



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA À DISTÂNCIA**

**ZENAIDE PAIVA DOS SANTOS**

**ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**JOÃO PESSOA - PB  
2017**

**ZENAIDE PAIVA DOS SANTOS**

**ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia na Modalidade à Distância, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito institucional para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientador: Prof.<sup>o</sup> Dr. Magno Alexon Bezerra Seabra

**JOÃO PESSOA - PB  
2017**

**ZENAIDE PAIVA DOS SANTOS**

**ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia na Modalidade à Distância, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito institucional para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Aprovada em: 27/07/2017

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Magno Alexon Bezerra Seabra - Orientador  
Universidade Federal da Paraíba – UFPB

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Hércia Macedo de Carvalho Diniz - Examinadora  
Universidade Federal da Paraíba – UFPB

---

Prof. Dr. Mariano Castro Neto - Examinador  
Universidade Federal da Paraíba – UFPB

S237a Santos, Zenaide Paiva dos.

Atividades lúdicas na educação infantil / Zenaide Paiva dos Santos. – João Pessoa: UFPB, 2017.

34f.: il.

Orientador: Magno Alexon Bezerra Seabra

Monografia (Licenciatura em Pedagogia – modalidade à distância) – UFPB/CE

1. Educação Infantil. 2. Atividades lúdicas. 3. Método de ensino.  
I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.2(043.2)

*A minha Mãe  
Figura feminina, forte e guerreira  
em minha vida  
Ao meu Pai  
a Imagem paterna  
que me ensinou a importância da família  
A ELES DEDICO*

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus, pelo fenômeno da vida e a força espiritual que me sustenta nos momentos de aflição e de desânimo, a Ele eu preendo minha fé e esperança de dias melhores.

Aos meus pais, casal de vigor e coragem, que me ensinaram que na vida é necessário batalhar e dar tudo de si para que os frutos da colheita sejam dignos e de valor.

A Universidade Federal da Paraíba, por tornar possível a partir do acesso ao curso de Pedagogia pelo Sistema da Universidade Aberta do Brasil (UAB), que fez com que os limites geográficos não fossem empecilhos para a formação pedagógica, minha e de dezenas de outros estudantes que compõem este curso.

As colegas de trabalho, que as suas maneiras contribuíram para a realização deste Trabalho de Conclusão de Curso do Curso de Pedagogia.

Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos.

(HUIZINGA, 1980)

## RESUMO

A abordagem do lúdico na educação pode transformar a sala de aula em um agradável espaço para que a educação se caracterize com maior dinamismo, ousadia e que esse tipo de abordagem possa atingir patamares mais significativos, com expectativas mais promissoras. A pesquisa objetiva analisar os padrões de comportamentos que as atividades lúdicas oferecem nas relações interpessoais com alunos da Educação Infantil, na Creche Municipal Pequena Soraya, Município de Duas Estradas-PB. A pesquisa tem a natureza qualitativa e busca entender os padrões e comportamento das crianças alvo da pesquisa utilizado o material lúdico em suas atividades na sala de aula. Ressalta-se que os reflexos podem ser revelados em uma atividade lúdica são inúmeros, mexem com a autoestima, a afetividade da criança que implica em diversão e fortalecimento de uma rede social tornando-se uma disputa acirrada, incorporando o elemento das relações interpessoais, agressividade, até mesmo a aceitação ou negação das regras presentes na brincadeira ou jogo, e evidenciando a carência de atenção dos adultos. Entende-se que o lúdico pode surtir na educação das crianças da Creche Pequena Soraya, o estímulo e a atenção das crianças na perspectiva do desenvolvimento da aprendizagem.

**Palavras-Chave:** Desenvolvimento Proximal. Inteligências Múltiplas. Educação Infantil.

## **ABSTRACT**

The approach of playfulness in education can transform the classroom into a pleasant space for education to be characterized with greater dynamism, daring and that this type of approach can reach more significant levels with more promising expectations. The research aims to analyze the patterns of behavior that play activities offer in interpersonal relationships with students of Early Childhood Education, in the Small Municipal Nursery Soraya, in the municipality of Duas Estradas-PB. The research has the qualitative nature, seeks to understand the patterns and behavior of the children targeted by the research used the play material in their classroom activities. It is emphasized that the reflexes can be revealed in a playful activity are innumerable, they affect the self-esteem, affectivity of the child that implies in fun and strengthening of a social network becoming a fierce dispute, incorporating the element of interpersonal relations, aggressiveness , Even the acceptance or denial of the rules present in the game or play, and evidencing the lack of attention of the adults. It is understood that the playful can provide in the education of children of Creche Pequena Soraya, the stimulation and attention of children in the perspective of learning development.

**Keywords:** Proximal Development. Multiple Intelligences. Child education.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1</b>	Agregar, estar junto participando com os alunos.....	21
<b>Figura 2</b>	Observar de fora, vigiar o grupo.....	21
<b>Figura 3</b>	Envolver com o olhar, ser parceiro.....	21
<b>Figura 4</b>	Olhar de cima, impor ação.....	21

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>2 O LÚDICO COMO MÉTODO DE ENSINO .....</b>	<b>14</b>
<b>2.1 Lúdico, Afetividade e Autoestima .....</b>	<b>15</b>
<b>3 JOGOS, BRINCAR E BRINCADEIRA.....</b>	<b>17</b>
<b>3.1 Os Jogos na Sala de Aula.....</b>	<b>22</b>
<b>4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>24</b>
<b>5 RESULTADOS E DISCUSSÃO .....</b>	<b>25</b>
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>29</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>30</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>32</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O núcleo familiar que está socialmente incumbido da missão de educar, ou seja, tudo que incide na formação moral e na prática dos bons costumes de um sujeito. No entanto, existem outros espaços de convivência que contribuem na formação de um indivíduo, por exemplo: a escola, que além de trabalhar o saber científico, também oferece espaço para prática de ensinamentos morais e éticos (PARO, 2010).

Muitas vezes a maneira com que a escola é apresentada a criança designa um sentimento de obrigação e não de aprendizagem, como afirma o Professor Simão de Miranda em entrevista ao programa “Em dia com a Educação”, apresentado no Canal E:

A muito tempo a gente tem ensinado que escola é algo penoso, que a atividade escolar é algo penoso, é culpa nossa, do educador da família, *aonde* fazemos processo de penalização de alguns conceitos de algumas palavrinhas chaves do cotidiano do feitiço principalmente, como por exemplo, dever de casa, por que dever de casa? Então a gente tem habituado a criança desde cedo nas suas primeiras experiências com a escola, a depreender que a escola é algo penoso é um dever não um prazer (MIRANDA, 2001, p. 22)<sup>1</sup>.

Miranda entende como a imagem da escola vem sendo trabalhada na sociedade, ela é encarada como obrigatória, onde a criança comumente deve exercer, pelo menos, até os dezoito anos essa ocupação, tomando a imagem do ensino como se estivesse relacionado mais diretamente a um trabalho e não de fato, ao que realmente deveria ser momentos de aprendizagem.

A abordagem do lúdico na educação pode transformar a sala de aula em um agradável espaço para que a educação se caracterize com maior dinamismo, ousadia e que esse tipo de abordagem possa atingir patamares mais significativos, com expectativas mais promissoras. Freitas e Aguiar (2012) corroboram afirmando “o educador deve atentar-se às metodologias de ensino inovadoras, para que o interesse das crianças não se perca no vazio e se desestimule”.

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) objetivou analisar os padrões de comportamentos que as atividades lúdicas oferecem nas relações interpessoais evidenciadas em uma classe de Educação Infantil, com faixa etária até os quatro anos

---

<sup>1</sup> Trecho de entrevista do Professor Simão Miranda ao programa de Televisão “Em Dia com a Educação” transmitido pelo “Canal E”. Publicado no Youtube no ano de 2013.

de idade, na Creche Municipal Pequena Soraya, Município de Duas Estradas - Paraíba, identificar a importância do lúdico no desenvolvimento da aprendizagem dos alunos.

Baseados em autores como Freitas e Aguiar (2012), Huizinga (1980) e Luckesi (2005), nossos estudos buscam justificativas e exemplos na aplicabilidade do lúdico na educação como fator potencial para melhorar os níveis quantitativos e qualitativos das crianças na creche. Vale ressaltar que os jogos e brincadeiras desenvolvem diferentes habilidades nas crianças, sendo fundamental para o seu desenvolvimento emocional, cognitivo, interacional, social e cultural, favorecendo tanto a aprendizagem a criatividade e sensibilidade.

A abordagem que se deu a pesquisa foi de cunho qualitativo utilizando a observação direta em um primeiro momento, posteriormente a intervenção na creche. A realização desta pesquisa foi possível no período do estágio supervisionado nas turmas de Educação Infantil, onde a mesma foi o campo de pesquisa para então tornar-se conteúdo do TCC. A pesquisa bibliográfica para nortear os princípios e conceitos da Educação Infantil foi indispensável para a construção dessa fase primordial que fundamenta o estudo.

Com base na técnica de observação foi possível iniciar os relatos do ambiente da creche, logo após sistematizar em relatório, a intervenção direta ministrando uma ação educativa presencial com a presença da professora que rege a turma, neste momento o uso da ferramenta do lúdico em sala de aula fez toda diferença na obtenção de resultados desta pesquisa.

Este trabalho está dividido em: introdução onde apresentamos os objetivos da pesquisa, suas problematizações e as metodologias trabalhadas. O primeiro capítulo apresenta a definição de Ludicidade na ótica dos autores estudados e apresentados aqui. A definição de jogos, brincar e brincadeira aparecem no segundo capítulo. Em seguida os resultados do trabalho são apresentados no terceiro capítulo. Nas considerações finais analisamos os resultados desta pesquisa.

## 2 O LÚDICO COMO MÉTODO DE ENSINO

O maior desafio de um (a) professor (a) em sala de aula é perceber cada criança como um indivíduo dotado de especificidades, constituído por sua bagagem de experiências, porém todos com a oportunidade de aprender sobre o conteúdo aplicado e a vivência com os demais colegas.

A partir da teoria IM - Inteligências Múltiplas - de Gardner é possível identificar no cotidiano escolar que aluno X consegue desenvolver maiores aptidões de raciocínio lógico-matemático do que o aluno Y, em contrapartida, o aluno Y tem maior facilidade no uso da linguística, favorecendo assim a uma diversidade notável de várias amostras de inteligências presentes em sala de aula, sendo assim a atenção do (a) professor(a) em sala de aula deve remeter-se a estes detalhes esclarecidos na teoria IM (FREITAS, 2015).

Ao considerar a teoria de IM o (a) professor (a), deve minimizar futuros ataques de menosprezo ou exclusão de crianças em sala por não ter o conhecimento esperado pela maioria da turma, passando a adotar uma postura humanista e condizente com a realidade de cada criança.

O lúdico é um dos fatores importante nas atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter a interação com o mundo. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos, músicas, e brincadeiras na prática pedagógica enriquecendo a aprendizagem (LEAL, 2011).

A ludicidade relaciona-se ainda com a forma de aprendizagem. Brincar é aprender com brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagem mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades na constituição do processo ensino-aprendizagem (ROLIM, et al, 2008).

**Quadro 1-** Sugestões de algumas atividades pedagógicas para educação infantil

IDADES	CARACTERÍSTICAS	ATIVIDADES	RECURSOS
0 a 2 anos	Tem interesse em conhece o nome; negativista em brincar com o outro.	Relacionadas ao período sensório-motor: a exploração motora, a sensação / sentidos.	Objetos de espessuras variadas, bolas, cores, borrachas.
2 a 3 anos	São ativas estão descobrindo as coisas	Por experiências, com brincadeiras, com leituras ilustradas, com histórias, com desenhos, com objetos variados, com faz de conta, por demonstrações, com perguntas e respostas.	Fantoches, caixas de areia, materiais, artísticos, materiais concretos.
4 a 6 anos	São ativas, questionadoras, medrosas, amigáveis, confiantes, mais atenciosas, interessadas.	Brincadeiras com ou sem regras, atividades com movimentos, com representações, com recortes, pesquisas, criatividade, atividades em grupos, dramatizações e histórias ilustradas.	Cartazes, álbum seriado, materiais de artes, materiais concretos, objetos variados, livros, retroprojektor, vídeos.

Fonte: adaptada (GUSSO e SCHUARTZ, 2010).

## 2.1 Lúdico, Afetividade e Autoestima

Quando o (a) professor (a) resolve, em uma aula de língua portuguesa, testar os conhecimentos das crianças a partir de um questionamento oral sobre o conteúdo assimilado, ela (ele) direciona perguntas a algumas crianças para que elas possam responder de maneira satisfatória sobre o conteúdo trabalhado, porém, sempre há um – ou mais estudantes na sala – que não conseguem se sobressair na resposta.

Neste caso, o desfecho pode ser a frustração pessoal da criança, quando ao seu redor olhares ansiosos, risos contidos e a frustrada expectativa do(a) professor(a), ao lhe fazer uma pergunta para que toda sala o ouça e que ele não saberá responder. Por mais que haja uma retratação do(a) professor(a) diante da turma para que os rótulos sobre essa criança não surjam, a mesma pode se sentir inferior e desprivilegiada de saberes. Se o potencial afetivo for precário a criança pode ser inesperada exaltando violência e falta de disciplina.

No caso onde o(a) professor(a) direcione repetidas vezes esse tipo de metodologia o estímulo e, possivelmente o rendimento esperado por essa criança na

creche estará sendo prejudicado, “o aluno sente-se fracassado e, dependendo do seu ambiente social e familiar, esses poderão colaborar para baixar-lhes a autoestima e atrapalhar sua aprendizagem” (SCHULTZ et al., 2006, p. 2).

Nesse ponto é importante que o (a) professor(a) esteja atento(a) ao nível de desenvolvimento mental da criança, para poder experimentar metodologias viáveis ao aprendizado da sala, mas, especificamente, é importante também ficar atento, não apenas ao desenvolvimento mental, como também ao desenvolvimento proximal trabalhado por Vygotsky.

Dessa maneira, recursos e metodologias devem ser adaptados para melhor interagir em sala de aula com a diversidade de estudantes e seus estágios de desenvolvimento. Miranda (2001), ressalta a presença do jogo, nesse sentido, ele aparece como recurso para favorecer o processo de socialização infantil e para o desenvolvimento cognitivo, auxiliando também na adaptação como método que possa solucionar ou minimizar os impactos sob a criança com o desenvolvimento real ainda não alcançado, porém, outros fenômenos surgem no processo do jogo, entre eles: a afetividade, o papel de agir coletivamente.

Sobre as relações afetivas, positivas ou não; a criatividade, ou seja, como a criança vai enfrentar o desafio a ponto de poder solucioná-lo, pode ser o motivador, quando a criança se enxerga tendo concluído a atividade e está se mostra satisfatória, há motivação de tentar outro jogo ou de jogar outra vez.

A importância e conhecimento dos (as) professores (as) aparecem nesse instante, e pode determinar o real encaminhamento na relação interpessoal na escola, afim de atrair os níveis de empatias e os princípios da autoestima e do autoconceito (MIRANDA, 2001).

### 3 JOGOS, BRINCAR E BRINCADEIRA

O processo de aprendizagem do ser humano é dinâmico, estamos prontos para aprender aquilo que sabemos que é necessário para sobreviver. Na infância o propósito é o mesmo, nessa fase o instinto fala mais alto, é perceptível a espontaneidade que a maioria das crianças desenvolve. O apego as brincadeiras, jogos e o próprio ato de brincar, o que influencia fortemente sua relação social, visto que a interação com as demais crianças tende a apresentar diferenças ou semelhanças.

A espontaneidade da criança no momento de brincar, aprender, memorizar, é uma maneira de trabalhar brincando. Dessa maneira entendemos que trabalhar o lúdico nas primeiras séries iniciais auxilia o fator social e de aprendizado da criança, principalmente quando se deixa de lado o discurso ultrapassado de fracasso escolar do estudante.

Quando destacamos os estudantes no mural do fracasso escolar, várias denotações surgem, problemas sociais, familiares, culturais e metodológicos. É necessário ficar atento a metodologia utilizada pelo (a) professor(a) em sala de aula que influi no rendimento escolar de cada estudante. O trabalho com lúdico envolve a dinâmica do brincar, para além, dos parâmetros metodológicos limitados ao quadro, pincel e livro didático.

O brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência (repouso, alimentação, etc.). Todas as crianças brincam se não estão cansadas, doentes ou impedidas. Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente porque coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta, organiza as energias da criança, dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados (SCHULTZ, MULLER e DOMINGUES, *apud* MACEDO, 2005, p. 13-14).

Assim como os autores supracitados expõem suas impressões a respeito do brincar na sala de aula, sobre o direcionamento dessas brincadeiras, de como elas influenciam no processo de aprendizado e raciocínio lógico da criança, a

materialização natural da criança diante das brincadeiras e exercícios lúdicos, promove uma aceitação prazerosa e espontânea. Dohme (2003), apresenta o lúdico sob uma circunstância natural existente no mundo da criança.

A relação entre a brincadeira e o desenvolvimento deve ser comparada com a relação entre a instrução e o desenvolvimento. Por trás da brincadeira estão as alterações das necessidades e as alterações de caráter mais geral da consciência. A brincadeira é fonte do desenvolvimento e cria a zona de desenvolvimento iminente. A ação num campo imaginário, numa situação imaginária, a criação de uma intenção voluntária, a formação de um plano de vida, de motivos volitivos – tudo isso surge na brincadeira, colocando-a num nível superior de desenvolvimento, elevando-a para a crista da onda e fazendo dela a onda desumana do desenvolvimento na idade pré-escolar, que se eleva das águas mais profundas, porém relativamente calmas. Em última instância, a criança é movida por meio da atividade de brincar. Somente nesse sentido a brincadeira pode ser denominada de atividade guia, ou seja, a que determina o desenvolvimento da criança (VYGOTSKY, 1991, p.22).

Corroborando com o autor acima Freitas e Aguiar (2012), também expõe o fator motivacional causado pelo uso da brincadeira, do lúdico, e afirmam o quanto é necessário ser estimulado de forma prazerosa para que o aprendizado realmente ocorra em sua gênese primária, em seu objetivo concreto que é de aprender para a vida.

O brincar ou brincadeiras são atividades principais para as crianças. Sua importância reside no fato de ser uma ação livre, iniciada e conduzida pela criança com a finalidade de tomar decisões e expressar sentimentos e valores (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2012). De acordo com o expressado a introdução de brinquedos e brincadeiras na educação infantil depende de condições como:

- a) Aceitação do humor como um direito da criança;
- b) compreensão da importância do brincar, vista como um ser que precisa de atenção, carinho, que ter iniciativa, saberes, interesses e necessidades;
- c) criação de ambientes educativos especialmente planejados, que ofereçam oportunidades de qualidade para brincadeiras e interações;

d) desenvolvimento da dimensão brincalhona do educador (a).

As brincadeiras transformam as pessoas que estão envolvidas e os ambientes tornam-se mais agradáveis e prazerosos. Diante dessa perspectiva Siaulys (2005, p.10) destaca que:

A brincadeira é a vida da criança e uma forma gostosa para ela movimentar-se e ser independente. Brincando, a criança desenvolve os sentidos, adquire habilidades para usar as mãos e o corpo, reconhece objetos e suas características, textura, forma, tamanho, cor e som. Brincando, a criança entra em contato com o ambiente, relaciona-se com o outro, desenvolve o físico, a mente, a autoestima, a afetividade, torna-se ativa e curiosa.

No entanto, o brincar requer condições e alguns aspectos que se destacam nas práticas pedagógicas, no refere-se a desenvolvimento de brincadeiras com qualidade e segurança como menciona o Ministério da Educação (2012, p.10)

- a) Quais os brinquedos selecionar e adquirir?
- b) Há certeza sobre sua qualidade?
- c) Como utilizá-los?
- d) Como modificar e recriar o espaço físico para introduzir novos materiais e brinquedos?
- e) Como é possível utilizar um conjunto de brincadeiras que seja, ao mesmo tempo, adequado individualmente e, também, a todo o agrupamento de crianças;
- f) Como acompanhar e avaliar essa intervenção pedagógica?
- g) A escola contempla as atividades lúdicas na sua proposta curricular?

A ludicidade nas práticas educacionais apresenta-se como um suporte metodológico que educador apodera-se na busca de dialogar perante os conteúdos e a dinâmica de sala de aula. Segundo Tubino (2010), a utilização do lúdico em sala

potencializar a exploração e a construção do conhecimento por conta da motivação típica ocasionada pelas brincadeiras. No entanto o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de terceiros, bem como a sistematização didática dos conteúdos.

O Ministério da Educação (2012), a forma como professor (a) direciona-se com a criança no seu agrupamento infantil, a relação corporal que estabelece e que envolve corpo e olhar, pode facilitar o dificultar o diálogo como o diálogo conforme o exemplificado nas (Figura 1- 4).

Na figura 1, a professora está no mesmo nível que as crianças e junto com elas. Sua postura corporal aberta revela disponibilidade para interagir com o grupo de modo igualitário, o que representa uma forma de comunicação facilitadora.

Na figura 2, a professora apenas observa, sua postura é de vigia, ela não se inclui no grupo. A postura corporal isolada denota uma atitude de não interação com o grupo e situação pode ocasionar desconforto para os alunos.

Na figura 3, professora e criança mantêm contato direto pelo olhar e estabelecem um diálogo que as envolvem. Essa forma de interação possibilita a construção de uma cultura partilhada entre a professora e a criança, criando um fluxo positivo que potencializa o processo de ensino-aprendizagem.

A figura 4, descrever uma relação corporal distante, de um adulto que sempre olha para a criança “de cima” e não facilita a criação de um vínculo de confiança e proximidade, fundamental para processos comunicativos na primeira infância, em especial na faixa etária de 0 a 3 anos e 11 meses.



**Figura 1-** Agregar, estar junto participando com os alunos.  
**Fonte:** Adaptada Ministério da Educação (2012).



**Figura 2-** Observar de fora, vigiar o grupo.  
**Fonte:** Adaptada Ministério da Educação (2012).



**Figura 3 -** Envolver com um o olhar, ser parceiro.  
**Fonte:** Adaptada Ministério da Educação (2012).



**Figura 4 -** Olhar de cima, impor ação.  
**Fonte:** Adaptada Ministério da Educação (2012).

### 3.1 Os Jogos na Sala de Aula

Dessa maneira, os jogos, brinquedos e/ou brincadeiras desenvolvidas em sala aula, a presença do lúdico em atividades escolares podem ser instrumentos do saber, pois, toda atividade lúdica deve vir respaldada de um objetivo que se converterá no aprendizado dos estudantes. A brincadeira

É um estágio primitivo caracterizado pela liberdade de regras estruturadas, basicamente surge e flui acerca da espontaneidade e para tal basta ter como subsídio uma bola, um espaço para correr ou um risco no chão. Já o jogo em sua essência pode deter algumas formas sérias, sendo executado dentro da mais profunda seriedade (FREITAS e AGUIAR, 2012, p. 22).

Na tabela a seguir, será descrita as especificações que tornam o jogo um instrumento de prática lúdica em sala de aula, basicamente, Freitas e Aguiar (2012) determinam as potencialidades que um jogo pode atingir, seus aspectos e características, como pode ser atuado de maneira consciente como atividade lúdica em sala de aula.

**Tabela 1.** Aspectos e características de jogos lúdicos.

<b>ASPECTOS E CARACTERÍSTICAS DE JOGOS LÚDICOS</b>	
Capacidade de absorção	Jogo tem como característica principal absorver o participante de maneira intensa e total, num clima de entusiasmo. É nesse envolvimento emocional que reside à verdadeira essência do jogo.
Espontaneidade	No jogo predomina uma atmosfera espontânea, existindo regras a serem seguidas. Poderá contar com o participante de uma forma alternativa de atração que dependerá de sua disponibilidade e criatividade.
Limitação de Tempo	O jogo tem início num determinado momento e continua até que se chegue a certo fim, no qual a movimentação caracteriza a dinâmica do jogo.
Possibilidade de Repetição	O que caracteriza é o aspecto temporal do jogo.
Limitação de Espaço	Haverá um espaço definido no qual o jogo se realizará. O espaço reservado ao jogo é como se fosse um mundo temporário e fantástico, dedicado a prática de uma atividade especial, dentro do mundo habitual e rotineiro.
Existência de Regras	Cada jogo se processa de acordo com certas regras, que são convenções determinadas daquilo que vale dentro do mundo temporário põe ele circunscrito.

**Fonte:** Freitas e Aguiar (2012).

O lúdico pode ocorrer na sala de aula favorecendo uma apresentação metodológica mais versátil e inovadora, se assim for planejado para tal, portanto, é necessário que haja um planejamento e manuseio correto do uso da brincadeira, dos jogos e do brincar.

O professor (a) deve dispor da interação que a prática do lúdico favorece, possibilitando a sua turma momentos prazerosos ao mesmo tempo em que estimula seu raciocínio. Deve haver deste modo, a primeira ação, que se trata de trazer à tona as brincadeiras e/ou jogos para sala de aula - estes devem ser estruturados a fim de proporcionar de fato um objetivo disciplinar ou cognitivo da criança – evidenciando seus objetivos e regras, que sejam bem esclarecidos, para que todos possam participar conhecendo a atividade.

Em seguida vem a reflexão, neste ponto é onde o jogo e/ou brincadeira se desenvolve, é onde a criança parte a executar a ação pedida no ponto anterior, é aqui onde a observação dos atos da criança se transformam em dados avaliativos para a pesquisa, comportamento, assimilação das regras, convivência com os demais, etc. Em seguida, vem o segundo ato de ação, aqui se estabelece a culminância do jogo e/ou brincadeira, é onde deve ser exposto para ou pelas as crianças a conclusão da atividade lúdica, evidenciando sempre o objetivo inicial do aprendizado dinâmico.

#### 4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa analisa o uso das atividades lúdicas com crianças de quatro anos de idade de uma creche localizada na cidade de Duas Estradas, na Paraíba. O tema central do trabalho tem como foco a ludicidade em sala de aula. A pesquisa de cunho qualitativa nos permite uma abordagem direta entre o campo e o objeto de pesquisa, ou seja, as crianças de quatro anos de idade da Creche Municipal Pequena Soraya, em Duas Estradas, Paraíba, Brasil. A pesquisa de campo tornou-se necessária para coleta de dados que, incidem em padrões de comportamentos didáticos no ambiente escolar, especificamente no interior da sala de aula.

Com o tema de trabalho em mãos o próximo passo foi estabelecermos relações formais com o campo de pesquisa, a creche. O primeiro passo foi conhecermos o ambiente, optamos por destacar a técnica de observação a fim de coletar informações relacionadas ao tema da pesquisa. Nosso público alvo foram crianças de quatro anos de idade da referida creche.

A abordagem ocorreu durante o período de março a novembro de 2016 estágio supervisionado do curso de licenciatura da Universidade Federal da Paraíba - UFPB na modalidade à distância, o primeiro instante caracterizou-se como uma observação na sala de aula de forma direta, foi possível estabelecer contato com o público alvo desta pesquisa. Em um segundo momento foi realizado a pesquisa bibliográfica, juntamente com as anotações das observações anteriores, comparando a didática estabelecida em sala de aula com a teoria, foi possível percebermos a precariedade do lúdico em sala.

A pesquisa teve natureza qualitativa, busca entender os padrões e comportamento das crianças alvo da pesquisa utilizado o material lúdico em suas atividades na sala de aula. É importante ressaltar que o lúdico pode aparecer na aula em forma de jogos, brinquedos ou brincadeiras, aqui destacamos para o estímulo as brincadeiras, além de aprimorar sua relação com os demais colegas de sala, o lúdico também estimula a criança a expressar seus sentimentos, criando momentos de prazer e autoconhecimento diante das regras e desafios travados durante as atividades.

## 5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O campo de estudo para o desenvolvimento desta pesquisa foi numa creche localizada na cidade de Duas Estradas - Paraíba, que atende crianças a partir dos seis meses de idade até os 4 anos.

Em um primeiro momento foi realizado uma análise da estrutura física do prédio público, onde se pode notar: duas salas de aula, uma brinquedoteca, um dormitório, um refeitório, uma cozinha, uma secretaria, dois banheiros - com dois sanitários para crianças - (para banho), um pátio externo, uma lavanderia.

A importância de diagnosticar previamente a estrutura do prédio nos permite analisar os espaços e equipamentos necessários para um possível desenvolvimento do lúdico por parte das professoras nas atividades desenvolvidas em sala de aula na Creche.

O quadro de funcionário da Creche é preenchido por: quatro monitoras, duas auxiliares de serviços gerais, uma diretora, uma coordenadora e um porteiro. Todas as atividades de sala de aula são desenvolvidas pelas monitoras, desde elaboração de tarefas diárias ao cuidado e observação das crianças. Desta maneira, a responsabilidade de sala de aula é diretamente repassada às quatro monitoras que trabalham na creche. Com isso, dados pertinentes a formação acadêmica de cada uma foi coletada:

**Tabela 2** - Formação acadêmica das monitoras.

MONITORAS	FORMAÇÃO ACADEMICA
A	Graduanda em Pedagogia
B	Magistério
C	Graduada em Pedagogia
D	Graduanda em Pedagogia

**Fonte:** Dados da Autora, 2016.

A formação docente para execução das atividades em sala de aula são requisitos básicos para a fixação de um profissional em determinado emprego. Embora não recebam *status* de professoras, o contato com as crianças da Creche Pequena Soraya, permite identificar suas monitoras como responsáveis pela sala de aula e também por planejar e executar os ensinamentos iniciais do processo de

alfabetização da criança naquele espaço, por tanto, como informa a tabela 02, sobre a formação acadêmica das monitoras do campo de estudo, nota-se que há um intuito de aprimoramento da formação segundo a área de atuação profissional.

A atenção para a formação acadêmica das monitoras da creche se atribui para o uso do lúdico em sala de aula por parte do planejamento das monitoras nas atividades diárias que ocorrem na mesma.

A Creche funciona em período integral, as duas salas de aula são divididas entre as crianças mais novas e as de 3 e 4 anos de idade. Ambas são regidas pelas monitoras, duas em cada sala, porém, com horários de revezamento no almoço.

Um segundo momento foi passado com as monitoras em sala de aula, trazendo a observação das atividades diárias desenvolvidas. Acompanhamos a sala de aula com as crianças de 3 e 4 anos de idade no intuito de observar o uso do espaço da Creche e as atividades pertinentes ao lúdico em sala de aula.

Ao considerar a idade das crianças foi possível notar traços de suas características individuais e da cultura mantida por cada uma no dia-a-dia, suas expressões e potenciais podem ser revelados em um breve momento de brincadeiras ao ar livre ou em espaços reservados, pois o brincar revela o ser da criança.

Ao pensar a criança e a produção da cultura infantil, encontrei na brincadeira uma das suas múltiplas formas de expressão: a forma como a criança se manifesta culturalmente. A brincadeira apresentou-se como um meio para conhecer e observar a criança mais de perto, um momento em que a riqueza das relações favorece a produção da cultura infantil (FINCO, 2004, p. 2).

A espontaneidade que leva a criança a ter um momento de puro imaginário no mundo das brincadeiras, oferece a pesquisa estabelecer a importância de trazer esse momento à sala de aula, como afirma, Finco (2004), a brincadeira é uma forma de evidenciar a cultura infantil, como se articulam as novíssimas gerações diante de regras e diversos emblemas transcritos nas brincadeiras.

Durante uma semana de contato observamos o uso dos jogos e brinquedos na creche, como parte da rotina das crianças. Os usos desses instrumentos, algumas vezes, estão voltados diretamente para o desenvolvimento e aprendizado das crianças.

Brinquedos que estimulam a capacidade cognitiva, como algarismos numéricos e letras do alfabeto, eram sempre postos disposição das crianças, porém, sem uma

preocupação direta com o estímulo ao aprendizado, o que também se caracteriza como uma maneira espontânea da ludicidade, pois os brinquedos por se só trazem a repercussão de números, letras, formas geométricas, etc.

Desta maneira, o reconhecimento e interação evidenciada pela criança ao assimilar o aprender a partir do jogo ou a brincadeira traz claramente a certeza de que a aprendizagem de alguma maneira surge e se materializa no identificar das formas e das cores presentes no jogo ou brinquedo.

[...] uma educação centrada em atividades lúdicas tem a possibilidade, de um lado, de construir um Eu (não um ego) saudável em cada um de nós, ou, por outro lado, vagarosamente, auxiliar a construção do nosso ego construtivo num Eu saudável [...] (LUCKESI, 2005, p. 43).

A atividade planejada de intervenção em sala de aula envolve o uso da ludicidade como ferramenta metodológica, a fim de gerar a autoestima e autoconfiança nas crianças, repercutindo no engajamento das mesmas sobre as atividades propostas.

Na Creche pesquisada existe uma brinquedoteca instalada para o desenvolvimento das crianças, vários brinquedos e matérias para que se possam desenvolver diversas brincadeiras.

Em uma oportunidade de levar as crianças à brinquedoteca percebemos a liberdade de expressão que cada uma conseguia revelar, no escolher o brinquedo, na união com os colegas, até mesmo no convite à monitora para poder brincar com eles.

A implementação dos jogos e brincadeiras é fundamental para o aprendizado, eles estabelecem um elo essencial com o processo de ensino aprendizagem. Se bem, desenvolvido pelos educadores favorece ao desenvolvimento de uma educação de qualidade. Conforme nos aponta SILVA (2004, p.26):

Ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e inventivamente seu envolvimento no processo ensino e aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente.

Freire (2004) expressa o quanto a educação crítica propicia a interação entre os grupos humanos, e que surja dessa interação fatores que agregam a identidade da

pessoa humana, uma expressão do reconhecimento do indivíduo como parte de um todo, as brincadeiras em grupo, a partilha de brinquedos com os colegas, etc.

As múltiplas maneiras de brincar desenvolvem habilidades específicas, a partir das quais as crianças se preparam, por meio do faz-de-conta, a realidade da vida que vivenciam ou poderão vivenciar (SILVEIRA, 2009).

Ao propor a aproximação do lúdico com o conteúdo proposto no trabalho pedagógico com crianças de 4 anos de idade a partir de jogos e brincadeiras pode realçar o encantamento delas com o momento de aprendizado.

Quando planejamos adequadamente as atividades, incorporando jogos e brincadeiras no dia-a-dia da creche, proporcionamos a valorização profissional do educador, utilizando metodologias e ferramentas de ensino que possam proporcionar uma sensação de satisfação tanto ao educando quanto ao educador.

O jogo tem por natureza, um ambiente instável. A qualquer momento é possível à “vida cotidiana” reafirmar seus direitos, seja devido a um impacto exterior, que venha interromper o jogo, ou devido a uma quebra das regras, ou então do interior, devido ao afrouxamento do espírito do jogo, a uma desilusão, um desencanto (HUIZINGA, 1980, p. 24).

Ressalta-se que os reflexos podem ser revelados em uma atividade lúdica são inúmeros, mexem com a autoestima, a afetividade da criança que implica em diversão e fortalecimento de uma rede social tornando-se uma disputa acirrada, incorporando o elemento das relações interpessoais, a agressividade, até mesmo a aceitação ou negação das regras presentes na brincadeira ou jogo, e evidenciando a carência de atenção de adultos. Percebe-se esses aspectos durante o período de observação e intervenção na creche.

A ludicidade envolvendo os jogos, os brinquedos e brincadeiras necessitam ser bem planejados pelos professores, no intuito de despertar na criança o gosto pela aprendizagem, já que através do lúdico, ela consegue apreender melhor os conteúdos trabalhados em sala de aula. Portanto, uma maneira de garantir que a brincadeira se concretize, é manter as regras pré-estabelecidas, o professor(a), precisa ser objetivo e se necessário repetir as regras do jogo sempre que necessário.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A creche foi escolhida como campo de pesquisa para esse trabalho devido as ligações pessoais da pesquisadora com o grupo de monitoras da creche, e também por visualizar o primeiro momento de intervenção escolar junto as crianças da Educação Infantil.

Por se tratar de uma instituição pública que acolhe diariamente crianças de até quatro anos de idade, em período integral, muitas são aquelas que frequentam regularmente o ambiente, convivem e se relacionam com todos que ali trabalham, ou executam quaisquer funções. Percebemos que algumas crianças chegam à Creche com uma dose de carência familiar e para externar tal sentimento executam uma personalidade agressiva quando se sentem desafiadas. Algumas, no entanto, se recolhem e timidamente se isolam das atividades em grupo.

Atrair, principalmente, essas crianças para um ciclo divertido e atrativo das brincadeiras e jogos, foi uma experiência enriquecedora. Entende-se que o lúdico pode surtir na educação das crianças da Creche Pequena Soraya, o estímulo e a atenção das crianças. Demonstrou-se durante a intervenção com jogos e brincadeiras que o aprendizado com as relações interpessoais pode ser alternativo para o trabalho pedagógico com crianças em creches.

Portanto, evidencia-se que a ludicidade é uma importante ferramenta que contribuirá para uma educação de qualidade, pois, ao brincar a criança aumenta a sua independência, estimula sua criatividade, desenvolver suas habilidades motoras e também aprimora a sua cognição e dessa forma, promovendo o processo do desenvolvimento da aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

DOHME, Vânia. **Atividades lúdicas na educação**: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

FINCO, Daniela F. Relações de gênero nas brincadeiras de meninos e meninas na educação infantil. **Pro-posições**, v. 14, n. 3, p. 89-101, 2003.

FREITAS, Adriana Aparecida Oliveira de. **A teoria das múltiplas inteligências de Gardner aplicada ao ensino de PFOL**. 2015. 53f. Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Letras Português/Inglês - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2015.

FREITAS, Maristela Souza de; DE AGUIAR, Gersileide Paulino. Educação e ludicidade na primeira fase do Ensino Fundamental. **Revista Eletrônica Interdisciplinar**, v. 1, n. 7, 2012.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

LEAL, F. L. **A importância do lúdico na educação infantil**. (Monografia apresentada ao curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, da Universidade Federal do Piauí – UFPI), PICOS/PI, 2011.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras**: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese., 2005. Disponível em: <<http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>>. Acessado em: 30 de Abril de 2016.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, **Manual de orientação pedagógica**. Secretaria de educação básica. Brasília: MEC/SEB, 2012.

PINTO, C. L.; TAVARES, H. M. o lúdico na aprendizagem: apreender e aprender. **Revista da Católica**, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010. Disponível em: [catolicaonline.com.br/revistacatólica](http://catolicaonline.com.br/revistacatólica).

ROLIM, A. A. M.; GUERRA, S. S. F.; TASSIGNY, M. M. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Rev. Humanidades, Fortaleza**, v. 23, n. 2, 2008 p. 176-180.

SIAULYS, M. O. C. **Brincar para todos**. Associação Brasileira de Assistência ao Deficiente Visual, 2005.

SILVEIRA, M. C. A. de. Ludicidade e desenvolvimento da criança. In: BRENNAND, E. G. G.; BEZERRA, L. T. S. (Orgs.). **Trilhas do aprendente**. v. 4. João Pessoa: Ed. Universitária/UFPB, 2009.

SILVA, M. **Jogos Educativos**. Campinas: Papyrus, 2004.

TUBINO, L. D. **O lúdico na sala de aula:** problematizações da prática docente na 4ª série do ensino fundamental. 2010.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo, 4ª Ed, 1991.

## **APÊNDICE**



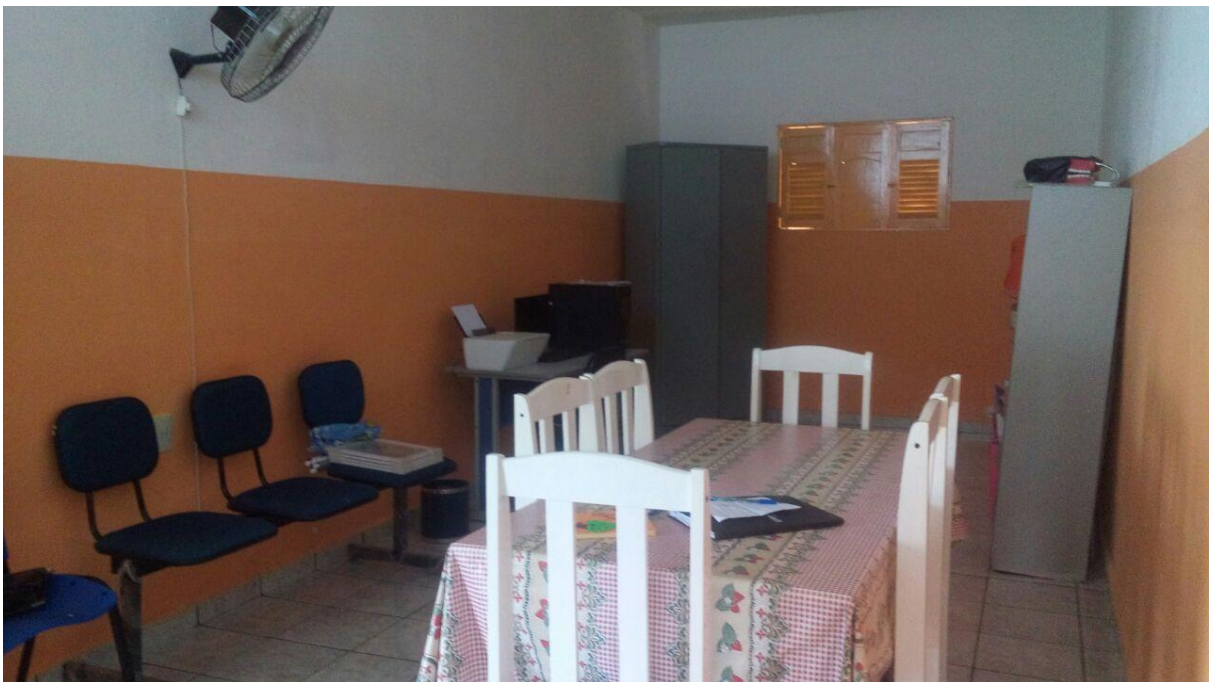
**Figura 1** - Brinquedoteca da Creche Municipal Pequena Soraia.  
**Fonte:** Arquivo Pessoal. 2016



**Figura 2** - Refeitório da Creche Municipal Pequena Soraia.  
**Fonte:** Arquivo Pessoal. 2016



**Figura 3** - Banheiro adaptado da Creche Municipal Pequena Soraia.  
**Fonte:** Arquivo Pessoal. 2016



**Figura 4** - Secretaria da Creche Municipal Pequena Soraia.  
**Fonte:** Arquivo Pessoal. 2016