



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA**  
**PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

**MARIA DA PENHA BENTO FERREIRA**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL ENFOCANDO A  
BRINCADEIRA COMO AQUISIÇÃO DA APRENDIZAGEM**

**CAMPINA GRANDE-PB**

**2014**

**MARIA DA PENHA BENTO FERREIRA**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL ENFOCANDO A  
BRINCADEIRA COMO AQUISIÇÃO DA APRENDIZAGEM**

Trabalho de conclusão de Curso-  
Monografia, apresentado ao Programa de  
Pós-Graduação do Curso de Especialização  
em Formação do Educador da Universidade  
Estadual da Paraíba, em cumprimento às  
exigências para a obtenção do título de  
Especialista. Orientadora: Paula de Almeida  
de Castro

CAMPINA GRANDE-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.

F383i Ferreira, Maria da Penha Bento.

A importância do Lúdico na educação infantil enfocando a brincadeira como aquisição de aprendizagem [manuscrito] / Maria da Penha Bento Ferreira. - 2012.  
9 p.

Digitado.

Monografia (Especialização em Formação de Professores da Educação Básica) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2012.

"Orientação: Profa. Dra. Paula de Almeida Castro, Departamento de Letras e Artes".

1. Educação infantil. 2. Lúdico. 3. Brincadeiras. 4. Jogos educativos. 5. Ensino aprendizagem. I. Título.

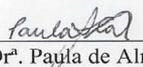
21. ed. CDD 372.21

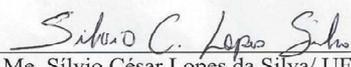
MARIA DA PENHA BENTO FERREIRA

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO  
INFANTIL ENFOCANDO A BRINCADEIRA COMO  
AQUISIÇÃO DA APRENDIZAGEM**

Trabalho de Qualificação apresentada  
ao Curso de Pós-Graduação Lato  
Sensu em Formação de Professores da  
Universidade Estadual da Paraíba,  
como parte das exigências para a  
obtenção do grau de Especialista.

Aprovada em 24/03 2014.

  
Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Paula de Almeida Castro / UEPB  
Orientadora

  
Prof. Me. Silvio César Lopes da Silva / UFRN  
Examinador

  
Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Morgana Ligia de Farias Freire / UEPB  
Examinadora

Dedico a Deus, por ser minha razão de viver;  
e aos meus filhos por ter mim auxiliado  
durante esta jornada, sendo fonte de  
inspiração para meu caminhar.

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar, agradeço a Deus pai todo poderoso, razão de toda a minha vida e existência, permitindo que eu tivesse sempre saúde, disposição e coragem para enfrentar os obstáculos de minha vida.

Agradeço a minha família que foram alicerce firmes para concretizar meus sonhos.

Especialmente aos meus filhos que sempre apoiaram minhas decisões e que amo incondicionalmente.

A todos os professores que repassaram seus conhecimentos demonstrando reflexões e análise que serviram de bagagem para minha vida profissional.

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

**Carlos Drummond de Andrade**

## **RESUMO**

O presente estudo tem como tema a importância do lúdico na educação infantil enfocando a brincadeira como aquisição da aprendizagem. Tinha como objetivo principal propor uma reflexão sobre os processos de desenvolvimento do aprendizado do educando através dos jogos pedagógicos. E dentre os objetivos específicos estava investigar as práticas dos jogos e das brincadeiras que despertasse nas crianças o prazer pelos estudos enfatizando a importância do aprender brincando. Porém, além de agir como um facilitador do conhecimento o jogo consegue fazer da aprendizagem uma questão de entretenimento, desenvolvendo habilidades cognitivas no estudante. Desta forma, o lúdico faz com que a criança seja capaz de construir o seu próprio conhecimento, sendo através de jogos ou brinquedos e de diversas formas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos. Brincadeiras. Desenvolvimento. Aprendizagem.

## **ABSTRACT**

The present study has as its theme the importance of playfulness in early childhood education focusing on games as learning acquisition. Main objective was to propose a reflection on the processes of development of the student learning through educational games. And among the specific objectives was to investigate the practices of games and pranks that woke the children enjoy the studies emphasizing the importance of learning experiences. However, besides acting as a facilitator of knowledge the game manages to make learning a matter of entertainment, developing cognitive skills in students. Thus, the playful causes the child to be able to construct their own knowledge, and through games or toys and many shapes.

**KEYWORDS:** Games, Entertainment. Development, Learning.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	10
<b>CAPÍTULO I</b> .....	11
1.0. O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL ....	12
1.1. IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL .....	14
1.2. O USO DOS JOGOS COOPERATIVOS .....	18
1.3. A BRINCADEIRA DE FAZ - DE-CONTA .....	20
<b>CAPÍTULO II</b> .....	21
2.0. CONTEXTO DA PESQUISA .....	22
2.1. ANÁLISE DOS RESULTADOS .....	23
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	25
REFERÊNCIAS .....	26
APÊNDICE	

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho vem mostrar aos professores, pais e sociedade, a importância relevante do ato de brincar na educação infantil como aquisição do conhecimento. Desde a antiguidade as crianças já brincavam, pois é um ato dado ao ser humano quando ainda são pequenos. A brincadeira infantil desenvolve no ser humano os aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo. Para isso, faz necessário conscientizar os pais, educadores e sociedade em geral sobre a importância do lúdico como forma prazerosa de adquirir conhecimentos que deve estar sempre presente, sendo vivenciada nas escolas de educação infantil dentro e fora da sala de aula.

Diferentes abordagens conceituais se deu ao longo desta pesquisa entre os estudiosos BRASIL (1996), BRASIL (2006), CORREIA (2006), LIMA (2013), MATHIAS E PAULA (2009), PIAGET (1998), SANTANA (2013).

Todavia desde os tempos mais longínquo grandes educadores defendem o brincar como forma prazerosa de se obter conhecimentos. Assim eles propõem o lúdico principalmente na educação infantil. Entre eles está Piaget. Portanto, o lúdico tem sido alvo de estudo há muito tempo, porém, ele é considerado um elemento essencial no processo de desenvolvimento.

Durante muito tempo os povos buscavam caminhos que os distraíssem diante das decepções da vida e dos trabalhos pesados. Elas se reuniam junto à fogueira e enquanto se aquecia faziam algumas atividades como: beber, dançar, brincar, algo que os fizesse esquecer as tristezas, relaxar dos trabalhos pesados diário e de algumas atribuições.

Entretanto, algumas pessoas influentes faziam espetáculos para divertir os demais. Desse modo as crianças descobriram que as brincadeiras os deixavam conhecedores das coisas do mundo, criando seus próprios brinquedos com materiais encontrados na natureza. A partir daí alguns estudiosos observaram que as crianças ao brincar desenvolviam muitas habilidades como, manipulação com os objetos, a oralidade, coordenação motora, a socialização e a observação do meio entre outros, então se pensou no lúdico dentro da sala de aula como processo de ensino e aprendizagem.

Deste modo, ao brincar o corpo todo é colocado em jogo, pois trabalha com

tudo que intervém no desenvolvimento e crescimento da criança, adolescente ou adulto. A brincadeira é então, o movimento espaço temporal, de onde partimos para compreender, acompanhar e orientar o desenvolvimento infanto-adolescente, já que as crianças imitam os adultos nas brincadeiras.

## **CAPÍTULO I**

### **1.0. PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

A Educação infantil é uma modalidade de ensino realizada em creches e pré-escolas e tem como objetivo educar e cuidar. Esta por sua vez é considerada um alicerce para a inserção da criança na educação básica.

A LDB (Lei 9394/96) tem incorporado da educação infantil como 1ª etapa da Educação Básica que passa a ter como objetivo exercer duas funções, educar e cuidar, deixando a margem da ênfase dada apenas ao caráter de cunho assistencialista. (Mathias e Paula 2009, p.13).

Nesta visão, temos a creche como instituição concentrada na valorização da importância da criança para o desenvolvimento do ser humano. Entretanto, essas instituições se organizam para promover o desenvolvimento e aprendizagem dos indivíduos nos primeiros anos de vida.

A Constituição Federal de 1998 em seu artigo 205 reconhece a Educação como sendo direito de todos e dever do estado e da família, sendo garantida sua promoção com a contrapartida da sociedade procurando ampliar a pessoa em seu pleno desenvolvimento para que assim exerça a cidadania e qualificação para o trabalho. Portanto, ainda sobre este respeito assegura a necessidade de sociedade, tanto nos aspectos de saúde educação, cultura e lazer.

A Educação Infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até 6 anos de idade em seu aspecto psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade, coloca a criança (artigo 29. P. 92).

Deste modo, a educação infantil é reconhecida como primeira etapa de educação básica, quando associada a creches e pré-escolas. Sendo que a modalidade creche atendendo as crianças de 0 a 3 anos de idade e a pré-escola atendendo a demanda de alunos com 4 a 6 anos.

As Autoras Mathias e Paula (2009, p.14) consideram que a LDB/96, reconhece a criança como sujeito de direito que em vez de tratá-las, como ocorria nas leis anteriores a esta, como objeto de tutela. Garantindo vagas em creches e pré-escolas para crianças de pais oriundos das classes trabalhadoras, como também uma educação que tinha como finalidade educar e cuidar de forma indissociável, contemplando a criança de 0 a 6 anos.

Vale salientar que é importante que o educador entenda que a criança é um ser único e como tal apresenta singularidade e particularidades que devem ser desenvolvidas em uma vez que as crianças possuam uma natureza singular, e vêm o mundo de um jeito próprio, entretanto, é preciso compreender, conhecer este jeito particular de cada criança e isto é um grande desafio para os profissionais da educação.

É necessário, porém, que o educador tenha a clareza do seu papel na educação da criança procurando elementos de cultura promovendo seu desenvolvimento e inserção social.

A aprendizagem na educação infantil deve ser desenvolvida sobre as bases de uma prática educativa significativa em que o lúdico esteja presente, sendo uma grande recorrente à brincadeira. Como também de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos.

Segundo o RECNEI (1998, p.23), o educador significa:

Proporcionar situações de cuidado, brincadeira, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade cultural.

Todavia, percebe-se que o ensino nesta modalidade procura desenvolver a criatividade, as potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e étnicas. Portanto, fica claro que todas essas dimensões ocorrem de maneira integrada, procurando alargar o desenvolvimento infantil. Certamente, a Educação Infantil consiste no desenvolvimento de um trabalho na formação de crianças, objetivando tornar criança apta a viver na sociedade, esta por sua vez, diversificada que sofre constante mudança, contudo, recai sobre as escolas a missão de adaptar uma

prática que atenda essas necessidades.

De acordo com Almeida (2003, p.24) a verdadeira educação é a que cria na criança o melhor comportamento para satisfazer suas múltiplas necessidades orgânicas e intelectuais. Sendo assim, o ensino com os jogos exploram a necessidade de saber, implica esforço e estabelece relação com o conteúdo desejado. Portanto, o jogo passa a ser uma etapa indispensável para aquisição do trabalho educador/ educando.

A educação Infantil privilegia a construção do caráter, a formação pessoal, a capacidade de enfrentamento das mais diversas situações, o respeito das diferenças, enfim, a formação global da criança para que ele se prepare para um ser adulto consciente de seus direitos e deveres. A criança, quando chega à escola, deseja ser amada, acolhida, aceita e ouvida. Quando ela se satisfaz em todas as suas expectativas ou na maioria delas, desperta para uma vida de curiosidade e de aprendizado. Cabe ao professor, organizar esse espaço de busca e interesse das crianças. Para isto, é necessário ter sensibilidade acerca do mundo infantil e suas singularidades. É fundamental observar que a criança passa por fases de desenvolvimento, e que cada uma delas é importante para sua formação geral.

Segundo Piaget (1885) apud Almeida “educar é adaptar o indivíduo ao meio ambiente”. Entretanto, em conformidade como o autor a infância é uma etapa importante para o indivíduo porque é uma fase que passa por uma adaptação progressiva ao meio físico, cujo objetivo é o equilíbrio entre o “eu” e o “outro”.

Portanto, cabe a educação infantil propiciar essa relação da criança com o mundo, de maneira lúdica e prazerosa, de forma a possibilitar que esse equilíbrio seja desenvolvido por elas.

## **1.1. A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Sabe-se que é na sala de aula que as crianças desenvolvem os aspectos motores, cognitivos e afetivos. É também no espaço escolar que as crianças têm um contato maior com outras e participam de um ensino sistematizado preparando-os para a atuação dos cidadãos na sociedade.

Para Lima (2013, p.34), “as transformações sociais, políticas e econômicas

que têm ocorrido em nossa sociedade e as mudanças tecnológicas contribuem para a diminuição dos espaços públicos do lazer”. Nesta perspectiva, fica claro, que o ato do brincar esta cada vez mais sendo substituído por computadores, televisões e jogos eletrônicos.

Vale salientar que, brincar é comunicação e expressão, é agir, entreter-se, elaborar teorias, criar fantasias, inventar, construir, sentir, ser e viver; é uma associação entre pensamento e ação que ajuda as crianças no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social. Contudo, é na brincadeira que experimenta-se situações e comportamentos que em situações normais não se tem coragem de tentar ou talvez por medo de errar e da punição, porém, fica claro a importância da brincadeira na aprendizagem exploratória desde que seja utilizada como uma pratica pedagogicamente lúdica.

A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança sendo por isso, indispensável à prática educativa. A função da brincadeira no desenvolvimento da criança remete a transformação dos espaços e dos objetos de lazer (PIAGET, 1998, p. 5).

No brincar, a criança constroi um espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e o externo. Para Lima (2013, p.34) a brincadeira é uma rica fonte de estímulos ao desenvolvimento cognitivo e afetivo da criança e também contribui para o processo de socialização e autoexpressão.

As brincadeiras tem uma força cultural muito grande, variam de época em época e de uma cultura para outra. É por meio dela que a criança vai aprender a se constituir como ser pertencente a um grupo. Entretanto, é importante que os educadores tenham o brincar como estratégias motivadoras de aprendizagem e de desenvolvimento da criança, principalmente na educação infantil. Deve-se também identificar o brincar e sanar as dificuldades de aprendizagem. Afirma Lima (2013, p.34):

Por meio da brincadeira as crianças ampliam seus conhecimentos sobre si mesmos e sobre o mundo que as cerca. Nesses momentos lúdicos, elas criam situações imaginárias que surgem a partir dos conhecimentos de mundo que já possuem, antecipam vivências, imitam os adultos.

Nesta visão, procura-se a partir das atividades lúdicas, levar as crianças do imaginário ao real, aproveitando a espontaneidade e criatividade de cada um, identificando o modelo de escola, família, sociedade e relacionando com os conteúdos de sala de aula, numa tentativa de tornar o ato de aprender em conhecer a realidade. Ressaltando, que oportunizar vivências lúdicas contribui para superação do déficit e necessidades educacionais.

Em conformidade com Lima, talvez poucos pais e educadores saibam o quanto é importante o brincar para o desenvolvimento físico e psíquico da criança. (2013, p.35). Porém, muitos acham que o brincar é um simples passatempo sem nenhum objetivo. Sendo assim, faz necessário que os pais e educadores, revejam esta concepção. Ressaltando, que a brincadeira é terapêutica (libertária e curativa) e pedagógica, facilita a aproximação dos indivíduos, criando um clima de harmonia, comunicação, alegria e confronto dos desafios através do espírito lúdico.

Segundo Vygotsky (1999), o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança... O brinquedo estimula a curiosidade, a iniciativa e autoconfiança, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

A utilização do lúdico logo nos anos iniciais do ensino fundamental revela como os jogos e as brincadeiras são capazes de desenvolver a aprendizagem e habilidades do aprendiz, mesmo daqueles que apresentem um nível diferenciado dos demais.

Na psicologia genética a natureza do jogo é caracterizada em cada fase de desenvolvimento humano, sendo elas:

Sensório-motora (maternal- 1 a 2 anos aproximadamente), nessa fase o bebê brinca com o corpo- o seu primeiro brinquedo- desenvolve seus sentidos, seus movimentos, sua percepção e seu cérebro. Em sua origem sensório-motora, o jogo para ela é pura assimilação do real ao "eu". Almeida (2003, p.43) afirma:

As brincadeiras dos bebês não são simples estímulos ao desenvolvimento físico. Ao brincar incorporam-se ao cérebro, por meio dos sentidos (ouvir, pegar, ver, sugar) impressões verdadeiras que vão aflorar no desenvolvimento cognitivo.

Fase simbólica (Jardim I de 2 a 4 anos aproximadamente), nesta fase as crianças exercitam intencionalmente os movimentos motores, utilizando para isso as mãos. Contudo, o jogo é simbólico, se explica pela assimilação do “eu”. É a fase do egocentrismo, por isso se apegam as coisas e não abre mão delas.

Para Almeida (2003, p. 46) “nos jogos e nas brincadeiras não conseguem coordenar seus esforços para o outro, e os jogos com regras não funcionam”. Entretanto, é fundamental que as crianças participem de atividades propostas pelos pais ou algum adulto, para que possam aprender a cooperar e compartilhar com os envolvidos. Desta forma, é indispensável um relacionamento sadio alegre e carinhoso para que haja um crescimento intelectual e social.

Fase intuitiva (Jardim II, pré- escola de 4 a 6/7 anos aproximadamente), nesta fase os jogos se tornam sérios na vida das crianças e ganham sentidos funcional e utilitário. É a fase em que as crianças imitam tudo, e os jogos que elas mais gostam são os que seu corpo está em movimento, e essa movimentação é que torna o crescimento físico natural e saudável. Ressaltando, que todos os jogos adequados a esta etapa constituem verdadeiros estímulos que enriquecem os esquemas perceptivos, operativos e se combinam com os estímulos psicomotores.

Faz necessário que os educadores que não trabalham com o lúdico na sala de aula refaçam a visão que se têm a cerca do uso dos jogos e das brincadeiras na educação infantil, pois, ao analisar as fases de desenvolvimento humano através dos jogos percebe-se que o lúdico deve estar arraigado a prática pedagógica, tornando indispensável o seu uso já que possibilita a criança o seu desenvolvimento cognitivo, físico e intelectual. Portanto, uma boa dose de brincadeira transforma o aprendizado numa forma dinâmica e prazerosa.

Diversos estudiosos como Santana e Almeida, defendem o ato do brincar na escola, pois estabelece uma melhor relação entre o ensinar e o aprender. Todavia, há uma conciliação com os objetivos pedagógicos desenvolvendo a aprendizagem, os desejos e as necessidades dos alunos. Os mesmos enfatizam sobre o cuidado para que a brincadeira não se torne um ato incontrolável, fugindo assim das características produtivas.

## 1.2. O USO DOS JOGOS COOPERATIVOS

Os jogos educativos favorecem as adaptações e também novas aprendizagens, pois a criança pode educar sua motricidade no espaço do jogar. Os jogos têm importância fundamental em sala de aula, eles podem ser usados para estimular e desenvolver a habilidade da criança pensar de forma independente, contribuindo para o seu processo de construção do conhecimento lógico-matemático. É importante ressaltar que o jogo não pode perder o seu caráter lúdico, e cabe ao professor estimulá-lo como uma situação de aprendizagem.

Para Correia (2010, p.25) cabe ao professor mediar o processo de aprendizagem com os jogos, desta forma, quanto maior for à possibilidade de interação, maior é o desenvolvimento. O trabalho com jogos é essencial para a construção do conhecimento e é um momento rico para o desenvolvimento de cada educando. Entretanto, com o uso de jogos, o sujeito encontrará formas de solucionar problemas, resgatando e despertando através da curiosidade o interesse pelo estudo.

Ao utilizar os jogos nos primeiros anos de vida é promovido um contexto estimulador e desafiante, instiga a capacidade de cooperação, como também se torna um auxiliador didático na construção dos conhecimentos em todas as disciplinas. Portanto, ele consegue facilitar a aprendizagem de forma criativa e prazerosa.

Uso de jogos no ensino das diversas disciplinas tem o objetivo de fazer com que as crianças e os adolescentes despertem o interesse e gostem de aprender os diversos assuntos abordados nas aulas, tornando-as mais lúdicas e dinâmicas e mudando a rotina (SANTANA, 2013, p.38).

De acordo com o autor é muito significativa a aprendizagem através dos jogos, os quais permitem que os alunos vejam os estudos de forma contextualizada, ou seja, o conhecimento sendo aplicado nas aulas. Todavia, são muitos os jogos que podem ser aplicados nas aulas com diversos objetivos a serem alcançados, entre eles estão: jogo da memória, amarelinha, cruzadinha e peças de encaixes.

Sem dúvidas, o jogo é uma atividade natural nos desenvolvimentos básicos, pois auxiliam na coordenação motora, no psicológico e no cognitivo-emocional.

Ressaltando, que ao optar por uma atividade com jogos o educador deve ter seus objetivos, os quais sejam utilizados como facilitadores da aprendizagem e não como instrumento recreativo. Para Santana (2013, p.40) de acordo com seus objetivos, o educador deve propor regras em vez de impô-las, permitindo que o aluno elabore-as e tome decisões. De acordo com o autor, os jogos de regras podem criar situações que desenvolvam as estruturas mentais dos educandos, favorecendo a construção do conhecimento, entretanto, em todo jogo cabe ao educador zelar pela brincadeira para que não se extinga sua dimensão lúdica.

Vale salientar que os jogos são fundamentais para o desenvolvimento das diversas habilidades do ser humano, principalmente nas crianças, pois estão em processos de formação. Como diz Freire (1999) apud Correia p. 58 a “especialidade da criança é brincar”, por isso há uma maior facilidade em estabelecer um diálogo com as crianças por meio dos jogos e brincadeiras.

Afirma Correia, na escola, as crianças só interagem as atividades escolares no momento da execução e dificilmente participam das decisões e das escolhas. Todavia, ao permitir a participação das crianças, o professor dar-se condição de igualdade e abre caminho para o diálogo, compreensão, cooperação e aprendizado recíproco, ou seja, desenvolvem os princípios dos jogos cooperativos.

Afirma Vygotsky (1999) “o lúdico só pode ser considerado educativo quando desperta o interesse do aluno pela disciplina, portanto os professores precisam aproveitar o mesmo como facilitador da aprendizagem. Os jogos e brincadeiras despertam o gosto pela vida”.

Certamente, a abertura ao diálogo, por meio lúdico é um incentivo fundamental ao desenvolvimento da cooperação e construção da formação das crianças. Não é necessário jogar o tempo todo em sala de aula para garantir a ludicidade, podem-se incluir outras atividades lúdicas e momentos da vida cotidiana, inclusive a vida escolar, pois há momentos de descontração que transforma a aula em lúdica.

Entretanto, o trabalho pedagógico com jogos traz fortes elementos para o raciocínio do sujeito, pois possibilitará a criatividade e despertará o interesse dos educandos, mesmo daqueles que apresentam dificuldades de raciocínio, ele atuará como facilitador do processo aprendizagem.

### 1.3. A BRINCADEIRA DE FAZ-DE-CONTA

A brincadeira de faz-de-conta é uma atividade séria que a criança aprende e se desenvolve, pois ao criar uma situação imaginária, desenvolve seu pensamento abstrato, aprende regras sociais, educa sua vontade.

Há uma grande quantidade de atividades que favoreçam o envolvimento em brincadeiras principalmente aquelas que promovem a criação de situações imaginárias. A literatura Infantil é uma atividade que contribuem para o lúdico em sala de aula, pois através de um conto pode-se criar várias situações de brincadeiras de faz-de-conta.

Em conformidade com Amarilha (1997, p.77), é na literatura que nossa memória está melhor preservada porque lá, os fatos da realidade associada a imaginação tem, sangue, suor, emoção. Portanto, no ponto de vista histórico social quanto individual, somos marcados por acontecimentos que tiveram impactos e eloquência para que deles nos lembrássemos. Dessa forma, o que buscamos aqui é uma educação de qualidade, lembrando que não existe aprendizagem sem memória e tudo isso a literatura ancorado a ludicidade oferece.

Há uma grande importância em despertar o prazer pela leitura, pois facilitará a formação do leitor. No entanto, quanto mais associar a literatura com o lúdico mais conhecimento e envolvimento terá o aluno, aprendendo então cada vez mais. Ressaltando que a história alimenta a imaginação, porém, quando a criança passa a dramatizar aquele conto lido ela desfruta do gosto do prazer, da aventura, da alegria. Esta é uma atividade muito rica que pode ser estimulada pelo professor, onde a criança poderá reviver a história, desfrutar do prazer de viver o personagem tendo esta atividade como forma de incorporar a arte à vida. Ressaltando que o texto literário oferece caminhos para dominar a escrita e que o lúdico é estimulante, é apaixonante e envolve-los com a literatura torna a leitura prazerosa e maravilhosa, fugindo assim do ato de ler por obrigação ou a um castigo, o que muitas vezes o afastam da leitura.

Autores como Amarilha e Santana afirmam que as crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras e das invenções das brincadeiras feitas por outras crianças e adultos. Nesse processo o faz-de-conta faz referências a outros tipos de brinquedos auxiliando no desenvolvimento. Certamente, a brincadeira como

“brincar de casinha, brincar de escolinha, brincar de cabo de vassoura como se fosse um cavalo contribuem como atividade lúdica favorecendo a aprendizagem do educando. Entretanto, todas essas brincadeiras possuem uma característica comum: a atividade do homem e suas relações sociais.

Contudo, brincar é o trabalho da criança, torna-se, porém, um ato muito sério e por meio de suas conquistas nos jogos ou nas brincadeiras, explora o mundo, proclama seu poder, compreendem e assimilam as regras e padrões em pequenas doses e toleráveis. Portanto, em sala de aula é preciso utilizar estratégias que possam fazer com que o educando compreenda com facilidade o conteúdo trabalhado, entretanto, uma atividade lúdica que envolva o jogo, diversas brincadeira como também o faz de conta poderá contribuir para que os mesmos dominem bem o conteúdo.

Sem dúvidas, uma das qualidades mais importantes proporcionada pela brincadeira é a confiança adquirida pela criança sobre a própria capacidade de encontrar soluções para os problemas, pois confiante, ela chega às próprias conclusões de forma autônoma.

## CAPÍTULO II

### 2.0. CONTEXTO DA PESQUISA

Esta pesquisa foi realizada com professoras da Escola Municipal do Ensino Infantil e Fundamental, Manoel Machado da Nóbrega, situada na rua Sebastião Alves dos Reis s/n, Centro, Massaranduba-PB. A mesma possui quatro salas de aulas bem arejadas com portas e janelas de vidro, dois pátios sendo um interno e um externo.

No sentido de discutir qual o papel do lúdico como instrumento facilitador no ensino aprendizagem, esta pesquisa deu-se pelo fato das crianças se mostrarem ociosos para que professores de educação infantil sejam sensibilizados sobre o importante papel de trabalhar envolvendo o lúdico em todo o conteúdo programático ministrado dentro ou fora da sala de aula.

Neste contexto, temos como objetivo ressaltar a importância do lúdico no desenvolvimento infantil e perceber como a criança através do lúdico desenvolve importantes capacidades como: socialização, criatividade, memorização, imaginação e amadurecimento. E como objetivos específicos: Mostrar através da coleta de amostra a importância da atividade lúdica na educação infantil; criar oportunidades para que as crianças desenvolvam a ludicidade dentro e fora da sala de aula; Acompanhar as crianças em suas brincadeiras sem interromper suas criações.

Entretanto, para que este projeto se torne uma prática nesta mesma escola, faz necessário saber o significado do brincar, conceituar os principais termos utilizados para designar o ato de brincar, tornando-se também fundamental analisar o papel do educador neste processo lúdico. O que as professoras pensam em relação ao lúdico, os benefícios que o brincar proporcionam. Pois, é possível conhecer a criança e o meio que ela está inserida, a criança quando brinca geralmente ela se identifica com os adultos da família.

O lúdico como uma das maneiras mais eficazes para envolver os alunos nas atividades propostas, pois o brincar está intimamente ligado à criança e seu desenvolvimento cultural o termo lúdico estar se referindo ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. E tudo isto é muito importante, o aprender com alegria. Enquanto se divertem, as crianças se conhecem, aprendem e descobrem o mundo. Os jogos e brincadeiras propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio, da atividade lúdica (BARELA, 1999).

A metodologia utilizada no decorrer da pesquisa foi um questionário com indagações quantitativas e qualitativas, o referente questionário foi destinado a professoras da educação infantil, que trabalham na escola antes citada especificareis como professoras: A, B, C e D.

## 2.1. ANALISANDO OS RESULTADOS

As professoras A e B têm licenciatura em pedagogia, especialização em Educação Infantil. A professora “C” tem licenciatura plena em ciência biológica e a professora “D” graduada em matemática. As professoras “A”, “B” e “C” possuem 14 anos de magistério e a “D” 12 anos.

Quando foram indagadas com o 3º item do questionário ( que segue em apêndice) as mesmas disseram ser a favor do lúdico e que é importante para a criação imaginária que são indispensável para a construção do conhecimento. Devendo aplicar os jogos, os brinquedos e as brincadeiras de uma forma correta, planejada, de modo que leve realmente o aluno a aprender brincando. Portanto, o bom êxito de toda atividade lúdica pedagógica depende exclusivamente do bom preparo e liderança do professor, e que os jogos que por muito tempo fizeram parte da didática de grandes educadores do passado, hoje surgem como necessidade absoluta e indispensável no processo. Em conformidade com Barella (1999) jogo é uma atividade poderosa que estimula a atividades construtiva da criança, criando assim, um espaço para pensar, abrindo lugar para a criatividade, a afirmação da personalidade e a valorização do eu.

Quanto ao item 04 disseram que praticaria porque é brincando que se aprende, e é importante para que o indivíduo desenvolva estas e outras habilidades desde cedo, por meio de ferramentas de estímulo como as brincadeiras e os jogos educativos, que auxiliam na formação e no aprendizado em casa, na escola, no ambiente de trabalho, entre outros espaços.

Em relação ao questão 05 os resultados coincidiram eu sim, músicas, contos, jogos didáticos, brincadeiras dirigidas etc. Pois, sabendo que o uso da música, jogos educativos brinquedo e brincadeiras possibilitam desenvolver o abstrato e a imaginação da criança, sendo então, possível trabalhar com reflexão, análise e a criatividade da criança, além de desenvolver regras a partir da mediação do erro e da perda, são fundamentais nas estratégias de aprendizagem e na meta cognitiva, propiciadas pelos jogos educativos. A percepção do erro e das dificuldades é fundamental para que a criança reveja suas decisões, identifique porque errou e retome desse ponto com novas formas de abordagem, pensando e refazendo mais devagar, planejando com mais cuidado.

O acesso gratuito à escola conforma nossa Constituição da República Federativa do Brasil de 1988, em seu artigo nº 205, diz que: “A Educação é um direito de todos e dever do Estado [...]”. É condição indispensável para a garantia dessa premissa constitucional e para que se complete na totalidade do seu sentido, deve estar acompanhada de procedimentos que assegurem condições para sua concretização. O aprendizado acontece de maneira continuada e progressiva e requer ferramentas que possibilitem seu desenvolvimento, sabendo-se que a criança precisa de tempo para brincar.

As aulas muitas vezes, tornam-se meras repetições de exercícios

educativos, ficando monótona e como conseqüência vazia, então procura-se a solução com a utilização dos jogos para despertar na criança o interesse pela descoberta de maneira prazerosa e com responsabilidade.

Entretanto, vivemos uma época em que a tecnologia avança aceleradamente inclusive na educação, mas as atividades lúdicas não podem ser esquecidas no cotidiano escolar; porque a alternativa de trabalhar de maneira lúdica em sala de aula é muito atraente e educativa

O lúdico na Educação Infantil pode ser trabalhado em todas as atividades, pois é uma maneira de aprender/ensinar, despertar o prazer e, dessa forma a aprendizagem se realiza. No entanto, o verdadeiro sentido da educação lúdica só estará garantido se o professor estiver preparado para realizá-lo.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Sabe-se que a infância é uma etapa da vida do ser humano que é marcada por experiência do “eu” com a sociedade. É considerada a primeira etapa da educação básica tendo como primeira via de socialização institucional as Creches e pré-escolas. Entretanto, a educação infantil privilegia a construção do caráter e a formação pessoal e social.

Portanto, trabalhar com essa modalidade contribui na construção do processo de ensino-aprendizagem, levando em consideração a formação do aluno como cidadão, torná-lo crítico e atuante. Porém, buscou-se compreender como a atividade lúdica pode influenciar o ritmo de aprendizagem dos educandos.

Reconhece-se a necessidade da presença constante da prática lúdica na escola, cabendo aos professores estabelecerem uma relação de prazer entre a criança e o conteúdo. Tornando assim a aprendizagem mais prazerosa e lúdica, fazendo com que o aprender seja um ato satisfatório e não um ato de “obrigação”.

No entanto trabalhar com o lúdico envolve o planejamento de uma sequência didática. Exige uma série de intervenções do professor para que, mais que jogar, mais que brincar, haja aprendizagem. Haverá de se pensar como e quando o lúdico será proposto e quais possíveis explorações ele permitirá para que os estudantes aprendam.

Sem dúvidas é importante valorizar o lúdico em sala de aula, e que esta prática torne-se cada vez mais comum e presente para que aprendizagem seja adquirida com facilidade. Todavia, o brincar deve ser adotado como uma atividade natural, espontânea e necessária para a criança, pois é peça importantíssima na sua formação.

É através de atividades com brincadeiras, dinâmicas, jogos, o faz de contas entre outras que o educando explora sua criatividade, melhora sua conduta e sua auto-estima, porém, as atividades devem ser aplicadas com fins pedagógicos, para que não se transformem em atividade dirigida e manipuladora.

Contudo, o lúdico é extremamente importante para o desenvolvimento do ser humano, já que auxilia na aquisição de novos conhecimentos, dentro e fora da sala de aula, facilitando o processo ensino-aprendizagem.

## **REFERENCIAS**

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica, Técnicas e jogos pedagógicos**. 11ª edição. Edições Layola. Novembro de 2003.

AMARILHA, M. **Estão mortas as fadas?** Literatura infantil e prática pedagógica. 7º ed. Editora vozes, 1997.

BARELLA, J. A. Aquisição de habilidades motoras: do inexperiente ao habilidoso. *Motriz* (Rio Claro), Ri Claro-SP, V.5, n, 1, 1999.

BRASIL, Ministério da Educação, **Lei das Diretrizes da Educação Nacional LDB 9.394**, de 20 de Dezembro de 1996.

BRASIL, Ministério da Educação, **Secretaria de Educação Básica: Parâmetro Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil**. Volumes 1 e 2 Brasília: MEC/SEB, 2006.

BRASIL. Planalto. Planalto do Governo. Constituição. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Disponível em: [WWW planalto. Gov. BR/ civil 03/ Constituição.htm](http://WWW.planalto.gov.br/civil/03/Constituicao.htm), acesso em. 15/07/2013.

CORREIA, Marcos Miranda. **Trabalhando com jogos cooperativos**. 4ª edição. Campinas – SP. Papyrus Editora. 2010.

LIMA, Valeska Nogueira. Rev. **Construir Notícias**. Ano 12, maio/junho 2013 distribuição dirigida circulação nacional. P. 34 – 37.

MATHIAS, Elaine Cristina. PAULA, Sandra Nazareth. **A Educação Infantil no Brasil: Avanços, desafios e políticas públicas**. Revista Interfaces: ensino, pesquisa e extensão. Ano 1, nº 1 2009.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **“Vigotsky – Aprendizagem E desenvolvimento: Um processo sócio- histórico”**. São Paulo, Scipione,1997. IM: GOMES, Adriana Leite

Limaverde, PEREIRA, Maria Goretti Lopes, (ONGs) **Psicologia da Aprendizagem**, Curso de Pedagogia em Regime Especial, Fortaleza- 1999. P. 45-57.

SANTANA, José Ovídio. Rev. **Construir Notícias**. Ano 12, maio/junho 2013 distribuição dirigida circulação nacional. P. 38 – 41.

# APÊNDICE

**APÊNDECE I – QUESTIONÁRIO APLICADO AS PROFESSORAS DA  
ESCOLA MUNICIPAL MANOEL MACHADO- MASSARANDUBA-PB**

**QUESTIONÁRIO:**

1 ) Qual sua formação acadêmica?

2 ) Quanto tempo de atuação em sala de aula?

3 ) Você é contra ou a favor do lúdico? Explique.

4 ) Você praticaria o lúdico em sala de aula? Por quer?

5 ) Quais as atividades pedagógicas feita em sua sala de aula que envolve o lúdico?