



**PRO-REITORIA DE ENSINO TÉCNICO, MÉDIO E EDUCAÇÃO A  
DISTÂNCIA – PROEAD  
PEDAGOGIA PARFOR/CAPES/UEPB**

ADRIANA BATISTA DA SILVA CHAVES

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

GUARABIRA  
2014

**ADRIANA BATISTA DA SILVA CHAVES**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba- UEPB e assim obtendo êxito, obter o título de Graduação.

Orientadora: Luana Anastácia dos Santos 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.

C512i Chaves, Adriana Batista da Silva  
A importância do lúdico na educação infantil [manuscrito] : /  
ADRIANA BATISTA DA SILVA CHAVES. - 2014.  
36 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 ANASTÁCIO DOS SANTOS LIMA,  
Secretaria de Educação à Distância".

1. Ludicidade. 2. Processo de Aprendizagem. 3. Educação.  
I. Título.

21. ed. CDD 372.24

**ADRIANA BATISTA DA SILVA CHAVES**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Aprovada em 02 de Agosto 2014


**COMISSÃO EXAMINADORA**



---

Profª Ms. Luana Lima

ORIENTADORA  
(UEPB)



---

Profº Dr. Belarmino Mariano Neto

EXAMINADOR  
(UEPB)



---

Profª Drª Taíses Araújo

EXAMINADORA  
(UEPB)

*Dedico esse momento principalmente a Deus por presentear-me com dádivas e graças a minha família, em especial ao meu esposo Ricardo Sérgio pela compreensão, dedicação e apoio ao longo do curso.*

ADRIANA BATISTA DA SILVA CHAVES

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar a Deus pelas graças recebidas todos os dias sobre mim e toda minha família.

Aos meus familiares pelo apoio e compreensão ao longo da minha especialização acadêmica.

A todos os professores pela paciência, incentivo.

A professora Luana Lima pela ajuda, colaboração ao longo das orientações pra elaboração do referido estudo.

Aos meus colegas de turma pela amizade, companheirismo que fora constituída no decorrer desse curso.

Enfim a todos as pessoas que direta ou indiretamente contribuíram para a realização desse estudo.

## RESUMO

Este trabalho tem como temática a importância do lúdico na Educação Infantil, mostrando a realidade pedagógica de uma escola na rede Municipal da cidade de Dona Inês- PB. É possível dizer que o lúdico é um aliado poderoso que os professores podem utilizar em sala de aula para melhor aprendizado, visto que através dos jogos e brincadeiras os alunos aprendem de forma prazerosa e assim a qualidade na educação melhora. De forma prática utilizou-se as técnicas lúdicas no processo da aprendizagem, e com êxito foi observado a importância que os professores dão ao lúdico, é uma ferramenta mágica e poderosa e com esse desempenho, conhecimento e domínio de trabalhar o lúdico, trará grandes benefícios pedagógicos e possibilitará melhor desempenho para a criança e com qualidade. Diante de todas as informações contidas nesse estudo, percebe-se a importância da ludicidade em sala de aula, podendo essas atividades ser consideradas como atividades sociais e assim garantir a interação e construção do conhecimento da realidade de cada criança. Entretanto cabe mencionar que os professores apresentam contradições, deixando o lúdico de fora do processo ensino-aprendizagem, usando apenas em alguns momentos e de maneira limitada.

**Palavras – Chave:** Ludicidade – Aprendizado – Educação

## **ABSTRACT**

This work has as its theme the importance of playfulness in Early Childhood Education, showing pedagogical reality of a school in the town of Municipal Network Inez-PB. You can tell that the play is a powerful ally that teachers can use in the classroom to improve learning, as through games and activities students learn in a pleasant way and thus improves the quality of education. Practically we used the playful techniques in the learning process, and successfully observed the importance that teachers give to the playful, is a magical and powerful and with this performance, knowledge and mastery of the playful work tool will greatly benefit pedagogical and enable better performance for the child and with quality. Due to all the data in the study, one realizes the importance of playfulness in the classroom, these activities can be considered as social activities and thus ensure the interaction and knowledge construction of reality for every child. However it is worth mentioning that teachers contradictions, leaving the play out of the teaching-learning process, using just a few moments and limited way.

**Palavras – Chave:** Playfulness - Learning - Education



*“ Uma criança que domina o mundo que a cerca é a criança que se esforça para agir neste mundo. Para tanto, utiliza objetos substituídos aos quais confere significados diferentes daqueles que normalmente possuem. O brinquedo simbólico, o pensamento, está separado dos objetos e a ação surge das ideais e não das coisas.*

*Vygotsky ( 1998).*

## SUMÁRIO

<b>1 – INTRODUÇÃO.....</b>	<b>09</b>
<b>2- DESENVOLVIMENTO DO LÚDICO AO LONGO DA HISTÓRIA.....</b>	<b>11</b>
<b>3- O LÚDICO E A EDUCAÇÃO INFANTIL.....</b>	<b>13</b>
<b>4 - O LÚDICO E AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS.....</b>	<b>16</b>
<b>4.1- O papel do brinquedo no desenvolvimento infantil.....</b>	<b>17</b>
<b>4.2- AS Técnicas lúdicas utilizadas na Educação Infantil.....</b>	<b>18</b>
<b>4.3 - Brincar, ensinar e aprender.....</b>	<b>21</b>
<b>4.4 - Aula lúdica.....</b>	<b>22</b>
<b>5 - O JOGO E A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO.....</b>	<b>25</b>
<b>5.1 - Revolução lúdica.....</b>	<b>26</b>
<b>6- PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>28</b>
<b>6.1-Público alvo.....</b>	<b>28</b>
<b>6.2 - Coleta de dados.....</b>	<b>29</b>
<b>6.3 - Análise de dados.....</b>	<b>30</b>
<b>7- APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....</b>	<b></b>
<b>7.1 - RELATO E ANÁLISE DE OBSERVAÇÃO E ENTREVISTA ( PROFESSORA MARIA SÔNIA JARDIM II ) .....</b>	<b>31</b>
<b>8 - CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>33</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>35</b>
<b>APÊNDICE</b>	

## 1 - INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como temática a importância do lúdico na educação infantil. Atualmente nas escolas sugere-se que seja utilizada atividades lúdicas como forma de facilitar a aprendizagem e motivar o aluno, além de facilitar uma melhor adaptação e socialização do mesmo no seio escolar, visto que, através do lúdico a criança estando motivada se adapta no ambiente em que está inserido, aprendendo a conviver com a diversidade de cada um que compõe o seu meio social ao qual está inserido.

É possível dizer que o lúdico é uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, visto que através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, mais significativa, culminando em uma educação de qualidade.

O nexos entre brincar, ensinar, aprender estabelece quando se conciliam os objetivos pedagógicos da escola e do professor com as características essenciais da atividade lúdica e os desejos e necessidades dos alunos.

É necessário encontrar o equilíbrio sempre possível entre o cumprimento das funções pedagógicas (ensinar os conteúdos e habilidades, ensinar a aprender) e psicológicas (contribuir para o desenvolvimento da subjetividade para a construção do ser humano autônomo e criativo). Tudo isso de moldura no desempenho das funções sociais (preparar para o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivar a busca da justiça social e da igualdade com respeito as diferenças, sem negligenciar aquilo que caracteriza a ludicidade propriamente dita.

Este trabalho tem como objetivo geral analisar o uso de técnicas lúdicas no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil, na prática pedagógica do professor. De forma mais específica espera-se verificar se os docentes utilizam técnicas lúdicas no decorrer de sua atuação; identificar as mesmas e descobrir a importância que os professores dão ao lúdico como uma ferramenta pedagógica.

Devido a menor pressão social existente na brincadeira, o certo é que, brincando, é possível experimentar comportamentos que, em situações normais, talvez jamais fossem tentados, por medo do erro ou da punição. As oportunidades exploratórias propiciadas pela brincadeira promovem uma maneira não ameaçadora de manejo de novas aprendizagens, tais como a descoberta de regras e dos limites

entre o real e a ficção, mantendo ao mesmo tempo, a autoestima e a autoimagem. Por tudo isso, a aprendizagem se faz mais rápida quando se desenvolve em um contexto lúdico.

## 2 DESENVOLVIMENTO DO LÚDICO AO LONGO DA HISTÓRIA

É importante mencionar que o lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogo”.

A palavra ludiforme foi empregada pela primeira vez por Visalberghi (1966) para designar atividades que contém algumas características lúdicas, como comprometimento, estabilidade e progressividade embora lhes falte o caráter não funcional da ludicidade propriamente dita, isto é, o fim em si mesmo, ao qual Caillos se refere em termos de improdutividade e gratuidade.

Conforme explica Di Pietro, “uma ação ludiforme, se bem que prazerosa, pode ser produtiva e dirigida, tal como ocorre na didática, enquanto o jogo no sentido próprio, é uma ação com o fim em si mesma” (2003. p.35, tradução minha).

A história é um processo e, exatamente por ser processo, está sempre em transformação, história e mudança são quase sinônimos. Entretanto, por mais influenciada que pareça, a história nunca deixa de ser escrita pelo homem.

Os jogos foram retratados de diversas maneiras ao longo da história, o que nos mostra o processo da evolução da sociedade e do próprio homem.

Portanto o lúdico se expressa desde os primitivos nas atividades de dança, caça, pesca, lutas. Segundo Antunes (2005, p.56), na Grécia antiga, Platão afirmava que os primeiros anos de vida da criança deveriam ser ocupados por jogos. Com o cristianismo, os jogos vão sendo deixados de lado, considerados profanos sem significação.

Os antigos gregos entendiam por jogos as ações características das crianças e o que hoje chamaríamos de traquinices. Já os judeus consideram o jogo como sinônimo de gracejo e riso, por sua vez. Para os romanos a palavra assumia o significado de alegria, uma festa buliçosa. Ou seja, etimologicamente o significado de jogo também sofreu bruscas transformações com o decorrer dos séculos.

Desde os mais remotos tempos é possível a percepção de diversos jogos nas mais variadas sociedades que se teve conhecimento. Nas tribos primitivas, existiam jogos festivos, sempre realizados quando havia necessidade de alguma comemoração. Além disso, parte da preparação da criança para a vida adulta e sua consequente apropriação cultural era realizada por intermédio dessas atividades (ELKONIN, 1998).

Como exemplo, podemos destacar a compreensão da utilização e função do arco e flecha nas sociedades indígenas, nas quais as crianças recebiam réplicas menores de arco e flecha para irem assimilando seu mecanismo correto de execução. Ou seja, através de brincadeiras, jogos, as crianças se aproximam de uma importante ferramenta que garantiria posteriormente a satisfação de algumas necessidades mais básicas como sua alimentação, notamos conseqüentemente a função do jogo como recurso educacional e potencializador de significativas aprendizagens.

Assim sendo, começa-se a dar importância para os diversos processos que auxiliam na construção de valores e no desenvolvimento da criança, dentre esses, o jogo é reconhecido como a atividade típica da criança, sendo de fundamental importância para a sua construção enquanto ser social.

Jean Piaget (ANTUNES, 2005, pg 25) “ retrata que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual.

O jogo surge da cultura, não há jogo desprovido de elementos culturais e educacionais, já que por mais simples que seja, a estrutura dessa atividade, sempre será mediatizada por alguma relação humana, sejam elas diretas ( contato entre pessoas), ou indiretas ( contato pessoas – objetos ), portanto, nos jogos sempre estará presente um diálogo entre homens.

Os jogos são um das atividades fundamentais para a formação de futuros conceitos nas crianças os quais podem internalizar diversos valores positivos, como o respeito, a valorização das diferenças, a cooperação.

Devido a todos esses fatores, os jogos foi considerados como recurso fundamental para a apropriação de aprendizagens, exercendo um papel primordial na construção da personalidade do ser humano. Com isso pode-se ressaltar que a educação lúdica esteve presente em várias épocas, povos e contextos e forma hoje uma vasta rede de conhecimento no campo educacional.

### 3 O LÚDICO E A EDUCAÇÃO INFANTIL

Nunca se falou tanto em brincar na escola como se vem fazendo atualmente. São milhares de textos, artigos, livros, cursos e oficinas sobre a importância da brincadeira, principalmente no ambiente escolar. Freud atribuía uma enorme importância ao ato da criança brincar. Com isso pode-se afirmar que o lúdico e qualquer atividade que executamos com prazer, espontaneidade, possibilitando a facilidade de se aprender, quando estamos brincando. Isso se torna essencial para o ensino-aprendizagem.

A criança que brinca está em desenvolvendo sua linguagem oral, seu pensamento associativo, suas habilidades auditivas sociais, construindo conceitos de relações especiais e sem apropriando de relações de conservação, classificação, seriação, aptidões e muitas outras. O brinquedo desta maneira não tem função apenas de dar prazer a criança, mas de libertá-la de frustrações, canalizar sua energia, dar motivo a sua ação, explorar sua criatividade e imaginação.

Portanto, o lúdico vem ganhando uma atenção crescente, mas alguns ainda não constataram o quanto essa ferramenta pedagógica é importante, visto que através das atividades lúdicas, as crianças adquirem marcos de referências significativas, que lhes permite descobrir, experimentando situações de aventuras, ação e exploração e assim adaptando-se de forma ativa à sociedade em que vive.

Por outro lado, há quem questione a “ludicidade” da escola. Será que a abordagem lúdica do ensino não reforça o individualismo, a competitividade e a busca do prazer imediato, comportamentos tão difundidos na realidade e suspeitos de serem responsáveis pela crise ética e moral que acomete o nosso tempo.

Diante de tantos, é tão necessário novos aprendizados a fazer, brincar na escola não é perda de tempo, a autoridade do professor tão questionada, não será definitivamente abalada pelo fato dele promover a brincadeira em aula.

Em meio a crise geral da educação, visível na falta de reconhecimento social do papel do professor e na desconfiança sobre a capacidade de ensinar na escola, é compreensível que uma pedagogia baseada no brincar suscite descrédito e preocupação, não apenas nos pais, nos professores e nos próprios alunos, mas na sociedade em geral. Por isso, faz todo sentido que uma vez mais, a educação infantil, seja posta em discussão, se quisermos que as práticas pedagógicas centradas nela sejam bem fundamentadas e consequentes.

Uma questão a esclarecer é que defender o brincar na escola não significa negligenciar a responsabilidade sobre o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento. As instituições da Educação Infantil tem restringido as atividades das crianças aos exercícios repetitivos, motora e ao mesmo tempo em que bloqueiam a organização independente das crianças para as brincadeiras, essas práticas não estimulam a criatividade dos alunos, como se suas ações simbólicas servissem apenas para explorar e facilitar ao educador a transmissão de determinada visão do mundo, definida a princípio pela instituição infantil.

Portanto, a desconfiança dos educadores em relação a brincadeira não é de tudo infundada, ainda não está inteiramente demonstrado ( e talvez nunca venha a ser), que as aprendizagens dentro do jogo estão a serviço de outras aprendizagens. Mas como algumas aprendizagens prévias são evidenciadas no jogo, ele se torna um referente sobre as possibilidades de aprender.

Há, contudo, uma grande distância a percorrer entre esses ideais e a tese que reduz a brincadeira a um ensaio de aprendizagens futuras. Seja como for, assim como a oferta de um objeto tido como brinquedo ou uma atividade concebida como lúdica pode desencadear a brincadeira, pode também provocar a aprendizagem.

Portanto, sabe-se que a ludicidade é uma necessidade em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão.

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural. Colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita a comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Com isso, a educação propõe-se a buscar uma nova postura, onde se pode aprender brincando, e para que isso aconteça é preciso que os profissionais da educação, reconheçam o real significado do lúdico para aplicá-lo adequadamente, estabelecendo a relação entre o brincar e ao aprender.

No processo educativo, em especial na Educação Infantil, o desenvolvimento de atividades lúdicas devem ser consideradas como prioridades delimitando de atividades pedagógicas contidas no planejamento escolar realizado pelos professores e coordenadores.

Essa inclusão visa, portanto, a flexibilidade e dinamização das atividades realizadas ao longo de toda a prática docente, oportunizando a eficácia e significação da aprendizagem.



É através da atividade lúdica, que a criança se prepara para a vida, adaptando-se as condições que o mundo lhe oferece e aprende a competir, cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social.

Os professores são mediadores desses conhecimentos e devem oportunizar condições que a criança possa construir de forma autônoma o seu próprio conhecimento.

#### 4 O LÚDICO E AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

A maioria das escolas tem didatizado a atividade lúdica das crianças, restringindo-as a exercícios repetitivos de discriminação viso-motora e auditiva, através do uso de brinquedos, desenhos coloridos, músicas ritmadas. Ao fazer isso, ao mesmo tempo em que bloqueia a organização independente das crianças para a brincadeira, essas práticas escolares, através do trabalho lúdico didatizado, enfatizam os alunos, como se sua ação simbólica servisse apenas para exercitar e facilitar o professor, a transmissão de determinada visão do mundo.

É papel da educação formar pessoas críticas que criem, inventem, descubra que sejam capazes de construir conhecimentos. Mas devendo aceitar simplesmente o que os outros já fizeram, aceitando tudo o que lhe é oferecido. Daí a importância de se ter alunos que sejam ativos, que cedo aprendam a descobrir adotando assim uma atitude mais de iniciativa do que de expectativa.

O lúdico enquanto recuso pedagógico, deve ser encarado de forma séria e usado de maneira correta, pois como afirma ALMEIDA (1994), o sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantida, se o educador estiver preparado para realizá-lo.

Sendo que o papel do educador é intervir de forma adequada, deixando que o aluno adquira conhecimentos e habilidades, suas atividades visam sempre um resultado, e uma ação dirigida para a busca de finalidades pedagógicas.

As atividades lúdicas podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que permita tentar uma situação de interação. Porém, mais importante do que o tipo de atividade lúdica é a forma como é dirigida e como é vivenciada, e o porque de estar sendo realizada. Toda criança que participa de atividades lúdicas, adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável, que gera um forte interesse em aprender e garante o prazer. Na educação infantil, por meio das atividades, as crianças a criança brinca, joga e se diverte. Ela também age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. As atividades lúdicas podem ser consideradas tarefas do dia-a-dia na educação infantil. Com a boa pretensão dos educadores, são caminhos que contribuem para o bem estar, entretenimento das crianças, garantindo-lhes uma agradável estadia no seio escolar. Certamente a experiência dos educadores, além de somar-se ao que vem sendo

proposto, irá contribuir para o maior alcance de objetivos em seu plano educativo. Ângela Cristina Munhoz Maluf.

Desse modo, deve-se selecionar materiais adequados. O professor precisa estar atento a idade e as necessidades de seus alunos, para selecionar e deixar a disposição materiais adequados. O material deve ser suficiente tanto quanto a quantidade, como pela diversidade, pelo interesse que despertam, pelo material de que são feitos. Outra função do professor é permitir a repetição de jogos. Assim, na visão de MOYLES ( 2002), as crianças sentem grande prazer em repetir jogos que conhecem bem, sentem-se seguros quando percebem que contam cada vez mais habilidades em responder ou executar o que é esperado pelos outros.

A criança aprende através da atividade lúdica ao encontrar na própria vida, nas pessoas reais, a complementação para suas necessidades.

#### **4.1 O papel do brinquedo no desenvolvimento infantil**

O brincar e o jogar são atos indispensáveis a saúde física, emocional, intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo, desde os mais remotos tempos. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um futuro melhor.

A criança se expressa, assimila conhecimentos e constrói sua realidade, quando está praticando alguma atividade lúdica. Ela também espelha sua experiência, modificando a realidade de acordo com seus gostos e interesses. Na educação infantil podemos comprovar a influência positiva das atividades lúdicas em um ambiente aconchegante, desafiador, rico em oportunidades e experiências para o crescimento sadio das crianças.

As atividades lúdicas tem capacidade sobre a criança de gerar desenvolvimento de várias habilidades, proporcionando a criança divertimento, prazer, desenvolvimento harmonioso, autocontrole e auto-realização. O educador deverá propiciar a exploração da curiosidade infantil, incentivando o desenvolvimento da criatividade, das diferentes formas de linguagem, pensamento crítico e de progressiva autonomia. Como também ser ativo, quanto as crianças criativo e interessado em ajudá-las a crescerem e serem felizes, fazendo das

atividades lúdicas na educação infantil excelentes instrumentos facilitadores do ensino-aprendizagem.

O brinquedo cria na criança uma zona de desenvolvimento próximo, que é por ele definida como a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto, ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, 1998, p 112).

Para esse autor, o nível de desenvolvimento refere-se a tudo aquilo que a criança já tem consolidado em seu desenvolvimento, e que ela é capaz de realizar sozinha sem a interferência de um adulto. Já a “ zona de desenvolvimento proximal” refere-se aos processos mentais que estão em construção na criança, ou que ainda não amadureceram. A zona de desenvolvimento proximal é, pois, um domínio psicológico em constantes transformações, aquilo que a criança é capaz de fazer com a ajuda de alguém hoje, ela conseguirá fazer sozinha amanhã. É nesse sentido que a brincadeira pode ser considerada um excelente recurso a ser usado quando a criança chega na escola, por ser parte essencial de sua natureza, podendo favorecer tanto aqueles processos que estão em formação como os outros que serão completados. Visto desta forma não há dúvidas do quanto o brinquedo influencia o desenvolvimento da criança.

Portanto, o brinquedo é um dos fatores mais importantes das atividades na infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar, inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só para lazer, mas também como elementos bastantes enriquecedores para promover a aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando seu relacionamento com o mundo.

#### **4.2 AS Técnicas lúdicas utilizadas na Educação Infantil**

Apesar do jogo ser uma atividade espontânea nas crianças, isso não significa que o professor não necessite ter uma atitude ativa sobre ela. Para isso, é preciso sintetizar algumas funções do educador frente ao lúdico, providenciando um

ambiente adequado para o jogo infantil, a criação de espaços e tempo para os jogos é uma das tarefas mais importantes, para o professor. Cabe-lhe organizar espaços de modo a permitir, as diferentes formas de jogo, por exemplo, as crianças que estejam realizando um jogo mais sedentário não sejam atrapalhadas por aquelas que realizam uma atividade que exige mais mobilidade e expansão de movimentos.

Na educação de modo geral, o brincar é um potente veículo de aprendizagem, visto que através do lúdico, vivenciar a aprendizagem, promover uma alfabetização significativa na prática educacional, fazendo crescer o rendimento escolar, além de conhecimentos, oralidade, pensamento e o sentido. VYGOTSKY ( 1998), o educador poderá fazer o uso dos jogos, brincadeiras, histórias e outros, para que de forma lúdica a criança seja desafiada a pensar e resolver situações problemáticas, para que imite e recrie regras utilizadas pelo adulto.

Com isso, é possível entender que o brincar auxilia a criança no processo de aprendizagem. Ele vai proporcionar situações imagináveis em que ocorrerá no desenvolvimento cognitivo e facilitando a interação com as pessoas, as quais contribuirão para um acréscimo de conhecimento. O jogo vem aplicando sua importância deixando de ser um simples divertimento e tornando-se ponte entre a infância e a vida adulta.

É importante mencionar também que o brinquedo, enquanto uma técnica lúdica a ser utilizada na prática pedagógica da Educação Infantil, supõe uma relação íntima com a criança e a indeterminação de regras para sua utilização. Por meio 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.

Portanto, em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é este: desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória. O ato de brincar vai evoluindo com o passar do tempo, altera-se de acordo com os interesses próprios da faixa etária, conforme a necessidade de cada criança e também com valores da sociedade na qual está inserida.

Por isso o educador é a peça fundamental nesse processo, devendo ser um elemento essencial. Educar não se limita em repassar informações ou mostrar apenas um caminho, mas ajudar à criança a tomar consciência de si mesma e da

sociedade. E oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher caminhos, aquele que for compatível com seus valores, com sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar.

Educar é acima de tudo a inter-relação entre os sentimentos, os afetos e a construção do conhecimento. Segundo este processo educativo, a afetividade ganha destaque, pois acreditamos que a interação afetiva ajuda mais a compreender e modificar o raciocínio do aluno. E muitos educadores tem a concepção que se aprende através da repetição, não tendo criatividade e nem vontade de tornar a aula mais alegre e interessante, fazendo com que os alunos mantenham distantes, perdendo com isso a afetividade e o carinho que são necessários para a educação.

A criança necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem. O afeto pode ser uma maneira eficaz de aproximar o sujeito e a ludicidade em parceria com o professor-aluno, ajuda a enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. E quando o educador dá ênfase as metodologias que alicerçam as atividades lúdicas, percebe-se um maior encantamento do aluno, pois se aprende brincando.

Assim a ludicidade tem conquistado um espaço na educação infantil. O brinquedo é a essência da infância e permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção de conhecimento da criança. Ela estabelece com o brinquedo uma relação natural e consegue extravasar suas angústias e entusiasmos, suas alegrias e tristezas, suas agressividades e passividades.

Ao assumir a função lúdica e educativa, a brincadeira propicia diversão, prazer, potencializa a exploração e a construção do conhecimento. Brincar é uma experiência fundamental para qualquer idade, principalmente para as crianças da educação infantil.

Dessa forma a brincadeira já não deve ser mais utilizada pelo professor apenas para recrear as crianças, mas como atividade em si mesma, que faça parte do plano de aula da escola, pois de acordo Com VIGOTSKY ( 1998) é no brinquedo que a criança aprender a agir numa esfera cognitiva, porque ela transfere para o mesmo sua imaginação e além disso , cria seu imaginário do mundo que ela faz de conta. No brincar, ela age como se fosse maior do que é na realidade, realizando simbolicamente o que mais tarde realizará na vida real. Embora aparentemente

expresse apenas o que mais gosta, a criança quando brinca, aprende a se subordinar às regras das situações que reconstrói.

### **4.3 Brincar, ensinar e aprender**

O brincar e o jogar nas duas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade, bem como no desenvolvimento de habilidade do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, etc. Brincando as crianças estruturam-se seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando a representação e finalmente a lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica, podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede significados construtivos para as crianças. O lúdico pode ser utilizado como uma estratégia de ensino e aprendizagem, assim o ato de brincar na escola está relacionado ao professor que deve apropriar-se de subsídios teóricos que consigam convencê-lo e sensibilizá-lo sobre a importância dessa atividade para aprendizagem para o desenvolvimento da criança.

É interessante destacar que em todas as concepções teóricas sobre o desenvolvimento da criança, a brincadeira aparece como um importante recurso na construção de conhecimento e desenvolvimento integral. A brincadeira é a atividade que faz parte do cotidiano de qualquer criança, independente do local onde vive, dos recursos disponíveis do grupo social e da cultura da qual faça parte, todas as crianças brincam.

A brincadeira como atividade dominante na infância, tendo em vista as condições concretas da vida da criança e o lugar onde ela ocupa na sociedade, é primordialmente a forma pela qual esta começa a aprender. É o início a formação de seus processos de imaginação ativa e por fim, onde ela se apropria das funções sociais.

Portanto a brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil onde o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos, exatamente pela

possibilidade de interação, de regras, de negociação, de convivência. Brincando, as crianças recriam o mundo e refazem os fatos, tem melhor compreensão. O desenvolvimento da criança é determinado pela ação imaginativa, pelas motivações, seu valor como instrumento de aprendizagem é indiscutível, a criança pode realmente aprender brincando. Brincar é um momento de auto-expressão e auto-realização.

Brincando a criança desenvolve seu senso de companheirismo, jogando com os amigos aprende a conviver, ganhando ou perdendo, procurando aprender regras e conseguir uma participação satisfatória.

O lúdico aplicado a prática pedagógica, não apenas contribui para a aprendizagem da criança, como possibilita ao educador tornar suas aulas mais dinâmicas e prazerosas.

#### **4.4 Aula lúdica**

Em todas as idades, o brincar é realizado por puro prazer e diversão e cria uma atitude alegre em relação a vida e a aprendizagem.

Isso certamente é uma razão suficiente para valorizar o brincar.

O mundo da criança difere qualitativamente do mundo adulto, nele há o encanto da fantasia, do faz-de-conta, do sonhar e do descobrir. É através das brincadeiras que a criança irá se conhecer e terá a oportunidade de se constituir socialmente. É também a partir da espontaneidade do brincar que a criança poderá expressar as diferentes impressões vivenciadas em seu contexto social e familiar.

Muitos confundem brincadeiras com jogos didáticos. Estes usados nas escolas para servir de auxiliares na aprendizagem de determinados conteúdos ou para promover a memorização de uma sequência de dados (um exemplo é o baralho de fatos fundamentais, usados por muitos professores, não pode ser considerado um brinquedo ( aula lúdica), apenas simula um, pois não é espontâneo, nem usa o faz-de-conta. No jogo didático o adulto cria as regras , comanda a atividade e define o objetivo, seu valor como instrumento de aprendizagem é indiscutível, a criança pode realmente aprender com ele, mas não substitui a brincadeira e confundir essas duas coisas pode fazer o professor pensar que usa o brinquedo de sala de aula, quando não faz mais que apresentar jogos didáticos.



A brincadeira é organizada pela própria criança de forma espontânea e autônoma. A participação do adulto é mínima, eles jamais interfere no papel que o aluno assume, na linguagem que usa ou no rumo que a fantasia toma. O papel do adulto é criar condições para que as crianças brinquem, incentivar e propor o que se fará para que a brincadeira tenha início, mas se as crianças se desviarem da atividade inicialmente proposta, isto não constitui problema algum, a liberdade de mudar de rumo durante a brincadeira é uma característica importante da atividade. Cabe assim o professor o professor organizar a sala com brinquedo e organizá-los de forma que possa estimular a criança ao início de uma brincadeira com uma história, fornecer informações, ajudar e incentivar mesmo quando as crianças não os podem e dar assistência aqueles que não entram na brincadeira para participar.

As brincadeiras não devem ser adaptadas a conteúdos. Na verdade o uso da brincadeira em sala de aula é que os objetivos das atividades não podem ser determinados de antemão. Diferente do jogo didático, a brincadeira não é dirigida, é apenas assistida com base nessa observação que o professor determinará objetivos que serão alcançados em outras atividades.

A brincadeira é uma atividade informal que se desenvolve sem que haja investimento de objetivos pedagógicos. Mas a brincadeira também se desenvolve no quadro familiar, quadro das relações de prazer na construção, de um universo de vida cotidiana entre criança e os pais.

As atividades livres com blocos e peças de encaixe, as dramatizações, a música. e as construções desenvolve a criatividade pois exige que a fantasia entre o jogo . Já o brinquedo organizado que tem uma proposta e requer desempenho, como os jogos (quebra-cabeça, dominó e outros), constituem um desafio que promove a motivação e facilita escolhas e decisões na criança.

A ludicidade tão importante para a saúde mental do ser humano, é um aspecto que merece atenção aos pais e educadores, pois é o momento para expressão mais genuína do ser, direito de toda criança para o da relação afetiva com exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e os objetos. No lúdico, manifestam-se suas potencialidades e ao observá-las poderemos enriquecer sua aprendizagem, fornecendo através dos brinquedos os nutrientes ao seu desenvolvimento.

Os professores podem guiá-las proporcionando-lhes os materiais apropriados mais o essencial é que, para que uma criança entenda , deve construir ela mesma, deve reinventar. Cada vez que ensinamos algo a mais a uma criança estamos

impedindo que ela descubra por si mesma, por outro lado aquilo que permitimos que descubra por si mesmas permanecerá com ela (PIAGET, 1975).

Diante dessas considerações, a necessidade de possibilitar a brincadeira, pois a criança necessita brincar para ela mesma, para desenvolver-se, para construir conhecimentos, expressar emoções, entender o mundo que chega até ela. Seria oportuno salientar, também que os educadores deve oferecer a criança um ambiente de qualidade que estimule as interações sociais da criança, que seja um ambiente enriquecedor da imaginação infantil, assegurando a sobrevivência dos sonhos, promovendo uma construção de conhecimentos vinculada ao prazer de viver.

## 5 O JOGO E A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

Por meio de jogos, particularmente os jogos de regra, o professor pode criar situações problema que desencadeiam a atividade espontânea do aluno, com base na qual suas estruturas mentais se desenvolvam, à medida que constatarem erros ou lacunas nos procedimentos adotados por ele e pelos demais jogadores. Isso favorece a tomada de consciência, necessária para a construção de novas estratégias. Assim, seu pensamento é desafiado, desencadeando a construção do conhecimento. Isso sem mencionar as habilidades relacionadas e de ordem psicomotora exigida nas brincadeiras, em algumas delas mais do que em outras, mobilizando todo o ser do jogador.

De toda forma, na aula com jogos cabe ao professor a tarefa de zelar pela brincadeira, impedindo que se transforme em jogo didatizado e assim. Se extinga sua dimensão lúdica. Se todo jogo e, em amplo sentido, educativo, é preciso acrescentar que, quando submetido rigidamente aos propósitos do ensino, ainda que enfeitado e bem intencionado, arrisca-se a tornar-se apenas um jogo didatizado, podendo, no limite, deixar de ser jogo.

O jogo é uma prova de intimidade e por isso de conhecimento. Isso nos ensinam que quem joga pode chegar ao conhecimento pelas características do jogo., pelos exercícios símbolos e regras.

Para Piaget (1946), os jogos dividem-se em jogos de exercícios, simbólicos, de construção e de regras. Os jogos de exercício dividiam-se em sensório-motores e de exercícios de pensamento e, típicos dos primeiro dezoito meses, reapareciam durante toda a infância e mostrar-se-iam presentes em atividades lúdicas adultas. Os jogos simbólicos expressam-se através de fantástico mundo do “faz de conta” e da ficção e se estendem do aparecimento da linguagem até por volta dos seis ou sete anos. Os jogos de regras possuem sua regularidade imposta pelo grupo, resultado da sociabilidade necessária, e passam de uma condição motora egocêntrica para a cooperação e até mesmo codificação.

O jogo pode contribuir para o desenvolvimento, as crianças aprendem jogando e são levadas a se empenharem a refletir sobre regras, sobre o que é aceitável e não aceitável para as pessoas que estão interagindo.

Os jogos além de trabalharem várias capacidades físicas fundamentais para o desenvolvimento dos seres humanos como o crescimento corporal, as coordenações sensório-motoras, o equilíbrio, possibilita um grande estímulo para o desenvolvimento das crianças a destacar a construção de sua personalidade. Portanto, estudar os jogos significa analisar o desenvolvimento do homem e conseqüentemente, da sociedade a qual fazem parte. Apesar da grande diversão que o jogo propicia, seu objetivo extrapola as simples funções prazerosas, pois na medida em que se trata de uma atividade lúdica pode conter em seu interior tanto as alegrias da vitória e dos diferentes contatos pessoais, assim como, as tristezas das derrotas e da não aceitação social, caracterizada pela dificuldade na obtenção de certas habilidades básicas.

Enfim seja como for, a aprendizagem lúdica estimula o interesse ao conhecimento, experiências e contribui para a integração e convivência na sociedade retratando respeito ao próximo, companheirismo, cooperação, solidariedade, assimilação de valores e aprimoramento de habilidades.

### **5.1 Revolução Lúdica**

Para se ter uma ideia da importância do ato de brincar, na construção do conhecimento é preciso que se observe uma criança brincando. É possível aprender muito dessa observação. Brincando a criança aprende a lidar com o mundo e forma sua personalidade, recria situações do cotidiano e experimenta sentimentos básicos. É por meio do brinquedo que a criança se apropria do mundo real, dominar conhecimentos, se relaciona e se integra culturalmente, ao brincar a criança cria uma situação imaginária, a criança pode assumir diferentes papéis, é no brinquedo que a criança consegue ir além do seu comportamento habitual, atuando num nível superior ao que ela realmente se encontra.

O brinquedo é oportunidade de desenvolvimento. Brincando a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e atenção. Brincar é indispensável a saúde física, emocional e intelectual da criança e irá contribuir no futuro, para a eficiência e o equilíbrio do adulto.

O brincar é um potente veículo de aprendizagem, os educadores apelam as atividades lúdicas e utilizam como um recurso pedagógico, a criança é auto motivada para qualquer prática, principalmente a lúdica, percebe-se a importância dessa atividade para o desenvolvimento da criança, favorecendo o bem estar psicológico, proporcionando a criança o prazer e estimulando a curiosidade e assim incentivando a criatividade.

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

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

Enfim, estar ao lado do aluno, acompanhando seu desenvolvimento, para levantar problemas que o leve a formular hipóteses. Brinquedos adequados para idade, com o objetivo de proporcionar o desenvolvimento infantil e a aquisição de conhecimentos em todos os aspectos.

Portanto, vemos que a ludicidade, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos são meios que a criança utiliza para se relacionar com o ambiente físico e social de onde vive, despertando sua curiosidade e ampliando seus conhecimentos e suas habilidades nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional, cognitivo e assim, temos os fundamentos teóricos para deduzirmos a importância do lúdico que deve ser dada à educação infantil.

## **6 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

O presente estudo trata-se de uma pesquisa bibliográfica, elaborada a partir de projetos realizados em sala, constituída principalmente de livros, artigos e materiais disponibilizados na internet. Em relação a sua natureza, foi desenvolvida uma pesquisa qualitativa, pois a mesma permite trabalhar com os sentimentos e falas dos envolvidos.

E para finalizar, foi feita uma pesquisa de campo, que oferece maior contato com o público-alvo e aproximação com o assunto em estudo, onde se observa os fatos e o trazemos para nossa realidade.

### **6.1 Público alvo**

A pesquisa foi realizada em uma creche e pré-escola Municipal Maria Eunice, localizada na zona urbana no Município de Dona Inês. Conforme as informações que recebi da diretora Paula Francinete, as condições da instituição são regulares, a creche existe há seis anos, conduzindo sempre as crianças no caminho da educação e fortalecendo o vínculo entre as famílias e a escola, trabalhando por uma sociedade mais justa e solidária.

Atualmente a escola contém um espaço físico amplo que se divide em : 05 salas de aula, 01 cantinho lúdico, 01 rouparia, 01 refeitório, 01 área de serviço, 01 almoxarifado, 01 cozinha, 01 sala de diretoria, 04 banheiros, 03 tv's, 02 aparelhos de DVD, 02 micro system, 01 mimeógrafo.

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

A diretora escolar relata que existe na instituição, 23 funcionários, onde 12 são professores , 06 tem licenciatura plena em pedagogia e 06 tem graduação pedagógica, lembrando que 10 são do quadro efetivo, 02 são prestadores de serviço, além de uma diretora.

Os eventos e datas comemorativas são planejados pelos professores junto com os coordenadores pedagógicos e diretora, e o planejamento é semanal, voltado sempre para o alunado, tendo a participação e o envolvimento de todos os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

Na escola existe e funciona outro organismo que é o Conselho escolar composto pelos pais, docentes e funcionários da escola. Dessa forma, pode-se dizer que a relação entre administração, professores e alunos, é de boa qualidade, com diálogos e exposição de ideias. Portanto, quanto ao processo avaliativo da escola, é feito e levado em consideração aspectos quantitativos e qualitativos, sendo feito um diagnóstico de aprendizagem semestralmente para a Educação Infantil. O corpo docente em um vínculo muito importante com a professora, que facilita o ensino-aprendizagem dos alunos. É utilizada uma metodologia lúdica e criativa, onde vai aos poucos abrindo portas para o desabrochar do conhecimento. As atividades criativas mechem com os alunos, a exemplo de histórias contadas no pátio da escola, músicas infantis que animam. Na verdade, o que mais me chamou a atenção, foi o vínculo construído entre os alunos e a professora, a criança pode ser entendida como um ser que é capaz de construir, um ser pensante como um desejo de descobrir sempre algo mais.

As aulas na educação infantil tem que ser vivas e alegres, e tem que haver espaço para as crianças brincarem, para que aprendam brincando e assim possam construir um mundo mais justo, vale lembrar que todas as outras séries tem que se trabalhar assim também, mas acredito que é nessa fase que a sala de aula pode tornar-se um ponto de partida, onde as crianças sejam envolvidas na construção de uma sociedade mais justa e de uma vida digna para todos.

Nesse sentido, para o desenvolvimento desse estudo, foi feita uma entrevista com a professora Maria Sônia dos Santos, que atua na educação infantil ( Jardim II).

## **6.2 - Coleta de dados**

Como instrumento de coleta de dados utilizei uma entrevista com 06 ( seis) questões abertas, foram feitas observações e conversas informais com a entrevistada da escola-alvo da pesquisa frente a importância da utilização do lúdico no decorrer da prática pedagógica na Educação Infantil.

Hoje a escola é uma instituição de maior importância, que tem como ideologia, normas de vida, respeito pelo próximo e um conhecimento que instrua o cidadão a um ser crítico, emocional e cognitivo.

A aprendizagem deve ser sempre um sentimento lúdico, pois tanto faz educar crianças, adolescentes ou adultos, o importante é o querer conhecer, ter alegria de viver, de crescer emocionalmente e intelectualmente, então veremos a importância da educação.

Com essas observações, a entrevista é uma ferramenta que possibilita um maior contato com o entrevistado e possibilita um vínculo de confiança entre as pessoas envolvidas.

Os momentos de observação possibilitaram conhecer melhor um pouco do trabalho do professor entrevistado. Nesse sentido primeiro foi feita a etapa de observação e em seguida a entrevista com a professora Maria Sônia dos Santos.

### **6.3 Análise de dados**

Após a coleta de dados, foi executada a etapa de apresentação e análise qualitativa dos resultados obtidos culminando com a organização dos dados para a produção das considerações finais.



## **7- APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS**

### **7.1 - Relato e análise de observação e entrevista (PROFESSORA MARIA SÔNIA JARDIM II)**

Realizei a observação participativa na turma da Educação Infantil, Jardim II, turno da manhã. A referida turma conta atualmente com 25 alunos. A sala é bastante ampla e confortável, com boa iluminação e ventilação.

A professora aguarda a chegada dos alunos que começa à partir das 7:00hs às 7:30hs da manhã, ela acolhe os alunos com alegria e entusiasmo em seguida a professora escreve o nome da creche na lousa, após inicia com uma canção e a oração do Pai- nosso, onde todos participam com alegria. Terminando esse momento é escolhido o ajudante do dia, as crianças ficam ansiosas pois todos querem ser ajudantes da querida professora Sônia, às 8hs é servido o café da manhã.

Depois disso, hora da leitura, as crianças são levadas ao pátio da escola, sentando-se em círculo e animadamente a professora inicia a leitura e todos prestam bastante atenção, ao término da leitura, professora e aluno tem uma conversa informal sobre a história que acabaram de escutar. Os alunos voltam para a sala, fazem a leitura oral do alfabeto que fica exposto acima do quadro, em seguida é feita a chamada, ao qual nos chamou a atenção. A professora confeccionou fichas com o nome das crianças, as fichas são colocadas no birô da professora e cada criança tenta identificar seu nome, a maioria já conhece, o nome dos presentes fica no quadro de pregas ao lado da lousa.

Nessa semana de observação no Projeto Festa Junina, foi feito colagem, pintura, recadinhos, vale salientar que todos os dias a professora tem a conversa informal sobre o assunto do dia.

As 9:30hs intervalo, as crianças vão para o pátio brincar.

No segundo momento, ao retornar do recreio, é feita uma pintura sobre os símbolos juninos, as crianças fazem tudo com bastante entusiasmo, depois são apresentados jogos da memória, quebra-cabeça, alfabeto móvel, etc. Eles aprendem brincando.

O almoço é servido às 10h15min, após o almoço descanso, e as crianças se preparam para a chegada dos pais.

Tive uma rápida conversa com a professora Sônia e notei as dificuldades encontradas, pois é uma turma vem numerosa, algumas crianças tem muitos problemas em casa, algumas com problemas sérios de aprendizagem, pude observar também a diversidade, alguns já leem, outros conhecem só as letras, alguns só a coordenação, a professora tem que ser dinâmica para conciliar essa turma, e não tive dúvidas que ela dá conta do recado direitinho e todos os dias as crianças levam tarefas para casa. A professora Maria Sônia é bastante competente e comprometida com a sua profissão de educadora.

Com isso diante do observado, pode-se mencionar que a professora utilizou como recurso o livro de historinha, a lousa, o piloto, atividades na folha, atividade lúdica, para complementar a aprendizagem dos alunos.

A professora destaca que o lúdico ( jogos e brincadeiras) é fundamental para completar o processo de ensino-aprendizagem. Porém não é possível trabalhar somente o lúdico durante todos o processo, porque as crianças devem aprender a ter suas obrigações e deveres. Nesse sentido a professora mencionou que desenvolve atividades lúdicas ao longo de sua prática, mas não de forma contínua. Entretanto inclui no seu planejamento semanal e procura incluir e relacionar essas atividades com temáticas e conteúdos, trabalhando no mínimo três vezes por semana com o lúdico como ferramenta pedagógica, utilizando músicas, jogos, (quebra-cabeça, dominó) e brincadeiras.

Para Macedo (2005), o brincar infantil é um processo importante na construção de conhecimentos e no desenvolvimento integral da criança, independente do local em que vive, do grupo e da cultura da qual faz parte, proporcionando a mediação entre o real e o imaginário. O brincar estimula a inteligência porque faz com que a criança solte sua imaginação e desenvolva a criatividade, possibilitando o exercício da concentração e de atenção, levando a criança a observar sua atividade. Dessa forma é possível afirmar que a criança e o brincar se completam.

Para tanto, é preciso que o professor tenha um suporte teórico e acima de tudo acredite que o jogo e a brincadeira, se constituam ferramentas indispensáveis no processo de alfabetização, possibilitando a aquisição de conhecimentos de forma prazerosa. Necessário se faz proporcionar momentos de estudos com os professores voltados para essa temática, buscando oferecer diretrizes para que o trabalho a ser desenvolvido incorpore uma proposta metodológica onde o lúdico ocupe um espaço de relevância no processo de ensino-aprendizagem.

## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de todas as informações contidas nesse estudo, pode-se concluir que é importante mencionar que os jogos e as brincadeiras na sala de aula, podem ser consideradas como sendo atividades sociais privilegiadas de interação específica e fundamental que garanta a interação e construção do conhecimento, da realidade vivenciada pelas crianças.

Além do mais, defender a presença da brincadeira no ensino e na aprendizagem também não quer dizer não fazê-la instrumento efeito do produto, pois desse modo, ela corre o risco de deixar de ser brincadeira.

Há, porém que admitir que a aprendizagem de conteúdos específicos são evidentes no jogo, ele se torna um referente sobre as possibilidades de aprender.

É importante mencionar que nesse estudo cabe apresentar que alguns professores apresentam contradições entre o pensamento ( teoria) e as ações vivenciadas no decorrer de sua prática pedagógica, deixando o lúdico de fora do processo de ensino-aprendizagem, usando apenas em alguns momentos e de maneira limitadas, fazendo uma separação rígida entre o prazer e o conhecimento para que haja o processo de aprendizado.

Sem ser intrusivo, tampouco omissivo, o professor que zela pela brincadeira na aula lúdica realiza uma intervenção aberta baseada na provocação e no desafio. Entretanto considerar que a inclusão da ludicidade no planejamento escolar e nas atividades desenvolvidas na sala de aula, acarreta a propagação de uma educação flexível direcionada para a qualidade e a significação de todo processo educativo, norteando aspectos e características que serão a chave principal para o aprendizado do educando.

Na perspectiva de Macedo (2005), é como se o espírito do jogo ou da brincadeira influenciasse diretamente o ambiente da sala de aula, favorecendo a aprendizagem e situando os alunos efetivamente como sujeitos de aprendizagem.

A escola como sendo um ambiente social, deverá ser para todos os envolvidos no processo educativo, um local promissor de troca de vivência e experiência contribuindo de maneira positiva na efetivação de uma aprendizagem significativa e flexível. A educação não deve ser responsabilidade somente da escola, deve ser compartilhada com a família, existe uma série de fatores que devem ser

trabalhadas com as crianças tais como: responsabilidade, autonomia, respeito e seus deveres perante a sociedade a qual está inserido.

Com isso, os educadores, enquanto mediadores do conhecimento devem oportunizar o crescimento da criança de acordo com seu nível de desenvolvimento, oferecendo um ambiente de qualidade que estimule as interações sociais, um ambiente enriquecedor de imaginações, onde a criança possa atuar de forma autônoma e ativa, fazendo com que venha a construir o seu próprio processo de aprendizagem. Além disso, as brincadeiras e os jogos são indispensáveis para que haja uma aprendizagem com divertimentos, que proporcione prazer no ato de aprender. Com esta prática pedagógica o aluno irá conseguir realizar várias atividades brincando, pois a criança já traz para a escola o conhecimento prévio de várias brincadeiras.

Além disso, a professora que participou desse estudo sabe e tem a consciência acerca da importância da inclusão do lúdico no desenvolvimento da prática pedagógica.

A educação transforma , molda, ajusta, dá valor a dignidade, ao homem, pois só podemos dar o que temos. Ela é essencial a nossa existência, temos potencialidades a ser exploradas. Vamos aperfeiçoá-las, crescer e evoluir através da formação do ser humano. O importante é quer e veremos a importância da educação.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em : <http://www.edof.com.br/recrea.htm>. Acesso no dia 09 de Setembro de 2011.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de “ **Educação Lúdica, técnicas e jogos pedagógicos** “ 5 edição São Paulo : Loyola, 1994
- ANTUNES, C. **jogos para a estimulação das múltiplas Inteligências**: Os jogos e os parâmetros Curriculares Nacionais. Campinas: Papirus, 2005.
- BRUNER, Jerome et al ( Eds) Play : it´s role in desenvolvimento and evolution. New York: Peguin Books, 1976
- CAMPOS, M.C.R.M. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. Disponível em :< <http://www.psicopedagogia.com.br/entrevista.asp?entrLD> Acesso no dia 20 de Setembro de 2011.,
- CARNEIRO, M.A.B. **Aprendendo através da brincadeira**. And, Revista da Associação Nacional de Educação, ao 13, n21, Cortez Editores, 1995.
- DI PIETRO, Antonio. Ludografie: riflessione I pratiche per larciare trace conilgioco. Molfeta: La Meridiana, 2003.
- FORTUNA, Tânia Ramos. **A importância do brincar na infância**, In: HORN, Cláudia Inês et al Pedagogia do Brincar. Porto Alegre: Editora Mediação, 2013 , p.13-44.
- FRIEDMANN, A. **A importância do brincar Diário do grande ABC**, de 26 de Setembro de 2003, Santo André, S.P.
- HUIZINGA, J Homo Ludens .4 ed. São Paulo: Perspectiva, 1996. Maluf, Ângela Cristina Munhoz, Brincar , **Prazer e Aprendizado**, Petrópolis, Rio de Janeiro, Vozes 2003.
- KISHIMOTO, TizukoMorchida. Bruner e a brincadeira. IN: KISHIMOTO, Tizuko
- LIMA, J.M ( de). **O jogar e o aprender no contexto educacional: uma falsa dicotomia**. Marília: [ s.n], 2003.
- MACEDO, Lino de ,Petty, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**.Porto Alegre: Artmed, 2005.
- MORCHIDA (org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998. P 139-153
- MOYLES, J.R. Só brincar? **O papel do Brincar na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- PIAGET, j. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

TEIXEIRA, C.E.J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VISALBERHI, Aldo. Esperienza e Valutazione. 2. Ed. Aecresciuta. Firenze: La Nuova Italia, 1966

VYGOTSKY, L.S et al **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**: São Paulo: Ícone, 1998 a.

## APÊNDICE

### ENTREVISTA APLICADA A PROFESSORA

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

O lúdico na educação infantil, tem sido um dos instrumentos que ajuda consideravelmente em um aprendizado de maior qualidade para as crianças, tendo em vista que essa estratégia concerne a estimulação do desenvolvimento e capacidade de atenção, memória, percepção, sensação e todos os aspectos básicos referente a aprendizagem

- 2- Ao longo de sua prática docente, você aplica atividades lúdicas, como? Justifique.

Sim. Através de jogos e brincadeiras dirigidas, considero atividades importantes no desenvolvimento afetivo, motor, mental, intelectual e social, ou seja, no desenvolvimento integral da criança.

- 3- Quais os materiais que você utiliza para desenvolver a ludicidade em sala de aula?

Para se trabalhar de forma lúdica, o professor usa materiais diversos como por exemplo: os jogos, dominó, material reciclável, tampinhas, material dourado, palitos de picolé, garrafa pet, etc.

- 4- A escola conta com materiais lúdicos que auxiliam no ensino-aprendizagem das crianças? Sim, embora seja o mínimo

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

O professor que utiliza a prática lúdica, oportuniza nas crianças um desenvolvimento de habilidades diversas, enriquece sua personalidade tornando-o mais participativo e espontâneo, aumenta a atenção e integração junto a seus colegas. Dessa forma, o lúdico é preciso ser visto como parte integrante de uma proposta metodológica, por proporcionar desenvolvimento e várias habilidades.

- 6- Cite 5 pontos sobre as vantagens da ação lúdica na Educação Infantil?  
Aprender brincando;

A capacidade de brincar possibilita as crianças na resolução de problemas do seu cotidiano, por meio das atividades lúdicas, a criança sente mais vontade de permanecer em sala de aula. A ludicidade influencia na formação da criança, possibilitando o crescimento sadio. O lúdico é essencial para uma escola que se preocupa com a formação do cidadão.

## ANEXO I

### SUGESTÕES DE BRINCADEIRAS UTILIZADAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**Caixa de Sensações:** o professor pode encapar uma caixa de tênis fazendo um furo em forma de círculo, com dez centímetros de diâmetro. O professor deverá organizar materiais como retalhos, flocos de algodão, pedaços de lixa, tampinhas, caixinhas e outros objetos e ir colocando-os por uma das extremidades, a fim de que a criança, com a mão do outro lado, identifique o material.

**Caminho Colorido:** com folhas de papel pardo, faça um caminho para que as crianças carimbem os pés, com tintas coloridas. É uma atividade que envolve muito as crianças, e as deixam muito felizes.

**Toca do coelho:** Dispor bambolês no pátio da escola de forma que fiquem duas crianças em cada um e que sobre um fora do bambolê. Ao sinal do professor, as crianças deverão trocar de toca, entrando duas em cada um. Sempre sobrará uma criança fora da toca.

**De onde vem o cheiro?** A professora irá passar perfume em um paninho e o esconderá na sala. Num lugar fácil, onde os alunos deverão descobrir de onde vem o cheiro.

**Dentro e fora:** Fazer uma forma geométrica bem grande no chão e pedir que as crianças entrem na delimitação desse espaço. Se quiser o professor poderá fazer outra forma dentro da que já fez, onde irá pedir os alunos adentrem também, explorando ainda que se a forma é pequena eles irão ficar apertados.

**Arremesso:** O professor fará uma linha no chão, usando fita crepe e as crianças deverão arremessar garrafinhas plásticas cheias de areia, para frente. O professor irá medir as distâncias e verificar quem conseguiu arremessar mais longe. Depois em sala de aula, poderá fazer um gráfico explicativo.

**Pneus:** Esses podem ser usados para várias brincadeiras, como pular dentro e fora, se equilibrar andando sobre a parte de sua lateral ou ainda quem consegue rolar o pneu de um determinado lugar até outro, sem deixá-lo cair.

**Caixa Surpresa:** Com uma caixa de papelão encapada, o professor irá mandar para a casa de um aluno a fim de que os pais enviem algum material que possa ser descoberto pelas crianças. O professor vai fazendo descrições do material, até que as crianças descubram o que é.

FONTE DO TEXTO: <http://www.educador.brasilecola.com/orientações/dez-jogos-brincadeiras-para-educao-infantil.htm>



## ANEXO II

### BRINQUEDOS QUE PODEM SER UTILIZADOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL



Fonte: <http://contato-planejamentoinfantil.blogspot.com.br/>



Fonte: [http://sementinhasparacrianças.blogspot.com.br/2012\\_06\\_01\\_archive.html](http://sementinhasparacrianças.blogspot.com.br/2012_06_01_archive.html)

### ANEXO III

## SUGESTÃO DE LIVRO APRESENTANDO ALGUNS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA DESENVOLVER NA EDUCAÇÃO INFANTIL



Autora: Ana Carolina Alves de Jesus

Editora: Brasport

Ano: 2005

Sinopse: A proposta desse livro é apresentar aos educadores jogos e brincadeiras infantis, possibilitando o envolvimento com a prática pedagógica e o desenvolvimento das ações, tendo como base a importância e a necessidade do ato de brincar. ( Fonte: [www.livrariasaraiva.com.br](http://www.livrariasaraiva.com.br)).