o pesquisador é essencial para a realização da pesquisa. Por isso, ele não deve se deixar conduzir apenas pelas aparências ou por preconceitos, mas ter como meta compreender os fenômenos como um todo.

#### **3.2. UNIVERSO DA PESQUISA**

Este trabalho foi realizado com professoras da Educação Infantil (Pré I e II), a qual foi realizada no Centro Educacional de Ensino Fundamental Epaminondas Torres de Aquino, no Centro da Cidade de Mulungu-PB, situada na Rua: João Pessoa. A referida instituição escolar conta com o apoio de 23 professores (as), 09 auxiliares de serviço gerais, 05 agentes administrativos, 03 vigias, 01 orientadora pedagógica e uma diretora.

#### **3.3. INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS**

Tem como instrumento, um questionário com dez questões objetivas (apêndice A), e observações em salas de aulas da educação infantil, com o intuito de analisar qual metodologia as docentes utilizam para trabalhar a ludicidade, se a escola dispõe de estrutura adequada, se há formações nesta área, se há incentivo por parte da direção e quais os resultados obtidos através dos jogos e brincadeiras como procedimentos didáticos.

Chizzotti (1991, p.44) define o questionário como:

Um conjunto de questões sobre o problema, previamente elaboradas, para serem respondidas por um interlocutor, por escrito ou oralmente. Neste último caso, o pesquisador se encarrega de preencher as questões respondidas [...] A elaboração de um questionário pressupõe a apropriação de algumas técnicas para chegar aos problemas centrais da pesquisa.

Assim, o instrumento utilizado tem como objetivo esclarecer as questões chaves deste trabalho, que serão apresentadas mais adiante (apêndice A), de maneira sistemática, planejada e executada com exatidão.

#### **3.4. ANÁLISE DOS DADOS**

Diante da exposição teórica apresentada, partiremos agora para a análise dos questionários aplicados as professoras da Educação Infantil envolvidas nesta pesquisa. Procuraremos enfatizar a importância dada a ludicidade no ambiente educacional, partindo da prática pedagógica, vivenciada nas salas de aula pelas próprias docentes.

Salientamos que as questões apresentadas a seguir, são as perguntas chaves, de maior importância para a pesquisa, o questionário completo está disponível no apêndice A deste trabalho.

#### 4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Tendo em vista a importância deste estudo, apresentaremos a seguir os resultados da pesquisa de campo, suas porcentagens e discussões, dialogando com o corpus teórico supracitado, reiterando o lúdico como ferramenta pedagógica para o processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil.

Vamos aos gráficos.

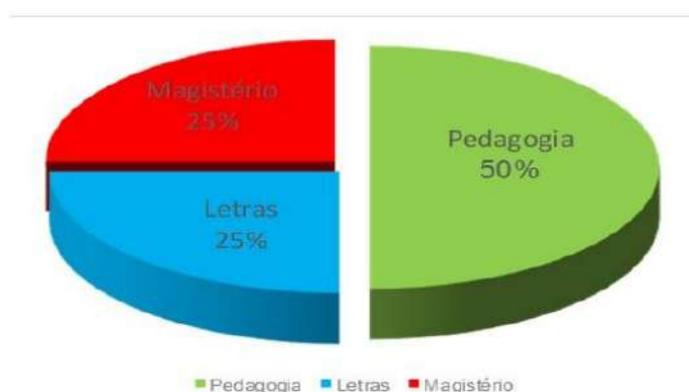


Gráfico 1 – Sua formação é em.  
Fonte Martins, 2018

Neste Gráfico 1, vemos a amostragem acerca da formação das professoras entrevistadas. Nele, constatamos que 75% delas possuem formação em nível superior e 25%, em nível Médio, o que nos revela que a formação em nível superior é maioria nesta escola, sendo que, dentre as professoras que possuem nível superior: 50% possuem formação em Pedagogia e 25%, em outra área de formação, neste caso específico, em Letras.

Para atuação nas salas de aula da Educação Infantil e dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a LDB (Lei 9.394/96, recomenda a formação em Pedagogia, sendo admitida a formação em nível Médio. Sobre esta etapa da educação, o artigo 29 desta Lei afirma:

A educação Infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus espaços físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

A citação nos faz refletir acerca da função da Educação Infantil na vida da criança, bem como sobre como deve ser direcionado o trabalho do professor nessa modalidade da educação, pois a mesma visa um desenvolvimento integral da criança. Em uma sociedade em constante transformação como a que vivemos, a formação dos profissionais da Educação Infantil é muito importante, pois é nesta fase da vida em que a criança está formando a sua identidade a partir de sua interação com o mundo em que vive. Neste contexto, o olhar sobre a formação do professor é essencial. O tempo de atuação do professor na sala de aula, sua experiência construída ao longo de muitos anos de atuação docente, pode influenciar no seu trabalho? Essa é uma questão sobre a qual precisamos refletir. O Gráfico 2, nos apresenta uma amostragem sobre o tempo de atuação das professoras entrevistadas. Vejamos:



Gráfico 2 – Há quanto tempo trabalha na Educação Infantil?  
Fonte Martins, 2018.

No Gráfico 2, observamos que o tempo de experiência de trabalho das professoras entrevistada varia bastante: 75% tem entre 2 e 10 anos de atuação em sala de aula, sendo: 25%, 2 anos; 25%, 05 anos e 25%, 10 anos; e, 25%, cerca de 28 anos de atuação. Dessa forma, compreendemos que, nenhuma dela é iniciante na sala de aula. A prática pedagógica do dia a dia do professor na sala de aula exige algumas ações que, muitas vezes, não aprendidas nos cursos de formação inicial e continuada, mas em sua experiência de vida e atuação na sala

de aula. Esse saber construído ao longo dos anos de atuação é denominado por Tardif (2007), como o “saber da experiência”.

Sobre este saber a autora afirma: “[...] não provém das instituições de formação nem dos currículos. [...] não se encontram sistematizados em doutrinas ou teorias” (2002, p. 48-49). Em outras palavras, o professor constrói esse saber na sua interação cotidiana com os alunos na escola. Dessa forma, o professor é ao mesmo tempo produtor e sujeito desse saber. A experiência docente é, assim, um saber coletivo e comum a todos os professores. A experiência é um fator importante na atuação do professor, pois quanto mais experiência ele apresenta, maior é seu reconhecimento diante da comunidade escolar e extraescolar, uma vez que os resultados de seu trabalho já podem ser notados.

A terceira questão da entrevista, será analisada a partir do Gráfico a seguir:

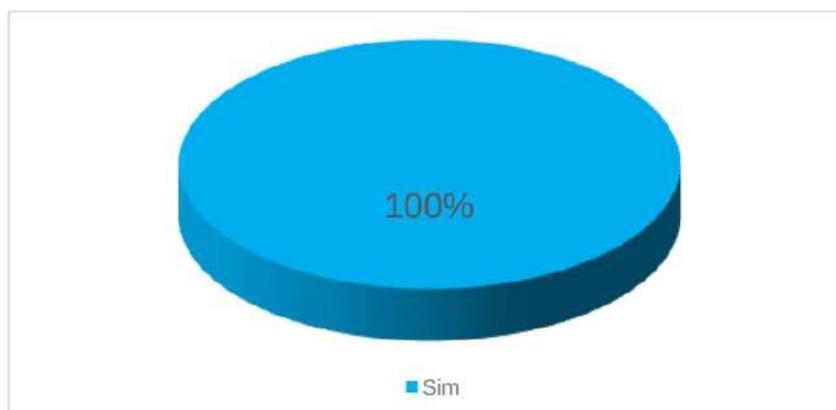


Gráfico 3 – Os jogos e brincadeiras contribuem com a aprendizagem dos discentes?  
Fonte Martins, 2018.

De acordo com o Gráfico 3, percebe-se que todas as professoras entrevistadas (100%), positivaram os jogos e brincadeiras, na produção da aprendizagem. As quatro responderam que sim, dessa forma, fica evidente que a utilização do lúdico como ferramenta pedagógica, traz resultados benéficos para o processo de ensino-aprendizagem.

O brincar é uma importante forma de comunicação nesta fase da aprendizagem, a partir dele, podemos identificar as habilidades e competências que necessitam ser mais trabalhadas e desenvolvidas na criança, tais como: a

socialização, pois na brincadeira a criança reproduz o seu cotidiano no mundo de fantasia e imaginação criado para a brincadeira, uma vez que, segundo Oliveira (2000), o brincar não significa apenas recrear, mas desenvolver-se de uma forma integral.

A brincadeira é, assim, uma das formas mais complexas e completas que a criança tem de se comunicar-se consigo mesma e com o mundo exterior, isto é, com o mundo que a cerca.

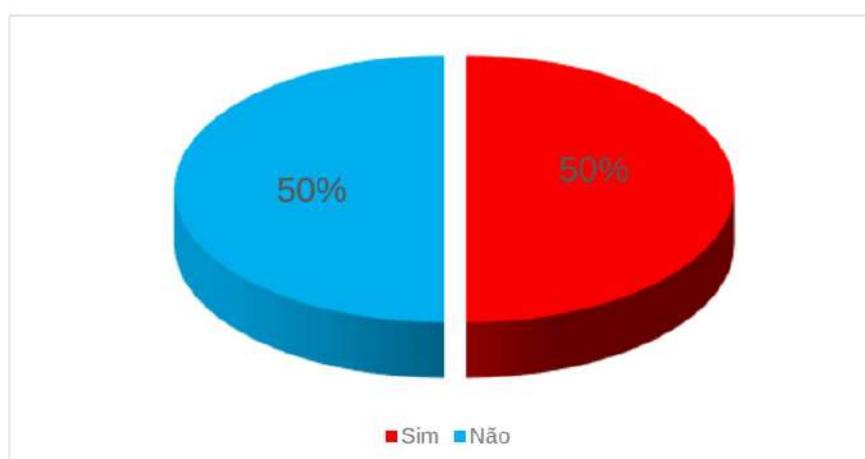


Gráfico 4 – Se não ocorrer envolvimento da criança com jogos e brincadeiras, haveria construção do conhecimento por parte da criança?  
Fonte: Martins (2018).

No Gráfico 4, nota-se que duas das professoras, um total de 50%, responderam que sim, pois há outros métodos que geram conhecimentos, e duas, 50%, responderam que não, pelo fato da ludicidade ser muito necessária na educação infantil, por ser uma fase importantíssima na formação das crianças.

Esses dados evidenciam que há muito a se trabalhar nos encontros de formação continuada de professores e mesmo nos cursos de formação inicial acerca da importância da ludicidade na formação da criança, uma vez que, através da brincadeira, a criança pode desenvolver-se integralmente.

Através da brincadeira a criança pode desenvolver habilidades e competências importantes, tais como: a atenção, a memória, a imitação, aa

imaginação, bem como, a motricidade, a sociabilidade, a criatividade; além de aspectos essenciais da sua personalidade como, a afetividade.

A brincadeira no âmbito educacional, segundo Antunes (2003) vai além da necessidade de divertimento ou passatempo, eles têm a função de desenvolver habilidades nas crianças que contribuem para o seu desenvolvimento, visando sempre estimular o seu crescimento físico e social, com foco na aprendizagem.

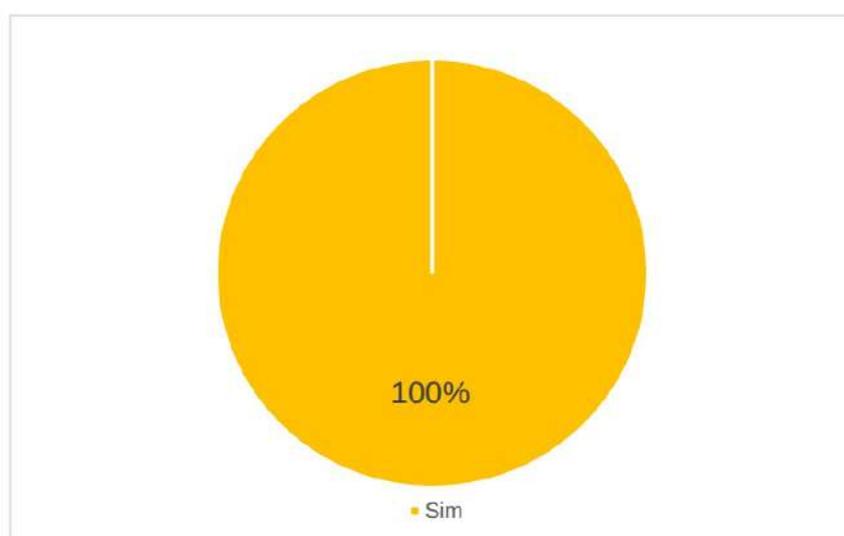


Gráfico 5 - Você considera importante o uso do lúdico na educação infantil? Fonte Martins, 2018.

Segundo o Gráfico 5, todas as professoras, um total de 100% das entrevistadas, argumentaram dizendo que é mais do que importante, é imprescindível, pois é através dos jogos que as crianças desenvolvem o cognitivo e o psicomotor.

Os dados revelam que as professoras consideram a importância do brincar na sua prática pedagógica, considerando essa atividade de grande relevância pedagógica.

Segundo Vigotsky (1998), o brincar exerce grande influência na constituição do pensamento infantil. O referido autor acentua que é brincando que a criança revela e desenvolve seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor e

seu modo de aprender e entrar em uma relação de interação com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos que a cerca.

Nessa mesma perspectiva, Oliveira (2000), sinaliza que o ato de brincar na educação infantil, é um processo de humanização em que a criança aprende a conciliar a brincadeira de forma efetiva criando vínculos com outras crianças e com o mundo exterior.

Dessa forma, a criança desenvolve sua capacidade de raciocinar, de julgar, de argumentar, de como chegar a determinado resultado, reconhecendo as etapas que deve seguir até chegar nele.

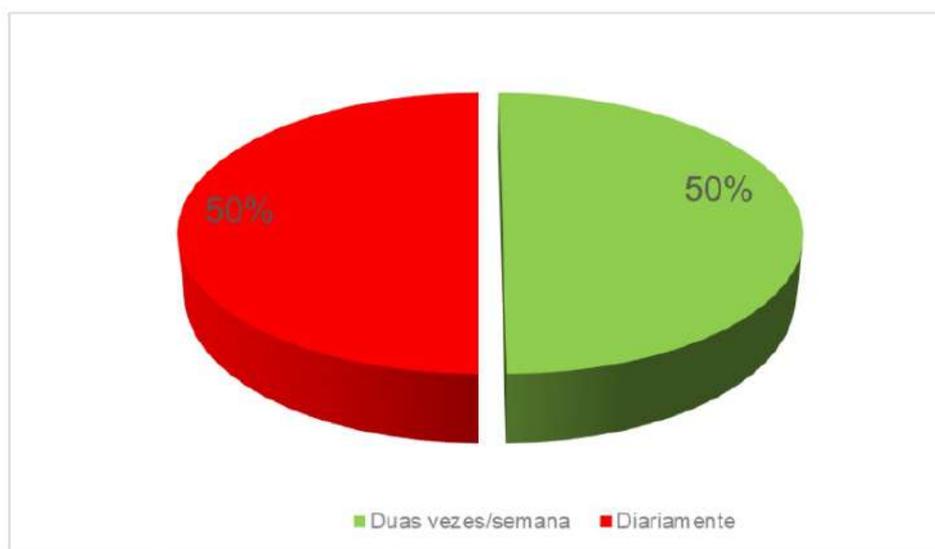


Gráfico 6- Com que frequência você desenvolve atividades lúdicas em sala de aula?  
Fonte Martins, 2018.

Fica evidente no Gráfico 6, que o uso da ludicidade está presente no cotidiano escolar, duas professoras utilizam todos os dias, e as outras, duas vezes por semana, de toda forma, há o consenso de sua importância.

Num total de 100% das professoras afirmaram fazer uso do lúdico, isto é, de jogos e brincadeiras em sua sala de aula, sendo que: 50% fazem uso dele diariamente e, 50% duas vezes na semana. Os dados nos revelam que, os jogos e brincadeiras fazem parte dos recursos pedagógicos das práticas das docentes

entrevistadas. Jogos e brincadeiras são frequentes nos espaços da Educação Infantil e são fortes aliados do processo de ensino e aprendizagem.

Muitas propostas pedagógicas para creches e pré-escolas baseiam-se na brincadeira. O jogo infantil tem sido defendido na educação infantil como recurso para a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças. O modo como ele é concebido e apropriado pelos professores infantis, todavia, revela alguns equívocos. (OLIVEIRA, 2008, p.230).

O brincar deve se tornar frequente no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e jogos devam surgir gradativamente no cotidiano escolar, partindo sempre dos mais funcionais até chegar aos de regras.

Na educação infantil, o brincar é um importante veículo de aprendizagem experiencial, isto é, uma forma de proporcionar a aprendizagem da criança por meio de experiências vivenciadas. Isso porque permite através do lúdico, a criança vivenciar a aprendizagem como processo social.

A proposta do lúdico é promover uma aprendizagem significativa, incorporando o conhecimento através das características do conhecimento do mundo. A ludicidade promove o rendimento escolar além do conhecimento, da oralidade, e do pensamento.

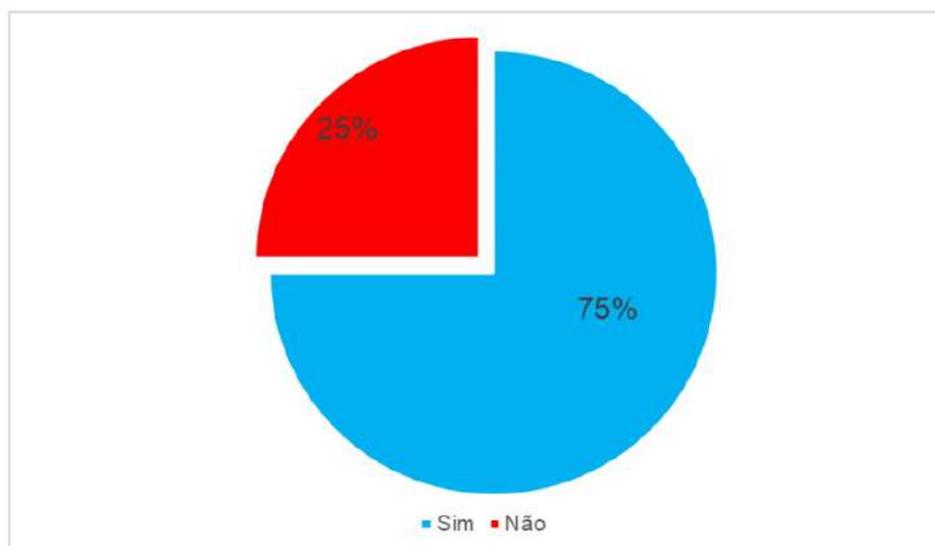


Gráfico 7 - Há diferença entre jogo e brincadeira?  
Fonte Martins, 2018.

No Gráfico 7, a maioria das professoras, 75% das entrevistadas, percebem a diferença entre jogo e brincadeira, tendo em vista que o jogo é a atividade com regras que definem uma disputa e brincadeira é o ato ou efeito de brincar, entreter-se, distrair-se com um brinquedo ou jogo.

Para 25% das professoras, não há nenhuma diferença entre jogo e brincadeira, para a mesma, ambas as formas da ludicidade exercem a mesma função. Entretanto, sabemos que há uma distinção teórica entre as duas formas, embora ambas pertençam à mesma natureza, cada uma tem sua especificidade.

Perceber essa diferença entre o jogo e a brincadeira facilita o trabalho na sala de aula. Deve-se ter em mente que o jogo remete à competição, dessa forma, auxilia na formação de habilidades específicas da criança, porém essa noção deve ser trabalhada com antecedência para não interferir na formação da identidade da criança.

O brincar está mais para a noção de lúdico, tem um lado de mais integração, de entretenimento. Isso não significa que na brincadeira não existam regras, mas que essas regras são menos evidentes. Na brincadeira as regras são vividas de forma experiencial enquanto que, no jogo elas devem ser seguidas.

Compreender a relevância do brincar possibilita às professoras intervir de maneira apropriada sem interferir e descaracterizar o prazer que o lúdico proporciona à criança. O brincar utilizado como recurso pedagógico não deve ser dissociado da atividade lúdica que o constitui.

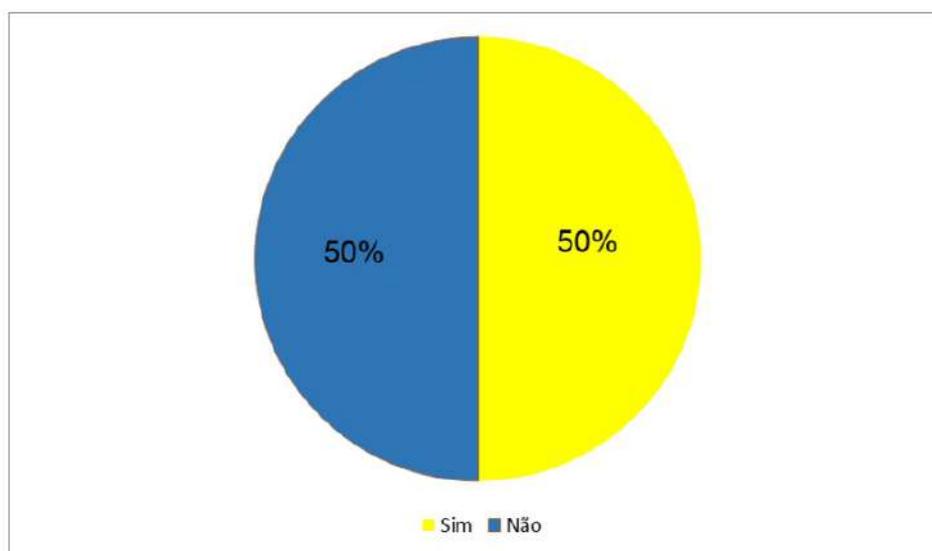


Gráfico - Você sente dificuldade em trabalhar o lúdico em sua sala?  
Fonte Martins, 2018.

De acordo com o Gráfico 8, evidencia-se, que as opiniões se dividem, duas delas, 50%, disseram que sentem dificuldades, e as outras duas, 50%, não tem dificuldade nenhuma.

Conforme já afirmamos, anteriormente, os jogos e brincadeiras, proporcionam às crianças uma aprendizagem prazerosa. Por meio deles, as crianças, interagem umas com as outras desenvolvendo habilidades e ampliando seu cognitivo. Eles proporcionam a assimilação de regras e as normas da vida em grupo.

Por meio dos jogos e das brincadeiras, a criança, desenvolvem suas habilidades, compreendem melhor o mundo em que vivem, uma vez que há regras a serem seguidas na sociedade em que vivemos e é mais agradável trabalhar essas regras com elas por meio de jogos e brincadeiras e, assim aprender torna mais prazeroso.

Os jogos e as brincadeiras são uma forma de proporcionar, às crianças, uma aproximação com a realidade, propiciando um espaço de aprendizagem, onde elas possam expressar suas fantasias, medos, desejos e experiências. Por meio de brincadeiras é que a criança estabelece relações entre o mundo e o mundo externo.

A respeito das dificuldades para se usar jogos e brincadeiras na sala de aula, elas podem estar associadas com a reflexão a respeito dos objetivos e das funções deles como recurso pedagógico, bem como da estrutura das escolas públicas em nossos país. Os espaços educacionais precisam ser pensados e vistos de modo que favoreça a ludicidade no seu dia a dia, isso conforme Antunes (2014) está distante da realidade das escolas públicas.

Porém, na questão seguinte todas apontam alguma dificuldade, pois veem defasagem na instituição, ou falta de formação, vejamos.



Gráfico 9 - Quais são essas dificuldades?  
Fonte Martins, 2018.

No Gráfico 9, a maioria, 75% das professoras entrevistadas, apontam como principal dificuldade a falta de recursos por parte da instituição de ensino, alegando que necessitam de um apoio mais intensificado, dando como exemplo uma brinquedoteca, espaços mais amplos, incentivo pedagógico. No entanto,

uma das professoras, 25%, afirmou necessitar de mais formação, pelo fato de na época em que fez o Magistério, não houve acesso a esses conhecimentos e habilidades.

A formação é realmente uma questão a ser trabalhada, tanto em seu aspecto inicial quanto continuada. As Secretarias Municipais de Educação devem priorizar nos encontros pedagógicos, discussões acerca do uso dos jogos e das brincadeiras como recurso pedagógico. O lúdico enquanto recurso pedagógico na aprendizagem deve ser encarado de forma séria, competente e responsável, tanto por educadores quanto por coordenadores e demais profissionais da área.

Usado de maneira correta, poderá oportunizar ao educador e ao educando, importantes momentos de aprendizagens em diversos aspectos.

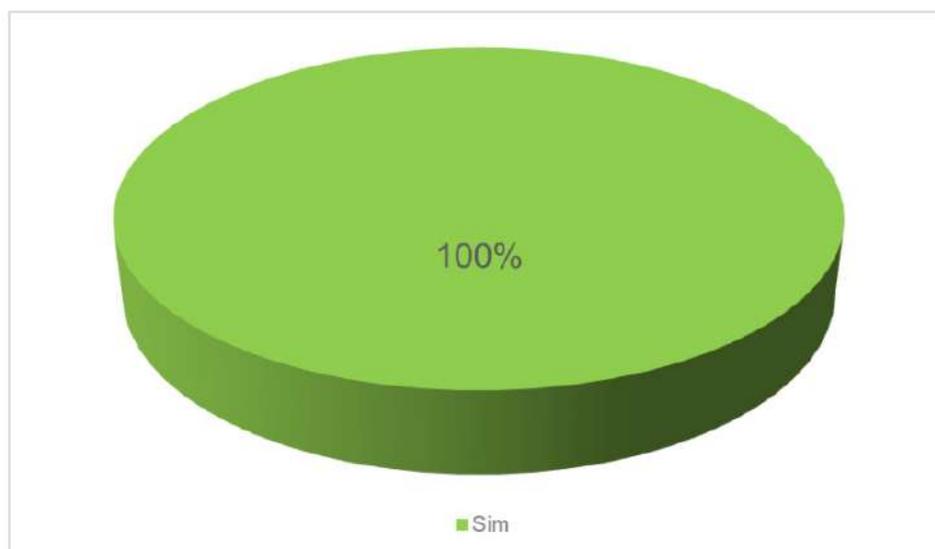


Gráfico 10 - Entendendo a importância da ludicidade na aprendizagem, você pretende se aprofundar mais no assunto em questão, com intuito de enriquecer ainda mais suas aulas?  
Fonte Martins, 2018.

Conforme nos mostra o Gráfico 10, 100% das professoras entrevistadas, afirmam que pretendem se aprofundar na temática do uso de jogos e brincadeiras como recurso pedagógico favorável à aprendizagem das crianças na Educação Infantil.

Os jogos e brincadeiras são uma fonte de aprendizado, isto porque tem regras e combinados que contribuem para a formação ética do cidadão, por isso é de extrema importância que as professoras, sobretudo, as de Educação Infantil, levem, para a sala de aula, diferentes tipos de jogos e brincadeiras, com o intuito de que as crianças aprendam por meio da ludicidade. Conforme mostra o Gráfico 5 (p. 30), 100% das professoras indicaram que os jogos e brincadeiras são ferramentas mediadoras de conhecimento e, em nossa pesquisa, constatamos que eles fazem parte do cotidiano escolar.

Segundo Rau (2011, p. 67):

[...] o processo de construção do saber por meio do jogo como um recurso pedagógico ocorre porque, ao participar da ação lúdica, a criança inicialmente estabelece metas, constrói estratégias, planeja, utilizando, assim, o raciocínio e o pensamento. Durante o jogo ocorrem estímulos, obstáculos e motivações, momento em que a criança antecipa resultados, simboliza ou faz de conta, analisa as possibilidades, cria hipóteses e com esse processo constrói o saber. O educador, nesse contexto, possui o papel de mediador no processo de ensino-aprendizagem. (RAU, 2011 p. 67).

Diante dessa afirmação, constatamos que os jogos e brincadeiras contribuem, significativamente, para a aprendizagem das crianças na Educação Infantil. No entanto, devemos lembrar que, para que ocorra uma verdadeira aprendizagem, faz-se necessário que as professoras reflitam acerca do uso desses recursos e a finalidade pela qual fazem uso deles.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Constatamos então, que o brincar é um aliado tanto no papel de uma autonomia construtiva como no vínculo da aprendizagem, diante dos espaços existentes e das habilidades motoras e cognitivas, existe a diversão e o prazer de uma fonte transformadora.

Sucesso e fracasso escolar estão diretamente relacionados com a vontade de aprender. A educação escolar deve objetivar manter seus alunos em situação de constantes aprendizagens, mas muitas vezes a correria do dia-a-dia acaba por abafar esse processo e torna o prazer pelo aprender cada vez mais complicado, deixando espaço para o fracasso na aprendizagem. Ao desenvolver em sala de aula um trabalho com jogos se está não só desenvolvendo os aspectos cognitivos das crianças, mas passando também a enfatizar os aspectos afetivos que são resgatados durante um momento lúdico (jogos e brincadeiras).

Para trabalhar com os jogos em todas as suas dimensões, tanto cognitivas quanto afetivas, devem ser traçados e definidos os objetivos que se quer alcançar, para não ficar um momento solto e sem significado dentro da sala de aula. Jogar em sala de aula proporciona momentos ricos em interação e aprendizagem, auxiliando educadores e educandos no processo de ensino e aprendizagem.

As situações de jogos atuam no imaginário e estabelecem regras, o que proporciona desenvolvimentos na medida que impulsionam conceitos e processos em desenvolvimento tornando a aprendizagem prazerosa, na qual a criança passa a gostar cada vez mais de aprender.

Portanto, acreditamos ter cumprido com o objetivo deste trabalho, pois fica evidente neste estudo, a importância da ludicidade na educação infantil, resultando nas mais variadas aprendizagens adquiridas no âmbito escolar.

## 6. REFERENCIAS BIBLIORÁFICAS

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Fascículo 15.9 ed. Petrópolis, RJ. Vozes, 2014.

ÁRIES, Philippe. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

BARBOSA, Maria Carmem Silveira. **Por amor e por força: rotinas na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2006. 240p.

BARBOSA, M. C. S. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Educ. Soc., v.18, n.59, Campinas, ago. 1997. Disponível em: <<http://www.scielo.br/scielo>>. Acesso em: 27. Fev. 2010.

BRASIL. **Referencial Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998, vol. 1-3.

BRASIL. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Parte I - Bases Legais; Parte II - Linguagens, Códigos e suas Tecnologias; Parte III - Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias; Parte IV - Ciências Humanas e suas Tecnologias. Brasília: MEC, 1998.

BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.

BROWN, Guilherme. **Jogos cooperativos: teoria e prática**. São Leopoldo: Sinodal, 1.994.

CARDOSO. S. R. **Memórias e Jogos Tradicionais Infantis: lembrar e brincar é só começar**. Londrina: Eduel, 2004.

CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. São Paulo: Cortez, 1991.

FORTUNA, T. R. **Jogo em aula: recurso permite repensar as relações de ensino-aprendizagem**. Revista do Professor, Porto Alegre, v. 19, n. 75, p. 15-19, jul./set. 2003.

GOULART, Iris Barbosa. **Piaget Experiências básicas para a utilização pelo professor**. Petrópolis: Vozes, 1983.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: **o jogo como elemento da cultura**. 5ª ed. 2ª. Reimpressão. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1998.

\_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortês, 1999.

\_\_\_\_\_. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

\_\_\_\_\_. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª Ed. São Paulo: Cortez, 2003.

MARCONI, M. A. LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2007.

MINAYO, Maria Cecília de Sousa (org). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis – RJ: Vozes, 2000.

MOYLES, Janet R. **A excelência do brincar: a importância da brincadeira na transição entre educação infantil e anos iniciais**. Trad. Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2006. 248p.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Trad. Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002. 200p.

OLIVEIRA, Vera Barros de (Org.) **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio histórico**. 4. E d. Petrópolis-RJ: Vozes, 2000.

OLIVEIRA, Maria Marly de. **Como fazer pesquisa qualitativa**. Petrópolis – RJ: Vozes, 2007.

OLIVEIRA, Martha Kohl de. **Vygotsky aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio histórico**. 4.ed. Editora Scipione, 2002.

OLIVEIRA, Paulo Sales. **O que é brinquedo**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

OLIVEIRA, Vera Barros de. (org.) **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.

PÁDUA, Elisabete Matallo M. **Metodologia da Pesquisa: abordagem teórico-prática**. Campinas – SP: Papyrus, 2000.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos Editora, 1990.

PIAGET, Jean. **Epistemologia Genética**. 4ª ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 2ª ed. Curitiba, PR, Ibpex, 2011.

RIZZI, Leonor e Haydt, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança**. Ed. Ática, 6ª edição, Série Educação. 1997.

SANTOS, Marli Pires dos Santos (org.). **O Lúdico na Formação do Educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

VYGOTSKY, H. **Do Ato ao Pensamento**. Lisboa: Moraes, 1979.

\_\_\_\_\_. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

## APÊNDICE

## APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO APLICADO AS PROFESSORAS

**Esclarecimento: O questionário abaixo é parte de uma pesquisa referente ao Trabalho de Conclusão do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). Os dados do questionário serão somente empregados para o referido trabalho, sem que nomes sejam mencionados.**

1. Sua formação é em:

Pedagogia       Magistério       Outra \_\_\_\_\_

2. Há quanto tempo trabalha na Educação Infantil?

2 anos       5 anos       10 anos       NDA \_\_\_\_\_

3. Os jogos e brincadeiras contribuem com a aprendizagem dos discentes?

sim       não

4. Em sua opinião, se não ocorrer envolvimento da criança com as brincadeiras, bem como jogos e os diversos brinquedos, haveria construção de conhecimento por parte da criança?

sim       não

5. Você considera importante o uso do lúdico na educação infantil?

sim       não

6. Com que frequência você desenvolve atividades lúdicas em sala?

uma vez/semana       duas vezes/semana       diariamente

7. Há diferença entre jogo e brincadeira?

sim       não

**8.** Você sente dificuldade em trabalhar o lúdico em sua sala?

( ) sim      ( ) não

**9.** Quais são essas dificuldades?

( ) Por não achar necessário

( ) Falta de tempo

( ) Falta de formação específica na graduação

( ) Falta de incentivo

( ) Falta de recursos

**10.** Entendendo a importância da ludicidade na aprendizagem, você pretende se aprofundar mais no assunto em questão, com o intuito de enriquecer ainda mais suas aulas?

( ) sim      ( ) não