



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS VII – GOVERNADOR ANTÔNIO MARIZ  
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS SOCIAIS E APLICADAS  
PLANO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO  
BÁSICA-PARFOR  
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**MARIA DE FATIMA DE SOUZA ALVES**

**A LUDICIDADE NAS ATIVIDADES DE LEITURA: Experiências na  
Educação Infantil**

**PATOS-PB**

**2017**

**MARIA DE FATIMA DE SOUZA ALVES**

**A LUDICIDADE NAS ATIVIDADES DE LEITURA DA EDUCAÇÃO  
INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Universidade Estadual da Paraíba como requisito parcial  
para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Me. Jorge Miguel Lima Oliveira

**PATOS/PB**

**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.

A474I Alves, Maria de Fatima de Souza.  
A ludicidade nas atividades de leitura da educação infantil [manuscrito] : / Maria de Fatima de Souza Alves. - 2017.  
23 p.

Digitado.

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

"Orientação : Prof. Me. Jorge Miguel Lima Oliveira, Coordenação do Curso de Matemática - CCEA."

1. Lúdico. 2. Leitura. 3. Educação infantil.

21. ed. CDD 372.6

MARIA DE FATIMA DE SOUZA ALVES

A LUCIDADE NAS ATIVIDADES DE LEITURA: experiências da educação infantil

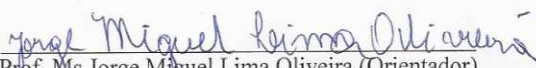
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Pedagogia pelo Programa Nacional de Formação de Professores da Educação Básica-PARFOR.


Área de concentração: Educação

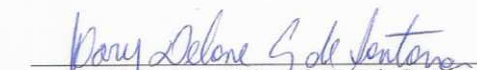
Orientador: Prof. Ms. Jorge Miguel Lima Oliveira

Aprovada em: 25/11/2017

BANCA EXAMINADORA

  
Prof. Ms. Jorge Miguel Lima Oliveira (Orientador)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
Prof. Ms. Eunice Ferreira Carvalho  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
Prof. Ms. Mary Delane Gomes de Santana  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades.

Ao meu orientador Jorge Miguel Lima Oliveira, pelo suporte no pouco tempo que lhe coube, pelas suas correções e incentivos.

Ao meu pai, pelo amor, incentivo e apoio incondicional e meus familiares em geral por me apoiarem nesse curso.

A minha irmã que nunca me deixou desistir e me incentivou a fazer o curso.

Aos meus filhos que abdicaram de minha presença em momentos de suas vidas.

As escolas as quais realizei meus estágios supervisionados e que foram de suma importância para conclusão do curso.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indiretamente para a realização deste trabalho.

Eu quero desaprender para aprender de novo.  
Raspar as tintas com que me pintaram.  
Desencaixotar emoções, recuperar sentidos.

Rubem Alves

## RESUMO

O presente artigo versa a respeito da ludicidade nas atividades de leitura, tendo como objetivo geral analisar a atividade lúdica, dentre as que são desenvolvidas nas salas de aula da educação infantil, como um instrumento para o incentivo e desenvolvimento da leitura, os objetivos específicos se constituem em apontar a importância do brincar no desenvolvimento da criança e abordar a ludicidade como estratégia significativa para a aprendizagem. Trata-se de uma pesquisa de caráter bibliográfico e de campo, onde foi realizada uma revisão bibliográfica da visão de autores a respeito do tema em estudo. O estudo apontou a atividade lúdica com cantigas de roda como uma ferramenta primordial para o desenvolvimento das atividades de leitura, tendo em vista que a ludicidade favorece o processo de ensino-aprendizagem e proporciona a criança o desenvolvimento cognitivo e social.

**Palavras-chave:** Lúdico. Leitura. Criança.

## SUMÁRIO

<b>1 - INTRODUÇÃO.....</b>	<b>07</b>
<b>2 - METODOLOGIA: O estágio como pesquisa.....</b>	<b>08</b>
<b>3 - A ESCOLA CONTEMPORÂNEA: O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO..</b>	<b>09</b>
3.1 - O brincar no desenvolvimento cognitivo da criança.....	12
3.2 - Currículo e ludicidade: novos caminhos.....	17
<b>4 - RESULTADOS E DISCUSSÕES.....</b>	<b>20</b>
<b>5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>22</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>23</b>
<b>APÊNDICES.....</b>	<b>25</b>



## 1. INTRODUÇÃO

Diante do quadro educacional existente em nosso país se pode dizer que a educação tem avançado de forma promissora nos últimos tempos principalmente em relação aos vários instrumentos que hoje podem ser usados para melhorar a troca de ensino aprendizagem.

Ao abordar esse tema percebe-se que a educação deixou de ser aquela em que o ensino era priorizar o quadro e os livros com grandes textos, e passou a usar ferramentas como a internet, as imagens, o meio ambiente, a vida em sociedade para que de forma rápida e pratica o ensino tenha realmente um bom resultado.

As formas lúdicas se apresentam para as crianças e adolescentes como um meio mais eficaz para a formação do conhecimento tendo em vista que a ludicidade no processo de ensino aprendizagem traz para as salas de aula uma nova forma de ensinar e aprender, ainda mais prazerosa e fácil.

O objetivo geral desta pesquisa é analisar a atividade lúdica com a utilização de cantigas de roda dentre as que são desenvolvidas nas salas de aula, como um instrumento para o incentivo e desenvolvimento da leitura.

Já os objetivos específicos desta são de suma importância para trazer a pesquisa um estudo ainda mais específico e apontar a importância do brincar no desenvolvimento da criança, mostrando qual o melhor caminho a ser tomado para que o educando desperte o caminho para o aprendizado através do lúdico, outro objetivo de suma importância é abordar a ludicidade como estratégia significativa para a aprendizagem.

A presente pesquisa se justifica pelo fato dos problemas educacionais apresentados pela educação estarem fazendo parte do processo de ensino aprendizagem e trazendo consequências graves para a vida educativa dos alunos, assim o lúdico é uma forma de trazer para a educação uma nova roupagem com o intuito de mostrar que o ensino pode acontecer de diferentes formas.

Diante disso, este trabalho se motiva diante do grande desafio que o professor tem em trazer para a sala de aula meios pelos quais o ensino se torne cada vez mais eficaz, o lúdico além de trazer mais prazer para o ensino mostra que o professor pode tirar do aluno a ideia de que o ensino só se faz através de livros escritos.

## 2 METODOLOGIA: O Estágio Como Pesquisa

Com base nos Parâmetros Curriculares Nacionais para Educação Infantil, este projeto traz uma proposta interdisciplinar composta de ideias de atividades voltadas para aquisição das habilidades e competências, indispensáveis na formação do educando das séries iniciais. O estágio é uma ferramenta indispensável para o educando adentrar as suas funções sabendo unir a teoria à prática.

Durante Estágio supervisionado em Educação Infantil, realizado na turma da pré-escola na Escola Municipal de Ensino Fundamental Dom Expedito Eduardo de Oliveira, situada na Rua Antônio Felix, S/N, Bairro da Vitória na cidade de Patos –PB. Observou-se a necessidade e a importância de trabalhar a ludicidade na formação das crianças que são atendidas por essa modalidade de ensino.

O presente artigo tem em vista discutir a leitura e escrita na perspectiva do lúdico. A metodologia utilizada para obtenção dos objetivos propostos por tal pesquisa foi desenvolvida através de pesquisa bibliográfica, leituras de periódicos que abordam o tema. A pesquisa bibliográfica de acordo com Gil (1988) é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. As pesquisas sobre ideologias, bem como aquelas que se propõem à análise das diversas posições a cerca de um problema, também costumam ser desenvolvidas quase exclusivamente a partir de fontes bibliográficas.

A metodologia possibilitou a elaboração de uma pesquisa científica voltada para a compreensão da problemática, através do emprego de processos científicos, coleta de dados históricos e abordagem dos diferentes autores que abordam o tema a exemplo de Piaget (1990) e Vygotsky (1987) entre outros autores de igual importância.

Foram pesquisados materiais bibliográficos em livros e artigos selecionados a partir das aproximações com o tema em estudo. Com relação às etapas metodológicas citamos as seguintes na elaboração do estudo: escolha do tema; leituras e fichamentos das obras de referência; análise e interpretação crítica do material coletado e redação do texto.

### 3 A ESCOLA CONTEMPORÂNEA: O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO

A palavra *lúdico* se origina do latim *ludus* que significa brincar. O que entendemos ser uma excelente contribuição para que possamos expressar nossa concepção do lúdico e de seu uso como instrumento metodológico na formação dos professores para que mude sua prática nas salas de aula. Para Bruner, apud Brougère, (1998, p.193):

A atividade lúdica se caracteriza por uma articulação muito frouxa entre o fim e os meios. Isso não quer dizer que as crianças não tendam a um objetivo quando jogam e que não executem certos meios para atingi-lo, mas é frequente que modifiquem seus objetivos durante o percurso para se adaptar a novos meios ou vice-versa [...], portanto, o jogo não é somente um meio de exploração, mas também de invenção.

O lúdico é a brincadeira, é o jogo, é a diversão e é sob esse ponto de vista de que o aprendizado possa se tornar mais atrativo e divertido. O brincar esteve presente em todas as épocas da humanidade, mantendo-se até os dias atuais. Em cada época, conforme o contexto histórico vivido pelos povos e conforme o pensamento estabelecido para tal, sempre foi algo natural, vivido por todos e também utilizado como um instrumento com um caráter educativo para o desenvolvimento do indivíduo.

Durante séculos o processo de ensino aprendizagem da leitura foi pautado como uma atividade cansativa, repetitiva e enfadonha para os alunos, que eram obrigados a decorar as letras e fonemas para através da repetição conseguir decodificar as palavras. Entretanto essa prática de ensino da leitura vem sendo questionada por diferentes autores e o uso de novas metodologias acopladas ao ensino da leitura visando um melhor desempenho do aluno. Entre essas metodologias inseridas no ensino e trabalho de leitura destaca-se o trabalho com os jogos lúdicos.

Atualmente a grande maioria dos educadores sabe da importância do lúdico para o desenvolvimento, a aprendizagem e o bem estar das crianças em idade escolar, por isso é fundamental ter em mente que o lúdico é uma ferramenta que pode ser utilizada para estimular a criança na construção do conhecimento, sendo utilizada pelo professor para alcançar objetivos e progresso dos alunos nas mais diferentes habilidades trabalhadas em sala de aula, inclusive na leitura.

Existe uma relação muito próxima entre jogo lúdico e o desenvolvimento das habilidades cognitivas da criança, desta forma, quando a ludicidade é utilizada para favorecer o ensino de conteúdos escolares, torna-se um recurso para motivação da aprendizagem e a

criança aprende sem ser cobrada ou pressionada, é o que comumente chamamos de “aprender brincando”.

Através da ludicidade o professor pode trabalhar diversos conteúdos e desenvolver diferentes atividades, tendo como resultado uma turma estimulada à aprendizagem. Um dos recursos lúdicos bastante utilizados pelos professores é o jogo, a partir dele o professor planeja que conteúdos deseja desenvolver com seus alunos. Piaget (1987) em seus estudos já propunha que a atividade lúdica é um princípio fundamental para o desenvolvimento das atividades intelectuais da criança, por esse motivo ela é indispensável à prática educativa.

É fundamental que o professor tenha pleno domínio do que está propondo e, para isso, a sua formação deve proporcionar que seus conhecimentos sejam explorados através do uso do lúdico, assim como a familiarização com tal instrumento para que a aprendizagem torne-se realmente significativa.

Ansubel, afirma que o conteúdo adquirido tem que estar claro, preciso, e deve haver competência em transferi-lo a situações novas, diferentes daquelas que já foram usadas para o ensino.

Ansubel, diz que:

(...) uma longa experiência em fazer exames faz com que os alunos se habituem em memorizar não só proposições e fórmulas, mas também causas, exemplos, explicações e maneiras de resolver ‘problemas típicos. (AUSUBEL apud MOREIRA, 1999).

Ao propor, por exemplo, uma atividade lúdica para seus alunos, o professor deve efetivamente ter conhecimento dos objetivos a serem alcançados, bem como verificar a adequação metodológica que deseja utilizar à faixa etária com que trabalha, podendo, se isso não ocorrer, o jogo tornar-se uma brincadeira sem objetivos e que os alunos memorizem seus procedimentos sem que haja uma aprendizagem significativa.

O ensino deve iniciar-se sempre a partir do que o aluno já traz de conhecimento consigo. O professor ao propor o ensino com o uso do lúdico como instrumento metodológico deve partir do pressuposto de que o aluno já traz consigo diversas formas de brincar que devem ser exploradas para o uso desse instrumento metodológico.

Esses jogos lúdicos permitem que a criança tenha condições de vivenciar situações-problemas, diante da resolução de tais situações a criança desenvolve o raciocínio lógico e a sociabilidade. O jogo lúdico é portanto um fator que estimula a afetividade, além das funções cognitivas, permitindo que exista progresso nas áreas sociais, morais, culturais e linguísticas.

Nesse sentido Friedman (1996, p. 41) considera que:

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

A brincadeira ocupa um lugar de destaque no universo infantil tanto na escola como fora dela, através do brincar a criança interage e experimenta o mundo ao seu redor, possibilitando a resolução de seus conflitos e a busca por novos desafios.

Pensar em um processo de ensino aprendizagem que transcenda o desenvolvimento dos conteúdos e conhecimentos educacionais, gerando prazer a criança através da promoção da interação em situações significativas, isso é possível através do trabalho com a ludicidade em sala de aula.

Conforme Ferreira (2012, p. 07):

As atividades lúdicas devem se integrar ao planejamento e à rotina da classe de forma a contemplar situações em que a turma esteja disposta em grande grupo, envolvendo todos da classe na mesma atividade; situações em pequenos grupos, em que a turma pode ser dividida em grupos menores, tanto para a realização de propostas em que todos os estudantes participam da mesma atividade quanto para os momentos em que diferentes grupos realizam diferentes tarefas e situações em dupla.

Com as novas perspectivas de ensino nas escolas, muitos professores passaram a utilizar as atividades lúdicas para desenvolver a aprendizagem dos alunos. Entretanto a utilização de jogos e brincadeiras no cotidiano da sala de aula, requer que o professor tenha objetivos bem definidos, bem como o momento e a forma de brincar.

A leitura e a escrita também podem ser trabalhadas nessa perspectiva lúdica, através da contação de histórias, dramatizações, teatro de fantoches entre outras metodologias o professor pode motivar os alunos brincar com a imaginação, a assumir papéis e personagens e assim explorar sua oralidade. Não se pode falar de práticas lúdicas sem tratar também das experiências de contação de histórias, pois é através delas que pode-se instigar e despertar nas crianças a reflexão e o prazer de descobrir os diferentes gêneros textuais, o trabalho com as histórias e contos infantis permitem o debate sobre as histórias, e a releitura das obras na perspectiva lúdica quando solicita-se que os mesmos contem e criem suas próprias histórias.

Sabe-se que ao brincar a criança expressa suas emoções, seus pensamentos e suas necessidades, além de diversas funções complementadas no ato de brincar que contribuem para o desenvolvimento da criança. Conforme Rosseti-Ferreira (2003, p. 101) “experimentando a linguagem do faz-de-conta, a criança vai dominando o mundo, compreendendo como ele é”. Nesse sentido, brincando de fazer de conta a criança torna-se capaz de compreender o mundo que a cerca, vivenciando o real e o imaginário.

Com as novas perspectivas de ensino aprendizagem que se configuram na escola contemporânea, as atividades lúdicas passaram a serem integradas as diferentes áreas do conhecimento. Nesse novo cenário as atividades lúdicas, os jogos e as brincadeiras são ferramentas utilizadas para desenvolver a aprendizagem das crianças. Ferreira (2012, p. 07) propõe que “para integrar os jogos e brincadeiras na rotina da sala de aula, é importante, no entanto, o professor pensar o objetivo daquele jogo ou brincadeira para o aprendizado de todas as crianças”.

É preciso também reencontrar novos caminhos para a prática pedagógica escolar. A educação lúdica pode ser uma boa alternativa e contribui para o desenvolvimento escolar da criança, mas sabemos também que isso não for utilizado de forma correta pode-se também gerar uma lacuna nesse processo de desenvolvimento.

### 3.1 O brincar no desenvolvimento cognitivo da criança

Nas dramatizações, a criança vive personagens diferentes, ampliando sua compreensão sobre os diferentes papéis e relacionamentos humanos. Para Vygotsky (1991) a essência da brincadeira é a possibilidade que a criança tem de evidenciar maneiras simbólicas como as motivações, os planos, as intenções, criando uma nova relação entre situações reais, preenchendo suas próprias necessidades.

De acordo com o autor, a arte de brincar pode ajudar a criança a desenvolver-se com os que a cercam e consigo mesmo. Através do brincar a criança tem a capacidade de criar, imaginar, cooperar, de ter autoestima e assim ter mais confiança em si mesma, sendo capaz de desenvolver-se como uma pessoa plena.

Brincando a criança estimula a inteligência. Este ato faz com que a criança solte a sua imaginação, desenvolva a sua criatividade, possibilita o exercício de concentração, atenção e engajamento. A aprendizagem baseada no brinquedo dará a criança à possibilidade de relacionar-se melhor com a sociedade na qual convive, já que o brinquedo busca o desenvolvimento cognitivo, oportunidades de crescimento e amadurecimento.

A brincadeira funciona como instrumento fundamental no desenvolvimento da criança favorecendo a autonomia e a construção da identidade. Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998) as brincadeiras favorecem diversas capacidades nas crianças através da interação e vivência do papel social que elas possuem.

Nessa perspectiva, através do brincar a criança aprende observando e imitando personagens frequentes em seu cotidiano. Na infância o faz-de-conta é bastante aguçado e

pode ser aperfeiçoado em cada fase de vida da criança. Ela entra no mundo imaginário e transforma dando outros sentidos aos objetos e cria novos cenários.

No brincar de faz-de-conta a criança se torna autora de suas obras assumindo diversos papéis e recriando personagens. Nessa ação a criança desenvolve a sua linguagem e seu processo de socialização.

A brincadeira deve funcionar como eixo norteador na proposta pedagógica da Educação Infantil, mas deve se estender por todo o ensino fundamental I como uma oportunidade de trabalhar as habilidades, os jogos também são exemplos de brincadeiras que podem ser explorados de diferentes maneiras, objetivando o desenvolvimento do aluno em todos os seus aspectos. Não dá para pensar em educar crianças num ambiente escolar sem incluir momentos e espaços para brincar.

O brincar é uma atividade espontânea da criança, aparentemente tão simples que na maioria das vezes os pais e educadores se esquecem que se trata de um elemento fundamental para o desenvolvimento saudável da criança. Para Brock (2011, p. 5) “o conceito de brincar é infinitamente flexível, oferecendo escolhas e permitindo liberdade de expressão”. O brincar é de grande importância para o desenvolvimento cognitivo, motor para a percepção e a aprendizagem como um todo, além de provocar bem estar.

A importância crucial do brincar se demonstra a partir da necessidade natural que o indivíduo enquanto criança tem de montar suas próprias brincadeiras, usar a criatividade e a imaginação para brincar e explorar no próprio ambiente em que vive objetos que assumam a função do brinquedo. Desse modo, o conteúdo das brincadeiras varia constantemente de acordo com a cultura do ambiente em que a criança está inserida, mas a essência da atividade lúdica e das brincadeiras se mantém intocada para todas as crianças independente das culturas de origem.

O brincar permite a criança, um amadurecimento emocional, diante dos jogos e brincadeiras dirigidos ou livres, surgem situações próprias que facilitam a criança aprenderem a lidar com as emoções, dessa forma a criança vai construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade.

A brincadeira e o jogo são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual da criança e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Nas situações de brincadeira, a criança imagina e cria situações problema que desenvolvem seu equilíbrio emocional e seu raciocínio, por meio das brincadeiras a criança equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, como explica Piaget nos esclarecendo que o brincar, implica uma dimensão evolutiva com as crianças de diferentes idades. Nessa perspectiva Vygotsky (1987, p.134) discorre:

O desenhar e brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças. Os educadores devem organizar todas essas ações e todo o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outro. Devem acompanhar esse processo através de seus momentos críticos até o ponto da descoberta de que se pode desenhar não somente objetos, mas também a fala. Se quiséssemos resumir todas essas demandas práticas e expressá-las de uma forma unificada, poderíamos dizer o que se deve fazer é, ensinar às crianças a linguagem escrita e não apenas a escrita de letras.

É dentro dessa experiência do brincar que se promove o raciocínio, a resolução de problemas e a exploração, ou seja, um rico tesouro que pode ser muito bem explorado pelo professor para atingir os objetivos que deseja alcançar em suas aulas. De acordo com Brock (2011, p. 6):

A pedagogia compreende princípios, teorias, percepções e desafios que informam e moldam a oferta de oportunidades de aprendizagem. Ao oferecer uma pedagogia baseada no brincar, os profissionais consideram os métodos, a organização, as atividades, os recursos e o apoio adulto em seu planejamento para que crianças possam aprender, ao mesmo tempo considerando as suas necessidades de desenvolvimento.

A aprendizagem desenvolve-se a partir das relações sociais esse Vygotsky (1987) acreditava que e que o pensamento e linguagem são processos interdependentes, desde o início da vida. Nesse sentido formação da criança é influenciada através da interação com o meio, e partir dessa interação ela vai se desenvolvendo, a brincadeira é, portanto, uma abstração da vida em sociedade e a criança ao brincar interage, imagina e se desenvolve.

Ainda de acordo com Vygotsky (1987), o sujeito é interativo, pois, a partir das relações intrapessoais e interpessoais, assim como da troca com o meio social em que vive, ela passa a adquirir o conhecimento. O fato é que a formação da criança é influenciada através das trocas sociais e os momentos de brincadeira propiciam muito bem essa interação.

Entende ser o brincar uma necessidade para o desenvolvimento infantil. Por outro lado, observa-se que as transformações da sociedade, principalmente nas grandes cidades, estão diminuindo as oportunidades que as crianças têm de brincar: a televisão ocupa um tempo cada vez maior nas atividades delas, a necessidade de mães e pais se ausentarem para o trabalho por um longo período impedindo que convivam e brinquem mais com seus filhos e filhas; a insegurança nas ruas que impedem o brincar em calçadas, praças e parques; as moradias das famílias, em especial das mais pobres, cada vez menores, são alguns dos motivos que diminuem as oportunidades para as brincadeiras seja em casa e também, em especial, junto com outras crianças.



Ao brincar, a criança vai estimulando a aprendizagem, a aquisição de conhecimentos, a criatividade, a imaginação, a socialização, a coordenação motora, bem como diversas habilidades importantes para o seu desenvolvimento. O brincar, além de ser um direito de todas as crianças (ECA - artigo 16), é uma forma de expressão dos seus pensamentos e sentimentos.

A criança brinca por necessidade e ao brincar aprimora seus sentidos e seus movimentos; vai conhecendo como são e para que sirvam os objetos e brinquedos; desenvolve sua linguagem e seu pensamento; aprende e compreende as atividades, os costumes dos adultos e as relações entre as pessoas.

Proporcionar as crianças momentos de convivência saudável, amigável, criativa e construtiva; pois através da brincadeira a criança atribui sentido ao seu mundo, se apropria de conhecimentos que a ajudarão a agir sobre o meio em que ela se encontra.

Jean Piaget em seus estudos sempre buscou saber como se passa de um conhecimento mais simples para um conhecimento mais abstruso, isso o levou a encontrar estruturas novas chamadas de estágios; que no decorrer do tempo vai desde o nascimento até a adolescência onde nessa fase a capacidade plena de raciocínio é atingida.

A respeito disso Piaget (1990) destaca que não se pode separar os processos de aprendizagem dos processos de ensino, os dois são interdependentes, isto é, a forma que se planifica o ensino da leitura e da escrita é decisiva para que o aluno possa construir aprendizagens significativas.

Além de todos estes estágios propostos por Piaget, o mesmo desenvolveu trabalhos na área de Psicologia Genética chegando à conclusão da importância do jogo infantil para o desenvolvimento intelectual, pois o mesmo conota com a criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica facilitando assim a aprendizagem da matemática através da utilização do material concreto. “A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança”. É com essa concepção que Piaget (1970, p. 160) refere-se aos jogos:

[...] O jogo é importante, sob as duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso os métodos ativos de educação das crianças exigem que todos que se forneçam as crianças um material conveniente, afim de que, jogando elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanece exteriores a inteligência infantil. (PIAGET, 1970, p. 160).

Vale salientar que o uso do lúdico em sala de aula trata-se de algo que exige certo cuidado no seu planejamento e execução, para que, assim, os jogos sirvam como instrumentos

para uma aprendizagem significativa da leitura, da escrita e também matemática, pois o uso desse material sem um rigoroso e detalhado planejamento pode fazer com que o discente não atinja a aprendizagem que o docente tem em mente como meta.

Dessa forma o educando deve aprender não por repetição ou verbalização, mas sim ser conduzido pelo docente à compreensão e não a memorização, despertando no discente um espírito criativo e não repetitivo o que torna o papel do professor bastante importante para o desenvolvimento do aluno.

Portanto, no decorrer das aulas, o professor deve criar situações que levem o aluno a encontrar a solução correta, de acordo com seu nível psicogenético, através de aulas práticas com utilização de materiais concretos em sala de aula, trabalhos individuais ou em grupos, de diálogos entre os colegas ou com o próprio docente, principalmente incluindo o lúdico e com isso promover uma melhoria no processo educativo.

Assim como Piaget, Vygotsky ao trabalhar a relação entre desenvolvimento e aprendizagem, o teórico desenvolveu o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal, (representa uma série de informações que o ser humano tem a potencialidade de aprender, mas ainda não completou o processo, ou seja, conhecimentos fora de seu alcance atual, mas potencialmente atingíveis), nesse sentido Vygotsky, (2003, p.117 – 118) afirma que:

O aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em cooperação com seus companheiros. Uma vez internalizados esses processos tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento independente da criança.

Isso mostra que os processos de desenvolvimento e aprendizagem não são coincidentes, nem análogos; mas o aprendizado é a condição necessária para o desenvolvimento das funções psicológicas elevadas, pois colocam em movimento vários aspectos desse desenvolvimento que, sem ele, não ocorreriam.

Na verdade, tanto Vygotsky como Piaget compartilham a visão construtivista, assente na ideia de que a única aprendizagem significativa é a que ocorre através da interação entre o sujeito, o objeto e outros sujeitos (colegas ou professores).

Em outros momentos, o mais importante não será o material, mas sim, a discussão e resolução de uma situação problema ligada ao contexto do aluno, o aluno que desenvolve sua leitura e escrita com base no lúdico, aprende de forma mais eficaz e certamente com uma qualidade melhor. O que ressalta o papel da organização do trabalho pedagógico, pois, somente um aprendizado adequadamente estruturado pode obter resultados positivos nesse processo.

A Educação Infantil conquistou notável destaque no cenário educacional, em razão de que passou a ser constituída como um direito da criança de 0 a 6 anos de idade e compreendida como primeira etapa da Educação Básica. Esta definição ocorreu no Brasil, a partir da Constituição de 1988 e com a promulgação, em 1996, da Lei de Diretrizes e Bases da Educação.

A partir deste marco, também tem sido crescente a importância conferida ao currículo deste nível de educação. E de acordo com Nono “tão importantes no desenvolvimento das crianças, as brincadeiras devem ter tempo e espaço garantidos nas creches e pré-escolas”. (NONO, 2010, p.1).

Desta maneira, espera-se que o currículo para a Educação Infantil vislumbre a criança como sujeito sócio histórico, cultural e da natureza, com direitos e especificidades de seu desenvolvimento.

E sabemos que o brincar é a principal atividade do dia a dia da infância e nesse sentido, Marín e Penón contribuem afirmando que essa ação:

“responde à necessidade de meninos e meninas de olhar, tocar, satisfazer a curiosidade, experimentar, descobrir, expressar, comunicar, sonhar... Brincar é uma necessidade, um impulso primário e gratuito que nos impele desde pequenos a descobrir, conhecer, dominar e amar o mundo e a vida.” (MARÍN E PENÓN, 2003, p.30).

Logo, o brincar enquanto eixo importante do trabalho pedagógico e inserido no currículo da Educação Infantil deve ter como princípio central as atividades lúdicas que proporcionam multiplicidade de experiências de aprendizagens que façam sentido para as crianças.

### 3.2 Currículo e ludicidade: novos caminhos

Os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil – RCNEI (Brasil, 1998) tratam a brincadeira como linguagem infantil que estabelece vínculo com o simbólico e a realidade da criança.

Isto é, as brincadeiras consistem em atividade relevante da infância, visto que permite que a criança desenvolva capacidades importantes, como por exemplo, a atenção, a imitação, a memória, a imaginação; além de favorecer a socialização, por meio da interação.

Embora as discussões busquem conceituar os jogos e as brincadeiras, estudiosos como Brougère (1998) e Kishimoto (2000) afirmam não ser possível definir tais vocábulos em razão

de que são polissêmicos e ambíguos, pelo fato de que se tratam de manifestações sociais e culturais e por isto adquirem variadas significações.

Portanto, a ludicidade é uma ferramenta muito importante para o desenvolvimento infantil, à medida que sua utilização imprime um valor educativo significativo para a criança. Pois, é por meio do brincar que ela tem a possibilidade de conhecer o mundo e estabelecer relações, contribuindo para a sua autonomia, identidade e socialização.

Os professores dos anos iniciais da Educação Infantil são responsáveis por trabalhar com os alunos os conteúdos que desenvolverão a parte intelectual e social da criança, dentro dessa perspectiva é importante utilizar-se de diferentes metodologias para estimular o aluno de acordo com Ferreira (2012, p. 6): “a atividade lúdica é um princípio fundamental para o desenvolvimento das atividades intelectuais da criança sendo, por isso, indispensável à prática educativa”.

Para trabalhar o componente curricular de Língua Portuguesa a atividade lúdica pode se consolidar com um importante objeto, tendo em vista que diversas atividades lúdicas podem ser desenvolvidas com vistas a trabalhar no aluno habilidades próprias desse componente curricular, como por exemplo: os jogos de palavras, os trava-línguas, a própria literatura infantil, e o incentivo a leitura de livros clássicos infantis. A ludicidade aliada ao currículo pode despertar uma aprendizagem bem mais significativa para a criança, estruturada num currículo rico e diversificado. Para Didier (2012, p. 19):

As possibilidades do aprender brincando são diversas e independem das áreas de conhecimento. Por meio de brincadeiras é possível pensar o sentido do que é ser criança e conhecer como estão historicamente situadas, possibilitando que as crianças pensem sobre mudanças e permanências em relação aos modos de brincar.

Tradicionalmente, acredita-se que há um vínculo direto e imediato entre a criança, o brinquedo e o brincar. A criança, na história da humanidade, sempre teve brinquedos e brincadeiras, é uma associação natural entre a criança, a brincadeira e os brinquedos.

A criança chega à escola trazendo no pensamento, nas emoções e na forma de brincar, a maneira como foram olhadas e percebidas pelos outros.

Ao brincar, a criança recria situações do seu cotidiano e experimenta sentimentos básicos como o amor e o medo. Por isso, é importante “que a escola veja as brincadeiras como algo sério, que deve ser utilizado por todo o currículo escolar” (Nova Escola, Jogos e Brincadeiras, p.6).

Segundo Piaget, a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de entretenimento das crianças, mas meios que contribuem para o desenvolvimento e enriquecimento do intelecto, estabelecendo relações entre os mecanismos de acomodação e assimilação.

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam em conceitos gerais, além de interagir com o meio, com o outro e com a imaginação. Auxiliam o desenvolvimento infantil, a construção e potencialização de conhecimentos.

Para se compreender o processo de aprendizagem Vygostky criou o conceito de zona de desenvolvimento potencial (próxima). A zona de desenvolvimento potencial assinala a área em que o educador pode trabalhar para desenvolver os alunos. O jogo, a brincadeira, por exemplo, são criadores de zonas de desenvolvimento potencial.

O professor, em sala de aula, pode selecionar brincadeiras contextualizadas dentro de seu conteúdo programático “o uso de brinquedos, jogos e materiais pedagógicos, do ponto de vista psicopedagógico, necessita da percepção do contexto em que se encontram inseridos. É preciso que o professor e/ou psicopedagogo identifiquem a matriz simbólica anterior do objeto, para entender melhor as necessidades e dificuldades mais imediatas do aluno.” (KISHIMOTO, 2001: 121)

Brincadeiras em duplas ou em grupos fazem com que os alunos se ajudem mutuamente, facilitando assim o processo de aprendizagem. A aprendizagem em sala de aula pode estar relacionada ao brincar, cabe ao professor criar oportunidades.

Na brincadeira, a criança recria e interpreta o mundo. Numa sala de aula, em que as atividades requerem uma imobilidade e uma atenção maior, o brinquedo ou brincadeira torna a aprendizagem mais fácil para o aluno, e esse mesmo sem saber, interioriza os conceitos.

#### 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O lúdico é uma necessidade do ser humano em todas as fases da vida, e não pode ser visto apenas como passatempo, mas, como um instrumento que fortalece a aprendizagem. É necessário olharmos para ele como algo que promova os indivíduos, estimulando-os a terem mais ânimo e entusiasmo para realizar determinada tarefa.

As atividades que pode ser realizada a partir de uma cantiga de roda. A partir de dicas, foram dadas sugestões de como poderia realizar os trabalhos com as cantigas dramatização, releitura das historias e cantigas, realização de vídeos com a participação dos pais. Após a escolha da musica o grupo precisa organizar uma "pequena" dramatização da cantiga, onde pode ser confeccionados adereços com ajuda dos pais para sua apresentação. A seguir apresentam-se algumas das atividades que nortearam o trabalho com as leituras.

Figura 01 - Música/texto.



Fonte: Da própria pesquisa, 2017.

Através de atividades lúdicas, o educando explora muito mais sua criatividade, melhora sua conduta no processo de ensino e aprendizagem, e como consequência aumenta sua autoestima.

Muitas vezes o lúdico ainda é visto como algo improdutivo frente à realização das atividades pedagógicas, mas se analisarmos quais são as contribuições que a brincadeira oferece para a criança, certamente daríamos mais importância a essa prática promotora da aprendizagem, que contribui enormemente para o desenvolvimento da criança.

Figura 02 - Música/texto.



Fonte: Da própria pesquisa, 2017.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do estudo realizado foi possível compreender que as habilidades de leitura e escrita são aquisições complexas, que podem ser adquiridas de uma forma muito mais significativa e prazerosa pela criança, diante da utilização de jogos e brincadeiras e um trabalho voltado para a ludicidade.

Entre as estratégias utilizadas para trabalhar a leitura e a escrita nessa perspectiva lúdica, estão a contação de histórias, dramatizações, teatro de fantoches, jogos de palavras e brincadeiras diversas.

O professor precisa se capacitar e buscar novas formas de trabalhar a leitura e a escrita em sala de aula, desenvolvendo a consciência que a ludicidade é um rico instrumento em favor da aprendizagem.

Por tudo isso, acreditamos que é possível outro mundo, como nos ressalta Santomé (2012); um mundo sob um novo olhar sobre a infância, em decorrência das positivas mudanças sociais.

Este mundo, como visto nos escritos, em que a ludicidade é cada vez mais entendida como atividade que, além de promover o desenvolvimento global das crianças, incentiva as interações. E que o brinquedo como objeto cultural, compreende significados e representações de uma cultura, que inserido no currículo da Educação Infantil, amplia as possibilidades de percepção e participação da criança em sociedade.

Sendo assim, foi possível evidenciar o que as brincadeiras promovem nas crianças e que enquanto atividade presente no currículo infantil oportuniza a construção de um novo mundo, a partir da cultura apresentada, pela própria criança e suas interações estabelecidas com seus pares. Ou seja, um mundo vasto de inúmeras aprendizagens e experiências enriquecedoras para a criança em questão.



## ABSTRACT

This article deals with playfulness in reading activities, with the general aim of analyzing the play activity, among those that are developed in the nursery classrooms, as an instrument for the encouragement and development of reading, the specific objectives if constitute in pointing out the importance of playing in the child's development and approaching playfulness as a significant strategy for learning. This is a bibliographical and field research, where a bibliographical review of the author's view on the subject was carried out. The study pointed to the play activity with cantigas de roda as a primordial tool for the development of reading activities, considering that playfulness favors the teaching-learning process and provides the child with cognitive and social development.

**Keywords:** Playful. Reading. Child.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº. 9.394/96. Brasília, 1996. BRASIL. Senado Federal. Constituição da República Federativa do Brasil. Promulgada em 05 de outubro de 1988. Brasília: Gráfica do Senado, 1988.

BRASIL. Secretária de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais/Secretária de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997.

COLARES, Anselmo Alencar; COLARES, Maria Lília Imbiriba Sousa Colares. O projeto político pedagógico: um processo de planejamento coletivo. In: Revista Educação e Cidadania, Campinas, SP, 2001, vol. 1, nº 2, p. 139-149.

\_\_\_\_\_. Do Autoritarismo repressivo à construção da democracia participativa: história e gestão educacional. Campinas, SP: Editora Autores Associados, 2003.

FERREIRA, F. W. Planejamento sim e não: Um modo de agir num mundo em permanente mudança. 11ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1989. FOUCAULT, M. Microfísica do poder. 2ª ed. São Paulo: Graal, 1992.

GADOTTI, M. Pressupostos do projeto pedagógico. In: Conferência Nacional de Educação para todos, vol. 1. Anais. Brasília: MEC, 1994. GADOTTI, M.& Romão, J. E. Autonomia da escola: princípios e propostas. 2 ed. São Paulo: Cortez, 1997.

LIBÂNEO, José Carlos. Organização e Gestão da Escola: Teoria e Prática. 4 ed. Goiânia Alternativa, 2001. LÜCK, Heloísa et al. A escola participativa: o trabalho do gestor escolar. 5.ed. Rio de Janeiro: DP & A, 2001.

\_\_\_\_\_. O reforço da autonomia das escolas e a flexibilização da gestão escolar em Portugal. In: Ferreira, N. S. C.(org.). Gestão democrática da educação: atuais tendências, novos desafios. São Paulo: Cortez, 1998.

MENEZES, MindéBadauy de; RAMOS, Wilsa Maria. O sistema educacional no Brasil. In: Guia de Estudo - 2 ed. Brasília; MEC. FUNDESCOLA, 2000. (Coleção Magistério; mód. II, unid. 2 e 3- PROFORMAÇÃO).

NASCIMENTO, Ivânia dos Santos; OLIVEIRA Edna Pedroza Quintão de; BRAGA, Elma Janete Bormann. Projeto Político Pedagógico. Escola Municipal de Educação Infantil – Pré-Escolar I, II, III e Ensino Fundamental – 1ª a 4ª séries. Guajará-Mirim, 2006.

PADILHA, P. R. Planejamento dialógico – como construir o projeto político pedagógico da escola. São Paulo: Cortez/Instituto Paulo Freire 2001. PARO, Vitor Henrique. Gestão democrática da escola pública. 3. ed. São Paulo: Ática, 2001 119p.

RESENDE, Lúcia Maria Gonçalves de; VEIGA, Ilma Passos Alencastro. (orgs.). Escola: Espaço do Projeto Político Pedagógico. Campinas: Papirus, 1998.

SAVIANI, Demerval. Escola e Democracia: Polêmicas do nosso tempo. 36 ed. Campinas, SP: Autores Associados 2003. SETUBAL, Maria Alice, et al. Avaliação e aprendizagem.

CENPEC - Centro de Estudos e Pesquisa em Educação Cultura e Ação Comunitária, In: Raízes e Asas, n, 8, pp. 3-23 (s/d). \_\_\_\_\_. Trabalho Coletivo na Escola, CENPEC - Centro de Estudos e Pesquisa em Educação Cultura e Ação Comunitária, In: Raízes e Asas, n, 3, pp. 1-26 (s/d).

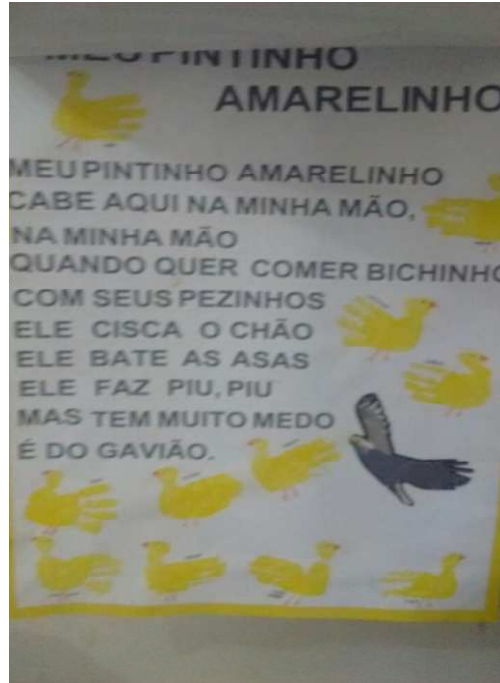
SOUZA, José Vieira de; CORRÊA Juliane. Projeto pedagógico: a autonomia construída no cotidiano da escola. In: DAVIS, Cláudia (et al) (Org.). Gestão da Escola Desafios a Enfrentar. Rio de Janeiro: DP& A, 2002.

VASCONCELLOS, C. S. Planejamento: plano de ensino-aprendizagem e projeto educativo. São Paulo: Libertad, 1995.

VEIGA, Ilma Passos Alencastro (org.). Projeto Político - Pedagógico da Escola: Uma Construção Possível - Campinas, SP: Papirus, 1995- 10 ed., 2000.

## APÊNDICES

APÊNDICE A - Ilustração de textos para o trabalho com a leitura por meio da ludicidade.



**APÊNDICE B - Ilustração das atividades realizadas pelos (as) alunos (as).**

