



**DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO**  
**COORDENAÇÃO DO CURSO DE PEDAGOGIA**

**O LUGAR DO BRINQUEDO NA APRENDIZAGEM DO ALUNO**

**PATRÍCIA MAGDA GONÇALVES RAMOS**

**GUARABIRA – PB**

**2012**

**PATRÍCIA MAGDA GONÇALVES RAMOS**

**O LUGAR DO BRINQUEDO NA APRENDIZAGEM DO ALUNO**

Artigo apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba – Campus III – Guarabira, em cumprimento dos requisitos necessários para obtenção do Grau de Licenciatura em Pedagogia, sob orientação da Professora Ms. Mônica de Fátima Guedes de Oliveira.

**GUARABIRA – PB**

**2012**

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL – UEPB

R1471 Ramos, Patrícia Magda Gonçalves.  
O lugar do brinquedo na aprendizagem do aluno  
[manuscrito] / Patrícia Magda Gonçalves Ramos. – 2012.  
29 f. : il. color.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em  
Pedagogia) – Universidade Estadual da Paraíba, Centro de  
Educação, 2012.

“Orientação: Profa. Ma. Mônica de Fátima Guedes de  
Oliveira, Departamento de Educação”.

1. Educação infantil. 2. Ensino-aprendizagem. 3.  
Lúdico. I. Título.


21. CDD 372


**PATRÍCIA MAGDA GONÇALVES RAMOS**

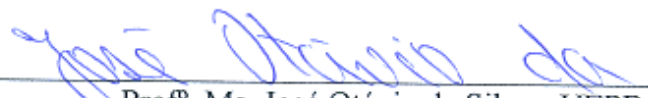
**O LUGAR DO BRINQUEDO NA APRENDIZAGEM DO ALUNO**

Aprovada em 22 de junho de 2012.

**BANCA EXAMINADORA**

  
Prof<sup>ª</sup>. Ms. Mônica de Fátima Guedes de Oliveira - UEPB  
(Orientadora)

  
Prof<sup>ª</sup>. Ms. Silvana Lúcia de Araújo - UERN  
(Examinadora)

  
Prof<sup>º</sup> Ms. José Otávio da Silva - UEPB  
(Examinador)

**GUARABIRA – PB**

**2012**

Dedico este trabalho ao meu pai, José Gonçalves Ramos (*in memoriam*), que foi um exemplo de homem.

À minha mãe, Maria do Carmo de Souza, pelo amor incondicional, apoio e incentivo em todos os momentos de minha vida.

Aos educadores, funcionários e colegas do Curso de Pedagogia, pela amizade e conhecimentos compartilhados.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço inicialmente a Deus, fonte de luz e sabedoria, por ter me permitido ingressar e concluir esse curso.

À minha família, pelo carinho e incentivo oferecido ao longo desta caminhada.

À minha orientadora, a Prof<sup>a</sup>. Mônica de Fátima, que sempre me incentivou e nunca deixou que eu desistisse de concluir esse curso.

A todos os professores e colegas de curso, que compartilharam as angústias, dúvidas e alegrias.

O meu muito obrigada!

Brincar com criança não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados, em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.

(Carlos Drummond de Andrade)

## O LUGAR DO BRINQUEDO NA APRENDIZAGEM DO ALUNO

Patrícia Magda Gonçalves Ramos\*

### RESUMO

No cotidiano das escolas de educação, é comum vermos o descaso em relação ao ensino e à aprendizagem com o material lúdico, devido a uma cultura de práticas antigas, em que o brincar não era considerado como uma forma de aprendizagem. O lúdico tem a capacidade de transformar a criança, pois, a partir do momento em que a mesma realiza diversas brincadeiras, sejam estas com objetos ou não, ela satisfaz todos os seus desejos e passa a adquirir um prazer que a faz desenvolver-se em todos os seus aspectos. O brincar proporciona à criança a autonomia necessária para futuramente tornar-se um adulto feliz, responsável e consciente de seu verdadeiro papel na sociedade, por isso, é importante brincar com a criança e brincar muito, não esquecendo a escolha do brinquedo adequado a cada faixa etária.

**Palavras-chave:** Lúdico; Criança; Ensino-aprendizagem.

---

\*Graduanda do curso de Pedagogia, UEPB

[patricia\\_amos@hotmail.com](mailto:patricia_amos@hotmail.com)



## THE PLACE OF TOY ON THE STUDENT LEARNING

Patrícia Magda Gonçalves Ramos\*

### ABSTRACT

In the daily life of schools of education, it is common to see the indifference with respect to teaching and learning with the ludic material, due to a culture of ancient practices, in which the play was not considered a form of learning. The ludic has the ability to turn the child, because, from the moment it performs several plays, whether or not with objects, satisfies all his desires and takes on a pleasure who develops all its aspects. The play gives children the autonomy necessary to become a happy adult in the future, responsible and aware of his true role in society, so it is important playing with the child and playing a lot, not forgetting to choose the right toy for each age range.

**Keywords:** Ludic; Child; Teaching-learning.

---

\*Graduation student of the course of Pedagogy, UEPB

[patricia\\_amos@hotmail.com](mailto:patricia_amos@hotmail.com)

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	10
2. A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR .....	12
2.1. O que é jogo? .....	12
2.2. O que é brincadeira? .....	13
2.3. O que é brinquedo? .....	13
3. A EVOLUÇÃO DA BRINCADEIRA .....	14
4. CONVERSANDO SOBRE BRINQUEDOTECA .....	17
4.1. As origens da brinquedoteca .....	17
4.2. Brinquedotecas no Brasil, como surgiram .....	18
5. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	20
6. RESULTADOS E DISCUSSÃO .....	20
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	23
8. REFERÊNCIAS .....	24
9. ANEXOS	
10. APÊNDICE .....	28

## 1. INTRODUÇÃO

O presente artigo retrata a discussão em torno dos benefícios que a dimensão lúdica, atribuída a jogos, brinquedos e brincadeiras, traz para o desenvolvimento integral da criança no processo de ensino e aprendizagem. Em sua elaboração, foi preciso considerar a opinião de diversos autores, muitos conhecidos, como Piaget, Vigotski, Kishimoto, Cunha e outros. Essa questão não é uma descoberta recente, pois, de acordo com Cunha *et al* (2009), já no século XVIII, Jean-Jacques Rousseau defendia a ideia de uma educação voltada para a ludicidade, na medida em que propunha o uso de jogos, brinquedos, esportes, músicas, em substituição a uma disciplina rígida e o uso excessivo da memória, na prática desenvolvida nas escolas até os dias atuais.

A metodologia desta pesquisa de campo, em relação ao objeto de estudo, constou do emprego da técnica de um questionário com base em uma amostra de dois professores que lecionam na turma de Pré II na Educação Infantil na Escola Manuel Benevenuto. Para tanto, o instrumento utilizado na coleta de dados pesquisados foi um roteiro de perguntas com cinco questões abertas em relação à importância do lúdico na aprendizagem.

A utilização de jogos em sala de aula contribui de forma positiva no processo de ensino e aprendizagem, porém, a grande maioria dos profissionais da educação não costuma dar a devida importância ou a atenção necessária a essa prática, o que acaba por exercerem, de certa forma, o retrocesso do desenvolvimento.

Assim sendo, pretendemos, com esta pesquisa, oportunizar ao educador a compreensão e a importância das atividades lúdicas na educação infantil, procurando provocá-lo para que o mesmo insira o brincar em seu cotidiano escolar.

As brincadeiras e os jogos no espaço escolar têm o poder de tornar o ambiente mais agradável, propenso ao sucesso da tarefa de ensino e aprendizagem. O educador deve utilizar essa ferramenta como meio de facilitar o surgimento de novas experiências, respeitando sempre o conhecimento prévio de cada criança.

O papel do educador no jogo é o de facilitador, ele não deve intervir no jogo de forma autoritária, com repressão. O jogo deve ser realizado de forma espontânea, visando sempre o desenvolvimento do educando.

Sabemos que o brincar é um direito da criança, porém, nem sempre esse direito é efetivamente cumprido. Com a globalização, homens e mulheres vão em busca de crescimento profissional e deixam seus filhos em casa, a mercê da televisão, de jogos eletrônicos/robóticos, não podendo dar a devida importância à participação no

desenvolvimento de seus pequenos. Então, as crianças pequenas ficam nas creches ou pré-escolas, enquanto seus pais trabalham. Daí, surge a pergunta: Será que o brincar é entendido e valorizado pelos profissionais que cuidam e educam crianças nessas instituições?

É comum encontrarmos brinquedotecas nesses espaços, porém, na grande maioria, é evidente a falta de profissionais capacitados, bem como brinquedos suficientes e adequados a cada faixa etária. Nossa intenção é, portanto, propiciar ao educador a formação necessária sobre a ludicidade e sua importância, visando o aprimoramento através de materiais concretos, uma vez que a criação de brinquedos produzidos a partir de sucata é uma opção válida não somente no desenvolvimento da criança, mas também para a melhoria do meio ambiente.

## 2. A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

O brincar é de extrema importância para o desenvolvimento infantil, pois é através da brincadeira que a criança descobre e redescobre o mundo.



Fonte: <<http://www.colorirgratis.com/>>

E, para compreender o universo lúdico, é fundamental conceituar palavras como jogo, brincadeira e brinquedo, o que não é uma tarefa fácil, já que muitos autores compreendem os termos de modo diferente.

### 2.1. O que é jogo?

O jogo está associado tanto ao objeto quanto à brincadeira. É uma atividade em que é preciso uma organização mais estruturada, com regras explícitas. Alguns exemplos seriam: jogo de cartas, de faz de conta, de tabuleiro, de construção, etc. Diferentemente do brinquedo, pode ser utilizado tanto por crianças quanto por adultos.

Para Brougère (2000 *apud* CUNHA, 2009), o jogo é reconhecido como o meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. O jogo possui regras explícitas ou implícitas, que fazem com que cada jogador desenvolva estratégias e comportamentos advindos de um determinado objetivo. Já Kishimoto (2009, p. 13 *apud* CUNHA, 2009, p. 98) fala da especificidade de cada jogo, quando diz:

Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, de crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias, “brincar de mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades.

Em se tratando dos vários significados do jogo, o que dizer também das características culturais que estão fortemente presentes no jogo e que são determinantes na ação do mesmo, que fazem com que o próprio objeto tenha significados diferentes? Diante disso, consideramos o pensamento de Kishimoto (2005, p. 15) quando diz que “a boneca é brinquedo para uma criança que brinca de ‘filhinha’, mas, para certas tribos indígenas, conforme pesquisas etnográficas, é símbolo de divindade, objeto de adoração”. Assim, embora seja o mesmo objeto, para uns, ela é um brinquedo que tem por finalidade o prazer, a alegria em brincar, já para outros, ela serve como um símbolo de adoração. O mesmo ocorre com a utilização do arco e flecha, que, para uns, é jogo, enquanto para outros (em tribos indígenas, por exemplo), é preparo profissional. Como podemos ver, uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído.

## **2.2. O que é brincadeira?**

Quanto à brincadeira, Kishimoto (2005, p. 21) nos fala que essa “é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação”. Ela é livre e espontânea e está totalmente ligada com o jogo e com o brinquedo.

A brincadeira é caracterizada por alguma estrutura e pela utilização de regras. Exemplos de brincadeiras: esconde-esconde, casinha, médico, polícia e ladrão, etc. A brincadeira pode ser uma atividade tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira, a criança tem a autonomia de modificar as regras e deixá-la do jeito que sua imaginação permitir; é na brincadeira que a criança possui uma maior liberdade de ação.

## **2.3. O que é brinquedo?**

Para Kishimoto (2005), o brinquedo é compreendido como um “objeto suporte da brincadeira”, ou seja, está relacionado a objetos como bonecas, carrinhos, bolas, etc. O brinquedo é um objeto que supõe em seu uso uma relação de intimidade com o sujeito. Ele proporciona a liberdade, estimula a imaginação e a criatividade, permitindo que a criança reproduza aspectos do seu cotidiano, de sua realidade, favorecendo, assim, uma vivência do real a partir do imaginário.

### 3. A EVOLUÇÃO DA BRINCADEIRA

De acordo com Cunha *et al* (2009), Piaget (1978) dividiu a evolução do brincar em três tipos: **Jogos de Exercícios**, **Jogos Simbólicos** e **Jogos de Regras**, os quais estão ligados aos estágios do desenvolvimento cognitivo infantil.

**Jogos de Exercícios:** Predominam no estágio sensório-motor (de 0 a 2 anos). Nesse jogo, a criança brinca com o próprio corpo, movimentando braços, pernas, tentando pegar algo com seus pequenos dedos, sentindo prazer em movimentar-se.

**Jogos Simbólicos:** Correspondem ao estágio pré-operatório (de 2 a 5 ou 6 anos, aproximadamente). Nesta fase, ocorre o desenvolvimento da linguagem e da representação, sendo o momento em que a criança reproduz alguns aspectos do seu cotidiano, fato notório nas brincadeiras de faz de conta.

**Jogos de Regras:** Correspondem ao estágio das operações concretas (de 7 a 11 anos). É o momento em que a criança deixa de ser influenciada pela percepção imediata das coisas e passa a utilizar o pensamento lógico na resolução dos problemas concretos; seu pensamento torna-se menos egocêntrico e a mesma se relaciona melhor com as outras crianças.

O brincar é de extrema importância no aprendizado da criança e é determinante no desenvolvimento físico, psicomotor e, sobretudo, emocional. No ato de brincar, a criança possui total liberdade de interpretação e é capaz de resolver conflitos que venham a surgir no cotidiano.

Brincando, a criança reduz a agressividade, o estresse, torna-se mais amável, mais equilibrada, convive socialmente em harmonia com outras crianças, facilita o progresso nas atividades desenvolvidas e constrói o seu próprio conhecimento.

A utilização de jogos em sala de aula contribui de forma positiva no processo de ensino e aprendizagem, porém, a grande maioria dos profissionais da educação não costuma dar a devida importância ou a atenção necessária a essa prática, o que acaba por exercerem, de certa forma, o retrocesso do desenvolvimento. As brincadeiras e jogos no espaço escolar têm o poder de tornar o ambiente mais agradável, propenso ao sucesso da tarefa de ensino e aprendizagem. O educador deve utilizar essa ferramenta como meio de facilitar o surgimento de novas experiências, respeitando sempre o conhecimento prévio de cada criança.

Os profissionais da educação devem ter a capacidade de trabalhar uma pedagogia baseada no brincar, a qual faz emergir inúmeras possibilidades na facilitação do ensino e da aprendizagem, e devem levar em consideração os métodos, os recursos, as atividades

organizadas no planejamento, refletindo as necessidades das crianças, dando a devida atenção a suas capacidades e experiências por trás dos muros da escola. É necessário oferecer um ambiente favorável a diversos tipos de brincadeiras (espontâneas, estruturadas, faz de conta, etc.), pois isso permite que a criança ultrapasse todas as barreiras e utilize seu potencial de desenvolvimento. Brincando, as crianças exploram suas capacidades, desenvolvem o raciocínio lógico e aprendem com diversão e prazer.

A brincadeira é tão importante para o desenvolvimento humano que, até mesmo quando ocorrem brigas, ela contribui para o crescimento e a aprendizagem. Negociar perspectivas, convencer o opositor, conquistar adesões para uma causa, ceder, abrir mão, lutar por um ponto de vista – tudo isso ensina a viver (OLIVEIRA, BORJA SOLÉ e FORTUNA, 2010 *apud* REVISTA PÁTIO, 2011, p. 09).

Ao educador, cabe a responsabilidade de olhar para dentro de si mesmo e ir ao encontro da criança que existe dentro dele, lembrar as diversas formas de brincar, o que fazia quando criança, e mergulhar em um mundo cheio de imaginação e descobertas.

Segundo Vygotsky (1998), é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É através do brinquedo que a criança se apropria do mundo real, relaciona-se e se integra na sociedade. Ao brincar, a criança cria uma situação imaginária e assume diferentes papéis; no faz de conta, ela pode ser o que quiser: o médico que em algumas situações lhe presta um atendimento, o pai, a mãe, ou agir como um adulto age.

É no brinquedo que a criança vai além do seu comportamento habitual e atinge o nível máximo que deseja na realidade em que se encontra. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva que depende de motivações internas.

Para uma criança muito pequena, os objetos têm força motivadora, determinando o curso de sua ação; já na situação de brinquedos, os objetos perdem essa força motivadora e a criança, quando vê o objeto, consegue agir de forma diferente em relação ao que vê.

De acordo com Cunha *et al* (2009), é brincando que a criança mergulha na vida, sentindo-a na dimensão de suas possibilidades. É no ato de brincar que a criança expressa sua solidariedade, companheirismo, e interage, mostrando então suas habilidades e ajudando aos outros nas brincadeiras.

Toda criança precisa usufruir dos benefícios emocionais, intelectuais e culturais que as atividades lúdicas proporcionam, mas nem todas as crianças têm essa oportunidade, ou porque precisam trabalhar, ou porque precisam estudar, ou ainda porque não podem atrapalhar os adultos. Dentro do contexto utilitarista da sociedade moderna, cada vez mais



preocupada com o produto do ser humano e não com a sua realização pessoal, não há tempo, não há clima, não é prioridade. Nessas circunstâncias, os pais não estão estimulando seus filhos com as devidas formas de brincar; os mesmos os incentivam com brinquedos como o videogame ou outros que não ajudam no seu desenvolvimento intelectual e, muitas vezes, contribuem com a violência. Poderia haver um resgate das brincadeiras de antigamente, como: amarelinha, pega-pega, esconde-esconde, bolinha de gude, entre outras.

Se deixarmos de lado nossos preconceitos e observarmos uma criança enquanto brinca, certamente constataremos sua realidade, pois o brinquedo é o momento de verdade da criança.

## **4. CONVERSANDO SOBRE BRINQUEDOTECA**

O que é brinquedoteca? É um espaço preparado para estimular a criança a brincar, permitindo-lhe o acesso a uma grande variedade de brinquedos dentro de um ambiente especialmente lúdico.

Quando a criança chega à brinquedoteca, seu olhar fixa-se na decoração, sendo imprescindível que ela seja cheia de cores e alegria, para assim estimular a imaginação de forma criativa e mágica.

Além disso, é onde pode acontecer a socialização e interação, quando a criança deixa de lado o seu egocentrismo e passa a compartilhar o brinquedo com as demais, criando um vínculo com as outras crianças e desenvolvendo novas formas de aprender/ensinar, competir/ajudar. A brinquedoteca é o lugar onde a criança vive um "mundo de faz de conta", que a faz esquecer/resolver todos os seus problemas.

### **4.1. As origens da brinquedoteca**

Por volta de 1934, na cidade de Los Angeles, nos Estados Unidos, o dono de uma loja de brinquedos queixou-se ao diretor de uma escola municipal de que as crianças estavam roubando brinquedos. O diretor chegou à conclusão de que isso estava acontecendo porque as crianças não tinham com o que brincar, então se iniciou um serviço de empréstimo de brinquedos, chamado Los Angeles Toy Loan, que existe até hoje.

Mas foi na Suécia, em 1963, que a ideia de emprestar brinquedos foi colocada em prática mais enfaticamente, quando duas professoras mães de crianças excepcionais fundaram a primeira Lekotek. O objetivo era emprestar brinquedos e dar orientações às famílias de crianças excepcionais sobre como poderiam brincar com seus filhos para melhor estimulá-los. A filosofia básica do trabalho das Lekoteks é a de que as crianças aprendam através do brinquedo, portanto, é necessário prover brinquedos adequados às suas reais necessidades.

Na Inglaterra, a partir de 1967, surgiram as Toy Libraries, ou “bibliotecas de brinquedos”, um lugar que emprestava brinquedos para levar para casa. Em 1987, foi realizado em Toronto, no Canadá, o Congresso Internacional das Toy Libraries. Embora mantendo sempre o objetivo de propiciar às crianças melhores condições para brincar, o atendimento adquire em cada país características próprias e, algumas vezes, denominações diferentes, mas o espírito do trabalho é bem similar no que se refere ao amor pelas crianças e ao reconhecimento do valor das atividades lúdicas.

Diversos países ao redor do mundo têm brinquedotecas, por exemplo: África do Sul, Argentina, Austrália, Bélgica, Canadá, China, Estados Unidos, Finlândia, França, Grã-Bretanha, Itália, Japão, Noruega, Portugal, República da Irlanda, Suécia, Suíça. Algumas têm o mesmo objetivo, sendo mais direcionadas para hospitais e também nos casos de crianças excepcionais, pois se observou que a introdução da terapia pelo brinquedo contribui bastante para o desenvolvimento daquelas crianças.

Em muitos outros países, como a Holanda, as Ilhas Faroë, a Hungria, a Islândia, a Coreia, a Tailândia, Israel, o Irã, a Jordânia, a Nova Zelândia e o Uruguai, as brinquedotecas ainda estão surgindo. Sempre com alguma dificuldade financeira, sempre recorrendo ao trabalho voluntário, mas o que importa é que todos os cantos deste planeta estão sentindo a necessidade de se criar condições especiais para que todas as crianças tenham boas oportunidades de brincar (Friedman, 1996, p. 42-44).

#### **4.2. Brinquedotecas no Brasil, como surgiram**

As pesquisas realizadas pelos educadores Pestalozzi, Froebel e Montessori foram as pioneiras no reconhecimento da importância da manipulação de brinquedos na aquisição de experiências. Também as Lekoteks da Suíça contribuíram para o surgimento do sistema de rodízio de brinquedos e materiais pedagógicos no Brasil.

Em 1971, por ocasião da inauguração do Centro de Habilitação da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE) de São Paulo, foi realizada uma grande exposição de brinquedos pedagógicos, com o objetivo de mostrar seus benefícios a pais de excepcionais, profissionais e estudantes. Em 1973, esse setor implantou o Sistema de Rodízio de Brinquedos e Materiais Pedagógicos, a Ludoteca.

A necessidade de criar brinquedos que atendessem a objetivos determinados fez com que muitos brinquedos fossem inventados na APAE, e, em maio de 1978, foi realizada uma exposição de brinquedos feitos com sucata. Esses brinquedos tinham a característica de serem simples e duráveis.

Mas foi o II Congresso Internacional de Brinquedotecas, realizado em Estocolmo, na Suíça, em 1981, que estimulou a vontade de estender o trabalho com brinquedos e criar espaços que propiciassem as atividades lúdicas de maneira mais livre e espontânea. Dessa maneira, surgiu o sonho da brinquedoteca, concretizado na Escola Indianópolis, mas aberta a todas as crianças que chegassem. O ano de 1981 foi totalmente dedicado à divulgação da recém-criada brinquedoteca, que diferia das Toy Libraries por priorizar a brincadeira e não o

empréstimo de brinquedos. As brinquedotecas foram surgindo por todos os cantos: em Natal-RN, uma professora de excepcionais pede brinquedos pela rádio local e inicia a primeira brinquedoteca do Nordeste, em 1982 (Friedman, 1996, p. 48).

Sempre alimentadas pelo entusiasmo de algumas pessoas sensíveis o bastante para alcançarem a profundidade de tal trabalho, as brinquedotecas foram surgindo em diferentes lugares e com diferentes montagens.

## 5. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente trabalho refere-se a uma pesquisa de campo. Esta procede à observação de fatos e fenômenos exatamente como ocorrem no real, à coleta de dados referentes aos mesmos e, finalmente, à análise e interpretação desses dados, com base numa fundamentação teórica consistente, objetivando compreender e explicar o problema pesquisado. A presente pesquisa está voltada para a aprendizagem através do lúdico na Escola Municipal de Ensino Fundamental Manoel Benevenuto, localizada na cidade de Cacimba de Dentro-PB, funcionando em dois turnos (manhã e tarde), apenas na modalidade de Educação Infantil.

Com o objetivo de coletar dados sobre como é trabalhado o lúdico para uma melhor aprendizagem, foi aplicado um questionário com dois professores da referida escola – ambos do sexo feminino, com idade entre 40 e 42 anos, graduados em Pedagogia e com experiência de mais de dez anos no magistério.

## 6. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A importância do brincar na aprendizagem do aluno é bastante relevante, por isso, é preciso enxergar o brincar como a maneira que os pequenos têm de produzir cultura, além de ser através do brincar que eles se socializam melhor.

Diante do tema abordado, optamos por identificar os entrevistados por códigos, uma vez que foi uma forma encontrada para ocultar os mesmos: P<sub>1</sub> = Professor 1; P<sub>2</sub> = Professor 2.

Objetivando detectar as formas do brincar no espaço escolar, apresentamos abaixo os resultados e as discussões do nosso estudo.

Reiteramos que a discussão sobre o brincar é de suma importância na aprendizagem do educando. A expressão “aprender brincando” é extremamente viável aos pequenos, pois os mesmos associam que aprender é tão interessante quanto brincar.

### **O brincar**

Ao serem interrogados sobre o tema, os professores deram as seguintes respostas:

P<sub>1</sub>→ É a atividade dirigida onde se podem trabalhar aspectos físicos e psicológicos, para obtenção do lazer.

P<sub>2</sub>→ Brincar geralmente ajuda todas as crianças a se movimentarem de uma maneira natural.

### **A importância da brincadeira na aprendizagem**

É importante porque desenvolve na criança a atenção, a memorização, a imaginação, sendo todos esses aspectos básicos para o processo de aprendizagem. Valorizando o trabalho com jogos e brinquedos, os professores terão uma ferramenta indispensável para seu trabalho cotidiano. É através de jogos e brincadeiras que as crianças começam a desenvolver a imaginação e a praticar ações relacionadas ao real e ao mundo fantástico; para isto, precisam de espaço, de tempo para realizar tal construção mental, separando a realidade do faz de conta.

Diante da questão citada acima, obtivemos as seguintes respostas:

P<sub>1</sub>→ Trabalhar aspectos físicos e mentais para um melhor aprendizado.

P<sub>2</sub>→ É o momento de aprendizagem em que a criança se movimenta de forma educativa.

### **O brincar sozinho**

O ato de brincar sozinho também faz parte do desenvolvimento da criança, que, muitas vezes, prefere se divertir sem companhia, apenas com um brinquedo. Só não podemos permitir que isso passe a ser uma regra determinada pela criança, pois brincar com outras crianças contribui para uma melhor socialização, e a troca de experiências leva à complementação do conhecimento.

Sobre essa questão, os professores entrevistados responderam:

P<sub>1</sub>→ Pode ser que essa criança tenha um maior desenvolvimento mental que seus colegas e busque brincadeiras mais específicas para ela, ou pode representar algum problema da criança que pode ser notado a partir da observação do professor.

P<sub>2</sub>→ Primeiramente, todas as crianças têm que brincar juntas, meninas com meninas e meninos com meninos.

### **O lúdico inserido no planejamento e sua importância na prática pedagógica**

Acredita-se que os educadores estão cientes da importância do lúdico, mas, muitas vezes, têm dificuldades em desenvolver uma metodologia lúdica para o contexto escolar. Os profissionais da educação devem ter a capacidade de trabalhar uma pedagogia baseada no brincar, a qual faz emergir inúmeras possibilidades na facilitação do ensino e da aprendizagem, devendo levar em consideração os métodos, os recursos, as atividades organizadas no planejamento, refletindo as necessidades das crianças, dando a devida atenção a suas capacidades e experiências por trás dos muros da escola.

Em relação ao lúdico no planejamento, os professores responderam:

P<sub>1</sub>→ O lúdico está inserido na aplicação dos conteúdos propostos no planejamento, sendo aplicado no decorrer das aulas de formas diversas, a partir de filmes, peças e brincadeiras, para que os alunos vivenciem os conteúdos aplicados em aula.

P<sub>2</sub>→ O lúdico está sempre presente nos planejamentos, nas comparações que fazemos nas salas de aula.

### **Dificuldades encontradas para trabalhar com o lúdico**

Vale salientar que existem algumas dificuldades para se trabalhar o lúdico, como o fato de os pais demonstrarem certa resistência se o filho não trouxer tarefas feitas no caderno. Os professores também são acomodados no que diz respeito ao lúdico, pois sentem dificuldades em produzir materiais concretos com a utilização de materiais recicláveis, já que isso requer tempo e criatividade.

Dentro do tema abordado, obtivemos as seguintes respostas dos professores:

P<sub>1</sub>→ Falta de materiais.

P<sub>2</sub>→ São nos espaços das escolas, as salas são pequenas para a quantidade de crianças.

A conclusão que se tem é que um dos professores se posiciona de forma equivocada em relação ao brincar, como também em relação à importância da brincadeira no aprendizado. Também foi identificado que o mesmo mostrou certo preconceito em relação às crianças de sexo oposto brincarem juntas.

Pelas respostas obtidas, observa-se que um deles se posiciona de forma favorável no que diz respeito à aprendizagem e importância do lúdico para a formação cognitiva da criança, mas o outro ainda se encontra sem foco, ou seja, confuso em relação ao assunto.

Observou-se, ainda, que eles têm o lúdico inserido no planejamento, porém, não colocam em prática no dia a dia, pois o momento da brincadeira fica restrito apenas nos intervalos das atividades. Mas também foi visto que os espaços não são favoráveis para trabalhar, pois são pequenos, e, em relação à falta de materiais que o professor citou, observou-se que estes existem, mas falta interesse na sua utilização para uma melhor aprendizagem, pois os professores estão habituados a trabalharem de forma tradicionalista.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os educadores precisam entender que é através da brincadeira que a criança aprende a conviver, respeitar e compartilhar com o outro, bem como aprende a ter disciplina e limites frente a tudo que não considera correto. Com a pesquisa, identificamos que também se deve mostrar o objetivo que se quer alcançar com aquela brincadeira ou aquele jogo, e não inserir a criança no contexto do brincar apenas para passar o tempo, sem nenhum objetivo ou planejamento.

Sugerimos a continuidade do presente estudo a fim de comprovar os resultados ora apresentados. Por conseguinte, sugerimos também a ampliação do programa de formação continuada dos professores da Educação Infantil, contemplando a aprendizagem direcionada para a ludicidade, como também a confecção de material de sucata, como: jogo de boliche com recipientes vazios, jogo da memória com o uso de caixas de fósforos, corrida do saber com caixas de chocolates vazias, quebra-cabeças através de figuras, entre outros. Usando esse material, estaria sendo promovida a sustentabilidade e inserida uma nova consciência no educando da educação infantil e na prática do educador.

Finalmente, com esses jogos, poderiam ser desenvolvidas pequenas exposições direcionadas ao dia a dia do educando, com jogos e brincadeiras diferenciadas, assim, teríamos melhores rendimentos na nossa prática diária. Também poderiam ser abordados temas relacionados a jogos e brincadeiras nos encontros pedagógicos, pois notamos que os professores têm o lúdico inserido no planejamento, mas não o colocam em prática no dia a dia, deixando a brincadeira restrita apenas ao intervalo. E o brincar é bem mais que isso, já que possibilita à criança ultrapassar barreiras da sua realidade, transformando-a através da sua imaginação, estimulando a curiosidade, a autoconfiança, e fazendo-a desenvolver a autonomia necessária para tornar-se um adulto feliz e responsável.



## 8. REFERÊNCIAS

CUNHA, Rossana *et al.* Brinquedo e desenvolvimento infantil: uma relação necessária. IN: MELO, Glória Maria *et al* (org). **Ser criança:** repensando o lugar da criança na Educação Infantil. Campina Grande: EDUEPB, 2009.

FONTANA, Roseli; CRUZ, Maria Nazaré. **Psicologia e trabalho pedagógico.** São Paulo: Atual, 1997.

FRIEDMAN, Adriana (org). **O Direito de brincar:** a brinquedoteca. São Paulo: Scritta, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2005.

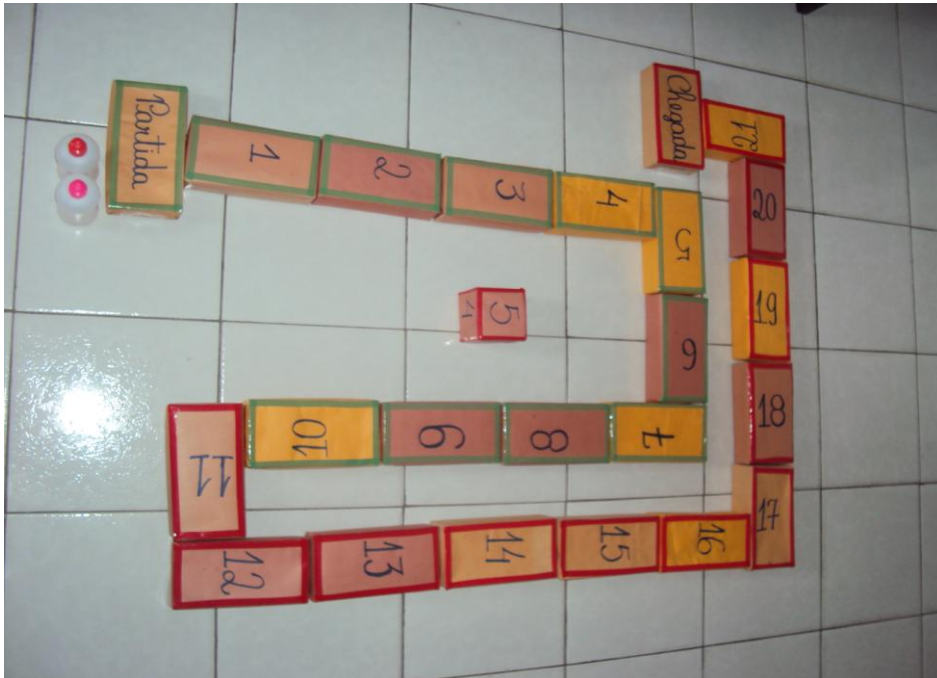
REVISTA PÁTIO. **Brincar e aprender:** a importância do lúdico para as crianças pequenas. Ano IX Abril/Junho 2011, nº 27.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A formação social da mente.** 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

# **ANEXOS**

**ANEXO A –  
SUGESTÕES PARA ATIVIDADE LÚDICA COM MATERIAL DE SUCATA**

**Corrida do saber**



Fonte: Arquivo pessoal da autora - 2012

**Jogo da memória**



Fonte: Arquivo pessoal da autora - 2012

## Quebra-Cabeça



Fonte: Arquivo pessoal da autora - 2012

## Jogo de boliche



Fonte: Arquivo pessoal da autora - 2012

# APÊNDICES

## APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO

1. O que você pensa sobre o brincar?
2. Qual a importância da brincadeira no aprendizado da criança?
3. Geralmente as crianças brincam sozinhas, o que você acha disso?
4. De que forma o lúdico está inserido no planejamento e qual a importância que possui na prática pedagógica?
5. Quais as dificuldades que você enfrenta dentro da sala de aula para trabalhar com a ludicidade?