



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

**EDILENE BATISTA DA CUNHA**

**A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO PARA A APRENDIZAGEM DAS  
CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**PITIMBU - PB  
2014**

**EDILENE BATISTA DA CUNHA**

**A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO PARA A APRENDIZAGEM DAS  
CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

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

**Orientadora: Professora Ms. Ivana Maria Medeiros de Lima**

**Pitimbu - Pb  
2014**

C972I Cunha, Edilene Batista da.

Ludicidade: brincando também se aprende / Edilene Batista da  
Cunha. – João Pessoa: UFPB, 2014.  
39f.

Orientador: Ivana Maria Medeiros de Lima  
Monografia (graduação em Pedagogia – modalidade a distância)  
– UFPB/CE

1. Lúdico. 2. Criança. 3. Aprendizagem. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.24 (043.2)

**EDILENE BATISTA DA CUNHA**

**A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO PARA A APRENDIZAGEM DAS  
CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

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

APROVADA EM: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ /

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Profa. Ms. Ivana Maria Medeiros de Lima**  
Universidade Federal da Paraíba - UFPB

---

1º membro  
Universidade Federal da Paraíba - UFPB

---

2º membro  
Universidade Federal da Paraíba - UFPB

**Pitimbu - Pb**  
**2014**

Aos familiares que acreditaram no meu sucesso e que continuaram me incentivando a cada vez que eu pensava em desistir. Aos meus amigos do curso, pela perseverança e força de vontade.

Dedico

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus acima de tudo, pois, sem Ele não teria trilhado essa longa jornada.

Aos meus familiares que me apoiaram durante toda a minha vida de estudante.

Aos meus amigos de Faculdade que durante esses anos de convivência deram grande contribuição no que diz respeito a minha aprendizagem.

A Professora Orientadora, Ivana Maria Medeiros de Lima pela orientação e apoio.

Aos amigos fiéis pelo companheirismo, carinho e amizade ofertados durante toda essa caminhada.

Aos demais Professores, pelo ensinamento ministrado, colaboração e apoio.

À escola campo de estágio, Escola Municipal de Ensino Fundamental Fernando Cunha, e aos alunos que me acolheram de braços abertos.

E a todos que contribuíram de alguma forma para que este trabalho fosse realizado.

Em todos os tempos, para todos os povos, os brinquedos evocam as mais sublimes lembranças. São objetos mágicos, que vão passando de geração a geração, com um incrível poder de encantar crianças e adultos. (VELASCO, 2002).

CUNHA, Edilene Batista da. **Ludicidade:** brincando também se aprende. p.39. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia). Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, 2014.

## RESUMO

Esta pesquisa visa resgatar o lúdico como processo educativo, procurando mostrar que ao se trabalhar com o lúdico em sala de aula não se está deixando de lado a seriedade e a importância dos conteúdos programados os quais devem ser apresentados à criança desde seu primeiro momento na escola, pelo contrário esta é apenas uma forma de se buscar o conhecimento de maneira mais divertida, porém sem descaracterizar a procura pelo conhecimento. O mundo da criança é norteado por jogos, brinquedos e brincadeiras, pois estes estão presentes na vida do ser humano desde muito cedo. Por isso as atividades lúdicas são necessárias para o desenvolvimento e para a absorção dos conhecimentos, pois tais atividades permitem que a criança desenvolva a percepção, a imaginação, a fantasia e os sentimentos. O lúdico possibilita a criança momentos de encontro consigo mesmo, e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, estabelecendo, assim, relações sociais e de interação, em suma, momentos de vida. Este trabalho fundamenta-se a partir de uma pesquisa de campo, de cunho qualitativo, o qual foi utilizado a aplicação de um questionário contendo perguntas objetivas e subjetivas, com a participação de seis professoras da rede pública de ensino municipal de Pitimbu/PB. Em suma, os dados coletados revelam o Lúdico como uma atividade a ser trabalhada na educação infantil, sendo, portanto, relevante para a formação do sujeito, pois o aluno não apenas se diverte, mas se diverte e aprende ao mesmo tempo.

**Palavras-chave:** Lúdico. Criança. Aprendizagem. Professores.

## **ABSTRACT**

This research aims to rescue the playful as an educational process, aiming to show that when working with the playful in the classroom if you are not setting aside the seriousness and the importance of content programmed which must be presented to children from his first time at school on the contrary this is just a way to seek knowledge way more fun, but not disfigure the pursuit of knowledge. The child's world is guided by games, toys and games, as they are present in human life from an early age. Therefore recreational activities are necessary for the development and absorption of knowledge, because such activities allow children to develop perception, imagination, fantasy and feelings. The playful enables the child moments of encounter with ourselves and with each other, fantasy and reality moments of redefinition and perception of self-knowledge and knowledge of the other times, thus providing social interaction and relationships, in short, times life. This work is based on field research, a qualitative one, which was used to apply a questionnaire with objective and subjective questions, with the participation of six teachers from public municipal school Pitimbu / PB. In short, the data collected reveal Playful as an activity to be worked in early childhood education, and is therefore relevant to the formation of the subject, for students not only have fun, but have fun and learn at the same time.

**Keywords:** Playful. Child. Learning. Teachers.

# SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>2. O LÚDICO, A APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS E OS PROFESSORES NA EDUCAÇÃO INFANTIL .....</b>	<b>13</b>
2.1 O que é Lúdico? .....	13
2.2 O Lúdico e a Aprendizagem das crianças .....	15
2.3 O Lúdico no ambiente escolar .....	17
<b>3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>22</b>
3.1 Pesquisa de campo .....	22
3.2 Sujeito da Pesquisa.....	23
3.3 Instrumentos de coleta de dados .....	23
<b>4. ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS.....</b>	<b>24</b>
4.1 Caracterização da Escola.....	24
4.2 Análise do Questionário .....	25
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>32</b>
REFERÊNCIAS.....	35
APÊNDICE .....	38

## 1. INTRODUÇÃO

A pesquisa aqui apresentada tem por base o lúdico na educação infantil e objetiva oportunizar ao educador a compreensão do significado e da importância das atividades lúdicas na educação infantil, observando que no brincar da criança é possível favorecer a aprendizagem de uma forma natural. O mesmo visa ainda despertar no professor de educação infantil o desejo e a intencionalidade, objetivos e consciência clara de que suas ações em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem infantil não estão apenas ligadas a conceitos, mas as práticas lúdicas vividas dia a dia com seus alunos.

Para dar início a esse trabalho foi preciso levar em consideração a seguinte pergunta: **Qual a importância da ludicidade para a aprendizagem das crianças?** Pois para tanto, é necessário ver que a atividade lúdica quando utilizada por si só, não acarreta em aprendizagem, na verdade tal atividade não deve ser aplicada apenas como mera distração, mas como veículo para busca do conhecimento.

Para a construção deste estudo temos como objetivo geral: investigar as características que favorecem o uso do lúdico no processo de aquisição e construção do conhecimento. E, como objetivos específicos: Verificar a importância do lúdico na educação infantil; Investigar a influência que o lúdico exerce no processo de aprendizagem; e Reconhecer os benefícios proporcionados pelo uso do lúdico.

As brincadeiras auxiliam as crianças no desenvolvimento da atenção, memória, concentração, além da compreensão de regras e papéis sociais. Assim, consideramos importante a discussão do papel das escolas de educação infantil frente às necessidades e possibilidades da criança.

A importância de abordarmos este tema, é que na realidade, as brincadeiras das crianças deveriam ser consideradas, tendo em vista que auxiliam no desenvolvimento da aprendizagem, e se queremos entender o universo infantil precisamos entender suas brincadeiras.

A atividade lúdica é mais do que uma atividade sem implicação para a criança, brincando, “ela não apenas se diverte, mas recria e interpreta o mundo em que vive”. (VYGOTSKY 1984).

Para esse trabalho de conclusão de curso, optou-se pela pesquisa empírica, do tipo descritivo, visando uma compreensão mais consistente com relação ao emprego do lúdico pelo professor da educação infantil em sala de aula, como instrumento pedagógico.

O que se percebe é que o lúdico torna-se importante instrumento na mediação do processo de aprendizagem, principalmente das crianças, até porque elas vivem num universo de encantamento, fantasia e sonhos e onde o faz de conta e realidade se mistura, e quando isso acontece ocorre o estímulo do pensamento, da concentração, do desenvolvimento social, pessoal e cultural, visando, assim, facilitar o processo de construção do conhecimento.

No entanto alguns estudiosos da área humana buscaram pesquisar mais profundamente a relação existente entre o uso do lúdico e as aprendizagens, entre eles podemos citar: Piaget, (1995), Vygotsky (1984) e Kishimoto (1994). Assim como o Referencial Curricular para a Educação Infantil –RCNEI (1998).

A partir desse estudo será possível destacar o lúdico como uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno nas atividades, pois a brincadeira é algo inerente na criança, é sua forma de trabalhar, refletir e descobrir o mundo que a cerca. E nesse contexto o que se pode observar é que a criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o seu próprio mundo.

A pesquisa foi organizada em cinco capítulos. A princípio tem-se a Introdução, na qual se apresenta a ideia inicial que norteia a pesquisa. No segundo capítulo discute-se sobre o Conceito de Lúdico, a sua origem em si, tentando apresentar uma definição que mais se adequasse ao termo. Este capítulo discorre, também, sobre “O Lúdico e a Aprendizagem das Crianças” e “O Lúdico no Ambiente Escolar”. Na verdade, faz-se um passeio por diversos conceitos sobre o que é o lúdico e sua possível contribuição na aprendizagem dos alunos do Ensino Infantil. Procurando, também, buscar nesse resgate de definições uma possível resposta para tanto encantamento e fascinação na atuação do lúdico na vida escolar das crianças, porém não só do público infantil, mas também do público adulto. Até porque a criança que vive a brincadeira se torna um adulto que gosta de brincar.

No terceiro capítulo temos a Metodologia, a qual fala do tipo de pesquisa, quem foram os sujeitos da pesquisa e o instrumento utilizado para coletar os dados.

No quarto capítulo enfatiza a Análise e Interpretação dos dados, onde discorre sobre a prática das atividades lúdicas vivenciadas e observadas, como

também sobre a prática pedagógica, e as inquietações de como utilizar o lúdico em sala de aula, e quais as atividades lúdicas que melhor se adéquam na busca pelo conhecimento. Por fim, faz-se uma análise de como os jogos lúdicos podem contribuir na Educação, desde sua contribuição na formação da criança, como também no favorecimento da construção do saber.

Em seguida, as Considerações Finais, onde se apresenta as alusões realizadas a partir da pesquisa. Assim, pretende-se não esgotar o assunto, mas refletir sobre a prática do lúdico realizada na sala de aula.

## 2 O LÚDICO, A APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS E OS PROFESSORES NA EDUCAÇÃO INFANTIL

### 2.1 O Que é Lúdico?

Apresentar uma definição sobre o lúdico hoje, principalmente no que se refere à educação infantil, não tem sido uma tarefa fácil, tendo em vista que várias são as enfoques e estudos sobre o tema. Para Winnicott (1995 apud PINTO; TAVARES, 2010, p.230), “o lúdico é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo”.

Segundo Almeida (2009, p.01) “O lúdico tem sua origem na palavra latina *"ludus"* que quer dizer "jogo". Se a palavra for analisada levando em consideração apenas a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo”.

Segundo Piaget e Winnicott (1975 apud DALLABONA: MENDES, 2010, p.03), “conceitos como jogo, brinquedo e brincadeira são formados ao longo de nossa vivência. É a forma que cada um utiliza para nomear a sua forma de brincar. No entanto, tanto a palavra jogo quanto a palavra brincadeira podem ser sinônimas de divertimento”.

Conforme Velasco (1996 apud FERNANDES 2012, p.13) e Kishimoto (1994 apud MAURÍCIO, 2008), “a brincadeira é alguma forma de divertimento típico da infância, isto é, uma atividade natural da criança, que não implica em compromissos, planejamento e seriedade, e que ajuda no desenvolvimento e na socialização”.

Entretanto, para Gaspar (2011, p.12) “uma forma corriqueira de se definir ludicidade, é dizer que lúdico é aquilo que dá prazer e que traz alegria”. Entende-se, no entanto, que nessa perspectiva a ludicidade seria um propiciador da alegria que se estabelece entre as pessoas em determinadas situações. Situações essas do tipo, entre uma pessoa e um animal, uma criança e um brinquedo, ou seja, o lúdico está atrelado a todas, pelo menos é o que se espera as situações agradáveis que nos proporcionam bem estar.

É difícil dizer o que é lúdico em uma definição apenas, pode-se dizer que a atividade lúdica é uma atividade criadora, que de forma natural estimula o pensamento e a busca pelo conhecimento de forma prazerosa e natural.

Para tanto se sabe que o descobrir e o aprender faz parte da vida do ser humano, o contato, bem como o convívio com seus semelhantes favorece essa relação com o novo, o despertar para aquilo que não se sabe, mas que se quer descobrir. O homem está intrinsecamente ligado à aprendizagem, a procura, a descoberta, logo a apropriação dos conhecimentos por ele buscados, e é essa busca que lhe garante a sobrevivência e a integração no meio em que vive como um ser participativo, crítico e criativo. E sendo tudo isso atrelado à atividade lúdica, tal busca flui em seu dia a dia sem mesmo o notar.

Afirma Negrine (2000 apud SÁ, 2004, p. 02) que “a capacidade lúdica está diretamente relacionada à pré-história de vida do ser humano. Acredita ser, antes de tudo, um estado de espírito e um saber que progressivamente vai se instalando na conduta do ser devido ao seu modo de vida”.

Pode-se perceber que o lúdico tem a capacidade de permitir um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da capacidade criadora, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar aquilo que é real. Se bem inserida e, principalmente, se bem compreendida, a educação lúdica terá grande contribuição para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação crítica do educando, quer para redefinir valores. Pois, o lúdico tem grande contribuição para o desenvolvimento das crianças na sociedade.

Segundo Santos (1999 apud MORAES 2012, p.40):

O lúdico faz parte de todas as esferas da existência do ser humano e, muito especialmente, na vida das crianças. Pode-se afirmar, realmente, que “brincar é viver”, uma vez que a criança aprende a brincar vivenciando a brincadeira e ao brincar acaba aprendendo.

Na prática da atividade lúdica, não é apenas o produto da atividade nem o que dela resulta que se deve ser valorizado, mas a própria ação, ou seja, o momento vivido. Pois, possibilita a quem a vivencia, momentos de encontro consigo mesmo, e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, em suma, momentos de vida.

Há reflexões sobre a utilização de materiais e atividades lúdicas no sentido de tornar o ensino aprendizagem um processo dinâmico e significativo. Talvez por isso o lúdico esteja hoje tão presente nos debates e discussões acerca deste assunto. Até porque ao se olhar para o passado o que se sabe é que “o jogo já era visto

como importante ferramenta de auxílio ao processo de educação das crianças. Era jogando que a criança era incitada a aprender”. (MODESTO; RUBIO, 2014, p. 06).

Hoje, no entanto, para muitos o lúdico é apenas uma forma de distração, de fazer passar o tempo, de ocupar a criança. E é a partir deste conceito que se faz necessário compreender que atividades lúdicas são imprescindíveis na vida da criança, não apenas como um momento de distração e prazer, mas principalmente como um facilitador da aprendizagem.

## **2.2 O Lúdico e a Aprendizagem das Crianças**

Brincar é uma atividade que facilita o desenvolvimento físico, cognitivo, psicológico, que estimula o desenvolvimento intelectual, interfere na busca pelo conhecimento, e ainda possibilita as aprendizagens. O lúdico pode ser considerado como uma tática de desenvolvimento da atenção, fator necessário para a aprendizagem, além de estimular o respeito, a confiança bem como uma relação de aproximação no grupo.

Segundo Vygotsky (1984 apud DALLABONA; MENDES, 2010, p.06):

Atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. É brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos.

Na verdade o que acontece é que a criança constrói e reconstrói sua compreensão de mundo no ato do brincar; elas amadurecem algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e experimentação de regras e papéis sociais presentes nas brincadeiras. Brincando, as crianças (re)elaboram suas vivências cotidianas em situações imaginárias ou virtuais.

É com as atividades lúdicas, que as crianças conseguem reproduzir muitas situações vividas por elas em seu cotidiano, as quais, pela imaginação e pelo faz-de-conta, são reelaboradas. Esta reprodução do cotidiano acontece por meio da combinação entre experiências vividas e a possibilidades de novas interpretações e representações do real, de acordo com aquilo que para elas representem suas afeições, necessidades, desejos e paixões. (DALLABONA; MENDES, 2010, p.06).

Cabe ressaltar que tais atitudes são fundamentais para a atividade criativa do ser humano.

Segundo Modesto e Rubio (2014, p.03) “O jogo é essencial para que seja manifestada a criatividade e a criança utilize suas potencialidades de maneira integral, indo de encontro ao seu próprio eu”.

Ao brincar a criança desenvolve a capacidade para determinado tipo de conhecimento, sendo assim, depois de aprendida tal capacidade dificilmente será esquecida ou mesmo perdida. Pode-se assim dizer que a aprendizagem se dá a partir da formação de conceitos, e tais conceitos são formados muito mais facilmente no ato do brincar.

Ao se considerar que as atividades lúdicas transpõem o fazer mecânico, o fazer por fazer, cabe ressaltar o quão importante é que o professor não utilize as atividades lúdicas apenas como um passatempo em sua prática, mas como um momento de interagir, de estabelecer trocas e de compartilhar. A atividade lúdica quando bem aplicada desencadeia momentos de integração dos pensamentos, dos sentimentos e dos movimentos em sua prática pedagógica cotidiana. Sendo assim, vê-se que “essas atividades são relevantes para a formação da criança, pois contribuem com o desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor da criança”. (SILVA, 2011, p. 27).

Espera-se que o lúdico venha a ter um lugar garantido no cotidiano das instituições educativas, pois é fundamental a atuação do educador, e principalmente que tal atuação seja nutrida pela vivência lúdica, em que o professor se coloque pleno, inteiro no momento, alegre e flexível.

Brincadeira ou jogo em sala de aula são importantes para o desenvolvimento social, pois existem alunos com dificuldade no relacionamento e no entendimento de muitas questões levantadas em sala de aula, gerando, assim, insegurança ou medo de perguntar e assim sanar suas dúvidas junto ao professor.

Mas, o educador que aplica as brincadeiras e jogos em suas atividades oportuniza a socialização entre os alunos, a cooperação mútua, e a participação coletiva na solução de situações-problemas. Com isso, “o professor em sua prática acaba por favorecer a troca de experiências entre os alunos e, ainda, acarreta nas várias possibilidades para resolvê-los”. (MODESTO; RUBIO, 2014, p. 04).

Portanto, o que se espera é que o professor não mais represente o papel do agente exclusivo de informação e formação dos alunos, mas que passe a

desempenhar no contexto escolar uma função de extrema relevância que é a de elemento mediador das interações entre as crianças e os objetos de conhecimento.

Ao se fazer uso do lúdico, a sala de aula torna-se um espaço de reelaboração do conhecimento vivencial e constituído, isso de forma coletiva ou mesmo de forma individual e a criança passa a ser a protagonista de sua história social, a peça chave na construção de sua identidade. Cabe ainda ressaltar, que a criança que convive com “as atividades lúdicas percorre de forma natural o caminho pela busca de uma auto-afirmação social, dando a ela continuidade nas suas ações e atitudes, possibilitando o despertar para aprender”. (MODESTO; RUBIO, 2014, p. 05).

No entanto, para aprender, o aluno precisa de um ambiente de confiança, respeito e colaboração com os colegas. Neste estudo acredita-se que o jogo pode se firmar como uma estratégia de desenvolvimento da atenção, fator necessário para a aprendizagem.

Profissionais de educação infantil devem perceber que o brincar pelo brincar, já é feito em casa, sendo assim, faz-se necessário se ter uma prática didática, direcionada, planejada, a fim de ensinar para promover o desenvolvimento e a aprendizagem dos envolvidos. Ele deve acreditar nesta prática, e ver-la como “uma atividade facilitadora do trabalho pedagógico, principalmente, um propiciador do aprender do aluno”. (MODESTO; RUBIO, 2014, p. 12).

### **2.3 O Lúdico no Ambiente Escolar**

O lúdico é uma importante ferramenta na mediação do conhecimento, pois enquanto a criança brinca com material concreto, jogos, ou seja, tudo o que ela possa manusear ela está sendo estimulada a refletir e reorganizar; por outro lado se a brincadeira é de faz de conta o estímulo é voltado para o recriar e o inventar, e assim se pode dizer, imaginar fantasiar.

A partir das ideias acima, verifica-se que atividades quando entrelaçadas com o lúdico a aprendizagem acontece com mais facilidade e entusiasmo, pois a criança aprende sem perceber, pois ela aprende brincando. Segundo Grassi (2008, p.70 apud MODESTO; RUBIO, 2014, p.2):

O termo jogo compreende uma atividade de ordem física ou mental, que mobiliza ações motrizes, pensamentos e sentimentos, no

alcance de um objetivo, com regras previamente determinadas, e pode servir como um passatempo, uma atividade de lazer, ter finalidade pedagógica ou ser uma atividade profissional.

Nestes termos o que se vê é que o brincar (jogo) enriquece a dinâmica das relações sociais em sala de aula (mas também fora dela), como na brinquedoteca fortalecendo a relação entre o ser que ensina e o ser que aprende.

Segundo a visão de Kishimoto, (2002, p. 23) “a brinquedoteca deve ser na escola, um lugar integrado a uma proposta pedagógica que incorpora o lúdico como eixo do trabalho infantil”. Lendo esta afirmação o que se pode dizer é que essa é uma visão viável, pois muitas vezes algumas crianças só têm a escola para se soltar e interagir com seus colegas através da brincadeira.

Piaget (1975, p.55) enfatiza que “a criança ao brincar externa traços de sua aprendizagem através da interação com atividade lúdica que está sendo desenvolvida”. Como se vê é uma grande verdade, pois existem crianças consideradas como introvertida na sua vida cotidiana, mas elas conseguem expor de maneira sucinta sua capacidade de aprendizagem.

Vygotsky (1998 apud VAZ, 2013) também expõe seus conhecimentos e pesquisas em prol do lúdico como forma de aprender, quando ele diz que por favorecer a criação desta zona, visto que “o lúdico poder ser considerado um recurso para ser utilizado em meio às propostas pedagógicas, já que faz parte da natureza infantil, podendo contribuir para o amadurecimento dos processos que estão em formação”. (VYGOTSKY, 1998, p. 112 apud VAZ 2013, p.19).

Diante do exposto percebe-se que é uma grande verdade o pensamento que ele tem em relação ao comportamento infantil. E para que esse processo de aprendizagem através do lúdico ocorra muitas vezes à criança se baseia no adulto. Por isso, a escola em sua atualidade tem procurado se instrumentalizar no sentido de garantir essas atividades para tranquilizar os pais.

Percebe-se que a presença da ludicidade na educação infantil é algo que vem sendo trazido aos poucos para a realidade, em vista que após essa emancipação dos jogos tecnológicos, algumas escolas ainda resistem, e, isso envolve tanto os profissionais da educação quanto a família que acredita na ideia de que a escola e a brincadeira são vistas como instâncias distintas.

O brincar consiste em um excelente método que facilita a aprendizagem das crianças na educação infantil, pois o educador através desse método poderá

propiciar situações que despertem nas crianças o respeito interpessoal de ser e de estar com os outros, priorizando a aceitação, respeito e confiança e o acesso aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Pois, de acordo com Resende (1999, p. 42-43):

Não queremos uma escola cuja aprendizagem esteja centrada nos homens de “talentos”, nem nos gênios, já rotulados. O mundo está cheio de talentos fracassados e de gênios incompreendidos, abandonados à própria sorte. Precisamos de uma escola que forme homens, que possam usar seu conhecimento para o enriquecimento pessoal, atendendo os anseios de uma sociedade em busca de igualdade de oportunidade para todos.

Atualmente, o que se vê é que muitas escolas estão preparando seus alunos para um mundo irreal, isso porque a escola ainda está preocupada em formar indivíduos úteis, moralmente disciplinados e tecnicamente preparados para o trabalho. Percebe-se que ações como dar aulas necessitarão ser substituída por atividades como orientar a aprendizagem do aluno pela busca do seu próprio conhecer, como defende o construtivismo, o sócio-interacionismo, até porque se o aluno e o professor não estiverem engajados no processo, não haverá ensino possível.

Brincadeira na escola, só se tiver uma utilidade clara: domar o caráter, aprender e competir, compreender que nem todos vencem, desenvolver habilidades e comportamentos auxiliar outras aprendizagens escolares, aliviar tensões de aulas chatas e sem significado para as crianças (DEBORTOLI, 2006, p. 84).

Sendo assim, percebe-se a presença dos jogos e das brincadeiras livres na escola, muitas vezes, são perda de tempo, ou, simplesmente, as brincadeiras são atividades que serviam para ocupar um espaço de tempo livre ao final da aula. A busca pelo conhecimento e a aprendizagem são ignoradas, pois ao brincar livremente a criança não apenas se diverte, mas também aprende.

São poucas as atividades que permitem a manifestação do imaginário infantil por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente pelo professor. Entre professores e pais, há uma presença acentuada da ideia de que o jogo infantil é perda de tempo na escola e que deve ser utilizado quase exclusivamente em momentos de lazer e descanso (SILVA, 2003, p. 16).

Na escola a ludicidade deve acontecer nos momentos de brincadeira livre como o recreio, e nas atividades fora e dentro de sala de aula. Mas, também é

possível se constatar o ato de ludicidade em forma de atividades direcionadas desde a chegada dos alunos a entidade escolar, incluindo a hora da alimentação até a chegada dos pais, e toda essa estrutura e planejamento será compreendida como o lúdico e pode ser disponibilizado integralmente favorecendo essa ligação entre o brincar e o aprender sendo mediado e realizado pelos professores com a total participação das crianças. Assim, complementa Pereira (2005 p.19-20):

As atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si; Possibilitam, ainda, que educadores e educandos se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação.

Pereira (2005) considera as atividades lúdicas como uma possibilidade de entrega que é transcorrida pelos símbolos, sonhos, desejos, necessidades, dores e alegrias; uma integração conosco e com o outro, em uma troca implícita e expressiva.

Ao se considerar que as atividades lúdicas transpõem o fazer mecânico, o fazer por fazer, cabe ressaltar o quão importante é que o professor não utilize as atividades lúdicas apenas como um passatempo em sua prática, mas como um momento de interagir, de estabelecer trocas e de compartilhar. “A atividade lúdica quando bem aplicada desencadeia momentos de integração dos pensamentos, dos sentimentos e dos movimentos em sua prática pedagógica cotidiana”. (SILVA, 2011, p. 27).

Para Modesto e Rubio (2014, p. 03) “A discussão sobre a importância dos jogos e brincadeiras na educação vem se consolidando, pois as crianças apresentam nessas atividades grande capacidade de raciocinar e resolver situações-problemas”.

Entretanto, nem todos os educadores conseguem perceber a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. No entanto, os profissionais da educação que se veem comprometidos com a qualidade de sua prática pedagógica, reconhecem de imediato a importância do lúdico como veículo para desenvolvimento social, intelectual e emocional de seus alunos. Para entender o universo da ludicidade é necessário compreender que ele envolve os jogos, os brinquedos e as brincadeiras.

Sendo assim, vê-se que essas atividades são relevantes para a formação da criança, pois contribuem para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor da criança.

Como já fora dito o uso do lúdico no âmbito escolar faz da sala de aula um espaço de reelaboração do conhecimento vivencial e constituído, tanto no coletivo quanto no individual e a criança passa a ser a protagonista de sua história social, a peça chave na construção de sua identidade. Pois, a criança que convive com atividades lúdicas percorre de forma natural o caminho pela busca de uma autoafirmação social, dando a ela continuidade nas suas ações e atitudes, possibilitando o despertar para aprender.

### **3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

#### **3.1 Pesquisa de Campo**

Este estudo tem como base a pesquisa de campo, de caráter descritivo e exploratório. No primeiro momento, pode-se dizer que ele está embasado em argumentos pré-existentes, os quais foram relacionados ao dia a dia dos alunos do Ensino Infantil, quando de caráter empírico é porque se fez necessário a observância da realidade lúdica desses alunos, e isto se deu a partir de uma pesquisa de campo, vivenciada e observada, registrada e analisada. A mesma visa ainda uma compreensão mais consistente com relação ao emprego do lúdico pelo professor da educação infantil em sala de aula, como instrumento pedagógico.

A pesquisa descritiva segundo Brennand; Medeiros e Figueiredo (2012, p. 69), "que seu objetivo principal consiste na descrição das características de determinadas populações ou fenômenos e usa as técnicas padronizadas de coleta de dados - o questionário e a observação sistemática". De forma que a sua principal característica reside no fato de estabelecer opiniões.

Ainda conforme Brennand, Medeiros e Figueiredo (2012, p. 69), "A sua importância geralmente é atribuída ao fato de que ela baseia-se na premissa de que os problemas podem ser resolvidos e as práticas podem ser melhoradas através de descrição e análise de observações objetivas e diretas".

#### **3.2 Sujeito da Pesquisa**

O público alvo participante dessa pesquisa foram as 06 professoras que atuam na educação infantil da Escola Municipal de Ensino Fundamental Fernando Cunha. Das 06 professoras, 02 professoras são professoras, uma do quadro e outra prestadora de serviço, enquanto, as outras 04 professoras são monitoras. Portanto, iremos chamá-las de professoras: 1, 2, 3, 4, 5 e 6.

A professora "01" atua na Educação Infantil há 27 anos, é concursada, possui graduação em Pedagogia e trabalha no Pré-escolar I, com 12 (doze) crianças na faixa etária de 05 (cinco) anos de idade, no turno da manhã (07h30min até às 11h00min) . Por conseguinte, a professora "02", atua sob regime de contrato há 02 anos na educação infantil, possui formação apenas de Magistério, e trabalha no Pré

I com 12 (doze) crianças na faixa etária de 04 (quatro) anos de idade, no mesmo turno.

As monitoras que atuam como auxiliares de sala, descritas a seguir: a monitora “01”, graduada em Pedagogia, atua acerca de 27 anos nessa área; a monitora “02” possui o Ensino Médio completo, mas atua nessa área acerca de 02 anos; a monitora “03” tem Ensino Médio completo e atua a aproximadamente 03 anos de trabalho e a monitora “04” possui o Ensino Superior Completo e 09 anos de trabalho. Portanto, essas foram os sujeitos da nossa pesquisa.

### 3.3 Instrumento de Coleta de dados

Para a coleta de dados da pesquisa foi utilizado um questionário, contendo perguntas abertas e fechadas, onde foram coletadas todas as informações relacionadas ao tema da pesquisa que ajudaram a entender melhor o método de ensino e da aprendizagem adotado pelos professores da Escola Municipal de Ensino Fundamental Fernando Cunha, em sala de aula, utilizando-se do Lúdico como instrumento fundamental.

De acordo com Severino (2002, p.125) o questionário é um “conjunto de questões, sistematicamente articuladas, que se destinam a levantar informações escritas por parte dos sujeitos pesquisados, com vistas a conhecer a opinião dos mesmos sobre os assuntos em estudo”.

Para a elaboração do questionário foi estabelecido os seguintes critérios baseados nas indicações de Manzine (2003) como cuidados quanto à linguagem, forma das perguntas e cuidados quanto à seqüência das perguntas. Partindo de que um bom questionário começa com a formulação de perguntas básicas, que deverão atingir os objetivos propostos pela pesquisa.

## 4 ANALISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

### 4.1 Caracterização da Escola

Situada a Rua João Quirino s/n, Pitimbu-Pb, a Escola Municipal de Ensino Fundamental Fernando Cunha, antiga creche Hilda Barbalho, foi fundada na década de 80, pela professora Alice Rocha de Souza, que na época foi à primeira instituição do tipo na cidade, cujo objetivo era atender as crianças da comunidade carente, acolhendo e proporcionando cuidados como alimentação, higiene e educação de sua clientela.

A escola atende a um público de 70 crianças, oriundas de comunidade baixa renda, na faixa etária de 04 a 06 anos de idade, contando com três professoras. A professora 1 leciona há 27 anos com curso superior em pedagogia e é efetiva, as professoras 02 e 03 lecionam há 02 anos sobre o regime de contrato com curso médio em magistério.

O quadro de funcionários da escola é composto de uma **Gestora** e uma **Gestora adjunta** ambas com curso superior e com 03 anos, todas são efetivas. Uma **Supervisora** com curso superior em pedagogia, contratada há 02 anos, essa instituição ainda recebe um apoio técnico de uma assistente social contratada, uma nutricionista também contratada e uma psicóloga efetiva, duas auxiliares de serviços e duas cozinheiras.

Quanto ao espaço físico a estrutura é um tanto precária, pois precisam restaurar salas de aula que são muito pequenas para desenvolver as atividades lúdicas, além disso, os assentos e mesas não são suficientes para atender a quantidade de alunos. A cozinha também é bastante pequena, no espaço só tem 01 geladeira, 01 liquidificador, 01 fogão, 01 armário sem porta e 01 mesa com apenas duas cadeiras. A escola dispõe de apenas 01 banheiro para atender a todas as crianças, sendo este com três assentos sanitários para as meninas e três para os meninos. A escola é composta de três salas de aulas, um refeitório bastante amplo, um pátio para recreação, uma cozinha, uma sala de TV, três banheiros e uma sala da secretaria.

Em linhas gerais, pode-se retratar da seguinte forma o quadro de funcionários da escola: 01 **Gestora** e 01 **Gestora adjunta** ambas com curso superior e com 03 anos e são efetivas, 01 **Supervisora** com curso superior em pedagogia, contratada

há 02 anos. Essa instituição ainda recebe um apoio técnico de 01 **Assistente Social** contratada, 01 **Nutricionista** também contratada e 01 **Psicóloga** efetiva, 02 **Auxiliares de Serviços**, 02 **Cozinheiras** e 03 **Professoras**, sendo uma efetiva e duas sobre regime de contrato e **06 Monitoras**.

**Total de Alunos matriculados:** 70 alunos matriculados na Escola Municipal de Ensino Fundamental Fernando Cunha.

#### 4.2 Análise do Questionário

Como fora dito a intenção desta pesquisa é tão somente analisar a importância do lúdico como instrumento propiciador da aprendizagem do aluno da educação infantil. Para tanto não se deve pensar que pelo fato de o professor inserir brincadeiras na sala de aula a aprendizagem não ocorra. Pelo contrário, tal aprendizagem flui naturalmente, pois os ensinamentos que deveriam ser apenas exigidos pelo educador, com as atividades lúdicas passam a ter um caráter de despertar a curiosidade, logo de favorecer o conhecimento.

Na segunda parte do questionário perguntava-se: “o que as professoras entendem por Lúdico?” De acordo com a referida pergunta a professora 1, a professora 2 e a professora 5 responderam o seguinte:

*Vejo o lúdico como um jogo, um momento de brincadeira, uma hora para brincar e se divertir. (Professora 1)*

*Entendo que o lúdico está relacionado com o brincar, com o jogo, associa-o apenas a brincadeira. (Professora 2)*

*Lúdico é brincar, é jogar, enfim é se divertir. O brinquedo está para o lúdico, como o lúdico está para o jogo. Isto é, representam um só. (Professora 5)*

Levando em consideração o conceito de Almeida (2009, p.01) que fora apresentado nesta pesquisa em que “O lúdico quer dizer “jogo” e que se for analisado apenas a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo”. Vê-se que as professoras em questão que responderam a referente pergunta tiveram seu conceito relacionado à Almeida (2009).

As participantes 3, 4 e 6 afirmaram que o lúdico está relacionado com a diversidade de cores e com a fantasia. Veja-se:

*Lúdico é variedade de cores, na aplicação da atividade lúdica a criança tende, a partir das cores, a viajar na fantasia. (Professora 3).*

*O encantamento do lúdico dá-se a partir da diversidade de cores levando a criança a fantasiar um mundo mágico e colorido. (Professora 4).*

*O lúdico mexe com a criatividade do indivíduo, por isso penso que o lúdico é mágico, pois ele invade a fantasia de quem com ele lida. (Professora 6).*

Kishimoto (2001, p. 83) afirma que: “ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, à função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança”. Observa-se que a resposta das participantes está relacionada com o conceito do autor, onde ao associar o lúdico com o imaginário tem-se uma prática pedagógica sucedida, acarretando na criança um desenvolvimento absoluto.

Dando continuidade ao questionário, a segunda questão perguntava: “Se os educadores utilizam o lúdico na sala de aula?”. Todas foram unânimes em responder que sim, que fazem uso do lúdico em sala de aula. Mas, justificaram o uso de forma diferente.

*Utilizo a atividade lúdica em sala para favorecer a aprendizagem. (Professora 1).*

*Uso o lúdico para favorecer a aprendizagem, pois os alunos conseguem aprender muito mais quando o jogo está relacionado ao conteúdo aplicado. (Professora 2).*

*O lúdico favorece a aprendizagem e estimula o raciocínio. E isso é muito importante. (Professora 3).*

Observando as respostas das professoras 1, 2 e 3 o conceito que melhor se aplica é o de Antunes (2001 apud FERNANDES, 2012, p. 19) quando afirma que:

(...) as brincadeiras dentro do lúdico se tornam um aliado e instrumento de trabalho pedagógico supervalorizado para se conseguir alcançar os objetivos de uma construção de conhecimentos onde o aluno seja participativo ativo.

Associando a resposta das três participantes ao conceito de Antunes (2001 apud FERNANDES, 2012) vê-se que o lúdico propicia a aprendizagem de forma facilitadora, estimulando o raciocínio de uma maneira natural e espontânea, sendo para os professores um importante aliado.

As demais participantes da pesquisa responderam da seguinte forma:

*O uso do lúdico em sala de aula acontece de forma prazerosa, pois ele representa uma melhoria significativa no aprendizado dos alunos. (Professora 4).*

*Faço uso do lúdico, sei que há uma melhoria na aprendizagem, porém prefiro utilizar o lúdico como atividade recreativa ao final do expediente, sem exigir nada dos meus alunos. (Professora 5.)*

*Embora reconheça que o lúdico seja um facilitador da aprendizagem, prefiro fazer uso dele, num momento de recreação sem aplicá-lo junto a um conteúdo programático. (Professora 6).*

Segundo Modesto e Rubio (2014, p. 05), o lúdico “torna-se uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças no aprendizado”. Assim, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário e tem a oportunidade de se desenvolver de maneira prazerosa.

Como se vê aqueles profissionais da educação que se veem comprometidos com a qualidade de sua prática pedagógica, reconhecem de imediato a importância do lúdico como veículo para desenvolvimento social, intelectual e emocional de seus alunos. Para entender o universo da ludicidade é necessário compreender que ele envolve os jogos, os brinquedos e as brincadeiras.

Dando continuidade ao questionário, a terceira questão perguntava: “Você enquanto educador acredita que o lúdico contribui para o desenvolvimento da aprendizagem na Educação Infantil?”. Todas as professoras foram unânimes em dizer que “sim”. Porém suas respostas diferem em relação à justificativa em ter o lúdico como um facilitador da aprendizagem. Vamos observar abaixo:

*Sim, é visível a contribuição que o lúdico oferece na aprendizagem do aluno, porém precisamos planejar bem a atividade. (Professora 1).*

*Sim, mas para aplicar a atividade lúdica planejo bem antes tal atividade, para que o lúdico seja realmente um facilitador da aprendizagem. (Professora 2).*

*Sim, é um grande facilitador, porém além de planejar e me preparar bem, também comunico aos meus alunos que eles farão uma atividade diferente, mas que busca o seu aprendizado. (Professora 4).*

A partir do conceito de Modesto e Rubio (2014, p. 05) quando afirma que “sendo diversas as possibilidades e causas das dificuldades escolares, o lúdico tem grande importância como estratégia de superação das dificuldades”. Vê-se que através das respostas das professoras que quando o educador planeja bem sua atividade lúdica, visando o brincar, a hora do aprender tornar-se um momento prazeroso, ou seja, as dificuldades podem ser superadas com as brincadeiras.

Das entrevistadas 03 disseram que a aprendizagem não é cobrada como atividade lúdica, mas que percebem que ela acontece naturalmente mesmo sem o cobrar. Observe:

*Sei que o lúdico contribui para o desenvolvimento da aprendizagem, mas prefiro não cobrar nada de meus alunos, pois sei que o entendimento flui naturalmente. (Professora 3).*

*Sim, faço uso das atividades lúdicas, mas não cobro nenhum entendimento deles, pois vejo o lúdico como um momento de recreação de socialização. (Professora 5).*

*A contribuição do lúdico no aprendizado dos alunos é fato e acontece naturalmente, por isso prefiro não preestabelecer nenhuma regra, pois sei que o entendimento e o conhecimento virão. (Professora 6).*

Tendo em vista as respostas das professoras 3, 5 e 6, o conceito que melhor se aplica é o de Debortoli (2006, p. 84) que diz,

*Brincadeira na escola, só se tiver uma utilidade clara: domar o caráter, aprender e competir, compreender que nem todos vencem, desenvolver habilidades e comportamentos auxiliar outras aprendizagens escolares, aliviar tensões de aulas chatas e sem significado para as crianças.*

Percebe-se que independentemente de se cobrar ou não a aprendizagem como atividade lúdica o poder de resolução é favorecido e a criatividade é instaurada junto aos alunos, e que mesmo em momentos de recreação as crianças veem o lúdico como um meio de se aprender brincando.

A quarta questão perguntava as professoras: Você já sentiu dificuldades de trabalhar com o lúdico na sala de aula? As respostas das professoras foram as seguintes:

*O lúdico a meu ver favorece o aprendizado e melhora significativamente o relacionamento entre o professor e os alunos. (Professora 1).*

*Sendo bem elaborada a atividade lúdica não é apenas um facilitador da aprendizagem, mas um facilitador dos trabalhos por isso não vejo dificuldade. (Professora 2).*

*Se bem aplicada à atividade ela não apresentará dificuldade, apenas temos que nos planejar bem para que assim a aprendizagem aconteça. (Professora 4).*

A resposta das participantes 1, 2 e 4 está relacionada ao lúdico como favorecedor da aprendizagem como aponta Pereira (2005 apud SILVA 2011, p.73):

*As atividades lúdicas não se restringem ao jogo e à brincadeira, mas incluem atividades que possibilitam momentos de alegria, entrega e integração dos envolvidos. (...) Possibilita a quem as vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de resignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida, de expressividade.*

Assim, a atividade lúdica pode ser compreendida pela própria ação, o momento vivido, a entrega. Na verdade, as brincadeiras envolvem as crianças, pois elas aprendem com alegria.

Ainda na mesma questão as demais participantes disseram que existe a dificuldade ao aplicar a ludicidade na sala de aula como prática pedagógica. Observe:

*Acontece certo tumulto, pois os alunos pensam que vão apenas brincar, tento controlar preestabelecendo junto a eles as regras e os questionamentos que eles deverão solucionar. (Professora 3).*

*Os alunos ficam agitados, discutindo entre eles o tipo de atividade que será aplicada e o que se vai querer ao término dessa atividade. (Professora 6).*

*Os alunos ficam eufóricos, tornando-se muito difícil de controlar, por muitas vezes prefiro aplicar as atividades lúdicas ao final das aulas,*

*pois é à hora em que os pais vêm à escola para buscar seus filhos. (Professora 5).*

Como se vê embora seja possível se constatar o ato de ludicidade em forma de atividades direcionadas desde a chegada dos alunos a entidade escolar, incluindo a hora da alimentação até a chegada dos pais, e toda essa estrutura e planejamento será compreendida como o lúdico e pode ser disponibilizado integralmente favorecendo essa ligação entre o brincar e o aprender.

Para Winnicott (1995 apud MODESTO; RUBIO, 2014, p. 05), o lúdico,

*É considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que torna uma atividade de forte teor motivacional, capaz de gerar estado de vibração e euforia.*

Ao término do questionário, a quinta e última questão, sugeriu-se que as professoras que responderam o questionário enfatizassem: Quais sugestões de atividades você daria para o educador trabalhar com o Lúdico? Relacionado às atividades lúdicas que as professoras suggestionaram, todas foram unânimes em que o professor deve trabalhar atividades que deem prazer e alegria aos alunos e que favoreçam o aprendizado sem cobrança, de forma natural e prazerosa.

*O professor se bem souber faz uso do lúdico, pois além de facilitar a aprendizagem, favorece a interação na sala de aula. Atividades competitivas são bem legais, pois mexem com “o querer ganhar” dos alunos. (Professora 1).*

*O professor de Educação Infantil ao utilizar o lúdico percebe que facilmente consegue seus objetivos, por isso é bastante válido o uso da ludicidade. Gosto de usar a mímica como atividade, pois vejo o empenho do aluno que faz a mímica e mais ainda daqueles que querem desvendar o segredo. A interatividade acontece. (Professora 2).*

*Recomendo a todo colega professor o uso da atividade lúdica. Atividades com cantigas de roda, ou trava-língua são bem divertidas. (Professora 3).*

*Faço uso do lúdico em sala, sei o quão é importante para a aprendizagem, por isso recomendo ao professor que não utiliza que passe a utilizar porque é muito gratificante. “Amarelinha” é uma atividade que ajuda na matemática, mas podemos utilizar letras e tentar formar palavrinhas, a criatividade é quem conduz o jogo. (Professora 4).*

*Utilizo a atividade lúdica ao final das aulas, por isso prefiro atividades bem dinâmicas, tipo pular corda ou cabo de guerra. É bem divertido. (Professora 5).*

*Vejo o lúdico como uma atividade que veio para dar alegria e prazer às aulas programadas. Uma atividade bem interessante é “caça ao tesouro”, onde o aluno tem que desvendar um segredo (referente ao tema proposto) e depois procurar o tesouro que é a confirmação de sua resposta. Os alunos gostam bastante. (Professora 6).*

Assim, complementa Pereira (2005 p.19-20):

As atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si; Possibilitam, ainda, que educadores e educandos se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação.

Pereira (2005) considera as atividades lúdicas como uma possibilidade de entrega que é transcorrida pelos símbolos, sonhos, desejos, necessidades, dores e alegrias; uma integração conosco e com o outro, em uma troca implícita e expressiva.

Sendo assim, o que se observa é que a criança que convive com atividades lúdicas percorre de forma natural o caminho pela busca de uma auto afirmação social, dando a ela continuidade nas suas ações e atitudes, possibilitando o despertar para aprender.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve por finalidade mostrar a importância das atividades lúdicas como recurso pedagógico, fazendo observâncias a partir de que a criança só aprende aquilo que lhe desperta a curiosidade logo, que de alguma forma lhe dá prazer. Visando isso, tornou-se imprescindível aprofundar os estudos acerca das dificuldades de aprendizagem, bem como da relevante contribuição que o lúdico apresenta na busca pelo conhecimento.

Deste modo, procurando compreender a função do lúdico como instrumento pedagógico e como meio para aprendizagem, os procedimentos metodológicos que deram subsídios para este estudo foi uma pesquisa de caráter empírico descritivo.

Pode-se assim dizer que este estudo teve como base uma pesquisa descritiva de teor teórico e ao mesmo tempo empírico, em primeiro momento pode-se dizer que ele esteve embasado em argumentos pré-existentes, os quais foram relacionados ao dia a dia dos alunos do Ensino Infantil, quando de caráter empírico é porque se fez necessário a observância da realidade lúdica desses alunos, e isto se deu a partir de uma pesquisa de campo, vivenciada e observada, registrada e analisada.

Sendo assim, foi de suma importância a utilização de um questionário de perguntas objetivas e subjetivas, pois este deu embasamento para possíveis esclarecimentos acerca do uso dos jogos lúdicos em sala de aula. Viu-se, também a partir das respostas das professoras que responderam ao questionário que tal atividade acarreta numa melhoria significativa quanto ao entendimento e assimilação dos conteúdos aplicados em sala, ou seja, o que nos leva a crer é que a criança que brinca na escola, como em casa. Também, é muito mais perceptível aos conteúdos programáticos do que aquela que não brinca, pois é melhor aprender brincando do que apenas estudar de uma forma rígida e sem graça.

Observou-se que uma criança ao ser inserida no meio lúdico não apenas tem facilidade na hora de aprender, mas também socializa mais, interage mais, participa mais, enfim a criança tende a ser mais ativa em sua vida como aprendiz.

Sendo assim, entende-se por meio deste estudo que a atividade lúdica oferece e favorece oportunidades de uma aprendizagem facilitadora, o que vem a representar uma melhoria significativa na forma de aprender do aluno da educação infantil.

Assim, por meio de análises detectadas através da pesquisa foi possível constatar que o professor deve fazer uso das atividades lúdicas, porém estas devem ser planejadas e direcionadas para aprendizagem; e, ainda, deve proporcionar liberdade para os alunos, incentivando-os na busca pelo conhecimento; deve estimular as crianças no desenvolvimento da atenção, memória, concentração, tendo em vista que as atividades lúdicas auxiliam na compreensão de regras e papéis sociais.

Convém ressaltar ainda que, apresentaram-se também nesta pesquisa, algumas possibilidades de utilização do lúdico em sala de aula, com a finalidade de apontar subsídios que venham a tornar o jogo uma prática direcionada e intencionada para a facilitação do aprendizado do educando.

Conforme exposto, o brincar deve ser visto como algo encantador e mágico e, principalmente, relevante na formação do sujeito, como por exemplo: é fundamental que o ato de brincar seja realizado constantemente, pelo professor, quanto pelo aluno, e, que por meio desta prática o professor apresente aos seus alunos o valor da atividade lúdica no aprender.

No entanto, é importante frisar que as alusões feitas nesta pesquisa devam servir apenas de sugestões, portanto, sem o intuito de servirem de “modelo” ou “receita”, muito pelo contrário, até porque cada sala de aula apresenta um ambiente e um público diferente. Diante disto, pode-se inferir que tais sugestões devam ser adaptadas e modificadas de acordo com a realidade de cada turma, de cada contexto e de cada realidade.

Ao concluir este trabalho espera-se contribuir para reflexão por parte dos docentes sobre a relevância do lúdico em sala de aula e de como transformar a aprendizagem a partir da utilização de brincadeiras em um ato prazeroso e natural na vida dos alunos de Educação Infantil. Convém dizer que é extremamente importância a participação da família nesse processo, sobretudo, que os pais valorizem e incentivem as atividades lúdicas como meio de estimular a aprendizagem das crianças,

Espera-se, pois, que o lúdico seja integrado à prática das atividades diárias. E, para que isso ocorra, faz-se necessário que tanto os pais, quanto os professores sejam verdadeiros agentes do brincar, e, além disso, que ambos possam perceber a magia e a fantasia existente nestes momentos. Dessa forma será possível contribuir

para formação e incentivar a busca pelo conhecimento dos alunos da Educação Infantil.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em: 10/10/2014.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimitt. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educador. **Revista de divulgação técnico - científica**. Vol. 1 n.4. 2010. Disponível em: <<http://www.icpg.com.br/artigos/rev04-16.pdf>>. Acesso em: 10/10/2014.

DEBORTOLI, José Alfredo Oliveira. **As crianças e a brincadeira**. In: CARVALHO, Alysson; SALLES, Fátima; GUIMARÃES, Marília (Org.). **Desenvolvimento e aprendizagem**. 2. ed. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2006.

FARIAS, S. F. MIRANDA, L. M. As contribuições da internet para o idoso: uma revisão literária. **Interface – Comunic., Saúde, Educ.**, v.13, n. 29, p. 383-94, abr./jun. 2009

FERNANDES, Inês Cirlei Budske. **Atividades Lúdicas no Desenvolvimento do Processo de Ensino-Aprendizado de Discentes no Âmbito Escolar**. São Paulo: Ariquemes/RO, 2012.

GASPAR, Alessandra Silva. **O lúdico na Educação Física Infantil**. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2011. Disponível em: <[www.uel.br/cef/demh/.../alessandra\\_gaspar\\_lef200\\_2011.pdf](http://www.uel.br/cef/demh/.../alessandra_gaspar_lef200_2011.pdf)>. Acesso em: 10/10/2014.

KISHIMOTO, I. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2002.

MANZINE, E.J. **Considerações sobre a elaboração de roteiro para entrevista semi-estruturada**. Londrina: Eduel, 2003.

MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. **A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento**. São Paulo: São Roque. 2014.

MORAES, Ingrid Merkle. **A Pedagogia do Brincar Intercorrências da ludicidade e da psicomotricidade para o desenvolvimento infantil**. Dissertação (Mestrado em Educação). Americana: Centro Universitário Salesiano.UNISAL –SP.2012.

NEGRINE, Airton. O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade. In: **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis-RS: Vozes, 2000.

PEREIRA, Lucia Helena Pena. **Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores**, 2005, 388p. Tese (doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2005.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro. Zahar. 1975.

PINTO, Cibele Lemes; TAVARES Helenice Maria. **O Lúdico na Aprendizagem: Apreender e Aprender**. 2010. Disponível em: <http://catolicaonline.com.br/revistadacatolica2/artigosv2n3/15-Pedagogia.pdf>. Acesso em: 10/10/2014.

REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL/ Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

RESENDE, Carlos Alberto. **Didática em Perspectiva**. São Paulo: Tropical. 1999.

SÁ, Neusa M.C. **O lúdico na ciranda da vida adulta**. São Leopoldo-RS, 2004. Originalmente apresentada como Dissertação de Mestrado, Programa de pós-graduação em educação, Unisinos.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do trabalho Científico**. 22.ed. São Paulo: Cortez, 2002.

SILVA, Fabiana Fernandes da. **A Vivência Lúdica na Prática da Educação Infantil: Dificuldades e Possibilidades Expressas no Corpo da Professora**. Originalmente apresentada como Dissertação de mestrado, Programa de pós-graduação, UFSJ. São João Del-Rei. 2011.

SILVA, L. S. P. **O brincar de faz-de-conta e a imaginação infantil: concepções e a prática do professor**, 2003. Tese (doutorado) Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo. Departamento de Psicologia da Aprendizagem, do Desenvolvimento e da Personalidade, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2003.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar: o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes. 1984.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes. 1989.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975/1995.

# APÊNDICE



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

EDILENE BATISTA DA CUNHA

**Prezados Educadores,**

Estou realizando a pesquisa do meu Trabalho de Conclusão do Curso – TCC a qual peço gentilmente a sua colaboração no sentido de ser participante ativo da pesquisa a fim de analisar O lúdico na Educação infantil na Escola/Creche: a Escola Municipal de Ensino Fundamental Fernando Cunha

A sua colaboração é de grande importância para a qualidade e consistência da minha pesquisa.

**QUESTIONÁRIO**

Nome:

Idade:

Formação Acadêmica:

Tempo de Docência:

1. O que você entende por lúdico?

---

---

---

---

2. Você enquanto educador(a) utiliza o lúdico na sala de aula?

( ) Sim ( ) Não

Por quê?:

---

---

---

---

3. Você enquanto educador acredita que o lúdico contribui para o desenvolvimento da aprendizagem na Educação Infantil?

( ) Sim ( ) Não

Justifique:

---

---

---

---

4. Você já sentiu dificuldades de trabalhar com o lúdico na sala de aula?

( ) Sim ( ) Não

Justifique:

---

---

---

---

5. Quais sugestões de atividades você daria para o educador trabalhar com o Lúdico?

---

---

---

---

Boa Sorte!  
E muitíssima obrigada por ter participado da Pesquisa!