



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE HUMANIDADES OSMAR DE  
AQUINO DEPARTAMENTO DE PEDAGOGIA  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

**MARIA ANDRÉIA DE PONTES BARBOSA**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA  
EDUCAÇÃO INFANTIL EM UMA ESCOLA  
DO MUNICÍPIO DE GUARABIRA**

**GUARABIRA  
2017**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA  
EDUCAÇÃO INFANTIL EM UMA ESCOLA  
DO MUNICÍPIO DE GUARABIRA**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Departamento de Letras  
do Centro de Humanidades da  
Universidade Estadual da Paraíba, como  
requisito parcial à obtenção do título de  
graduada em Pedagogia.

Orientadora: M<sup>a</sup> de Fátima Ferreira

GUARABIRA  
2017

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.

B238i Barbosa, Maria Andreia de Pontes.  
A importância do lúdico na educação infantil em uma escola do município de Guarabira [manuscrito] : / Maria Andreia de Pontes Barbosa. - 2017.  
20 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em Primeira Licenciatura em Pedagogia do Parfor) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD - Guarabira, 2017.

"Orientação : Prof. Dr. Belarmino Mariano Neto, Departamento de Geografia - CH."

1. Educação Infantil. 2. Aprendizagem. 3. Técnicas lúdicas.

21. ed. CDD 372.24

MARIA ANDRÉIA DE PONTES BARBOSA

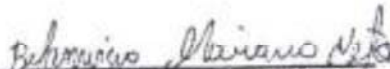
**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL EM UMA  
ESCOLA DO MUNICÍPIO DE GUARABIRA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Pedagogia - PARFOR da Universidade Estadual da Paraíba, em Convênio com o Ministério da Educação, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

Aprovada em 02/12 /2017.



Prof. Ms. Luana Anástacia Santos de Lima - UEPB/CH/PARFOR  
(Orientadora)



Prof. Dr. Belarmino Mariano Neto - UEPB/CH/PARFOR  
(Examinador)



Profª. Ms. Mônica de Fátima Guedes de Oliveira UEPB/CH/PARFOR  
(Examinadora)

GUARABIRA – PB  
2017

A meu esposo, meu filho e minha querida irmã, por todo carinho e apoio dado ao longo desta caminhada, a eles, minha gratidão por me apoiar no decorrer deste curso. “A vocês, dedico esta vitória”.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente, a Deus, pela oportunidade de iniciar meus planos profissionais através desta graduação. Sem a mão divina, minha vida não teria a luz e o brilho que me encoraja a lutar diariamente pelos meus objetivos. Desta forma, só tenho a louvar e ser infinitamente grato ao criador, por tudo o que tem feito por mim.

Aos meus Pais, por todo o exemplo e dedicação, e de modo especial a minha mãe, Glória, que nunca mediu esforços para que eu pudesse concluir este curso. Sempre esteve ao meu lado em todos os momentos, me orientando e torcendo para que meus sonhos e planos fossem realizados, com êxito. Por isso, sou grato e peço a Deus que possa recompensá-la por todo o esforço e a preocupação que teve comigo ao longo destes quatro anos de curso. A meu Pai in memoriam.

As minhas amigas, que levarei sempre no coração, e que me ajudaram muito ao longo destes anos, Flávia, Maria Barbosa, Graça Cruz e Josefa Paulino. Torço muito pelo sucesso de todas vocês que Deus te abençoe grandemente por tudo que és, e por tudo que fizestes por mim, minha amizade e agradecimento por tudo.

À minha orientadora Marta de Fátima Ferreira de Araújo, por toda atenção dispensada, mesmo com tantos compromissos, sempre esteve presente, tirando dúvidas e enriquecendo o trabalho acadêmico com suas orientações.

À Gestora Albete, de forma especial, pela gentileza e presteza na participação desta pesquisa, desde a primeira visita à escola, para realização da entrevista até o desenvolvimento do projeto em sua sala de aula. Meus sinceros votos de sucesso e crescimento profissional.

À coordenação do Curso de Pedagogia, representada pelo Prof. Mônica, por todo o apoio oferecido ao longo destes anos. A todos os professores que contribuíram para a minha formação acadêmica, meu reconhecimento, meu respeito e meu carinho. Enfim, agradeço a todos os amigos que contribuíram de forma direta ou indireta para esta conquista.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	09
<b>2. REFERENCIALTEÓRICO</b> .....	09
2.1 O DESENVOLVIMENTO DO LÚDICO AO LONGO DA HISTÓRIA.....	09
2.2 O LÚDICO E A EDUCAÇÃO INFANTIL.....	11
<b>3. ASPECTOS METODOLÓGICOS</b> .....	13
<b>4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS</b> .....	14
<b>5. CONCLUSÃO</b> .....	15
<b>6. REFERÊNCIAS</b> .....	17
<b>7. APÊNDICES</b> .....	18

# A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL EM UMA ESCOLA DO MUNICÍPIO DE GUARABIRA

Barbosa, Maria Andréia<sup>1</sup>

Araújo, Maria de Fátima Ferreira<sup>2</sup>

## RESUMO

O presente estudo acadêmico traz a temática e a importância do lúdico para a Educação Infantil, assim como os benefícios e a facilidade de aprendizado que essa ferramenta proporciona às crianças. Com isso, o objetivo deste estudo foi analisar o uso das técnicas lúdicas no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil na prática pedagógica do professor. Para melhor compreensão, foram abordados, no referencial teórico, aspectos como o desenvolvimento do lúdico ao longo da história e o lúdico para a educação infantil. Os procedimentos metodológicos adotados neste estudo trata-se de uma pesquisa básica bibliográfica, para coletar os dados utilizou uma pesquisa de com professoras e demais membros da organização educacional de uma escola municipal, a ferramenta escolhida foi um roteiro semiestruturado. Quanto aos resultados obtidos, pode-se dizer que foi identificado a importância da utilização do lúdico para a melhor compreensão e percepção das crianças frente aos conteúdos expostos em sala de aula.

**Palavras-Chave:** Educação Infantil. Aprendizagem. Técnicas lúdicas.

<sup>1</sup> Graduanda em Pedagogia pela Universidade Estadual da Paraíba. E-mail: andreia.lyedson@hotmail.com

<sup>2</sup> Mestre E-mail: mddfda@uol.com.br



## **1. INTRODUÇÃO**

O presente trabalho acadêmico tem como temática a importância do lúdico na Educação Infantil, ressaltando a realidade pedagógica da Escola Municipal do Ensino Fundamental Joventina Maria de Pontes localizada no Município de Guarabira-PB. Na prática pedagógica, atualmente, sugere-se que seja utilizadas atividades lúdicas como forma de facilitar a motivação do aluno, além de facilitar sua adaptação e socialização no seio escolar, levando em consideração que, através do lúdico, a criança estando motivada, se adapta mais rapidamente no ambiente no qual está inserido, aprendendo a conviver no dia-a-dia com as pessoas que compõem o seu meio social.

É possível dizer que o lúdico é uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, visto que através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e, conseqüentemente, mais significativa, culminando em uma educação de qualidade (Antunes, 2005, p.33). Entretanto, o problema que gerou esse estudo foi justamente a não utilização do lúdico na sala de aula, pela maioria dos professores, desenvolvendo situações e práticas pedagógicas tradicionais e sem dinamismo.

Com isso, elenca-se o objetivo geral deste trabalho que trata-se de analisar o uso de técnicas lúdicas no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil na prática pedagógica do professor. De forma mais específica espera-se verificar se os docentes utilizam técnicas lúdicas no decorrer de sua atuação e identificar a importância que os professores dão ao lúdico como uma ferramenta pedagógica.

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1 O DESENVOLVIMENTO DO LÚDICO AO LONGO DA HISTÓRIA**

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se achasse limitado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo, entretanto, o lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial do comportamento humano psicofisiológico, deixando de lado a definição de ser apenas um simples jogo.

Conforme Antunes (2005, p.33) "as implicações da necessidade lúdica extrapolaram as

demarcações do brincar espontâneo”, com isso, pode-se dizer que o lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. De acordo com Neves (2009, p.45), “a criança e mesmo o jovem opõem uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não costuma ser prazerosa”. Nesse sentido, Carneiro (1995, p.66) destaca que “todas as pessoas têm uma cultura lúdica, que é um conjunto de significações sobre o lúdico”. Assim, é possível dizer que a cultura lúdica é produzida pelos indivíduos, a qual se constrói a todo tempo, por meio de brincadeiras que a criança começa desde cedo.

Além disso, Antunes (2005, p.34) retrata que a concepção da cultura lúdica é uma noção historicamente construída ao longo do tempo e, conseqüentemente, foi mudando conforme as sociedades, não se mantendo da mesma forma dentro das sociedades e épocas, ou seja, houve mudanças em sua construção. Portanto, o lúdico se expressa desde os primitivos nas atividades de dança, caça, pesca, lutas. Segundo Antunes (2005, p.56) na Grécia antiga, Platão afirmava que os primeiros anos de vida da criança deveriam ser ocupados por jogos. Com o cristianismo, os jogos vão sendo deixados de lado, considerados profanos, sem significação. Percebe-se então que a concepção de jogos e brincadeiras nesse período, partiu de uma valorização na Grécia Antiga para algo insignificante com o cristianismo. Isso constata a afirmação de Antunes (2005) que diz que a cultura lúdica foi construída ao longo do tempo e que os jogos educativos foram valorizados e reconhecidos como importantes para o aprendizado e educação a partir do século XVI.

Muitos estudiosos da Educação também se preocuparam com tal temática. Para o pensador norte-americano Dewey (1859- 1952), o jogo pode filiar-se à vida, ser seu ambiente natural, onde ela aprende a viver. De acordo com Jean Piaget (apud ANTUNES, 2005, p.25) “retrata que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual.” Dessa forma, a ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

Assim, o lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e

desenvolvimento e, por meio dele vai se socializando com as demais crianças. Com isso, pode-se ressaltar que a educação lúdica esteve presente várias épocas, povos e contextos e forma hoje uma vasta rede de conhecimento no campo da Educação.

## 2.2 O LÚDICO E A EDUCAÇÃO INFANTIL

Pode-se afirmar que o lúdico é qualquer atividade que pode ser executada, que dê prazer e que a sua execução seja espontânea. Nesse sentido, na visão de Bertoldo (2011), o ato de fazer algo por sentir à vontade fazer traz facilidade no aprendizado, tendo em vista que gera a satisfação que o ser humano procura, a satisfação oculta, que seria classificado como o ato de aprender através da ludicidade.

Nesse sentido, o lúdico vem ganhando atenção no meio acadêmico pela crescente quantidade de contribuições para a sua conceituação e reflexão, mas poucos têm constatado, sua aplicação e sistematização enquanto ferramenta pedagógica, visto que, através das atividades lúdicas, as crianças adquirem marcos de referenciais significativos que lhes permitem conhecer a si mesmas, descobrir o mundo dos objetos e o mundo dos outros, experimentando também, situações de aventura, ação e exploração, como características impostergáveis da infância.

Com isso, Marcellino (1997, p.44) destaca que o lúdico foca na abordagem desejada, não com algo isolado, mas sim como um componente cultural historicamente situado que pode transcender aos momentos de lazer. As instituições de Educação Infantil têm restringido as atividades das crianças aos exercícios repetitivos, motora e, ao mesmo tempo em que bloqueiam a organização independente das crianças para as brincadeiras, essas práticas não estimulam a criatividade dos alunos, como se suas ações simbólicas servissem apenas para explorar e facilitar ao educador a transmissão de determinada visão do mundo, definida, a princípio, pela instituição infantil.

De acordo com o pensamento de Soler (2003) não se pode mais conceber que uma pessoa que passa pela escola saia sem entrar em contato com valores humanos essenciais, e que depois, fora da escola, comete atos grotescos, pois, a escola deve ensinar para além da Matemática, Língua Portuguesa, Educação Física, enfim, deve ensinar a pessoa a ser feliz e fazer as outras pessoas felizes.

De acordo com Gomes (2004, p.47), a ludicidade é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a “expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, ressignificar e transformar o mundo”. E mais na frente conclui: “Dessa forma,

a ludicidade é uma possibilidade e uma capacidade de se brincar com a realidade, ressignificando o mundo” (GOMES, 2004, p. 145). Ainda falando do lúdico, Gomes mostra a chave para estabelecer a premissa básica da abordagem quando escreve: Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re)organizar a vivência e (re)elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade.

Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade. (GOMES, 2004, p. 146)

Portanto, sabe-se que a ludicidade é uma necessidade em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita a comunicação, expressão e construção do conhecimento. Assim, a prática lúdica entendida como 14 atos de brincar das crianças permite um mergulho na sua trajetória ao longo dos tempos, acumulando informações.

A esse respeito, Santos (2008) menciona que este processo cíclico, retratado em cada ação e em cada jogo, permite conhecer um pouco da evolução. Portanto, entender o brincar das crianças no cenário das civilizações é conhecer um pouco da cultura. Com isso, a Educação pela vida da ludicidade propõe-se a uma nova postura existencial cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando, inspirando numa concepção de educação para além da instrução. Para que isso aconteça é preciso que os profissionais da educação reconheçam o real significado do lúdico para aplica-lo adequadamente, estabelecendo a relação entre o brincar e o aprender.

Na visão de Campos (2011) o jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações.

No processo educativo, em especial, na Educação Infantil, o desenvolvimento de

atividades lúdicas deve ser considerado como prioridade no delineamento de atividades pedagógicas contidas no planejamento escolar realizado pelos professores e coordenadores. Essa inclusão visa, portanto, a flexibilização e dinamização das atividades realizadas ao longo de toda a prática docente, oportunizando a eficácia e significação da aprendizagem.

É imprescindível enxergar com novos olhos o verdadeiro universo mágico e encantador do lúdico em sala de aula e conseqüentemente, entendendo-se aí toda a prática cotidiana do aluno, visto que, é na educação infantil que as crianças são capazes de construir a aprendizagem através do brincar, criando e imaginando situações de representações simbólicas entre o mundo real e o mundo a ser construído com base nas suas expectativas e anseios. Nessa perspectiva, é através da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social. Portanto, os professores, na posição não de meros transmissores de informações e conhecimentos sistemáticos, mas como mediadores desses conhecimentos, devem oportunizar condições para que por meio do desenvolvimento dessas atividades, a criança possa construir de forma autônoma o seu próprio conhecimento.

### **3. ASPECTOS METODOLÓGICOS**

O presente estudo trata-se de uma pesquisa básica bibliográfica, constituído principalmente de livros, artigos de periódicos e materiais disponibilizados na Internet. Em relação à sua natureza, foi desenvolvida uma pesquisa qualitativa, pois, a mesma permite trabalhar com os sentimentos e falas dos envolvidos no estudo, pois, de acordo com Minayo (1994, p.21 e 22):

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado, ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

E, finalmente, foi feita uma pesquisa de campo, que oferece maior contato com o público-alvo e aproximação com o fenômeno social e educacional estudado. Este tipo de pesquisa segundo Marconi (2005, p.125), “baseia-se na observação dos fatos tal como ocorrem na realidade”.

A pesquisa foi realizada na Escola Municipal do Ensino Fundamental Joventina Maria

de Pontes, entidade Jurídica com inscrição no Ministério da Educação e Cultura, com sede no Sítio Tananduba, S/N – Zona Rural, CEP: 58.200-000. A equipe gestora da escola é constituída de: uma diretora, graduada em Pedagogia, uma diretora-adjunta Pós-Graduação em Supervisão e Orientação Educacional, ambas indicadas para um mandato de 4 anos.

A referida escola funciona nos turnos manhã e tarde com um total de 76 alunos na modalidade de Educação Infantil e Ensino Fundamental – 1º do 5º ano. A instituição educativa apresenta se projeto Político-Pedagógico para período de 2013 a 2016 com o intuito de redimensionar as ações educativas e garantir a funcionalidade dos setores da escola. Para a coleta de dados optou-se pelo roteiro semiestruturado pela praticidade deste instrumento em analisar as informações coletadas, além disso, através dele foi possível fundamentar a apresentação de pontos para uma análise da prática pedagógica sobre o lúdico e sua importância na aprendizagem de crianças de educação infantil.

O roteiro foi composto por nove questões abertas e subjetivas. As questões foram elaboradas com o intuito de fundamentar o posicionamento do público alvo, com base em autores já estudados, para melhor entendimento dos dados apresentados, ambos se complementando. Após a realização das observações e da aplicação dos questionários foi realizada a análise dos dados coletados em campo.

#### **4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS**

De acordo com os resultados obtidos através da coleta de dados, foi possível observar o fato de que há uma tradição no início das aulas, sempre começam com uma acolhida, seja uma canção ou uma oração, o que desperta nos alunos uma energia diferente para começar as atividades escolares. Entretanto, cada professor usa uma metodologia diferente, mas seguem basicamente a mesma rotina, incluindo jogos e brincadeiras após as atividades, que são sempre realizadas antes do intervalo.

Segundo o relato de uma das entrevistadas, “as crianças se empenham mais quando é o dia da brincadeira que mais lhe agradam, ou quando é dia de assistirmos um filme”. Tal fato pode ser comprovado com a afirmação de Macedo (2005) que diz que o ato de brincar infantil é um processo importante na construção de conhecimentos e no desenvolvimento integral da criança, independentemente do local em que vive, do grupo e da cultura da qual faz parte, proporcionando a mediação entre o real e o imaginário, ou seja, ao criar o mix entre brincadeiras e aprendizado, nota-se um melhor desempenho educacional por parte das crianças.

O brincar estimula a inteligência porque faz com que a criança solte sua imaginação e desenvolva a criatividade, possibilitando o exercício da concentração e de atenção, levando-a a absorver-se na atividade. Desta forma, é possível afirmar que o aprendizado da criança e ao brincar se completam, como pode ser observado nas falas da entrevistada II “a ludicidade é de grande importância para o desenvolvimento da criança” e “trabalho sempre a ludicidade em minhas aulas, pois desta forma a aula se torna mais dinâmica facilitando assim aprendizagem e desenvolvimento do aluno”.

Ao ouvir de forma informal uma educadora da escola ela afirma que, quando não realiza nenhuma brincadeira com as crianças eles ficam agitados, não se concentram nas atividades, só querem correr dentro da sala de aula, dificultando a aprendizagem de todos, ela não é a favor da utilização de atividades recreativas na alfabetização dos alunos, porém a escola oferece vários recursos que possibilitam esta atividade e também a equipe pedagógica do município estabelece padrão para introduzir este método na escola, de forma que esse cronograma dinâmico deve ser seguido, isso pode ser comprovado através dos dados coletados. Segundo uma das entrevistadas a utilização da ludicidade é uma estratégia para que o aluno aprenda brincando, independentemente da disciplina ou do conteúdo em questão.

Ao indagar as entrevistadas sobre o papel do educador na prática lúdica identificou-se que, de acordo com os resultados obtidos, as entrevistadas acreditam que o educador tem o papel de estimular a criança a aprender de forma prazerosa, não deve haver sacrifícios, deve-se encontrar benefícios claros na aquisição de conhecimento. E mais, o educador tem por obrigação formar cidadãos com capacidades cognitivas, racionais, pessoais e emocionais, as entrevistadas relataram que deve-se criar pessoas capazes de interagir e se adaptar ao mundo e as pessoas, de forma que sejam felizes e façam os seu semelhantes tão felizes quanto. Ou seja, o educador faz parte da formação do ser humano e não somente da construção da base para formar futuros profissionais.

Diante do que foi exposto, é preciso que o professor tenha um suporte teórico e acima de tudo acredite que o jogo e a brincadeira são ferramentas indispensáveis no processo de alfabetização, possibilitando a aquisição dos conhecimentos de forma prazerosa. Como pode ser comprovado nas falas das entrevistadas “as atividades lúdicas como os jogos e brincadeiras são desenvolvidas com a finalidade de desenvolver habilidades nas crianças e facilitar o aprendizado”.

## **5. CONCLUSÃO**

Foi no ambiente escolar que se encontrou a possibilidade de interagir com diferentes mídias na busca de novos desafios e sínteses. Não se pode perder de vista o alvo principal desta proposta, o lúdico na educação infantil, ou seja, a importância dos jogos na educação e na alfabetização das crianças.

Através da proposta que este estudo trouxe, pode-se compreender melhor o papel do lúdico na educação infantil e que brincar para a criança é coisa séria. De acordo com os relatos obtidos através das entrevistas feitas com professores de educação infantil, pode-se concluir que o lúdico para eles representa: interesse, alegria, criatividade, motivação, interação, socialização e que a união de todos esses elementos pode ser utilizada diariamente em sala de aula, facilitando o processo de aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo, afetivo e psicomotor da criança.

A pesquisa realizada mostrou que criança é sempre criança, independente de condição social e merece ser bem tratada e respeitada como tal, buscando sempre entender suas limitações e as formas diversas de aprendizado. Ficou confirmado ainda que as escolas têm valorizado o lúdico e que o mesmo é visto como um aliado para a aprendizagem das crianças na educação infantil. O brincar é importante, não por ser algo de criança, mas porque é a melhor forma de criar um link entre o mundo que a criança fantasia e o mundo real. É fato que brincando, jogando ou cantando a criança aprende valores e aprende também a lidar com seus próprios sentimentos e frustrações.

A música é um dos instrumentos da estratégia lúdica que pode auxiliar em todo o processo de aprendizagem, como fonte de saber, na qual é repassada através da memorização, assimilação, ritmo, cultura, etc. A música também faz parte da vida cotidiana e também leva a lugares, a lembranças e a momentos inesquecíveis. Enquanto brinca a criança é ela mesma, sem medo de errar, sem limites para sonhar.

Desta forma, poderá aprender de uma maneira mais profunda e significativa. Enquanto brinca a criança se oportuniza a aprender e, conseqüentemente, a aprendizagem se torna um processo mais interessante e atrativo. Os profissionais que se dispuserem a trabalhar com educação infantil, deverão ter consciência sobre o verdadeiro sentido da brincadeira e o bem que ela pode proporcionar, o brincar vai além de ocupar o tempo das crianças na hora do intervalo. Além disso, os profissionais deverão entender que precisam ter muito envolvimento, afetividade, doação e sensibilidade para utilizar o lúdico como aliado do processo de aprendizagem.

Contudo, a escola deve perceber que a criança, o brinquedo, os jogos, a música e



as brincadeiras se completam e tudo isso não pode ser desvinculado de propostas pedagógicas para a Educação Infantil. E mais, se faz necessário proporcionar momentos de estudos com os professores voltados para esta temática, buscando oferecer diretrizes para que o trabalho a ser desenvolvido incorpore uma proposta metodológica onde o lúdico ocupe um espaço de relevância no processo de ensino e aprendizagem. Diante disso, entende-se que é através da educação que as pessoas podem desenvolver habilidades específicas e ter atitudes coerentes para a realização pessoal e social.

Através do que foi apresentado, pode-se afirmar que os objetivos deste estudo foram alcançados, tendo em vista que identificou-se a importância e a usabilidade do lúdico, além do mais, essa ferramenta proporciona aos alunos uma melhor compreensão das práticas estudantis, facilitando o processo de aprendizado das crianças.

## 6. REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais. Campinas: Papirus, 2005.

BERTOLDO, J. V.; RUSCHEL, M. A. de M. **Jogo, brinquedo e brincadeira**: uma Revisão Conceitual. Disponível em: <[www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm](http://www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm)> Acesso no dia 21 de setembro de 2017.

CAMPOS, M. C. R. M. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID>> Acesso no dia 20 de setembro de 2017.

CARNEIRO, M. A. B. **Aprendendo através da brincadeira**. Ande, Revista da Associação Nacional de Educação, ao 13, nº 21, Cortez Editores, 1995.

GOMES, C. L. (org.). **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação**. 2. edição, Campinas, São Paulo-SP, Editora Papirus, 1997.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicoli; PASSOS, Norimar Christie. Os jogos e o lúdico na aprendizagem. Porto Alegre: Artmed, 2005

MINAYO, M. C. de S. [et al.] (Org.) **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.

NUNES, A.R. S. **O lúdico na aquisição da segunda língua**. Disponível em: <[http://www.linguastrangeira.pro.br/artigos\\_papers/ludico\\_linguas.htm](http://www.linguastrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm)>. Acesso

no dia 16 de outubro de 2017.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro. Bertrand Brasil, 1998.

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. 2.ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.

SOLER, R. **Jogos cooperativos para a educação infantil**. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

**APÊNDICE A:** entrevista aplicada aos professores

**Roteiro semiestruturado - ENTREVISTA (JARDIM I E II)**

**Gênero:**  feminino  masculino

**Idade:**  até 30 anos  Entre 31 a 50 anos  50 em diante

**Grau de instrução:**  Ensino médio  Pedagógico  Ensino Superior Incompleto  
 Ensino Superior Completo  Especialização

**Tempo de atuação na educação:**  1 a 3 anos  4 a 6 anos  7 a 9 anos  acima de 10 anos

1. Qual a sua opinião sobre o lúdico (jogos e brincadeiras) no processo de ensino aprendizagem na Educação Infantil?

---

---

---

2. Ao Longo de sua prática docente, você desenvolve atividades lúdicas, como: jogos e brincadeiras na sala de aula? Justifique.

---

---

---

3. Como é trabalhado o lúdico em sala de aula?

---

---

---

4. A escola conta com materiais lúdicos que auxiliam no ensino-aprendizagem das crianças?

---

---

---

5. Na sua opinião, qual o papel do educador ao utilizar a prática lúdica?

---

---

---

Obrigada pela colaboração!