



**UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL  
UFPB VIRTUAL  
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

**MARIA LUTIGAR ALMEIDA DE AVELAR**

**LUDICIDADE: E sua influência na aprendizagem**

**ARARUNA  
2013**

**MARIA LUTIGAR ALMEIDA DE AVELAR**

**LUDICIDADE: E sua influência na aprendizagem**

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC  
apresentado na Universidade Federal da  
Paraíba, como requisito parcial para a  
obtenção do título Curso de Pedagogia sob a  
Orientação da Professora Ma. Rose Mary  
Bezerra Pinto Bandeira.

**ARARUNA  
2013**

## FICHA CATALOGRÁFICA

A948l Avelar, Maria Lutigar Almeida de.

Ludicidade: e sua influência na aprendizagem / Maria Lutigar Almeida de Avelar. – João Pessoa: UFPB, 2013.  
47f

Orientador: Rose Mary Bezerra Pinto Bandeira  
Monografia (graduação em Pedagogia) – UFPB/CE

1. Educação infantil. 2. Ludicidade. 3. Brincadeira. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.24 (043.2)

## **MARIA LUTIGAR ALMEIDA DE AVELAR**

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC  
apresentado na Universidade Federal da  
Paraíba – UFPB, como requisito parcial para  
a obtenção do título Curso de Pedagogia sob  
a Orientação da Professora Ma. Rose Mary  
Bezerra Pinto Bandeira

### **BANCA EXAMINADORA**

---

Prof.<sup>a</sup>

**Orientadora Rose Mary Bezerra Pinto Bandeira**

---

**1º Examinador**

---

**2º Examinador**

**ARARUNA  
2013**

*Obrigado a todas as pessoas  
que contribuíram para meu  
sucesso e pra meu crescimento  
como pessoa. Sou o resultado  
da confiança e da força de  
cada um de vocês.*

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus pelo dom da sabedoria e de minha vida.

A minha família, em especial as minhas filhas pelo apoio e compreensão pelas horas de ausência em dedicação ao curso e aos meus professores presenciais e a distância por me acompanhar nessa caminhada passo a passo.

As minhas amigas de curso que tanto contribuirão para que eu conseguisse o título de pedagogia e em especialmente a professora Rose Bandeira por ter mim orientado com tanto carinho e atenção, meu muito obrigada.

A todos os colegas pelo apoio nas horas de dificuldades.

*“O conhecimento torna a alma jovem e diminui a amargura da velhice. Colhe, pois, a sabedoria. Armazena suavidade para o amanhã”.*

Leonardo Da Vinci

## RESUMO

Este trabalho trata da ludicidade no qual apresenta resultados de uma pesquisa qualitativa, cujo objetivo foi discutir sobre a importância do brincar no processo de desenvolvimento da criança, visando à construção do conhecimento através de brincadeiras, jogos e brinquedos. Foi feito um levantamento frente às possibilidades que a brincadeira desencadeia na construção e reconstrução dos conhecimentos, desse modo, contribuindo para levantar as contribuições da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. O resultado desse estudo demonstrou que a escola pesquisada valoriza o lúdico e o toma como necessário para a aprendizagem da criança. Pudemos concluir a partir da análise das repostas dos sujeitos da pesquisa, que ficou nítida a valorização dessas atividades, tanto da parte da coordenadora, como da professora. No entanto, ressalta-se que é preciso entendimento sobre o direcionamento de tais atividades. É o professor quem deve conduzir o aluno e as atividades a serem realizadas. O lúdico permite novas maneiras de ensinar, associado a fatores como: capacitação dos profissionais envolvidos, infra-estrutura, pode-se obter uma educação de qualidade, capaz de ir ao encontro dos interesses essenciais à criança, pois as atividades lúdicas não são somatórias, mas sim fazem parte do processo de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Brincadeira - Educação Infantil - Ludicidade.

## ABSTRACT

This monograph deals with the playfulness which presents the results of a qualitative research whose aim was to discuss the importance of play in the process of child development in order to build knowledge through play , games and toys . A survey was done facing the possibilities that the game triggers the construction and reconstruction of knowledge , thereby contributing to raising the contributions of playfulness in the teaching and learning process . The result of this study showed that the researched school appreciates the playful and take as needed for children's learning . We can conclude from the analysis of the responses of the subjects , which was clear appreciation of these activities , both for the coordinator and the teacher . However , it is emphasized that it is necessary to understanding the direction of such activities . It is the teacher who should lead the student and the activities to be carried out . The playful allows new ways of teaching , combined with factors such as : training of professionals, infrastructure , you can get a quality education , able to meet the essential interests of the child , as playful activities are not summations , but part of the learning process .

**Keywords:** Play - Early Childhood Education – Playfulness.

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	10
2 FUNDAMENTAÇÃO TEORICA.....	14
2.1 O LÚDICO NA ESCOLA: CONTRIBUIÇÃO PARA O PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM.....	16
3 FUNDAMENTAÇÃO TEORICA.....	20
3.1 A ESCOLA E O BRINQUEDO.....	20
3.2 REFERÊNCIAS CURRICULARES NACIONAIS PARA A EDUCAÇÃO.....	22
3.3 OS JOGOS NA ESCOLA .....	23
4 METODOLOGIA.....	25
4.1 INSTRUMENTOS PARA A COLETA DOS DADOS.....	26
4.2 PROCEDIMENTOS PARA COLETA E ANÁLISE DOS DADOS.....	27
4.3 ANÁLISE DE DADOS.....	27
4.3.1 Análise De Dados Das Respostas Dos Professores .....	<b>27</b>
5 A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL .....	30
5.1 A CONTRIBUIÇÃO DA BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO DO APRENDIZADO DA CRIANÇA .....	31
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	33
REFERENCIAS.....	35
ANEXO.....	38
QUESTIONÁRIO PARA A PROFESSORA DA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	39

## 1 INTRODUÇÃO

O presente projeto busca trabalhar o tema **LUDICIDADE**: E sua influência na aprendizagem. Sabe-se que o desenvolvimento cognitivo das crianças, hoje, depende muito de como trabalhamos em sala de aula, principalmente na fase inicial da educação de nossas crianças. Para isso acontecer é necessária a utilização do brinquedo (lúdico) para entender como as coisas funcionam, o que pode e não pode ser feito, aprender que existem regras e devem ser respeitadas. O brinquedo desenvolve na criança a imaginação como fantasias fixas em algum objeto imaginário.

Ao trabalhar este tema na escola com as crianças é perceptível que as mesmas obtiveram um avanço no seu desenvolvimento cognitivo, percebe-se que as brincadeiras também abrem um espaço para uma interação ainda maior com as crianças deixando-os mais a vontade com o espaço na escola, com amigos e mais próximos dos professores.

O lúdico é sem dúvida vêm a ser uma das melhores maneiras de trabalhar o aprendizado das crianças, sua forma dinâmica, alegre, e o mais importante, interativa, quebrando o misticismo de que apenas o professor é responsável pelo aprendizado do estudante, criando assim um mecanismo de autodidática e usando os costumes que adquirem ao longo da vida.

Portanto, o motivo pelo qual buscou-se desenvolver este estudo esta no desejo de verificar a importância do lúdico como um meio propiciador e facilitador do bem estar, do desenvolvimento da criatividade, do raciocínio e do aprendizado da criança na educação infantil.

No entanto, acredita-se que o ato de brincar com intencionalidade contribui fundamentalmente para o processo de aprendizagem das crianças. A brincadeira e os jogos educativos devem ter este propósito relevante que é proporcionar aos alunos prazer e alegria em aprender brincando.

Brincando, ela começa a entender como as coisas funcionam. Quer-se ter amiguinhos para brincar e, principalmente aprende a perder e a ver que o mundo não acaba por causa disso. Por outro lado, expressam seus sentimentos como: raiva, angústia, alegria, desejo, autonomia, enfim.

Deste modo, a brincadeira revela o lado emocional de cada jogador, é neste momento que o professor deve agir para controlar e conscientizar sobre a importância dos jogos educativos para a formação de cada indivíduo, pois cada atitude é diferenciada e cada membro que esta jogando apresenta uma característica individual.

O brinquedo é a melhor forma para o desenvolvimento cognitivo das crianças, porque eles serão capazes de construir o mundo como ela gostaria que fosse. Na realidade, o brinquedo deve ser essencial na pré-escola e deveria ser considerado como fator primordial nesta fase da escolaridade.

Segundo Piaget (1967, p. 78), “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. Através dele se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

Diante do comentário do autor, partimos para a problemática enfrentada por diversos professores na sala de aula em relação ao trabalho com o lúdico no desenvolvimento infantil. Pois muitos pais acreditam que brincadeira na escola não faz com que seus filhos aprendam, para os pais a escola deve trabalhar apenas os conteúdos em si através de exercícios orais e escritos.

Os jogos educativos por muito tempo ficou conhecido como metodologia de professor preguiçoso, mas na realidade os jogos educativos as brincadeiras quando direcionadas e com objetivos concretos possibilitam crescimento, capacidade emocional, intelectual e social.

Porém, deve-se estimular não só as crianças, mas os pais também, sobre a importância do brinquedo na pré-escola, para que desenvolva sua coordenação motora e o seu raciocínio lógico/criativo.

Através dos jogos lúdicos, (brinquedos e brincadeiras), desenvolve-se a criatividade, a capacidade de tomar decisões e ajuda no desenvolvimento motor da criança, além destas razões, tornam as aulas mais atraentes para os alunos, são a partir de situações de descontração que o professor poderá

desenvolver diversos conteúdos, gerando uma integração entre as matérias curriculares.

Atualmente em nossa sociedade, extremamente capitalista, que influencia todos, inclusive as crianças, exercendo poder e controle através dos meios de comunicação, principalmente a televisão, temos como uma alternativa para se burlar essa influencia o trabalho pedagógico através do lúdico, com aplicação de brincadeiras e jogos, onde as crianças trabalhariam além do corpo a interação com o outro. A criança tem a característica de entrar no mundo dos sonhos das fábulas e normalmente utiliza como ponte às brincadeiras. Quando esta brincando se expressa mostrando seu íntimo, seus sentimentos e sua afetividade.

Os espaços lúdicos são ambientes férteis que propicia a aprendizagem e o desenvolvimento, principalmente da socialização. Deste modo, a pergunta que norteará esta pesquisa será Como a inovação na prática pedagógica, através da ludicidade pode contribuir para melhorar e facilitar o processo de ensino e aprendizagem? Para responder a tal questão, pretende-se investigar a prática docente, dentro do contexto educacional; identificar as formas de aprendizagem dentro do contexto de sala de aula; Investigar os níveis de aprendizagem em que se encontram os educandos das turmas de Educação infantil no município de Araruna; investigar as brincadeiras que as crianças mais gostam e a periodicidade do trabalho com as mesmas em sala de aula; pesquisar a influência dos jogos (atividades lúdicas) na aprendizagem das crianças.

Essa temática não é assunto novo, pois Fröebel (1987, p. 13) que ocupa também uma posição relevante na história do pensamento pedagógico sobre a primeira infância e pertence à corrente cultural filosófica do idealismo alemão, sempre defendeu que o jogo constitui o mais alto grau de desenvolvimento da criança, já que é a expressão livre e espontânea do interior.

Esta investigação tem como objetivo geral é contribuir para uma reflexão sobre o trabalho com o lúdico em sala de aula, desta forma da um embasamento teórico ao pesquisador para ter mais vitalidade e proporcionar as crianças prazer e bem - estar é importante que seja focado esta temática do

dia a dia das crianças principalmente estas que são pequeninas e estão ingressando na vida escolar.

Portanto, é viável desenvolver trabalhos que motivem, incentivem, dê estímulo e provoque o desejo de buscar, conhecer e se divertir. Esta é uma pesquisa de caráter qualitativo e fundamentação teórica sendo desenvolvida com intuito de aperfeiçoar cada vez mais a prática de métodos lúdicos na convivência na escola como também no meio social. Ressalta-se que a pesquisa de campo, tem uma visão mais detalhada do trabalho lúdico que as escolas desenvolvem.

Contudo iremos trabalhar no primeiro tópico o lúdico na escola: contribuição para o processo ensino aprendizagem no qual falaremos da fundamental importância a presença dos jogos educativos, das brincadeiras na formação individual de cada aluno. Acreditamos que o ato de brincar com intuito e com objetivos propósitos facilita a compreensão e o desenvolvimento dos educandos na vida social e escolar.

No segundo tópico abordaremos a escola e o brinquedo levando em consideração que uma parte do seu dia a criança está na escola, para que esse seu direito seja garantido à escola é um dos ambientes a brincadeira também deve acontecer.

Entretanto no terceiro parágrafo relataremos metodologia à escolha por este tema de pesquisa ocorreu pela necessidade de aproximação da realidade que se desejava ser estudar, para que fosse possível observar as situações como elas acontecem de forma natural, participando do cotidiano e observando os fenômenos e as demandas que ocorrem no dia-a-dia. Como o objetivo do trabalho era estudar a presença do lúdico no cotidiano das classes de grupo cinco, para compreender e analisar o objeto se fez necessário a observação dos acontecimentos dentro do seu contexto. No quarta importância das brincadeiras na educação infantil Brincar não significa perda de tempo como também não é uma forma de preenchimento de tempo, mas uma maneira de se colocar a criança de frente com o objeto, muito embora nem sempre a brincadeira envolva um objeto.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEORICA

Tradicionalmente, o cuidado e a educação da criança pequena normalmente foram assumidos pela família.

Para Raimunda L. Mendes (1991, p. 41), no decorrer do século XVIII:

[...] surgiram vários precursores e estudiosos, como: Comenius, Jean Jacques Rousseau, Froebel, Pestalozzi, Maria Montessori, Claparède, Dewey, que, poderíamos dizer, criaram uma série de teorias e fundamentos que indicavam a importância para a criança da interação lúdica, como forma de expressão da criança nos seus relacionamentos, com os outros seres, com o ambiente e consigo mesma.

De acordo com a história da educação infantil não é uma sucessão de fatos que se somam, mas a interação de tempos, e temas nos quais o período de elaboração da proposta educacional assistencialista se integra aos outros tempos da história.

Contudo Zilma R. Oliveira (1996, p. 13), considera a idéia de:

[...] de educar crianças menores de 6 anos de diferentes condições sociais já era tratada por Comenius (1592–1670) no seu livro 'The School of Infancy', publicado em 1628, onde aquele autor propunha um nível inicial de ensino que era o 'colo da mãe' (mother's lap). Advogava ele que o processo de aprendizagem se iniciava pelos sentidos. Impressões sensoriais advindas da experiência com manuseio de objetos seriam internalizados e futuramente interpretadas pela razão. Daí sua defesa de que a educação de crianças pequenas deveria utilizar materiais e atividades diferentes – passeios, quadros, modelos e coisas reais – segundo suas idades, de modo a auxiliá-los no futuro à fazer aprendizagens abstratas.

Decroly (1871-1932) destaca como ponto principal o caráter global da atividade infantil e a função de globalização do ensino. Propôs organizar a escola em "centros de interesses", onde a criança passa por três momentos: o da observação (origem do estudo das ciências naturais) o da associação no tempo e no espaço (derivam a História e a Geografia) e a expressão (trabalha-se o grafismo e a linguagem). Tendo em vista que na sala de aula está em toda parte e cada centro de interesse tem sua duração conforme os interesses, o desenvolvimento e a curiosidade infantis.

Alem das instituições escolares que nasceram no século XVIII em resposta à pobreza, abandono e maus-tratos de crianças cujos pais trabalhavam em fábricas, fundições e minas, criadas pela Revolução Industrial que se implantava na Europa Ocidental. Entretanto, para as crianças de camadas sociais diferentes eram tratadas pela sociedade com discriminação: às crianças ricas era preservado o direito à educação e às crianças pobres era proposta a educação da ocupação e da piedade, como por exemplo, o ensino de pré-escola baseada no binômio cuidado e educação.

De forma que historicamente, no Brasil, a defesa de uma concepção mais educativa para o atendimento realizado em creches e escolas depende da classe social das crianças por elas atendidas. Tendo em vista, que para os filhos das classes sociais, média e alta, era oferecido um atendimento que estimulasse o seu desenvolvimento afetivo e cognitivo, enquanto às crianças mais pobres era realizado um trabalho que satisfizesse suas necessidades de guarda, higiene e alimentação.

Conforme artigo (Miguel, 2001, p. 174), a exposição pedagógica:

[...] realizada em São Paulo em 1833 caracterizou-se como uma estratégia de 'marketing' para atrair as famílias abastadas atribuindo o jardim de infância para os ricos e os asilos e creches para os pobres. No kindergarten, o sistema de orientação e trabalho seguia as regras do pedagogo alemão Friedrich Froebel (1782-1852), pressupondo que os primeiros anos do homem são básicos para a sua formação.

A nova política educacional propõe o estabelecimento de um sistema completo de educação, inclusive para a educação pré-escolar, conforme podemos perceber em Piletti, (1996, p. 184-185), no esboço extraído do manifesto:

Desenvolvimento das instituições de educação e de assistência física e psíquica à criança na idade pré-escolar (creches, escolas maternas e jardins de infância) e de todas as instituições complementares periescolares pós-escolares: a) para a defesa da saúde dos escolares, como os serviços médico e dentário escolar (com função preventiva, educativa ou formadora de hábitos sanitários, e clínica, pelas clínicas escolares, colônias de férias e escolas para débeis) e para a prática de educação física (praças de jogos para crianças, praças para esportes, piscinas e estádios); b) para a criação de um meio escolar natural e social e o desenvolvimento do espírito de solidariedade e cooperação social (como as caixas escolares, cooperativas escolares etc); c) para a articulação da escola com o meio social (círculos de pais e professores, conselhos escolares) e

intercâmbio interestadual e internacional de alunos e professores; d) para a intensificação e extensão da obra de educação e cultura (bibliotecas escolares, fixas ou circulantes, museus escolares, rádio ou cinema educativo).

Baseando-se nestes autores, nota-se uma infância inexistente. A criança não tinha escolha. Desde muito cedo aprendia a lutar pelo seu sustento. Era tratada como um adulto, porém em tamanho menor. Seus sonhos e fantasias passavam despercebidos pelos adultos.

## 2.1 O LÚDICO NA ESCOLA: CONTRIBUIÇÃO PARA O PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM.

Quando falarmos de alfabetização é muito importante sabermos a sua finalidade principal e o seu intuito na vida educacional, sendo este o primeiro passo ou contato direto com um público alvo, e a familiarização com as letras, palavras, frases e textos, portanto, deve ser executado com compromisso, dedicação, entusiasmo e coerência para desenvolver nos alunos o gosto e o prazer de estudar.

É de fundamental importância a presença dos jogos educativos, das brincadeiras na formação individual de cada aluno. Acreditamos que o ato de brincar com intuito e com objetivos propósitos facilita a compreensão e o desenvolvimento dos educandos na vida social e escolar. Kishimoto (2009, p.36) “O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil”.

Outro ponto de extrema importância é a atuação do professor alfabetizador, ele assume um compromisso muito forte para com a educação, ele é o primeiro mediador de conhecimento fora do leito familiar, no entanto, ele precisa ter consciência e desenvolver um trabalho de qualidade para fortalecer e promover estas crianças.

Quando a criança ingressa na escola pela primeira vez ela traz consigo um referencial familiar e social diferente muitas vezes do que vai a partir deste momento ser vivenciado na escola, diante desta situação o professor precisa interagir e conseguir a confiança de cada criança, trazendo brincadeiras e de maneira doce de ensinar que o professor abre espaço de comunicação e

diálogo entre ambos. Com esta abertura de confiabilidade e de credibilidade que o professor deposita nas crianças e que os mesmos se sentem motivados pelo professor, com a maneira de brincar e o objetivo que cada jogo traz são significativos para a vida escolar dos alunos.

O trabalho do professor alfabetizador, conforme Ferreiro (1999, p. 21), tem-se centralizado na busca do método considerado melhor ou mais eficaz, centralizando uma polêmica em torno dos métodos sintéticos e analíticos. Os métodos sintéticos começam pela apresentação de elementos considerados simples (elementos sem nenhuma significação) e, por composição, vão alcançando as unidades significativas.

Os métodos analíticos partem das unidades com significado (palavras ou frases) que vão se decompondo progressivamente até alcançarem as unidades menores, frente a essa dicotomia, muitos professores declaram que utilizam um método misto, que nada mais é do que uma mescla de elementos de um e de outro método.

Contudo a forma tradicional leva a escola ver a alfabetização como uma vinculação entre os métodos utilizados e o estado de maturidade ou prontidão, a conceber a escrita como transcrição gráfica das unidades sonoras e a leitura como decodificação deste código. Essa realidade mostra um total desconhecimento dos professores e do processo de alfabetização.

De acordo com Moura (1999, p. 127), sobre estas concepções vimos que:

As formas de proceder baseados nos métodos, desnudados as práticas escolares que são de certo modo responsáveis pelo fracasso das crianças, pela sua expulsão da escola, transformando-as em analfabetos funcionais que, no futuro, em alguns casos, transforma-se nos adultos que voltam à escola em busca do conhecimento não adquirido.

Acreditamos que a forma que o professor conduz a sua aula, os métodos utilizados para desenvolver competências na vida dos alunos são primordiais para o seu crescimento. A escola deve se preocupar com a formação intelectual, emocional e social das crianças.

Conforme o autor entende que são muito importantes as práticas desenvolvidas com os métodos educacionais. Contudo deve-se ressaltar o

interesse do crescimento da criança numa visão pedagógica com intuito de fortalecer e elevar o seu conhecimento, visto que o trabalho mal elaborado ou mal desenvolvido sem amor e compromisso só trás prejuízo a vida dos estudantes levando-os ao dito fracasso escolar.

Além da utilização dos métodos, o livro didático é apresentado para o aluno como uma fonte de conhecimentos do mundo, ao invés de ser um dos objetos de conhecimento. As atividades de leitura e escrita, baseadas no livro didático, são totalmente desprovidas de sentido e totalmente alheias ao funcionamento da língua.

Para Moura (1999, p. 131):

À medida que o professor desconhece o processo de aquisição que constitui a alfabetização, as características dos sujeitos que aprende, ele torna o processo mais difícil do que deveria ser, produzindo fracasso escolar desnecessários, transformando a experiência da alfabetização em uma experiência literalmente traumática.

O professor assume um papel muito importante na vida educacional das crianças, sendo nas primeiras séries este papel bem significativo para as estas, ou seja, o professor deve incentivar acreditar e ver a criança como um ser fundamental para o crescimento da unidade de ensino, dando força, carinho, olhando no olho e passando confiança e força.

Baseado na afirmativa do autor presenciou-se que o ato de alfabetização deve ser realizado com um intuito primordial para não causar traumas à vida do aprendiz, porém, é um trabalho cuidadoso que precisa ser respeitado e valorizado as potencialidades individuais de cada educando para então viabilizar meios adequados construindo espaço para o diálogo e a boa interação professor e estudante.

Dessa forma, a alfabetização pressupõe uma distinção bem clara entre a apropriação de conhecimento de aprendizagem e uma técnica de decodificação, pois a alfabetização é um processo ativo de reconstrução por parte da criança que não pode se apropriar verdadeiramente de um conhecimento senão quando puder compreender seu processo de construção.

Como afirmam Santos (2001, p.53 apud Maluf, 2008, p.41) “A educação pela via da ludicidade propõe uma nova postura existencial, cujo paradigma é

um novo sistema de aprender brincando inspirado numa concepção de educação para além da instrução”.

O processo da aquisição da linguagem precede e excede os limites escolares. De forma que a própria criança possa fixar o objetivo com ponto de partida de toda aprendizagem. Este vive num mundo onde a escrita é fator presente nas ruas, permitindo crescimento e pensamentos acerca desse processo. Enquanto a escrita é um sistema de representação da linguagem, a leitura é a interpretação.

### 3 FUNDAMENTAÇÃO TEORICA

#### 3.1 A ESCOLA E O BRINQUEDO

Levando em consideração que uma parte do seu dia a criança está na escola, para que esse seu direito seja garantido à escola é um dos ambientes a brincadeira também deve acontecer. O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil traz em seu texto diversos fatores que devem ser contemplados por uma escola de educação infantil e o brincar esta entre eles. Assim:

Considerando-se as especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças de zero a seis anos, a qualidade das experiências oferecidas que podem contribuir para o exercício da cidadania devem estar embasadas nos seguintes princípios: o respeito à dignidade e aos direitos das crianças, consideradas nas suas diferenças individuais, sociais, econômicas, culturais, étnicas, religiosas etc.; o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil; o acesso das crianças aos bens socioculturais disponíveis, ampliando o desenvolvimento das capacidades relativas à expressão, à comunicação, à interação social, ao pensamento, à ética e à estética; a socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma; o atendimento aos cuidados essenciais associados à sobrevivência e ao desenvolvimento de sua identidade (BRASIL, 1998, p.13).

A escola a cada dia tem buscado atender os estudantes de forma abrangente com visão de futuro e de humanização, através de novas formas utilizando o lúdico para aprimorar as atividades desenvolvidas com as crianças no meio escolar e social.

Esse espaço para que a criança brinque dentro da escola através da inclusão do lúdico nas propostas pedagógicas possibilita o desenvolvimento infantil, sobretudo, quando se trata da questão do imaginário, da aquisição dos símbolos quando a criança faz associações e recria no momento em que brinca proporcionando novas vivências e por consequência desenvolvimento.

Partindo da visão do autor presenciamos que o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo, o brinquedo educativo conquistou espaço na educação infantil.

É importante que a brincadeira seja trabalhada com intencionalidade e provoque nos alunos o senso crítico/reflexivo e que possam socializar as vitórias e as derrotas.

Kishimoto nos mostra que:

Quando a criança está desenvolvendo uma habilidade na separação de cores comuns no quebra-cabeça à função educativa e os lúdicos estão presentes, a criança com sua criatividade conseguem montar um castelo até mesmo com o quebra-cabeça, através disto utiliza o lúdico com a ajuda do professor (KISHIMOTO, 2001, p.36 - 37).

Tendo em vista que a atividade educacional que visa fortalecer o cognitivo das crianças da pré-escola, a utilização de uso de jogos e brincadeiras facilita a compreensão dos mesmos e os trabalhos dos educadores em sala de aula.

Nesta perspectiva e neste direcionamento, interessante verificar como as crianças têm habilidades para desenvolver as atividades escolares. Basta tão somente ser conduzida e orientada para que o lúdico possa contribuir de forma ativa e significativa na formação deste ser possibilitando o seu crescimento no conhecimento. Sem deixar de lado que o ato lúdico ajuda o professor na comunicação destas crianças pequenas que muitas são envergonhadas, mas com a utilização destes o espaço de conhecimento, aprendizagem e socialização muda para melhor.

Ao observarmos uma criança numa idade que compreende ao período escolar da educação infantil realizando algum tipo de atividade, é perceptível que o brincar é ação constante em suas atitudes. A utilização do brinquedo com a finalidade pedagógica na educação infantil é importante para pensar na relevância existente na utilização desses materiais no processo de desenvolvimento da criança e também de sua aprendizagem. Quando se trata de crianças no nível pré-escolar, o fato de que elas aprendem de modo intuitivo durante os processos de interação com as ações que acontecem ao seu redor e o brinquedo pode interferir de forma positiva no momento dessa aprendizagem.

Como afirma Kishimoto:

Ao permitir à ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensoriomotoras (físico) e as trocas e interações, o jogo contempla varias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil (KISHIMOTO, 2009, p. 39).

Atualmente, as escolas tem se preocupado com atividades que conduzem o processo de conhecimento da criança. A presença lúdica na educação infantil tornou-se um fator importante para a prática docente no que se refere ao desenvolvimento cognitivo.

### 3.2 REFERÊNCIAS CURRICULARES NACIONAIS PARA A EDUCAÇÃO

O Referencial Curricular Nacional, documento publicado pelo MEC em 1998, tem a finalidade contribuir de forma considerável para o bom desenvolvimento da prática docente, com também para a melhoria do sistema educacional do país.

O Estado da Paraíba por sua vez procurou com base nesse referencial criar um plano estadual de educação que enfatizasse um modelo de educação viável para a sua realidade e desta forma encontrar uma solução para cada modalidade de ensino.

Segundo o Plano Estadual De Educação da Paraíba, um dos agentes motivadores para que esse plano acontecesse foi à falta de domínio da linguagem escrita e oral e a falta de habilidade com as quatro operações, por parte dos estudantes, gerando assim um número considerável de repetência.

Outro objetivo do plano também é contextualizar uma política de formação (inicial e continuada), subsidiando o profissional de educação com adequação e atualização de conteúdos e técnicas para enriquecimento curricular, valorizando o magistério, essas são algumas das estratégias indicadas para o resgate da qualidade do ensino.

Com isso, foi verificado que o Referencial Curricular Nacional serviu de base e apoio não só para Paraíba, mas também para os demais estados brasileiros que buscaram desta forma viabilizar de maneira precisa e eficaz a educação em seus estados.

### 3.3 OS JOGOS NA ESCOLA

Incorporar as atividades lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem pode ser de grande valia, para desenvolvê-lo dessas crianças, um exemplo de atividade que desperta e muito o interesse do aluno é o jogo, sobre o qual nos fala Kishimoto (1994, p. 13):

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola.

É nessa perspectiva que o lúdico se torna muito importante na escola, deixando as crianças ainda mais confiantes e envolvidas com o meio escolar, pois irá trabalhar com a imaginação e produz uma forma complexa de compreensão e reformulação de sua experiência cotidiana. Ao combinar informações e percepções da realidade problematizada, tornando-se criadora e construtora de novos conhecimentos.

Segundo Antunes, o jogo ajuda a desenvolver a criança a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Deste modo o uso adequado dos jogos em sala de aula requer que o professor tenha uma noção clara do que se quer explorar no momento da execução e de como realizá-los. É importante direcionar para quem, onde e para qual realidade vamos aplicar os jogos.

Percebemos assim que é em sala de aula, com o uso de jogos voltados para o ensino e aprendizagem, que o estímulo, a criação e a investigação são utilizados para o desenvolvimento de um sujeito crítico, criativo e reflexivo, tornando-se assim protagonista de sua própria autonomia.

Regras são importantes para o desenvolvimento do pensamento lógico, pois a aplicação sistemática das mesmas encaminha a deduções. São mais adequadas para o desenvolvimento de habilidades de pensamento do que para trabalho com algum conteúdo específico. As regras e os procedimentos devem ser apresentados aos jogadores antes da partida e preestabelecer os limites e

possibilidades de ação de cada jogador. A responsabilidade de cumprir normas e zelar cumprimento encoraja o desenvolvimento da iniciativa da mente alerta e da confiança em dizer honestamente o que pensa.

Em ambos temos regras, instruções, definições, deduções, desenvolvimento, utilização de normas e novos conhecimentos (resultados). O trabalho com jogos matemáticos em sala de aula nos traz alguns benefícios:

\*Consegui detectar os educandos que estão com dificuldades reais;

\*A criança demonstra para seus colegas e professores se o assunto foi bem assimilado;

\*Durante o desenrolar de um jogo, observamos que a criança se torna mais crítico, alerta e confiante, expressando o que pensa, elaborando perguntas e tirando conclusões sem necessidade da interferência ou aprovação do professor;

\*Não existe o medo de errar, pois é considerado um degrau necessário para se chegar a uma resposta correta.

Vale ressaltar mais uma vez a grande importância da solução de problemas, pois vivemos em um mundo o qual cada vez mais, exige que as pessoas pensem, questionem e se arrisquem propondo soluções aos vários desafios os quais surgem no trabalho ou na vida cotidiana.

Para aprendizagem é necessário que o aprendiz tenha um determinado nível de desenvolvimento. As situações de jogo são consideradas parte das atividades pedagógicas, justamente por serem elementos estimuladores do desenvolvimento. É esse raciocínio de que os sujeitos aprendem através dos jogos que nos leva a utilizá-los em sala de aula.

Muito se houve falar em vincular teoria à prática. Utilizar jogos como recurso didático é uma chance que se têm de utilizar uma práxis. Usando na classe como um prolongamento da prática habitual da aula, recursos interessantes e eficientes, que auxiliam os estudantes.

## 4 METODOLOGIA

A escolha por este tema de pesquisa ocorreu pela necessidade de aproximação da realidade que se desejava ser estudar, para que fosse possível observar as situações como elas acontecem de forma natural, participando do cotidiano e observando os fenômenos e as demandas que ocorrem no dia-a-dia. Como o objetivo do trabalho era estudar a presença do lúdico no cotidiano das classes de grupo cinco, para compreender e analisar o objeto se fez necessário a observação dos acontecimentos dentro do seu contexto. Como afirmam André e Ludke:

[...] a observação possibilita um contato pessoal estreito do pesquisador com o fenômeno pesquisado, o que a apresenta uma série de vantagens. Em primeiro lugar, a experiência direta é sem dúvida o melhor teste de verificação da ocorrência de um determinado fenômeno. “Ver para crer”, diz o ditado popular (LUDKE, 1986, p.26).

Além dos momentos e ações pedagógicas, também fizeram parte da observação elementos referentes à estrutura física interna e externa das salas de aula. Foi possível perceber de que forma os diversos ambientes direcionados ao brincar existentes na escola - a quadra, a área gramada e a brinquedoteca - são utilizadas pelas crianças e como as professoras planejam a utilização dos mesmos.

No sentido de atender aos objetivos propostos, bem como responder à esta problemática, este estudo foi realizado metodologicamente através de pesquisa bibliográfica especializada, auxiliada por doutrinadores e professores como: Vygotsky e Piaget, Ludke e Kishimoto, dentre outros que enobrecem e aperfeiçoam o cotidiano educacional na sociedade. Os estudos, avaliações e conceitos desses autores contribuíram para embasar o desenvolvimento do presente trabalho.

Também fizeram parte da pesquisa as Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional e o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. A pesquisa de campo se concentrou na observação da rotina da escola estudada. Através dela se buscou adquirir informações quanto a presença do lúdico neste cotidiano e perceber de que forma essas atividades acontecem.

Foram observados tanto os momentos de brincadeira livre como o recreio, atividades direcionadas fora e dentro da sala de aula, além dos momentos de chegada, alimentação e saída para a espera dos pais.

No contato com as educadoras das classes observadas foi possível obter através de entrevistas e questionários dados relacionados à estruturação do planejamento de cada uma delas, a compreensão do lúdico que elas dispõem e de como a ligação entre o brincar e o aprender é realizado por elas.

Para que a pesquisa de campo ficasse mais completa, foi necessário coletar dados dos técnicos dos professores e coordenadores, para analisar os planejamentos e avaliações realizadas nas instituições de ensino, que se deu através de um questionário que vira no anexo, com perguntas mistas, questionando o planejamento e avaliação educacional.

A vertente metodológica desta pesquisa é de natureza qualitativa, é onde faremos uma descrição minuciosa do que os vários especialistas escreveram sobre o tema, para, depois estabelecermos uma correlação e expormos uma conclusão.

O método de abordagem será dedutivo, já que partiremos de uma premissa geral para um particular.

#### 4.1 INSTRUMENTOS PARA A COLETA DOS DADOS

A pesquisa se pautou em um trabalho de campo, com a aplicação de questionários.

Chizzotti (1991, p.44) define o questionário como:

Um conjunto de questões sobre o problema, previamente elaboradas, para serem respondidas por um interlocutor, por escrito ou oralmente. Neste último caso, o pesquisador se encarrega de preencher as questões respondidas [...] A elaboração de um questionário pressupõe a apropriação de algumas técnicas para chegar aos problemas centrais da pesquisa.

E ainda esclarece que um questionário consiste em:

Um conjunto de questões pré-elaboradas, sistemáticas e seqüencialmente dispostas em itens que constituem o tema da pesquisa com o objetivo de suscitar dos informantes respostas por escrito ou verbalmente sobre o assunto que os informantes saibam opinar e informar. É uma interlocução planejada. (CHIZZOTTI, 1991, p.55).

Nesse sentido, para desenvolver um questionário de pesquisa, é necessário que o pesquisador saiba com exatidão as informações que busca e o objetivo da pesquisa e que o informante possa compreender claramente as questões que lhe são propostas.

A primeira e a segunda pergunta do questionário apresentado à coordenação visaram verificar a formação profissional, idade e tempo de experiência com a Educação Infantil.

## 4.2 PROCEDIMENTOS PARA COLETA E ANÁLISE DOS DADOS

Pesquisa realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental professor João Moreira Soares, CNPJ 01.910.384/0001.42, Localizada na Rua Professor Moreira, nº 59, Centro de Araruna- PB. Seu nome foi em homenagem ao filho ilustre que prestou seus serviços como mestres na educação ararunense, o saudoso professor Moreira.

Foi fundada conforme decreto de Numero 182 de 29 de Outubro de 1980, na gestão da Prefeita Wilma Targino Maranhão.

A entrevista realizada com professores dos três turnos da escola. Após a aplicação do questionário, as respostas obtidas foram analisadas, a partir de categorias de análise que emergiram do arcabouço teórico, ou seja, cada resposta foi interpretada e comentada logo em seguida, com base na teoria antes exposta. Desse modo, essa pesquisa foi de caráter qualitativo, visando explicar a razão dos fatos relatados de forma detalhada objetiva e clara. A análise dos dados esteve sempre relacionada com as questões levantadas e estabelecidas no início do estudo.

## 4.3 ANALISE DE DADOS

### 4.3.1 Analise De Dados Das Respostas Dos Professores

Depois de responder sobre sua formação profissional e tempo em que atua na Educação Infantil, itens que compunham as perguntas de número 1 e 2 já comentadas na metodologia. sendo a professora indagada sobre o tema, obteve-se a resposta de que “É necessário explicitar que a criança pode

construir seu conhecimento ao longo da vida e que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo da dela. Acredita que o lúdico é indispensável no desenvolvimento da criança que já sabe ou da criança que precise adquirir construção de conhecimento.”

Nota-se que a professora salienta a necessidade de se estabelecer a relação entre o concreto e o lúdico, e como se sabe, nessa idade a criança constrói conceitos brincando. Salienta-se que:

Para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das idéias, de uma realidade anteriormente vivenciada (RCNEI, BRASIL, 1998, p.27).

Em seguida, de como define brincadeira como jogos e brinquedos e qual é o tipo de proposta apresentada pela escola? Em sua resposta a professora respondeu que “Entende que a partir dos princípios expostos, que o professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades, possibilitando as manifestações corporais encontrarem significado pela ludicidade.”

A resposta indica que todas as brincadeiras são bem-vindas pelas crianças, no entanto, é preciso mais uma vez ressaltar a necessidade de se ter um planejamento, pois mesmo com atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, o professor tem que estabelecer critérios e segui-los, “são instrumentos essenciais para a reflexão sobre a prática direta com as crianças” (BRASIL, 1998, p. 41. v.3).

Ressalta o RCNEI (1998, p. 30) em relação à organização do ambiente educativo que é preciso que o professor considere “a interação com crianças da mesma idade e de idades diferentes em situações diversas como fator de promoção da aprendizagem e do desenvolvimento e da capacidade de relacionar-se.” Observa-se que os ambientes de aprendizagem diferenciados são valorizados e que entende serem esses ambientes motivadores de atitudes positivas, como o companheirismo.

É preciso lembrar que o RCNEI sinaliza a importância de se destinar esse tempo para atividades lúdicas, pois:

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica. É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Conseqüentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem. (BRASIL, 1998, p. 28. v.3).

De é de fundamental importância o envolvimento dos educadores com as atividades lúdicas e as crianças, tendo em vista que será mais perceptíveis a avaliações de tais atividade e o desenvolver das crianças.

## 5 A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Brincar não significa perda de tempo como também não é uma forma de preenchimento de tempo, mas uma maneira de se colocar a criança de frente com o objeto, muito embora nem sempre a brincadeira envolva um objeto.

O RCNEI (BRASIL, 1998, p. 58) nos mostra que a um destaque importante para valorizar as atividades lúdicas na Educação Infantil, visto que “as crianças podem incorporar em suas brincadeiras conhecimentos que foram construindo”.

Ainda se observa no RCNEI a valorização do brinquedo, entendidos como:

Componentes ativos do processo educacional que refletem a concepção de educação assumida pela instituição. Constituem-se em poderosos auxiliares da aprendizagem. Sua presença desponta como um dos indicadores importantes para a definição de práticas educativas de qualidade em instituição de educação infantil. (BRASIL, 1998, p.67. v. 1).

Precisamos entender que existem conceitos que não possuem fundamento, pois hoje se sabe que é através das ações, do fazer, pensar e brincar, que o ser humano vai construir seu conhecimento e desenvolvendo suas estruturas psíquicas para se relacionar com o mundo concreto. Nesse sentido, as brincadeiras são de suma importância para o desenvolvimento da chamada motricidade, do raciocínio por meio do faz-de-conta, utilizando sempre pelas crianças quando estão brincando.

Dessa forma, entende-se que o brincar é a linguagem natural da criança. Faz parte de si. Por ele a criança pode construir sua própria identidade. As brincadeiras são meios pelos quais as crianças mostram como elas interpretam e enxergam o mundo. É uma atividade de grande importância, pois a torna ativa, criativa e lhe dá oportunidade de relacionar-se com os outros.

Quando crianças de idades variadas estão brincando, pode-se observar que nem sempre foi um brinquedo que desencadeou o ato de brincar, mas sim outro objeto qualquer. Muitas brincadeiras, às vezes, dispensam um suporte material e exigem apenas o próprio corpo.

O lúdico auxilia no processo de aprendizagem, desenvolvendo mais rápido e com mais intensidade as habilidades que a criança deve adquirir desde a infância. Além de um estado de liberdade e diversão para ela, o brincar exige esforço físico e/ou mental, o pensar, imaginação, levando ao raciocínio lógico e sistemático e novas capacidades.

Portanto, os jogos desenvolvem o pensar lógico, analítico e sistemático que os mesmos exigem, melhorando o raciocínio. Através das regras - quando em coletivo - promovem a socialização dos participantes e - quando individualizado - propõe que o indivíduo pense mais concentradamente.

Logo, torna-se evidente que o lúdico contribui no desenvolvimento da criança em todos os seus aspectos: cognitivo, físico, afetivo-social, destacando sua importância no contexto escolar.

## 5.1 A CONTRIBUIÇÃO DA BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO DO APRENDIZADO DA CRIANÇA

Antes, os brinquedos eram confeccionados pelos pais e avós, agora esses mesmos brinquedos são confeccionados pela indústria, esta passando a criar e produzir brinquedos em todo mundo.

Nos dias de atuais, pouco se estimula a criatividade para brincar e confeccionar seus brinquedos, nem tudo já se encontra criado industrializado para a venda. Diante de tudo isso, observa-se que as brincadeiras de antes permitiam mais às crianças descobrir, inventar e procurar soluções para situações-problema que há nas brincadeiras e jogos.

Segundo Velasco (1996, p. 78):

Brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca a vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso.

Contudo acredita que o lúdico é de extrema importância para as crianças, não há distinção de idade ou classe social, estas atividades lúdicas devem constar no contexto político pedagógico da escola. O lúdico

compreende os jogos as brincadeiras e os próprios brinquedos, tanto as brincadeiras de antigamente, bem como as atuais, pois são de cunho educativo e auxiliam na aprendizagem dos alunos, assim como no convívio social. É com a interação que as crianças vão desenvolvendo suas criatividade e liberdades.

Com base nos estudos de Vygotsky (1991), observa-se que este considera o ato da brincadeira extremamente importante para o desenvolvimento da criança. Dessa forma, as crianças se relacionam de várias maneiras com significados e valores, pois, nas brincadeiras elas vivem e sentem. Portanto, sabe-se que a brincadeira faz parte e sentido na vida das crianças. Dessa forma, as crianças reproduzem várias situações concretas de adultos. Diante disso, o educador deve utilizar as brincadeiras como ferramenta em suas aulas para facilitar o aprendizado. Diante desse quadro, é bom que o educador dê espaço para as brincadeiras lúdicas, pois elas auxiliarão no aprendizado das crianças.

Pode-se observar que as brincadeiras não são apenas recreações, é mais do que isso, é uma das formas de comunicação e interação da criança, consigo mesma, com as outras e com o mundo. Um dos papéis fundamentais dos adultos é o de estimular a criança com músicas, sons de objetos, animais e mostrando elementos com cores.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer deste trabalho, buscou-se levantar questões relevantes à prática das brincadeiras lúdicas na Educação Infantil. Considera-se que a pesquisa realizada propiciou entendimento à pesquisadora quanto à relevância de se empregar atividades lúdicas em sala de aula de Educação Infantil, mas sempre com metas estabelecidas.

As hipóteses foram convalidadas. Os professores reconhecem a importância da música, do jogo e da brincadeira no contexto escolar. A relação destes recursos com conteúdos planejados promovem o aprendizado de forma rápida e divertida. Através dele a criança amplia suas experiências e tem oportunidade de compreender-se dentro das relações sociais em que vive.

Também se discutiu a importância das atividades lúdicas na educação infantil, visto que permitem um desenvolvimento mais amplo, global, contribuindo para uma visão de mundo pautada em elementos reais, concretos, ainda que partam da fantasia. As atividades lúdicas auxiliam na descoberta da criatividade, de modo que a criança se expresse, analise, critique e transforme a realidade a sua volta.

Diante da análise das respostas dos sujeitos da pesquisa, ficou nítida a valorização dessas atividades, tanto por parte da coordenadora, como da professora. No entanto, ressalta-se que é preciso entendimento sobre o direcionamento de tais atividades. É o professor quem deve conduzir o aluno e as atividades a serem realizadas.

Portanto, diante do problema levantado nesta pesquisa, pode-se dizer que o jogo, a música e a brincadeira despertam na criança uma aprendizagem significativa quando os conteúdos são planejados e dirigidos. Levam a criança a desenvolver seus conhecimentos de forma espontânea e não imposta. Com o auxílio da música a criança aprende a pronunciar as palavras, adquire conhecimentos, além de trabalhar a percepção musical. A brincadeira trabalha a criatividade, a coordenação motora, as regras e o raciocínio de forma descontraída. Quando realizada em grupo, promove a socialização.

Por fim, resta dizer que o lúdico permite novas maneiras de a criança se desenvolver, associado a fatores como: capacitação dos profissionais

envolvidos, infra-estrutura, pode-se obter uma educação de qualidade, capaz de ir ao encontro dos interesses essenciais à criança, pois as atividades lúdicas não são somatórias, mas sim fazem parte do processo de aprendizagem.

## REFERENCIAS

ARIÉS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. Rio de Janeiro: LCT, 1981.

BOMTEMPO, Edda. **Brinquedo e Educação: na Escola e no Lar**. Psicologia Escola e Educação, Volume 02, Número 3, 61-69, 1999.

BOMTEMPO, Edda. HUSSEIN, C. L. **Psicologia do Brinquedo: aspectos teóricos e metodológicos**. EDUSP, Nova Stella, São Paulo. 1986.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para educação infantil**. Brasília

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. São Paulo: Artes Médicas, 1992. MEC/SEF, 1998, v. 1, 2.

DANTAS, H. (2002). **Brincar e trabalhar**. Em T. M. Kishimoto (Org.), O brincar e suas teorias (pp.111-121). São Paulo: Pioneira-Thomson Learning.

FRIEDMAN, Adriana. **O Direito de Brincar**. 4º Ed. São Paulo: Scritta, 1998

\_\_\_\_\_. **O universo simbólico da criança: olhares sensíveis para a infância**, Rio de Janeiro: Vozes, 2005.

\_\_\_\_\_. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo: Moderna, 2006. (coleção cotidiana escolar: base de conhecimento).

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. Ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko. Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**; 13. Ed.- São Paulo: Cortez, 2010.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades Lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. 2. Ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2009.

PIAGET, J. (1978). **A formação do símbolo na criança: imitação jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar.

PIAGET, J. (1987). **O Nascimento da Inteligência na Criança**. Rio de Janeiro: Guanabara

SPODEKS, B. & SARASHO, O. N. (1998). **Ensinando crianças de três a oito anos**. Porto Alegre: Artmed.

VALSINER, J. (1988). **Ontogeny of co-construction of culture within socially organized environmental settings**. In J. Valsiner (Ed.), **Child development within culturally structured environments**, 2, 283–297. New Jersey: Ablex Publishing Corporation.

VYGOTSKY, L. (1984). **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes.

VIGOTSKY, L. (1998). **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes.

VYGOTSKY, H. **Do Ato ao Pensamento**. Lisboa: Moraes, 1979.

CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. São Paulo: Cortez, 1991

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1998

VELASCO, Calcida Gonsalves, **Brincar: o despertar psicomotor**, Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes 1991.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº. 9394/96 de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF.

BRASIL. **Referencial Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998, vol. 1-3.

PILETTI, Claudino e Nelson. **História da educação**. 5. ed. São Paulo: Ática, 1996.

MIGUEL, Vera Lúcia C. P. Retrospectiva histórica da educação infantil no Brasil (1899- 1999). **Poiésis**, Tubarão, v. 3, n. 5/6, p. 171-183, jan./dez. 2001.

OLIVEIRA, Zilma M. R. de (Org.). **Educação infantil: muitos olhares**. São Paulo: Cortez, 1996.

MENDES, Raimunda L. R. **Educação infantil: às lutas pela sua difusão**. Belém: UNAMA, 1999.

**ANEXO**

**QUESTIONÁRIO PARA A PROFESSORA DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

## QUESTIONÁRIO:

1. Na sua visão como coordenadora da educação infantil, que importância tem as brincadeiras, jogos e brinquedos no aprendizado das crianças?

---

---

---

2. Em sua opinião, se não ocorrer envolvimento da criança com as brincadeiras, bem como jogos e os diversos brinquedos, haveria construção de conhecimento por parte da criança?

---

---

---

3. Como você define brincadeira como jogos e brinquedos e qual é o tipo de proposta apresentada pela escola?

---

---

---

4 - Frequência com que os jogos, brincadeiras e músicas são trabalhadas durante as aulas:

- Diariamente.
- Quando surge oportunidade.
- Para trabalhar apenas alguns conceitos.

5 - É possível promover o desenvolvimento intelectual, motor e emocional do aluno por meio de atividades lúdicas?

- Sim.
- Não.
- Às vezes.

6 - Na escola onde trabalha existem espaços que possibilitem a realização das atividades lúdicas?

- Espaço adequado.
- Espaço inexistente.
- Espaço improvisado.

7 - A escola disponibiliza materiais para se trabalhar o lúdico, ou seja, com jogos e etc.?

- Sim.
- Não.
- Às vezes.

8 - Quando as crianças estão brincando em sala de aula, elas são observadas com que frequência?

- A todo instante.
- De vez em quando.
- Deixo elas brincarem a vontade.

9 - Quais as atividades lúdicas mais utilizadas?

- Música.
- Dança.
- Teatro.
- Jogos.

10 - Quais as brincadeiras preferidas das crianças?

- Aquelas que podem manusear, pegar os brinquedos.
- É relativo. A classe possui crianças que preferem brinquedos, outras preferem movimentar-se.

Professora “A”

1. Na sua visão como coordenadora da educação infantil, que importância tem as brincadeiras, jogos e brinquedos no aprendizado das crianças?

R.É de fundamental importância as crianças interagirem com o lúdico, pois assim o ensino aprendizagem torna-se mais prazeroso e significativo.

2. Em sua opinião, se não ocorrer envolvimento da criança com as brincadeiras, bem como jogos e os diversos brinquedos, haveria construção de conhecimento por parte da criança?

R. Á aprendizagem se tornaria mais lenta e desinteressante.

3. Como você define brincadeira como jogos e brinquedos e qual é o tipo de proposta apresentada pela escola?

\_R. Um material lúdico, atrativo e de melhor compreensão

4 - Frequência com que os jogos, brincadeiras e músicas são trabalhadas durante as aulas:

Diariamente.

R. Á cada temática apresentada pode-se trabalhar um jogo, uma musica, uma brincadeira

Quando surge oportunidade.

Para trabalhar apenas alguns conceitos.

5 - É possível promover o desenvolvimento intelectual, motor e emocional do aluno por meio de atividades lúdicas?

Sim.

R.Haja vista que essa é a finalidade de atividade lúdica.

Não.

Às vezes.

6 - Na escola onde trabalha existem espaços que possibilitem a realização das atividades lúdicas?

- Espaço adequado.
- Espaço inexistente.
- Espaço improvisado.

7 - A escola disponibiliza materiais para se trabalhar o lúdico, ou seja, com jogos e etc.?

Sim.

R. Haja vista que temos jogos e coleções contendo o lúdico.

- Não.
- Às vezes.

8 - Quando as crianças estão brincando em sala de aula, elas são observadas com que frequência?

- A todo instante.
- De vez em quando.

R. Pois as brincadeiras também precisam ser direcionadas, após as crianças

- Deixo elas brincarem a vontade.

9 - Quais as atividades lúdicas mais utilizadas?

Música.

R. E no horário oposto como nossa escola foi implantada o programa MAIS EDUCAÇÃO elas participam da dança e do teatro.

- Dança.
- Teatro.
- Jogos.

10 - Quais as brincadeiras preferidas das crianças?

Aquelas que podem manusear, pegar os brinquedos.

( ) É relativo. A classe possui crianças que preferem brinquedos, outras preferem movimentar-se.

Professora “B”

1. Na sua visão como coordenadora da educação infantil, que importância tem as brincadeiras, jogos e brinquedos no aprendizado das crianças?

R. É de fundamental importância envolver o lúdico, pois as crianças quando brincam assimilam e podem transformar a realidade .

2. Em sua opinião, se não ocorrer envolvimento da criança com as brincadeiras, bem como jogos e os diversos brinquedos, haveria construção de conhecimento por parte da criança?

R. É necessário explicitar que a criança pode construir seu conhecimento ao longo da vida e que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo da dela. Acredito que o lúdico é indispensável no desenvolvimento da criança que já sabe ou da criança que precise adquirir construção de conhecimento.

3. Como você define brincadeira como jogos e brinquedos e qual é o tipo de proposta apresentada pela escola?

R. Entendo que a partir dos princípios expostos, que o professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades, possibilitando as manifestações corporais encontrarem significado pela ludicidade.

4 - Frequência com que os jogos, brincadeiras e músicas são trabalhados durante as aulas:

( ) Diariamente.

(X) Quando surge oportunidade.

( ) Para trabalhar apenas alguns conceitos.

5 - É possível promover o desenvolvimento intelectual, motor e emocional do aluno por meio de atividades lúdicas?

- Sim.
- Não.
- Às vezes.

6 - Na escola onde trabalha existem espaços que possibilitem a realização das atividades lúdicas?

- Espaço adequado.
- Espaço inexistente.
- Espaço improvisado.

7 - A escola disponibiliza materiais para se trabalhar o lúdico, ou seja, com jogos e etc.?

- Sim.
- Não.
- Às vezes.

8 - Quando as crianças estão brincando em sala de aula, elas são observadas com que frequência?

- A todo instante.
- De vez em quando.
- Deixo elas brincarem a vontade.

9 - Quais as atividades lúdicas mais utilizadas?

- Música.
- Dança.
- Teatro.
- Jogos.

10 - Quais as brincadeiras preferidas das crianças?

- Aquelas que podem manusear, pegar os brinquedos.

(X ) É relativo. A classe possui crianças que preferem brinquedos, outras preferem movimentar-se.

Professora “C”

1. Na sua visão como coordenadora da educação infantil, que importância tem as brincadeiras, jogos e brinquedos no aprendizado das crianças?

R.

E de fundamental importância ,pois é através do lúdico que a criança assimila e interage.

2. Em sua opinião, se não ocorrer envolvimento da criança com as brincadeiras, bem como jogos e os diversos brinquedos, haveria construção de conhecimento por parte da criança?

R. Não a construção do conhecimento só acontecerá se de fato a criança for envolvida com os jogos e com brincadeiras diversas,pois só haverá aprendizagem significativa quando há envolvimento.

3. Como você define brincadeira como jogos e brinquedos e qual é o tipo de proposta apresentada pela escola?

R.A ludicidade é uma ferramenta importante para toda criança. A escola J.M.S. Preocupa-se com o lúdico e oferece diversos tipos de brinquedos e jogos.

4 - Frequência com que os jogos, brincadeiras e músicas são trabalhados durante as aulas:

(X) Diariamente.

( ) Quando surge oportunidade.

( ) Para trabalhar apenas alguns conceitos.

5 - É possível promover o desenvolvimento intelectual, motor e emocional do aluno por meio de atividades lúdicas?

(X ) Sim.

- Não.
- Às vezes.

6 - Na escola onde trabalha existem espaços que possibilitem a realização das atividades lúdicas?

- Espaço adequado.
- Espaço inexistente.
- Espaço improvisado.

7 - A escola disponibiliza materiais para se trabalhar o lúdico, ou seja, com jogos e etc.?

- Sim.
- Não.
- Às vezes.

8 - Quando as crianças estão brincando em sala de aula, elas são observadas com que frequência?

- A todo instante.
- De vez em quando.
- Deixo elas brincarem a vontade.

9 - Quais as atividades lúdicas mais utilizadas?

- Música.
- Dança.
- Teatro.
- Jogos.

10 - Quais as brincadeiras preferidas das crianças?

- Aquelas que podem manusear, pegar os brinquedos.
- É relativo. A classe possui crianças que preferem brinquedos, outras preferem movimentar-se.