



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAIBA  
CENTRO DE HUMANIDADES – CAMPUS III  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO  
PRÓ REITÓRIA DE ENSINO E EDUCAÇÃO À DISTANCIA  
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA - PARFOR**



**NAIARA CATIANA LIMA DA ROCHA**

**O USO DO LÚDICO NAS SÉRIES INICIAIS: uma importante  
prática no processo ensino-aprendizagem**

**GUARABIRA – PB  
2014**

**NAIARA CATIANA LIMA DA ROCHA**

**O USO DO LÚDICO NAS SÉRIES INICIAIS: uma importante  
prática no processo ensino-aprendizagem**

Trabalho Acadêmico Orientado apresentado ao Departamento de Educação da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, como requisito para obtenção do título de graduada do Curso de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Ms. Luana Anastácia Santos de Lima.

**GUARABIRA - PB  
2014**

É expressamente proibida 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 da dissertação.

R672u Rocha, Naiara Catiana Lima da  
O uso do lúdico nas séries iniciais [manuscrito] : uma importante prática no processo ensino-aprendizagem / NAIARA CATIANA LIMA DA ROCHA. - 2014.  
32 p. : il. color.

Digitado.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia EAD) - Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação à Distância, 2014.  
"Orientação: Luana Anastácia Santos de Lima., Secretaria de Educação à Distância".

1. Lúdico. 2. Educação Infantil. 3. Desenvolvimento de Aprendizagem. I. Título.

21. ed. CDD 372.24

**NAIARA CATIANA LIMA DA ROCHA**

**O USO DO LÚDICO NAS SÉRIES INICIAIS: uma importante  
prática no processo ensino-aprendizagem**

Monografia apresentada à coordenação do curso de graduação em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, em atendimento as exigências para obtenção do grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Aprovada em: 02/08/2014.



---

Prof<sup>a</sup>. Ms. Luana Anastácia Santos de Lima – UEPB/CH  
Orientadora



---

Prof. Dr. Berlamino Mariano Neto – UEPB/CH  
1º Examinador



---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> Taíses Araújo – UEPB/CH  
2º Examinador

## DEDICATÓRIA

A Deus, que guia meus passos e minha vida.

A minha mãe que sempre, com amor, se sacrificou para me dar a melhor educação possível.

Ao meu noivo Cassiano Ricardo, pelo companheirismo em minhas escolhas e trajetórias.

Especialmente, dedico a Sra. Eliane Britto, por acreditar que a Educação é o caminho para solucionar os problemas sociais.

## AGRADECIMENTOS

A Deus, que imensamente me abençoou, que nunca me abandonou nas realizações suscitadas ao longo da caminhada.

A minha mãe Norma Cristina, que está sempre me apoiando nos momentos pelos quais mais preciso, pelo amor e exemplo de vida que ela representa para mim.

Ao meu noivo Cassiano Ricardo, por compartilhar este ideal, ajudando-me a prosseguir nesta jornada, vencendo todos os empecilhos e por acreditar no meu potencial.

Agradeço, a minha orientadora, a Prof.<sup>a</sup> Ms. Luana Lima, pela coragem de enfrentar tamanho desafio então pouco tempo disponível, com tanta boa vontade, paciência, disponibilidade, sugestões e simplicidade no acompanhamento deste trabalho.

A Professora e coordenadora do curso Mônica Guedes, pelo convívio, apoio, compreensão e amizade.

Agradeço também a todos os professores que me acompanharam durante a graduação, em especial ao Prof. José Otávio e a Prof<sup>a</sup>. Vanusa Valério, o meu eterno carinho.

Sou grata a Sr<sup>a</sup>. Eliane Britto, que colaborou muito para a minha formação profissional. Meu carinho, minha admiração e minha eterna gratidão.

Aos meus colegas de classe, em especial a Edy France e Simone Araújo, pois pude encontrar em vocês uma verdadeira amizade e ter cada vez mais convicção da bondade de Deus, por ter vocês ao meu lado esses anos foi incrível! Obrigada por todo carinho, paciência e pelos momentos em que tanto aprendemos juntas. Vocês são presentes de Deus!

A todos, que de alguma forma, contribuíram para o meu crescimento acadêmico e a construir os grandes momentos de minha vida.

Enfim, a todos muito obrigada!

"A educação é o processo pelo qual o indivíduo desenvolve a condição humana, com todos os seus poderes funcionando com harmonia e completa, em relação à natureza e à sociedade. Além do mais, era o mesmo processo pelo qual a humanidade, como um todo, se elevando do plano animal e continuaria a se desenvolver até sua condição atual. Implica tanto a evolução individual quanto a universal".

(Friedrich Froebel)

## RESUMO

Este trabalho sistematiza um estudo acerca da importância do lúdico na Educação Infantil, ressaltando a realidade pedagógica de uma escola da rede municipal de Gurinhém/PB. Nosso objetivo foi compreender qual o papel da atividade lúdica como forma de facilitar a motivação do aluno, bem como analisar o lúdico como uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, como ressaltam, Vygotsky (1998), Piaget (1998), Freire (1997), Campos (2011), Marcellino (1997). Trata-se de uma pesquisa teórica, metodológica, realizada na Escola Municipal Flaviano Ribeiro Coutinho no município de Gurinhém/PB. A pesquisa é de cunho teórico e empírico. Os dados foram analisados de forma qualitativa, as informações foram coletadas, através de roteiro, de forma a estabelecer relações entre as informações obtidas no questionário, e interpretadas, à luz das abordagens teóricas sistematizadas. Concluímos que apesar das entrevistadas concordarem que o lúdico é indispensável na prática pedagógica, como ferramenta de desenvolvimento da aprendizagem dos alunos. Todavia, cabe mencionar que as professoras apresentaram contradições entre a teoria e as ações vivenciadas no decorrer de sua prática pedagógica, deixando o lúdico de fora do processo de ensino-aprendizagem, usando-os apenas em alguns momentos e de maneira limitada.

**PALAVRAS-CHAVE:** Lúdico. Educação Infantil. Desenvolvimento de Aprendizagem.

## ABSTRACT

This paper systematizes a study about the importance of playfulness in kindergarten, emphasizing pedagogical reality of a school from the municipal Gurinhém / PB. Our goal was to understand the role of playful activity as a means to facilitate student motivation, and analyze the play as a pedagogical tool that teachers can use in the classroom as methodological techniques in learning Vygotsky (1998), Piaget (1998), Freire (1997), Campos (2011), Marcellino (1997). This is a theoretical, methodological research, conducted at the Municipal School Flaviano Ribeiro Coutinho in the municipality of Gurinhém / PB. The research is theoretical and empirical studies. Data were analyzed qualitatively, information was collected through script in order to establish relationships between the information obtained in the questionnaire, and interpreted in the light of systematic theoretical approaches. We conclude that although the interviewees agree that the play is essential in teaching practice, as a tool for development of student learning. However, it is worth mentioning that the teachers showed contradictions between theory and action experienced in the course of their practice, leaving the play out of the teaching-learning process, using them only in certain times and in a limited way.

**Keywords:** Playful. Childhood Education. Learning Development.



## SUMÁRIO

1. Introdução.....	10
2. Fundamentação teórica.....	12
2.1 O lúdico na escola.....	12
2.2 A prática docente e a ludicidade no processo educativo.....	14
2.3 Desenvolvimentos da criança e ludicidade.....	15
3. Metodologia.....	19
3.1 Sujeitos.....	19
3.2 Instrumentos.....	21
3.3 Procedimentos.....	21
4. Resultados e discussão.....	23
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	28
REFERÊNCIAS.....	30
ANEXO.....	31

## INTRODUÇÃO

Este trabalho sistematiza um estudo acerca da importância do lúdico na Educação Infantil, ressaltando a realidade pedagógica de uma escola da rede municipal de Gurinhém/PB. Nosso objetivo foi compreender qual o papel da atividade lúdica como forma de facilitar a motivação do aluno, bem como analisar o lúdico como uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula, como técnicas metodológicas na aprendizagem.

A pesquisa buscou analisar a utilização do lúdico na sala de aula, por professores. Buscamos, desta forma, verificar se os docentes utilizam técnicas lúdicas no decorrer de sua atuação, bem como identificar as mesmas e descobrir a importância que os professores dão ao lúdico como uma ferramenta pedagógica.

A escolha da temática se deu em virtude de uma experiência vivenciada no decorrer da realização do Estágio Supervisionado, onde pude constatar que o lúdico trabalhado através de jogos e brincadeiras, era inserido no processo de aprendizagem de maneira insatisfatória.

Desse modo, estudar e investigar sobre este tema é importante para mostrar que o lúdico é um método que contribui para que a criança se desenvolva, pois, é através do brincar que a criança descobre, inventa, ensina regras, experimenta, relaxa e desenvolve habilidades. Através da nossa pesquisa buscamos demonstrar a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem.

O trabalho foi dividido em capítulos. Introdução, fundamentação teórica, onde buscamos contextualizar teorias voltadas para o lúdico no processo de ensino aprendizagem. Em seguida, apresentamos os procedimentos metodológicos citando o público-alvo, os instrumentos utilizados; o processo de coleta e análise dos dados.

Do mesmo modo, apresentamos os dados obtidos no decorrer da pesquisa realizada, englobando os professores que atuam na Educação Infantil, frente ao uso do lúdico como ferramenta pedagógica no desenvolvimento das crianças. Por fim, trazemos as considerações finais acerca da temática abordada.

Assim, este trabalho apresenta-se como relevante, pois, por meio da concretização do mesmo esperamos que possa provocar outras inquietações, novos estudos e (re) construção de conhecimentos sobre a utilização do lúdico na Educação Infantil no processo educativo de forma coerente, dinâmica e flexível, visando à promoção de um ambiente favorável à qualidade da aprendizagem, bem

como, à formação plena dos alunos, enquanto sujeitos críticos e ativos no meio social do qual fazem parte.

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **2.1 O lúdico na escola**

O processo educacional na atualidade, é bastante complexo e que nos traz bastante desafios, são diversas dificuldades que podem ser encontradas no dia a dia de todos os educadores. Nesse sentido, podemos dizer que essas dificuldades exige que tenhamos a capacidade pedagógica de buscar sempre novas metodologias, dinâmicas de aprendizagem capazes de alcançar o interesse do educando bem como desenvolver uma aprendizagem de qualidade.

Desse modo, o professor enquanto personagem principal da sua sala de aula, deve buscar alternativas eficazes para a construção do conhecimento dos seus educandos, pois “O papel do educador é primordial, pois, é ele quem cria espaços, oferece os materiais (...), ou seja, media a construção do conhecimento”. (FRIEDMANN, p. 46, 2003).

Assim, o professor deve sempre buscar conhecer as necessidades de sua turma, inicialmente, fazendo um diagnóstico, para que seja detectada os maiores problemas, de modo que, após levantadas os pontos principais de dificuldades, o mesmo possa saber quais alternativas irá usar para resolver tais problemas.

Nesse sentido, para cada dificuldade existe uma alternativa dinâmica para que se possa alcançar bons resultados. Assim, para que o ensino seja possível é necessário que o aluno e o educador estejam engajados, o educador deve ser o mediador do processo ensino-aprendizagem.

Deste modo, sabemos que na prática construtivista o professor é visto como um mediador, e não mais como apenas um “dador de aulas”, nessa nova prática de aprendizagem, o educador permite, uma aprendizagem dinâmica, criativa, que possibilita ao educando novas formas de aprendizagem.

Do mesmo modo, ainda há muitos educadores que, por vários motivos, não valorizam o trabalho do lúdico na sala de aula, acabando por valorizar o método tradicional de ensino, dando a entender que os mesmos têm a ideia de que ludicidade está ligada à instrumentalização, apenas, baseado numa metodologia tradicional como ressaltava Freire, (1983) fazendo com que o aluno seja um depósito de informações, produzindo uma “consciência bancária”.

Desse modo, o aluno deixa de lado a sua criatividade, sua ideia de construir através de seus conhecimentos prévios. Devemos considerar que a criança quando

chega na escola, já possui conhecimentos próprios vivenciados no seu dia a dia, e isso facilita o processo de ensino aprendizagem.

O educador consciente de seu compromisso social e que trabalha numa escola cuja concepção de ensino priorizada é a emancipatória, planejará situações lúdicas em que a criança vivenciará experiências de construção e reconstrução de saberes existentes no seu mundo real, além de significativas interações sociais.

Do mesmo modo, ressaltamos que, através dessa prática dinâmica e criativa, notamos que o processo lúdico na sala de aula, facilita a prática docente, de forma notável. Através de estudos que avaliam esse processo é possível mostrar que adotar a ludicidade como ferramenta de ensino é bastante favorável, principalmente na educação infantil, pois nesse período as crianças estão ainda adaptando-se ao ambiente escolar.

Nesse sentido, a escola deve estar preparada para trabalhar as atividades lúdicas e inserir essas atividades no seu currículo da escola. Para isso, é necessário existir um planejamento que adeque as necessidades da escola e se configure como uma prática solta e sem objetivos. Assim, para planejar essas atividades lúdicas, é fundamental ter como ponto de partida a realidade, os interesses e as necessidades da criança.

É preciso lembrar, também, que ao inserir a atividade lúdica nas atividades, no planejamento, na grade curricular da escola, não se está deixando os outros conteúdos de lado, pois esses devem estar sempre interagindo uns com os outros, de forma que não se pode trabalhar isoladamente. De acordo com Almeida (1992), é necessário que o educador se conscientize de que ao desenvolver o conteúdo programático, por intermédio do ato de brincar, não significa que está deixando de contemplar o conteúdo formal.

Nesse mesmo sentido, é preciso que o educador além de inserir a prática lúdica nos seus planejamentos, disponha de materiais adequados, jogos educativos, que desenvolvam a aprendizagem, bem como jogos que possibilitem a capacidade de raciocínio de cada educando. Portanto, é possível obter bons resultados, também, com o uso da tecnologia, como por exemplo, a televisão, computador, rádio, internet, etc.

## 2.2 A prática docente e a ludicidade no processo educativo

A prática educativa que envolve o lúdico no processo educativo, está cada vez mais evoluindo com o passar do tempo, pois a mesma modificou-se através das mudanças ocorridas na sociedade, como os tipos de brincadeiras que foram mudando no decorrer do período em que a sociedade encontra-se, bem como mudanças ocorridas na prática pedagógica como tendências, práticas curriculares que mudaram, se aperfeiçoaram e buscaram alcançar as mudanças educacionais.

Nesse sentido, a prática lúdica na sala de aula como instrumento de ensino, vem se aperfeiçoando, de forma que, com o passar do tempo houve um crescente estudo em volta da sua importância quanto a sua contribuição na sua aplicação e sistematização enquanto ferramenta pedagógica. Dessa forma, entendemos que é através das atividades lúdicas, que as crianças adquirem novas experiências e conhecem seus próprios limites.

De acordo com, Wayskop (1995) é através da adoção da prática de jogos trabalhados no ambiente escolar, que “São resolvidas situações problemáticas, adaptando-se de forma ativa a sociedade em que vivem”.

Assim sendo, os benefícios da prática de brincadeiras, jogos, e atividades lúdicas em geral vai muito além de contribuir na aprendizagem das crianças, pois são capazes de contribuir no trabalho coletivo, bem como, resolver conflitos existentes no cotidiano escolar. A este respeito, Campos (2011) firma que os jogos contribuem com o desenvolvimento intelectual da criança “quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc.”

Dessa forma, resgatar a ludicidade dentro de um processo educativo, é ir em busca da construção de bases para; através de práticas e vivências, possibilitar que este indivíduo modifique seu foco de atenção e consiga enxergar além da realidade e desenvolver plenamente suas potencialidades.

Podemos compreender do processo lúdico, as atividades que executamos e que podem dar prazer, que tenhamos espontaneidade em executá-la. Desse modo, segundo Bertoldo (2011), a aprendizagem acontece de forma mais prazerosa quando fazemos porque queremos, por interesse pessoal. Isto se refere tanto à criança quanto para o adulto, sendo, então, que começamos a perceber a possibilidade, a facilidade de se aprender, quando estamos brincando. Para 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”.

Ainda de acordo com Gomes (2004).

[...] o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. [...] 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).

Nesse mesmo sentido, Marcellino (1997, p.44) ressalta que “ao tratar do lúdico foca a abordagem que se busca, o lúdico não como algo isolado ou associado a uma determinada atividade”.

Assim, a prática lúdica entendida como ato 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.

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, colaborando para uma boa saúde mental, preparando um estado interior fértil, facilitando a comunicação, expressão e construção do conhecimento.

### **2.3 Desenvolvimento da criança e ludicidade**

O desenvolvimento da criança depende de várias práticas, as quais são estímulos que devem ser desenvolvidos desde sua vida anterior a escola. No entanto, na escola a criança precisa desenvolver a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima. Para isso, a escola deve estar preparada para atender suas necessidades.

Desse modo, uma prática que é indispensável na vida escolar das crianças é a adoção da prática lúdica, seja brincadeiras, jogos, atividades que desenvolvam o pensar, o agir que facilitem a vida de cada um seja, o desenvolvimento físico, mental, ou intelectual.

De acordo com Vygostki (1998), com o brinquedo, a criança cria uma situação imaginária, isto é, é por meio do brinquedo que essa criança aprende a agir uma esfera cognitiva, e promove o seu próprio desenvolvimento no decorrer de todo o processo educativo.

Nesse sentido, o brinquedo, (o brincar), auxilia no processo ensino-aprendizagem, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, como também no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a criatividade da criança.

Nesse mesmo sentido, Chateau (1997) afirma que o ato de brincar é um ato característico da infância e afirma também que a infância não existe sem o brincar, uma vez que o brincar é inato. A criança tem como objetivo a própria ação do brincar fazer, não importando o resultado que este fazer proporciona. O brincar é algo livre e, em função deste aspecto, não há modos prontos de agir ou operar durante a brincadeira.

As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivos como emocionais. Segundo Piaget (1998, p.62), “o brinquedo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”.

Desse modo, o brinquedo não é simplesmente uma “distração” para entreter os alunos, é uma ferramenta importante, para o processo educativo na escola. O brincar e as brincadeiras na sala de aula, entre outros pontos importantes, estimulam o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação motora, a iniciativa individual, bem como a criança pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa.

Nesse sentido, o brincar, a brincadeira, é uma importante ferramenta para desenvolver atividades na infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo, sendo de suma importância a inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica. De acordo com Vygotsky (1984),

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre um nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através de resolução de um problema sob



orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz, (VYGOTSKY, 1984, p. 97).

Assim, através dos brinquedos, as crianças vivenciam determinadas situações do cotidiano, construindo um conhecimento embasado em certas habilidades definidas pela estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras. Podemos dar como exemplo, brinquedos, como, quebra-cabeça, jogos de vogais, dominó de palavras, alfabeto móvel, entre outros.

Além das brincadeiras, os jogos são também bastante valorizados no que se diz respeito a questão da aprendizagem, bem como a interação entre os colegas, inclusive nos anos iniciais da criança junto ao ambiente escolar. De acordo com Negrini (1994), o jogo se apresenta para a criança como uma atividade dinâmica, no sentido de satisfazer uma necessidade.

De tal modo que, ao se observar o comportamento de uma criança participando de jogos, pode-se perceber o quanto ela desenvolve sua capacidade de resolver os mais variados problemas, fazendo isso de forma aprazível e dinâmica.

Em geral, o jogo quando trabalhado de forma pedagógica exerce uma dinâmica favorável ao processo pedagógico, desenvolvendo a aprendizagem significativa, estimulando a construção de novo conhecimento e, principalmente, despertando o desenvolvimento de novas habilidades.

Vale lembrar que o professor deve estar atento que os mesmos não devem ser explorados só para lazer, mas também como elementos bastante enriquecedores para promover a aprendizagem. Nesse mesmo sentido, a criança precisa encontrar apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, desenvolvendo suas características no processo educativo.

No entanto, é importante lembrar que a ludicidade aplicada na aprendizagem, mediante jogos e situações lúdicas, não impede a inserção de conceitos sobre matemática, português, ciências, entre outras disciplinas. Pelo contrário, através dessa prática, é possível alcançar resultados incríveis de aprendizagem de todas as disciplinas e de conhecimentos educativos.

Portanto segundo Freire (1997),

Compreender a atividade infantil capacita o professor a intervir para facilitar o desenvolvimento da criança. Isso contribuiria para reforçar a ideia de que a escola, na primeira infância, deve considerar as estruturas corporais e intelectuais de que dispõem as crianças, utilizando o jogo simbólico e as

demais atividades motoras próprias da criança nesse período, (FREIRE, 1997, p. 44).

Através da experiência do brincar na prática educativa, observa-se que no as crianças interagem melhor com as demais crianças, formando-se mais autônomas na execução de suas atividades e interagindo melhor na sala de aula. Isso faz com que a criança torne-se muito mais autônoma, tenha uma vida com ações positivas e desenvolva com sucesso no seu desenvolvimento educacional.

Portanto, podemos dizer que as atividades lúdicas, tais como os jogos, permitem liberdade de ação, pulsão interior, naturalidade e, conseqüentemente, prazer, que raramente são encontrados em outras atividades escolares. Por isso, necessitam ser estudados por educadores para poderem utilizá-los pedagogicamente como uma alternativa a mais, à serviço do desenvolvimento integral da criança.

O lúdico é essencial para uma escola que se proponha não somente ao sucesso pedagógico, mas também a formação do cidadão, porque a consequência imediata dessa ação educativa é a aprendizagem em todas as dimensões: social, cognitiva, e pessoal.

### 3. METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa teórica, metodológica, realizada na Escola Municipal Flaviano Ribeiro Coutinho, no município de Gurinhém/PB.

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. 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),

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 pode ser reduzido à operacionalização de variáveis. (MINAYO, 1994, p.21 e 22).

Nesse mesmo sentido, foi realizada pesquisa de campo, onde a mesma oferece maior contato com o público-alvo e aproximação com o fenômeno social e educacional estudado. De acordo com Marconi (2005, p.125), este tipo de pesquisa “baseia-se na observação dos fatos tal como ocorrem na realidade”.

#### 3.1 SUJEITOS

A pesquisa foi realizada em uma escola da Rede Municipal de Educação, localizada na zona urbana do município de Gurinhém/PB localizada na Rua Cônego José Maria Mesquita, S/N. É uma instituição própria, pertencente à rede municipal de ensino da 12ª Gerência Regional com apoio técnico, administrativo e pedagógico da Secretaria Municipal de Educação.

A mesma funciona em regime regular de Educação Básica, e desenvolve um projeto contínuo de Educação pela Paz, que tem como objetivo melhorar a convivência e o comportamento entre os alunos com metodologias e instruções sugeridas pela Secretaria Municipal de Educação. O horário de funcionamento compreende os dois turnos: matutino das 7h às 11h do Pré ao 5º, vespertino das 13h às 17:45h 6º ao 9º Ano.

A estrutura física da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Flaviano Ribeiro Coutinho é adequada, as salas são amplas, com cadeiras e mesas apropriadas, armário para guardar materiais e quadro verde. O material para o andamento das aulas é suficiente, existem várias dependências para realização de atividades tais como: Pátio equipado com TV e vídeo, sanitários para alunos e funcionários, laboratório de informática climatizado com vários computadores, secretaria, cozinha com todos os equipamentos e utensílios necessários. A escola é construída em alvenaria, murada, forrada com PVC e piso em cerâmica.

Dessa forma, o estabelecimento de ensino possui uma filosofia de trabalho direcionada a oferecer diariamente um ensino de qualidade, envolvendo a participação de toda a comunidade escolar, respeitando as diferenças e valorizando a ética, implantando ações inovadoras, que a cada dia diversificam o plano pedagógico desenvolvido no seio escolar.

O corpo docente da Escola é composto por 19 professores, 18 com formação superior, 01 com formação de magistério, 10 tem especialização, 01 diretora, 02 vice-diretoras, 02 secretárias, 02 digitadores, 04 auxiliares de serviços gerais e 02 vigilantes que reversa por turnos. Do quadro de professores somente um não possuem Ensino Superior completo. Os professores e funcionários possuem plano de cargo carreira, devidamente construídos pelas categorias, onde constam as mudanças de nível, classe, tempo de serviço os salários e vantagens correspondentes. Sempre que possível à direção da escola libera professores e funcionários para cursos, palestras e jornadas pedagógicas. A Diretora tem Formação Superior em Letras e com Pós Graduação em Supervisão e Orientação Escolar, há uma Coordenadora Pedagógica com Formação Superior em Pedagogia e Pós Graduação em Ensino Aprendizagem e Coordenação Pedagógica.

O processo de seleção dos participantes que integraram a nossa pesquisa foi organizado com base no critério de trabalhar com a Educação Infantil, pois procuramos delimitar a nossa pesquisa, partindo do princípio que seria inviável trabalhar com todas as turmas da escola escolhida, como também observamos que a Educação Infantil é um universo mais amplo e propenso para trabalhar o lúdico, pois nessa fase é que se dá um importante processo de aprendizagem da criança. As participantes da pesquisa eram quatro professoras do turno da manhã.

### **3.2 INSTRUMENTOS**

Como instrumento de coleta de dados, utilizou-se um questionário composto de questões abertas, além de observações e conversas informais com os entrevistados, referentes a importância da utilização do lúdico no decorrer da prática pedagógica na Educação Infantil e sua contribuição no desenvolvimento infantil. Para tanto, os pesquisados não foram identificados de forma alguma, respondendo às perguntas de forma individual, sem ajuda do pesquisador.

Os momentos de observação possibilitaram conhecer melhor um pouco do trabalho dos professores entrevistados. Nesse sentido, primeiro foi feita a etapa de observação e, em seguida, a entrevista com ambos os professores.

### **3.3 PROCEDIMENTOS**

O acesso ao campo da pesquisa empírica deu-se em duas etapas. Inicialmente, foi necessária a realização da visita na escola para conhecer o ambiente, que iríamos coletar os dados. Após chegarmos a escola tivemos nosso primeiro contato, de forma que fui bem recebida por todos que fazem parte da escola. Primeiramente, a diretora nos recebeu e conversamos informalmente sobre meu objeto da pesquisa, a mesma nos mostrou os cômodos da escola, como também os dados referentes as professoras com as quais iríamos entrevistar, bem como a mesma nos concedeu a autorização para a realização da pesquisa.

Desse modo, fomos visitar as turmas do Infantil de modo que nos possibilitou conhecer o universo que iríamos pesquisar, nosso público alvo. Assim, entramos na sala da primeira professora, que foi bastante receptiva, a mesma nos apresentou aos alunos, e nos permitiu acompanhá-la durante a aula, por algum tempo. Logo depois nos dirigimos a outra sala e a professora se mostrou um pouco tímida, porém a mesma acolheu com muito carinho a nossa proposta de pesquisa. Em seguida seguimos para a sala da terceira professora que também nos mostrou a sua turma, e mostrou o seu planejamento diário. Por fim, nos encontramos com a última das nossas professoras que iria participar da nossa pesquisa.

Após a primeira visita, fizemos uma segunda visita a escola que dessa vez seria para realizarmos a entrevista. A entrevista foi realizada com sucesso, partindo do princípio que as entrevistadas foram bastante receptivas e acolhedoras, colaboraram de forma muito satisfatória.

Desse modo, após a coleta de dados, os mesmos foram analisados de forma qualitativa, as informações foram coletadas, através de roteiro, de forma a estabelecer relações entre as informações obtidas no questionário, e interpretadas, à luz das abordagens teóricas sistematizadas, culminando com a análise dos dados a produção das considerações finais.

#### 4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Apresentaremos a seguir os dados representativos dos resultados obtidos na pesquisa de campo que subsidiou este trabalho acadêmico. Neste sentido, as entrevistas possibilitaram a identificação e descrição das concepções de ludicidade que um grupo de professoras desenvolve nas aulas da Educação Infantil em escolas da rede municipal de Gurinhém-PB.

Salientamos que a como exposto anteriormente, pesquisa contou com a representação de professoras da rede municipal de Ensino da Educação Infantil no município de Gurinhém-PB.

Inicialmente, indagamos as entrevistadas se as mesmas dentro das suas salas de aulas trabalham o lúdico no processo de ensino aprendizagem. Desse modo, 87,5% das entrevistadas afirmaram que trabalham com elementos lúdicos nas aulas e as demais cerca de 12,5%, revelam que não utilizam como podemos observar na Figura 1. Estes dados apontam como empecilho ao trabalho lúdico a precária infraestrutura da instituição de ensino, além da ausência de brinquedos.

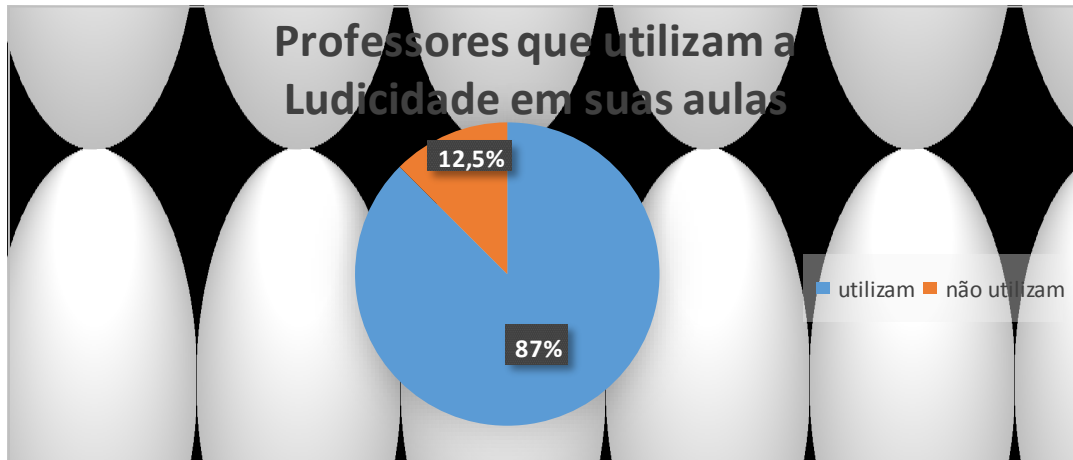
No entanto, vale ressaltar que a visão de ludicidade das entrevistadas está ligada à presença de recursos materiais, como brinquedos, para que se promova a ludicidade nas aulas, ao invés do próprio desenvolvimento do imaginário infantil enquanto elemento fomentador de situações lúdicas.

Porém, de acordo com Oliveira (2000, p. 10), “o lúdico não está nas coisas, nos brinquedos ou nas técnicas, mas nas crianças ou, melhor dizendo, no homem que as imagina, organiza e constrói”.

Desse modo, podemos dizer que o lúdico não depende apenas de materiais concretos, como brinquedos e sim de formas metodológicas, situações concretas que o professor pode desenvolver dentro de sua sala de aula.

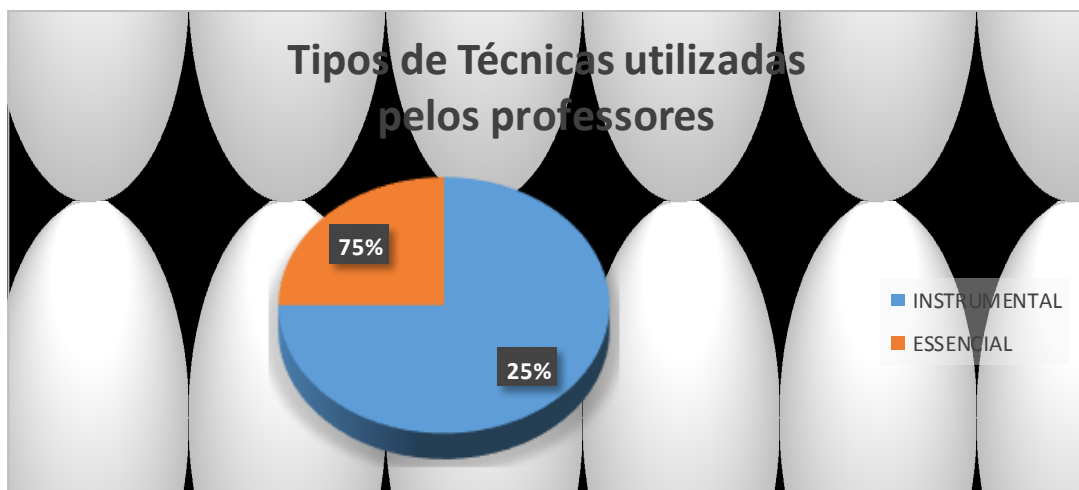
Nesse sentido, observamos o gráfico a seguir:

**Figura 1** - Percentual de professores que utilizam elementos lúdicos em suas aulas



Outro ponto importante do questionário aplicado com as entrevistadas, foi a questão de como a ludicidade é utilizada como um meio para ensinar algo ou se é um elemento que não precisa necessariamente ser utilizado para isso. Como bem representa a figura2, 75% dos professores afirmam utilizar o lúdico instrumental e 25% o lúdico essencial (Figura2).

**Figura 2** - Percentual de lúdico instrumental e essencial





De acordo com as entrevistadas, a ideia do lúdico como método de ludicidade instrumental é: “A ludicidade é aplicada de forma intencional com algum objetivo propiciando maior desenvolvimento da coordenação motora e mente”. (A-1)<sup>1</sup>.

Nesse mesmo sentido, (A-2) afirma: “(...) Acredito também que essa é uma maneira lucrativa de se trabalhar com a criança. O lúdico permite à criança se situar em seu mundo e absorver os aprendizados que estão sendo passados”.

Para a entrevistada (A-3) “(...) Através da ludicidade percebo um maior desenvolvimento no aprendizado das crianças de uma forma mais prazerosa, bem como preparam as crianças para a alfabetização”.

Desse modo, o lúdico é percebido pelas entrevistadas somente como meio para ensinar algo. Em uma das respostas existe até mesmo a preocupação quanto à alfabetização já na Educação Infantil.

Quanto a questão do lúdico como meio para ensinar algo e, também, para a prática do brincar pelo brincar, transcendendo o caráter essencial da brincadeira, apenas 25% respondeu que suas aulas envolvem o caráter essencial, como podemos observar na fala da entrevistada (A-4) “(...) Geralmente a ludicidade é aplicada de forma intencional com algum objetivo, o que não impede a aplicação deste método de um modo livre sem intencionalidade visando a diversão da criança.

É importante ressaltar que ao se referir à contribuição do lúdico para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, existe uma forte presença da abordagem desenvolvimentista de ensino na prática pedagógica das entrevistadas, como se percebe nas seguintes respostas, ainda de acordo com (A-4): “São brincadeiras direcionadas para despertar e estimular o desenvolvimento motor e cognitivo, social da criança”. Além disso, “(...) Desenvolve a coordenação motora visual, perceptiva, auditiva, etc.; aprendendo então as funções básicas naturais”.

Nesse sentido, a formação de hábitos e atitudes também é citada por uma das entrevistadas como contribuição no desenvolvimento e aprendizagem da criança por meio da ludicidade. Isto é, a educação moral torna-se um conteúdo pedagógico a ser trabalhado com a criança da Educação Infantil, mas numa proposta crítica uma vez que a entrevistada considera o educador como mediador e não um mero transmissor de normas e valores a serem repassados a criança. Desse modo, é

---

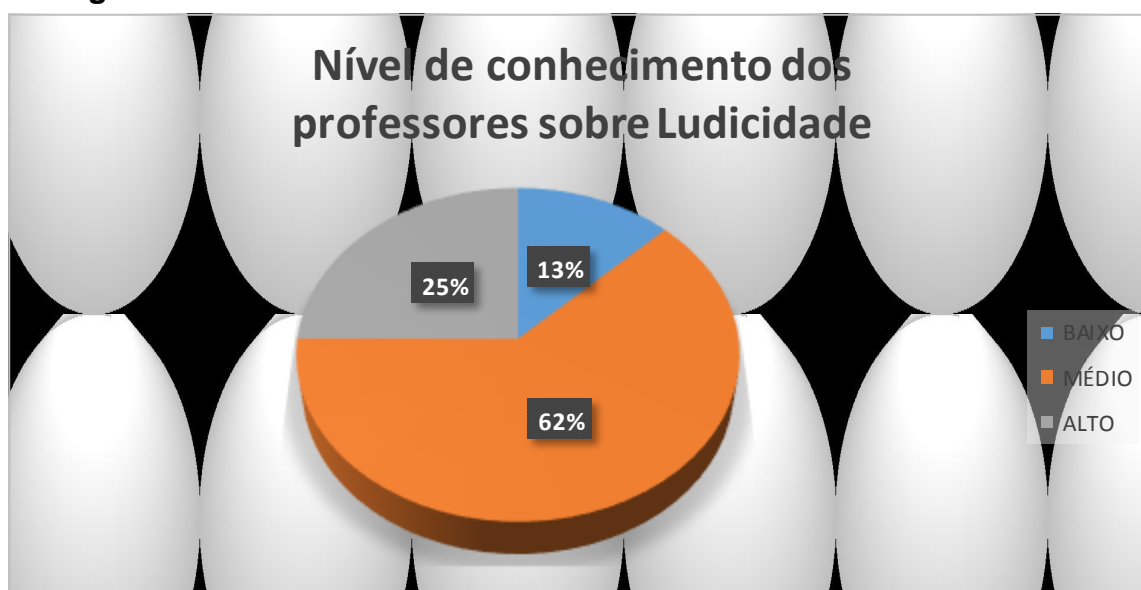
<sup>1</sup> Por questões de ética, não revelamos a identidade das professoras participantes da pesquisa, referindo-nos as mesmas como (A-1), (A-2), (A-3), e (A-4).

através do brincar que a criança pode desenvolver hábitos e atitudes tendo o professor como mediador.

No que se refere à questão da existência de algum ponto negativo que interfira na utilização da ludicidade nas aulas de Educação Infantil, apenas uma entrevistada afirma que o despreparo do profissional, falta de brinquedos e espaço adequado para as brincadeiras influenciam negativamente na utilização da ludicidade nas aulas, às vezes, até impedindo que ocorra o processo de aprendizagem.

Em relação aos conhecimentos sobre a ludicidade, 25% consideram-se num nível alto, 62% médio e apenas 13% baixo, como se pode observar na Figura 3. Portanto, temos esse percentual de nível de conhecimento sobre ludicidade, como vemos na figura seguinte:

**Figura 3 – Percentual de nível de conhecimento sobre ludicidade**



Fica claro que o lúdico deve ser contemplado nas propostas pedagógicas da Educação Infantil e, numa perspectiva não utilitária apenas, possibilitar experiências reflexivas e significativas uma vez que envolve emoção, participação, prazer, descobertas, entre outros.

Nesse sentido, de acordo com Freire (1997, p. 112), “a criança é uma especialista em brinquedo, mais até que a própria professora. Não uma especialista em teorizar sobre o brinquedo, mas em brincar”.

De tal modo, há momentos variados da atividade da criança na escola em que o gozo e o prazer são os móveis da atividade lúdica, e o jogo (espontâneo ou dirigido) é só ludicidade mesmo; isso significa, então, que há trabalho (prazeroso) e jogo na escola, tendo ambos aspectos distintos.

Todavia, o tempo e espaço para o brincar estão cada vez mais reduzidos no âmbito escolar. A prioridade na instrumentalização precoce da criança é fato comprovado nas entrevistas, fazendo com que a ação educativa se resuma somente numa dimensão técnica.

Diante de tal problemática, propõe-se como tarefa indispensável para o profissional da educação: a reflexão sobre a perspectiva de ludicidade utilizada na prática pedagógica, assim como as relações em que há com o desenvolvimento aprendizagem, a cultura e os conhecimentos do educando.

Além disso, Segundo Vygotsky (1987 apud BORBA, 2006), o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos. É essencial que o professor não confunda o lúdico com “passatempo”, pois, conforme menciona Freire (1997), isso equivale a camuflar o problema, e não a tercoragem de lidar com ele. Do ponto de vista educacional, seria como dar água a que não tem sede. Brincar é muito mais que isto.

Portanto, cabe ao educador criar um ambiente que reúna os elementos de motivação para as crianças. Criar atividades que proporcionam conceitos que preparam para a leitura, para os números, conceitos de lógica que envolve classificação, ordenação, dentre outros. Motivar os alunos a trabalhar em equipe na resolução de problemas, aprendendo assim expressar seus próprios pontos de vista em relação ao outro.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa de campo, mostra grande importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem, pois através dele a criança aprende enquanto brinca. Diante disso, com termino da nossa pesquisa, através da amostra dos dados coletados com as entrevistadas, verificou-se que de alguma forma o lúdico acrescenta elementos indispensáveis ao desenvolvimento da criança, seja ele cognitivo, intelectual.

Nesse mesmo sentido, podemos considerar o envolvimento com as atividades lúdicas, como sendo privilegiada de interação fundamental ao desenvolvimento da criança onde a mesma garante entre outros benefícios desenvolver a memória, a linguagem, a atenção, a percepção, a criatividade e habilidade para melhor desenvolver a aprendizagem.

Do mesmo modo, é importante ressaltar que para se obter bons resultados com a inclusão da ludicidade na sala de aula, é necessário incorpora-la no planejamento escolar, pois planejando, se consegue alcançar os objetivos desejados, de forma organizada e bem esquematizada, uma vez que, a atividade lúdica não pode ser vista como uma atividade sem planejamento, sem importância, sem objetivos.

Assim, é necessário lembrar que não se pode apenas realizar essas atividades sem uma finalidade de aprendizagem, apenas como meras brincadeiras, sem ser uma atividade dirigida e que irá ter resultados na prática educativa.

Desse modo, para que ocorra a eficácia do trabalho com atividades lúdicas além do planejamento é preciso haver um ambiente propício, enriquecedor de imaginação e de qualidade que estimule as interações sociais, onde a criança possa atuar de forma autônoma e ativa, fazendo com que venha a construir o seu próprio processo de aprendizagem.

É necessário lembrar que durante o processo de aprendizagem da ludicidade na prática escolar, se origina a propagação de uma educação flexível direcionada para a qualidade e a significação de todo o processo educativo, norteando aspectos e características que serão a chave principal para o aprendizado do educando e sua inserção no meio social do qual faz parte. 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.

Contudo, durante a realização da nossa pesquisa, percebemos que existe uma divergência entre o que os professores relataram sobre o que conhecem da ludicidade no processo de aprendizagem, e a sua prática. Nesse sentido, notamos que os professores apesar de acharem importante e terem consciência acerca da importância da inclusão do lúdico no desenvolvimento da prática pedagógica esse processo, acabam por não adotarem, apenas utilizam essa prática de forma esporádica, e de forma limitada.

No entanto, ressaltamos que a escola, é um ambiente social, um local promissor de troca e vivência de experiências, contribuindo de maneira positiva para todos os envolvidos no processo educativo, na efetivação de uma aprendizagem significativa e flexível.

Portanto, é indispensável uma intervenção de toda comunidade escolar em torno da conscientização dessa prática pedagógica, é importante lembrar que, através da colaboração coletiva de todos, podemos alcançar bons resultados, seja ele na vinculação da temática no planejamento pedagógico, seja na aquisição de brinquedos, como também na formação continuada dos professores, que sejam voltados para a questão da ludicidade na escola.

Desse modo, vemos que a ludicidade é uma necessidade, na qual ela deve ser vivenciada, não apenas como diversão, mas com objetivo de desenvolver as potencialidades da criança, visto que o conhecimento é construído pelas relações interpessoais e trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a formação integral da criança.

Assim, a introdução de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é muito importante, devido à influência que os mesmos exercem frente aos alunos, pois, quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem.

Portanto, concluímos que o aspecto lúdico voltado para as crianças facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo. Enfim, desenvolve o indivíduo como um todo, sendo assim, a educação infantil deve considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

## REFERENCIAS

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: [www.cdof.com.br](http://www.cdof.com.br). Acesso no dia: 04/07/2014.

BERTOLDO, J. V.; RUSCHEL, M. A. de M. **Jogo, brinquedo e brincadeira: uma Revisão Conceitual**. Disponível em: [www.ufsm.br/gepeis/jog](http://www.ufsm.br/gepeis/jog). Acesso no dia: 03/07/2014.

CAMPOS, M. C. R. M. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br>. Acesso no dia: 03/07/2014.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. 2. ed. São Paulo: Summus, 1997.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 1997.

FREIRE, P. **Educação e Mudança**. Rio de Janeiro, ed Paz e Terra, 1983.

FRIEDMANN, A. **A Importância de Brincar**. Diário do Grande ABC, 26 de setembro de 2003, Santo André, SP.

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

MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2005.

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

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

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

OLIVEIRA, V. B. (Org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.

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.

VYGOTSKY, L. S. **Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1998.

VYGOTSKY, L, S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins. Fontes, 1984.

WAYSKOP, G. **Brincar na Pré-Escola**. São Paulo: Cortez, 1995.

# ANEXOS

**ANEXO 1 - QUESTIONARIO APLICADO COM AS PROFESSORAS**

1. Qual a sua opinião sobre o lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil?

---

---

---

2. Ao longo de sua prática docente, você desenvolve atividades lúdicas, na sala de aula? Quais são os tipos de técnicas, lúdico instrumental e essencial?

---

---

---

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

---

---

---

---

4. Quais os materiais que você utiliza para desenvolver a ludicidade em sala de aula?

---

---

---

---

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

---

---

---

---

6. Você tem conhecimento sobre os tipos de teorias que tratam a questão do lúdico na aprendizagem escolar?

---

---

---