



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ – UFPI**  
**CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

**FLORÊNCIA DE LIMA LEAL**

## **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

PICOS (PI)

2011

FLORÊNCIA DE LIMA LEAL

## **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, da Universidade Federal do Piauí – UFPI, Campus Senador Helvídio Nunes de Barros - CSHNB, como requisito para obtenção do título de graduada.

Orientador: Prof<sup>a</sup>. Ms. Janille Maria Lima Ribeiro.

PICOS (PI)

2011

FLORÊNCIA DE LIMA LEAL

## **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia defendida e aprovada com nota 9,0 em: 17/11/ 2011

### **BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>a</sup>. Ms. Janille Maria Lima Ribeiro  
Orientadora  
Universidade Federal do Piauí - UFPI

---

Prof<sup>a</sup>. Ms Renata Gomes Monteiro  
1º Membro  
Universidade Federal do Piauí – UFPI

---

Prof<sup>a</sup>. Esp. Claudete Santana de Sousa  
2º Membro  
Universidade Federal do Piauí - UFPI

Dedico principalmente a Deus por todos os dias presentear-me com dádivas e graças; e a minha família pela dedicação, apoio e compreensão ao longo do curso.

## **AGRADECIMENTOS**

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

Aos meus familiares pelo apoio e colaboração ao longo de minha formação acadêmica.

A todos os professores pela paciência, dedicação, companheirismo e incentivo.

À Prof<sup>a</sup>. Ms. Janille pela ajuda, colaboração e dedicação ao longo das orientações dispensadas na elaboração do referido estudo.

Aos meus colegas de turma pela amizade que fora construída no decorrer de todo o período de duração do curso.

E às pessoas que de alguma forma contribuíram para a realização desse estudo.

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

Vygotsky (1998)

## RESUMO

O presente trabalho acadêmico tem como temática a importância do lúdico na Educação Infantil, ressaltando a realidade pedagógica de uma escola da rede municipal de ensino da cidade de Picos-PI. É possível dizer que o lúdico é uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, visto que através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e, conseqüentemente, mais significativa, culminando em uma educação de qualidade. Desse modo, utilizou-se uma pesquisa de campo de caráter exploratório e qualitativo, bem como uma pesquisa bibliográfica, tendo como instrumento de coleta de dados a elaboração de uma entrevista com 06 (seis) questões abertas destinadas a 02 (dois) professores que atuam na Educação Infantil (Jardim I e II), tendo como objetivo analisar o uso de técnicas lúdicas no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil na prática pedagógica do professor. De forma mais específica verificou-se a utilização de técnicas lúdicas no decorrer da atuação docente; identificaram-se as mesmas e se descobriu a importância que os professores dão ao lúdico como uma ferramenta pedagógica. Logo após a etapa de coleta de dados procedeu-se a etapa de análise e tabulação dos resultados obtidos culminando com a elaboração do relatório monográfico da pesquisa realizada. Diante de todas as informações contidas nesse estudo pode-se concluir que é importante mencionar que os jogos e as brincadeiras na sala de aula, podem ser consideradas como sendo atividades sociais privilegiadas de interação específica e fundamental que garantem a interação e construção do conhecimento da realidade vivenciada pelas crianças e de constituição do sujeito-criança como sujeito produtor da história. Entretanto, cabe mencionar que os professores apresentaram contradições entre o pensamento (teoria) e as ações vivenciadas no decorrer de sua prática pedagógica, deixando os jogos e as brincadeiras (lúdico) de fora do processo de ensino-aprendizagem, usando-os apenas em alguns momentos e de maneira limitada.

**Palavras-chave:** Lúdico. Aprendizagem. Educação. Infantil.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	8
<b>2 O DESENVOLVIMENTO DO LÚDICO AO LONGO DA HISTÓRIA</b> .....	10
<b>3 O LÚDICO E A EDUCAÇÃO INFANTIL</b> .....	12
<b>4 O LÚDICO E AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS</b> .....	16
4.1 O conceito do processo de ensino-aprendizagem e a Educação Infantil .....	16
4.2 O papel do brinquedo no desenvolvimento infantil .....	18
4.3 As técnicas lúdicas utilizadas na Educação Infantil .....	18
<b>5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b> .....	<b>23</b>
5.1 Público-alvo .....	23
5.2 Coleta de dados .....	24
5.3 Análise dos dados .....	25
<b>6 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS</b> .....	<b>26</b>
6.1 Resultados dos Professores .....	26
6.1.1 Relato de observações e entrevista (Professor A – Jardim I) .....	26
6.1.2 Relato de observações e entrevista (Professor B – Jardim II) .....	28
<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>32</b>
<b>8 REFERÊNCIAS</b> .....	<b>34</b>
<b>APÊNDICE A:</b> Entrevista aplicada aos professores .....	<b>36</b>
<b>ANEXO A:</b> Sugestões de brincadeiras utilizadas na Educação Infantil .....	<b>38</b>
<b>ANEXO B:</b> Brinquedos que podem ser utilizadas na Educação Infantil .....	<b>40</b>
<b>ANEXO C:</b> Sugestão de livro apresentando alguns jogos e brincadeiras para desenvolver na Educação Infantil .....	<b>42</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho acadêmico tem como temática a importância do lúdico na Educação Infantil, ressaltando a realidade pedagógica de uma escola da rede municipal de ensino da cidade de Picos-PI. Assim, na prática pedagógica atualmente sugere-se que seja utilizada atividades lúdicas como forma de facilitar a motivação do aluno, além de sua adaptação e socialização do mesmo no seio escolar, visto que, através do lúdico, a criança estando motivada se adapta no ambiente no qual está inserido, aprendendo a conviver no dia-a-dia com as pessoas que compõe o meio social no qual está inserido.

É possível dizer que o lúdico é uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, visto que através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e, conseqüentemente, mais significativa, culminando em uma educação de qualidade. Entretanto, o problema que gerou esse estudo foi justamente a não utilização do lúdico na sala de aula, pela maioria dos professores, desenvolvendo situações e práticas pedagógicas tradicionais e sem dinamismo.

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

A escolha da temática se deu em virtude de uma experiência vivenciada no decorrer da realização do Estágio Supervisionado em Educação Infantil, onde pude constatar que o lúdico trabalhado através de jogos e brincadeiras era inserido no processo de aprendizagem de maneira insatisfatória. Por isso, estudar e investigar sobre este tema é importante para mostrar que o lúdico é um método que contribui para que a criança se desenvolva, pois, é através do brincar que a criança descobre, inventa, ensina regras, experimenta, relaxa e desenvolve habilidades. Com esta pesquisa iremos também reafirmar ao educador a respeito da importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, tendo em vista que a criança aprende de modo mais prazeroso.

O trabalho está estruturado da seguinte forma: no primeiro capítulo constitui-se a introdução, trazendo informações, sequência e toda a estrutura do presente trabalho.

O segundo aborda o contexto histórico da brincadeira no universo infantil e seu uso no processo de aprendizagem ao longo da história.

Em seguida, o terceiro destaca a concepção de educação, bem como, a importância da inclusão do lúdico no ato educativo, relacionando às práticas lúdicas utilizadas atualmente nos estabelecimentos de ensino.

No quarto capítulo, expõe-se o conceito de processo de ensino-aprendizagem na visão de autores que abordam a temática em estudo, em especial, Vygotsky, que vê a criança como um sujeito em contínua formação, capaz de aprender e socializar-se como os demais sujeitos por meio de situações lúdicas. Ainda neste capítulo conceitua-se o lúdico e sua importância na Educação Infantil.

Logo após, no quinto capítulo, apresentam-se os procedimentos metodológicos citando o público-alvo, os instrumentos utilizados; o processo de coleta e análise dos dados.

O sexto capítulo apresenta e discorre-se sobre os dados obtidos no decorrer da pesquisa realizada, englobando os professores que atuam na Educação Infantil frente ao uso do lúdico como ferramenta pedagógica no desenvolvimento das crianças. Por fim, trazem-se as considerações finais acerca da temática abordada.

Assim, este trabalho apresenta-se como relevante, pois, por meio da concretização do mesmo espera-se que possa provocar outras inquietações, novos estudos e (re) construção de conhecimentos sobre a utilização do lúdico na Educação Infantil no processo educativo de forma coerente, dinâmica e flexível, visando à promoção de um ambiente favorável à qualidade da aprendizagem, bem como, à formação plena dos alunos, enquanto sujeitos críticos e ativos no meio social do qual fazem parte.

## 2 O DESENVOLVIMENTO DO LÚDICO AO LONGO DA HISTÓRIA

É importante mencionar que o lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. Conforme Antunes (2005, p.33) "as implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo".

Dessa forma, o lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. De acordo com Neves (2009, p.45), "a criança e mesmo o jovem opõem uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não costuma ser prazerosa"

Nesse sentido, Carneiro (1995, p.66) destaca que "todas as pessoas têm uma cultura lúdica, que é um conjunto de significações sobre o lúdico". Assim, é possível dizer que a cultura lúdica é produzida pelos indivíduos, a qual se constrói a todo tempo, por meio de brincadeiras que a criança começa desde cedo.

Além disso, Antunes (2005, p.34) retrata que a concepção da cultura lúdica é uma noção historicamente construída ao longo do tempo e, conseqüentemente, foi mudando conforme as sociedades, não se mantendo da mesma forma dentro das sociedades e épocas.

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

Percebe-se então que a concepção de jogos e brincadeiras nesse período, partiu de uma valorização na Grécia Antiga para algo insignificante com o cristianismo. Isso nos remete a afirmar as palavras de Antunes (2005, p.57) que "a cultura lúdica é historicamente construída'." Além disso, Antunes (2005, p.58) expõe que "foi a partir do século XVI, o humanistas começam a valorizar novamente o jogo educativo, percebendo a importância do processo lúdico na formação da criança".

Outros teóricos, ainda no século XVI também ressaltaram a importância do lúdico na educação das crianças. "Ensina-lhes por meio de jogos", proclamava Rabelais (apud ANTUNES, 2005, p.22). Muitos estudiosos da Educação também se preocuparam com tal temática. Para o pensador norte-americano Dewey (1859-1952), o jogo pode filiar-se à vida, ser seu ambiente natural, onde ela aprende a viver. "O jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança." (2005, p.23)

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

Dessa forma, a ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

Assim, o lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, por meio dele vai se socializando com as demais crianças. Com isso, pode-se ressaltar que a educação lúdica esteve presente várias épocas, povos e contextos e forma hoje uma vasta rede de conhecimento no campo da Educação.

### 3 O LÚDICO E A EDUCAÇÃO INFANTIL

Pode-se afirmar que o lúdico é qualquer atividade que executamos e que pode dar prazer, que tenhamos espontaneidade em executá-la. Nesse sentido, na visão de Bertoldo (2011), quando fazemos porque queremos, pôr interesse pessoal. Isto se refere tanto à criança quanto para o adulto, é aí que começamos a perceber a possibilidade, a facilidade de se aprender, quando estamos brincando, pois na atividade lúdica, como na vida, há um grande número de fins definidos e parciais, que são importantes e sérios, porque consegui-los é necessário ao sucesso e, conseqüentemente, essencial a satisfação que o ser humano procura, a satisfação oculta, neste caso seria o de aprender.

Nesse sentido, o lúdico vem ganhando atenção no meio acadêmico pela crescente quantidade de contribuições para a sua conceituação e reflexão, mas poucos têm constatado, sua aplicação e sistematização enquanto ferramenta pedagógica, visto que, através das atividades lúdicas, as crianças adquirem marcos de referenciais significativos que lhes permitem conhecer a si mesmas, descobrir o mundo dos objetos e o mundo dos outros, experimentando também, situações de aventura, ação e exploração, como características impostergáveis da infância. Assim, Wayskop (1995) destaca que com o jogo, as crianças fixam convicções de justiça, solidariedade e liberdade. São resolvidas situações problemáticas, adaptando-se de forma ativa a sociedade em que vivem.

Portanto, Marcellino (1997, p.44) destaca que “ao tratar do lúdico foca a abordagem que se busca, o lúdico não como algo isolado ou associado a uma determinada atividade”, mas como um componente cultural historicamente situado que pode transcender aos momentos de lazer, como seu uso na Educação: “porque não atuar com os componentes lúdicos da cultura, em outras esferas de obrigação, notadamente... na escola?”

As instituições de Educação Infantil têm restringido as atividades das crianças aos exercícios repetitivos, motora e, ao mesmo tempo em que bloqueiam a organização independente das crianças para as brincadeiras, essas práticas não estimulam a criatividade dos alunos, como se suas ações simbólicas servissem apenas para explorar e facilitar ao educador a transmissão de determinada visão do mundo, definida, a principio, pela instituição infantil. Nessa perspectiva, Wayskop

(1995) aponta que se as instituições fossem organizadas em torno do brincar infantil, elas poderiam cumprir suas funções pedagógicas, privilegiando a educação da criança em uma perspectiva criadora, voluntária e consciente

De acordo com o pensamento de Soler (2003) não se pode mais conceber que uma pessoa que passa pela escola saia sem entrar em contato com valores humanos essenciais, e que depois, fora da escola, comete atos grotescos, pois, a escola deve ensinar para além da Matemática, Língua Portuguesa, Educação Física, enfim, deve ensinar a pessoa a ser feliz e fazer as outras pessoas felizes.

Dessa forma, resgatar a ludicidade dentro de um processo educativo, é ir em busca da construção de bases para: através de práticas e vivências, possibilitar que este indivíduo modifique seu foco de atenção e consiga enxergar além da realidade das sombras, como afirmava Platão e possa vislumbrar a possibilidade de desenvolver plenamente suas potencialidades.

De acordo com Gomes (2004, p.47), a ludicidade é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a “expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, ressignificar e transformar o mundo”. E mais na frente conclui: “Dessa forma, a ludicidade é uma possibilidade e uma capacidade de se brincar com a realidade, ressignificando o mundo” (GOMES, 2004, p. 145). Ainda falando do lúdico, Gomes nos dá a chave para estabelecer a premissa básica de nossa abordagem quando escreve:

Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade. (GOMES, 2004, p. 146)

Portanto, sabe-se que a ludicidade é uma necessidade em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita a comunicação, expressão e construção do conhecimento. Assim, a prática lúdica entendida como

ato de brincar das crianças permite um mergulho na sua trajetória ao longo dos tempos, acumulando informações. A esse respeito, Santos (2008) menciona que este processo cíclico, retratado em cada ação e em cada jogo, permite conhecer um pouco da evolução. Portanto, entender o brincar das crianças no cenário das civilizações é conhecer um pouco da cultura.

Com isso, a Educação pela vida da ludicidade propõe-se a uma nova postura existencial cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando, inspirando numa concepção de educação para além da instrução. Para que isso aconteça é preciso que os profissionais da educação reconhecem o real significado do lúdico para aplica-lo adequadamente, estabelecendo a relação entre o brincar e o aprender.

Na visão de Campos (2011) o jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc.

No processo educativo, em especial, na Educação Infantil, o desenvolvimento de atividades lúdicas devem ser consideradas como prioridades no delineamento de atividades pedagógicas contidas no planejamento escolar realizado pelos professores e coordenadores. Essa inclusão visa, portanto a flexibilização e dinamização das atividades realizadas ao longo de toda a prática docente, oportunizando a eficácia e significação da aprendizagem.

É imprescindível enxergar com novos olhos o verdadeiro universo mágico e encantador do lúdico em sala de aula e conseqüentemente, entendendo-se aí toda a prática cotidiana do aluno, visto que, é na educação infantil que as crianças são capazes de construir a aprendizagem através do brincar, criando e imaginando situações de representações simbólicas entre o mundo real e o mundo a ser construído com base nas suas expectativas e anseios.

Nessa perspectiva, é através da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ele se integrando, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir,

cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social. Portanto, os professores, na posição não de meros transmissores de informações e conhecimentos sistemáticos, mas como mediadores desses conhecimento, devem oportunizar condições para que por meio do desenvolvimento dessas atividades, a criança possa construir de forma autônoma o seu próprio conhecimento.

## **4 O LÚDICO E AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**

A Educação traz muitos desafios aos que nela trabalham e aos que se dedicam à sua causa. Pensar em Educação é pensar no ser humano, em sua totalidade, em seu ambiente, nas suas preferências. A esse respeito, Friedmann (2003) expõe que no processo da Educação, o papel do educador é primordial, pois é ele quem cria espaços, oferece os materiais e participa das brincadeiras, ou seja, media a construção do conhecimento.

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

O educador é mediador, possibilitando, assim, a aprendizagem de maneira criativa e social possível. Para que o ensino seja possível é necessário que o aluno e o educador estejam engajados, o educador deve ser o mediador/ facilitador do processo ensino-aprendizagem infantil. Com isso, Teixeira (1995) menciona que cabe ao educador oferecer inúmeras oportunidades para que se torne prazerosa a aprendizagem por meio dos jogos e brincadeiras.

### **4.1 O conceito do processo de ensino-aprendizagem e a Educação Infantil**

Segundo Santos (2008) destacam que a modalidade de ensino, denominada como Educação Infantil surgiu no Brasil graças a mudanças ocorridas no núcleo familiar. Com isso, a inserção da mulher no mercado de trabalho instaurou-se a necessidade da criação de instituições que prestassem assistências aos filhos dessas famílias, para tanto foram criadas as creches com objetivo meramente assistencialista.

Dessa forma, Abramovicz; Wasjkop (1995, p.33) destacam que “essas instituições passaram por grandes modificações a partir da década de 1970, pois a sociedade civil organizada passou a exigir das autoridades uma melhor qualificação no processo de educação infantil”. Assim passaram de meras instituições assistentes e higienistas, para escolas propriamente ditas, com a preocupação da formação integral do indivíduo.

Sob essa linha de reflexão, é importante mencionar que a Constituição Federal de 1988 transformou em lei os desejos dos movimentos sociais, fazendo constar em seu texto original como sendo um dever do Estado o direito à creche e pré-escola às crianças de 0 a 6 anos de idade, conforme o artigo 208, parágrafo IV.

Nesse contexto, em dezembro de 1996 foi promulgada a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), reafirmando mudanças e estabelecendo de forma incisiva o atendimento às crianças de 0 a 6 anos e estabelecendo dois níveis de educação, Educação Básica e Educação Superior, inserindo a educação infantil na primeira etapa da Educação Básica. E estabelecendo um prazo de três anos a contar da publicação dessa Lei para sua efetivação legal nos estabelecimentos de ensino da rede regular de ensino de todo o país.

Portanto, além de enfatizar a gratuidade do ensino, a LDB (BRASIL, 1996) “pretende qualificar esse processo tornando obrigatório que a docência seja exercida por profissionais graduados em cursos superiores”. Desse modo, pode-se considerar que a inserção curricular na esfera da educação infantil significa um avanço para a educação brasileira.

Assim, conclui-se dizendo que não adianta simplesmente transferir as creches para o âmbito da educação, existem outras exigências necessárias para o bom andamento desta. Rever as concepções de criança e educação, níveis de formação e função dos profissionais envolvidos, diferenças salariais, estrutura e funcionamento dos equipamentos infantis, financiamentos e objetividade são algumas das necessidades de evolução do sistema educacional infantil.

Dessa forma, cabe mencionar que a aprendizagem é um fenômeno extremamente complexo, envolvendo aspectos cognitivos, emocionais, orgânicos, psicossociais e culturais. A aprendizagem é resultante do desenvolvimento de aptidões e de conhecimentos, bem como da transferência destes para novas situações.

Nesse sentido, o processo de aprendizagem é desencadeado a partir da motivação. Esse processo se dá no interior do sujeito, estando, entretanto, intimamente ligado às relações de troca que o mesmo estabelece com o meio, principalmente, seus professores e colegas. Assim, nas situações escolares, o interesse é indispensável para que o aluno tenha motivos de ação no sentido de apropriar-se do conhecimento.

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

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

Nesse sentido, Vygostki (1998) ressalta que no brinquedo, a criança cria uma situação imaginária, isto é, é por meio do brinquedo que essa criança aprende a agir uma esfera cognitiva, é promove o seu próprio desenvolvimento no decorrer de todo o processo educativo.

Dessa forma, o brinquedo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, etc.

Segundo Piaget (1998, p.62), “o brinquedo 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.

Nessa perspectiva, o brinquedo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive. Através do brinquedo a criança pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa.

Portanto, o brinquedo é um dos fatores mais importantes das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só para lazer, mas também como elementos bastante enriquecedores para promover a aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo. Assim, Campos (2011) destaca que os professores precisam estar cientes de que a brincadeira é necessária e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar.

#### **4.3 As técnicas lúdicas utilizadas na Educação Infantil**

Apesar do jogo ser uma atividade espontânea nas crianças, isso não significa que o professor não necessite ter uma atitude ativa sobre ela. Para isso, é preciso sintetizar algumas funções do educador frente ao lúdico. Providenciando um ambiente adequado para o jogo infantil, a criação de espaços e tempo para os jogos é uma das tarefas mais importantes para o professor. Cabe-lhe organizar espaços de modo a permitir as diferentes formas de jogo, por exemplo, as crianças que estejam realizando um jogo mais sedentário não sejam atrapalhadas por aqueles que realizam uma atividade que exige mais mobilidade e expansão de movimentos.

Nesse sentido, Santos (2008) destaca que enriquecer e valorizar os jogos realizados pelas crianças é outra função do educador, uma observação atenta pode

indicar os professores que sua participação seria interessante para enriquecer a atividade desenvolvida introduzindo novos personagens ou novas situações que torne o jogo mais rico e interessante para as crianças, interessando-se por elas, animando-as pelo esforço.

Nesse sentido, a Revista Nova Escola (2011) apresenta algumas brincadeiras que podem ser utilizadas em turmas de Educação Infantil, entre elas: a toca do coelho; de onde vêm o cheiro?; dentro e fora; arremesso; Pneus, entre outras.

Negrini, (1994), ao se referir a jogos, acrescenta: o jogo se apresenta para a criança como uma atividade dinâmica, no sentido de satisfazer uma necessidade. Assim, ao se observar o comportamento de uma criança jogando/brincando, pode-se perceber o quanto ela desenvolve sua capacidade de resolver os mais variados problemas, sem tirar o seu sentido lúdico.

É importante mencionar também que o brinquedo, enquanto uma técnica lúdica a ser utilizada na prática pedagógica da Educação Infantil, supõe uma relação íntima com a criança e a indeterminação de regras para sua utilização. A esse respeito, Vygotski, (1998, p. 38) “o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade”.



**Figura 01:** Brinquedos utilizados na Educação Infantil.  
**Fonte:** Revista Nova Escola

Por meio dos brinquedos, as crianças vivenciam determinadas situações do cotidiano, construindo um conhecimento embasado em certas habilidades definidas pela estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras. Alguns exemplos de

brinquedos mais utilizados são: a boneca, monta-monta, quebra-cabeça, entre outros.

Portanto, em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é este: desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória.

Assim, Nunes (2011) expõe que visa o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões.

Segundo Antunes (2005, p. 11) “A palavra jogo provém de *jocu*, substantivo masculino de origem latina que significa gracejo. Em seu sentido etimológico, portanto, expressa um divertimento, uma brincadeira, um passatempo, sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga. Significa também balanço, oscilação, astúcia, ardil, manobra. Não parece ser difícil concluir que todo jogo verdadeiro é uma metáfora da vida”.

Na visão do autor, a responsabilidade do aprendizado não está somente a cargo do professor que ensina, mas sim dividida entre a ação facilitadora do professor e a busca do conhecimento do aluno que em conjunto irão construir o aprendizado.

A partir daí, o jogo passa a ser uma ferramenta ideal para a aprendizagem. “Assim, brincar significa extrair da vida nenhuma outra finalidade que não seja ela mesma. Em síntese, o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à meditação individual”. (ANTUNES, 2005, p. 36)

O ato de brincar vai evoluindo com o passar do tempo, altera-se de acordo com os interesses próprios da faixa etária, conforme a necessidade de cada criança e também com os valores da sociedade na qual está inserida.

Nessa perspectiva, Wajskop (1995, p.25) afirma que “o brincar é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sócio-cultural dos adultos”. Segundo Chateau (1997) e Winnicott (1985) o ato de brincar é um ato característico da infância e afirmam que a infância não existe sem o brincar, o brincar é inato. A criança tem como objetivo a própria ação do brincar (fazer), não importando o resultado que este

fazer proporciona. O brincar é algo livre e, em função deste aspecto não há modos prontos de agir ou operar durante a brincadeira.

Além disso, Vygotsky (1998) afirma que o brincar é um espaço de aprendizagem onde a criança age além do seu comportamento humano. No brincar, ela age como se fosse maior do que é na realidade, realizando simbolicamente, o que mais tarde realizará na vida real. Embora aparentemente expresse apenas o que mais gosta, a criança quando brinca, aprende a se subordinar às regras das situações que reconstrói.

## 5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente estudo trata-se de uma pesquisa básica bibliográfica, elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de livros, artigos de periódicos e materiais disponibilizados na Internet.

Em relação à sua natureza, foi desenvolvida uma pesquisa qualitativa, pois, a mesma permite trabalhar com os sentimentos e falas dos envolvidos no estudo, pois, de acordo com Minayo (1994, p.21 e 22):

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado, ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não pode ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

E, finalmente, foi feita uma pesquisa de campo, que oferece maior contato com o público-alvo e aproximação com o fenômeno social e educacional estudado. Este tipo de pesquisa segundo Marconi (2005, p.125), “baseia-se na observação dos fatos tal como ocorrem na realidade”.

### 5.1 Público-alvo

A pesquisa foi realizada em uma escola da Rede Municipal de Educação, localizada na zona urbana do município de Picos-PI. Foi fundada em fevereiro de 2.009, oferece a toda a comunidade a Educação Infantil (Maternal, Jardim I e Jardim II), possuindo 07 (sete) salas de aula ao todo, 01 (um) laboratório de informática, 03 (três) banheiros, 01 (um) masculino, 01 (um) feminino e outro para os funcionários da instituição.

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

A escola segue o calendário escolar como 200 dias letivos, distribuídos em 800 horas de efetivo exercício, elaborado pela Secretaria de Educação e adaptado conforme a necessidade da instituição. Os eventos e datas comemorativas são planejados pelos professores e funcionários do estabelecimento juntamente com o coordenador e diretor.

A administração da escola é exercida pela diretora, demais funcionários da instituição de ensino e toda a comunidade escolar participa do planejamento e execução das atividades. Além disso, o plano de curso fundamenta-se em orientações baseadas em uma cópia de um documento expedido pela Secretaria Municipal de Educação, tendo a participação e o envolvimento de todos envolvidos no processo ensino-aprendizagem.

Na escola existe e funciona um outro organismo que é o Conselho Escolar, composto pelos pais, docentes e funcionários da entidade. Dessa forma, pode-se dizer que a relação entre administração, professores e alunos é de boa qualidade, com diálogos e exposição de ideias. Portanto, quanto ao processo avaliativo da escola, é feito levando em consideração aspectos quantitativos e qualitativos, sendo feito um diagnóstico de aprendizagem semestralmente para a Educação Infantil.

Nesse sentido, para o desenvolvimento da presente pesquisa foram entrevistados 02 (dois) professores que atuam na Educação Infantil (Professor A: Jardim I e Professor B: Jardim II).

## **5.2 Instrumentos e coleta de dados**

Como instrumento de coleta de dados utilizou-se uma entrevista com 06 (seis) questões abertas, foram feitas observações e conversas informais com os entrevistados da escola-alvo da pesquisa frente a importância da utilização do lúdico no decorrer da prática pedagógica na Educação Infantil e sua contribuição no desenvolvimento infantil. Para tanto, os pesquisados não foram identificados de forma alguma, respondendo as perguntas de forma individual, sem ajuda do pesquisador, evitando sua contaminação por eventuais receios e/ou medos.

A entrevista é uma ferramenta que possibilita um maior contato com o entrevistado e possibilita um vínculo de confiança entre as pessoas envolvidas.

Os momentos de observação possibilitaram conhecer melhor um pouco do trabalho dos professores entrevistados. Nesse sentido, primeiro foi feita a etapa de observação e em seguida, a entrevista com ambos os professores.

### **5.3 Análise dos dados**

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

## 6 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

### 6.1 Os professores

Visando organizar os resultados obtidos, os professores foram identificados como Professor A (atua no Jardim I – graduado em Pedagogia) e Professor B (que atua no Jardim II – graduado em Comunicação Social) para melhor discussão das ideias, pensamentos e práticas pedagógicas dos docentes no decorrer de sua atuação na vivência em turmas de Educação Infantil.

#### 6.1.1 *Relato e análise de observações e entrevista (Professor A – Jardim I)*

A aula foi iniciada com uma canção e oração da Criança, sendo posteriormente feita a chamada pelo nome das crianças, que em seguida, saíram em fila conduzidas pela professor para beber água.

Ao retornar a sala de aula, a professora tem uma conversa informal com as crianças sobre a data comemorativa do dia do Professor e conta a historinha do “Professor cola e a perseverança”. Logo em seguida, apresenta no quadro o ajudante “B/ b” maiúsculo e minúsculo, fazendo uma pequena revisão. Depois, apresenta um novo ajudante o “D/ d” maiúsculo e minúsculo. A professora copia no quadro alguns desenhos com o nome abaixo e pede para que as crianças identifiquem oralmente se o nome abaixo possui o ajudante “d”.

Em seguida, fez uma conversa informal com os alunos sobre a importância de ter a higiene bucal, escovando os dentes depois de cada refeição e passando o fio dental. Posteriormente distribuiu a atividade de classe. Ao terminar, as crianças saem novamente para lavar as mãos e depois lanchar dentro da sala e ir para o recreio.

No segundo momento, ao retornar do recreio, é feita uma pintura em homenagem ao Dia do Professor. Depois a professora leva as crianças para assistir

um vídeo infantil de músicas, em outra sala. Elas permanecem ali até o momento de ir embora.

Com isso, diante do observado, pode-se mencionar que a professora utilizou como recurso o livro de historinha, o quadro, o piloto e atividades na folha, não desenvolvendo em nenhum momento, neste dia, alguma atividade lúdica (jogos e brinquedos) para complementar na aprendizagem dos seus alunos.

Realizou-se também uma entrevista com questões abertas direcionadas ao tema abordando nesse estudo, visando comparar a prática pedagógica dos docentes na Educação Infantil e sua concepção e ideias frente ao uso do lúdico nessa modalidade de ensino.

A esse respeito, o Professor A, destaca que o lúdico (jogos e brincadeiras) é fundamental para complementar o processo de ensino-aprendizagem. Porém, não é possível trabalhar somente com o lúdico durante todo o processo, porque as crianças devem aprender a ter as suas obrigações e deveres e não acha que a sala de aula seja “um parque de diversão”, destacou o professor.

Nesse sentido, o professor mencionou que desenvolve atividades lúdicas ao longo de sua prática, mas não de forma contínua. Entretanto, inclui no planejamento mensal e procura incluir e relacionar essas atividades com temáticas e conteúdos, trabalhando no mínimo duas vezes por semana com o lúdico como ferramenta pedagógica, utilizando músicas, jogos (quebra-cabeça, dominó) e brincadeiras.

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

A esse respeito, Gonçalves (2003) ressalta que “o brincar permiti à criança fluir sua fantasia, sua imaginação, sendo uma ponte para seu imaginário, um meio pelo qual externa suas criações”. Desse modo, vale mencionar que as crianças aplicam no brinquedo toda sua sensibilidade, uma boneca ou um carrinho não é apenas isto, mas tudo o que sua imaginação desejar. Através dos brinquedos as

crianças podem explorar o mundo, onde trava desafios e busca saciar a sua curiosidade.

É importante destacar que a escola, segundo o relato da docente, não dispõe de recursos pedagógicos que facilitem o trabalho com o lúdico em sala de aula. Os brinquedos que utiliza na sua prática, são das próprias crianças ou da própria professora. A escola só fornece DVDs, explicou.

Assim, a mesma conclui dizendo que a prática lúdica visa dar um apoio no processo de ensino-aprendizagem, objetivando que eles assimilem melhor o conteúdo.

Dessa forma, pode-se concluir que a professora se contradiz entre aquilo que pensa sobre o uso do lúdico como ferramenta pedagógica na Educação Infantil e à vivência docente no decorrer de sua prática pedagógica, tendo em vista que, não procura incluir de maneira contínua essa ferramenta, já que, as brincadeiras e jogos nessa modalidade de ensino não é perder tempo, mas ganhar, pois, a criança aprender melhor brincando.

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

### **6.1.2 *Relato e análise de observações e entrevista (Professor B – Jardim II)***

Observou-se também uma aula em uma turma de Jardim II, onde nela a professora iniciou seu trabalho com uma acolhida (Oração da Criança) e canção de músicas infantis. Posteriormente, é feita a chamada e recolhidas as atividades que foram mandadas para casa, e a mesma as corrigi manualmente. Logo em seguida, as crianças formam uma fila e são conduzidas pela professora para ir beber água.

Ao retornar, faz uma conversa informal com as crianças sobre a importância de usar o capacete e o cinto de segurança para evitar acidentes. A professora

introduziu a aula mostrando no quadro o ajudante “s” maiúsculo e minúsculo, revisando por meio de exemplo de palavras como sal, sapo, sacola, sacada, etc.

Depois escreve algumas palavras como bola, sino, quiabo e pede que as crianças juntem as sílabas, leiam oralmente a palavrinha que está escrita para melhor fixação.

A professora explica a tarefa de classe para os alunos e a distribui. Ao terminar a atividade as crianças saem para ir lavar as mãos para lanche e, em seguida, vão para o recreio. Ao retornar à sala, no segundo momento, a professora distribui uma pintura dos animais para ser feita em sala de aula, e também é entregue a atividade de casa.

Conclui-se que a professora tem um bom relacionamento com os alunos, sendo muito atenciosa com todos eles. O recurso utilizado pela mesma foi apenas o quadro e o piloto. Assim, constatou-se que a professora não desenvolveu, neste dia, nenhuma atividade lúdica (jogos e brincadeiras) como recurso no processo de aprendizagem das crianças, utilizando apenas atividade na folha e pintura, e o lúdico não se fez presente em nenhum momento.

Realizou-se também uma entrevista com questões abertas direcionadas ao tema abordado nesse estudo, visando comparar a prática pedagógica dos docentes na Educação Infantil e sua concepção e ideias frente ao uso do lúdico nessa modalidade de ensino.

Nessa perspectiva, quanto à opinião sobre o lúdico (jogos e brincadeiras) no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil, a docente destacou que o lúdico é de extrema importância, pois, é brincando que a criança vai aprender e se tornar algo até mais atrativo, que prende a atenção da criança. Por meio do lúdico, o aprendizado vai ter mais significado para o aluno, tendo em vista que vai se explorar o material concreto e colorido, ajudando a criança a fixar o conteúdo.

Desse modo, ao longo de sua prática docente, a professora mencionou que utiliza os jogos e brincadeiras, mas não regularmente, haja vista que, na Rede Municipal de Educação existe uma insuficiência muito grande de recursos pedagógicos, pois os próprios professores se esforçam para dar uma aula mais diversificada e atrativa, destacou a professora.

A docente mencionou que é através dos próprios brinquedos dos alunos e de alguns de que a escola dispõe, que o conteúdo é trabalhado de forma lúdica, visando inserir os brinquedos que eles trazem, e por meio desses recursos é

possível trabalhar as cores, as formas geométricas, os numerais, o corpo humano que, por exemplo, é trabalhado por meio de bonecas.

Nesse sentido, alguns brinquedos utilizados pela professora no decorrer de sua prática pedagógica são: dominó de cores, blocos lógicos, quebra-cabeça, alfabeto móvel, cartaz, fichas, tampinhas de garrafa, desenho, leitura de histórias e massinha de modelar, jogo de boliche, bonecas, bolas, dentre outros.

Assim, ela conclui a entrevista enfocando que o papel do educador, ao utilizar a prática lúdica, é repassar o conteúdo de uma forma mais eficiente para o aprendizado do aluno, porque, através do brincar, a criança vai aprender e se desenvolver, socializar-se, desenvolver coordenação motora, etc.

Nessa perspectiva, a docente menciona que procura atuar no Jardim II de maneira mais direcionada apenas para o conteúdo, já que esta etapa de ensino é uma pré-alfabetização exige-se que a criança, ao finalizar esta etapa, saia já aprendendo a ler algumas palavras, então, a cobrança é ainda maior e nessa parte o lúdico fica de certa forma de lado.

Conclui-se que, assim como a Professora A, a segunda entrevistada (Professora B), se contradiz no que concerne as opiniões e pensamento (teoria) com os anseios e ações desenvolvidas na prática docente. Esta é cheia de exigências e “metas” a cumprir. Dessa forma, alguns fatores contribuem para que o lúdico não seja incluído na rotina da Educação Infantil como a carência de material lúdico e de preparo de uma delas (que é formada em Comunicação Social) para ensinar.

O lúdico possibilita a formação integral dos educandos, pautado na concepção de que a “criança aprende melhor brincando”, isto é, quando as crianças se interagem por meio de atividades lúdicas, elas próprias constroem o seu conhecimento e se apropriam de um saber significativo.

Portanto, os professores, na posição não de meros transmissores de informações e conhecimentos sistemáticos, mas como mediadores desses conhecimentos, devem oportunizar condições para que, por meio do desenvolvimento dessas atividades, a criança possa construir de forma autônoma o seu próprio conhecimento. Assim, na prática pedagógica atualmente sugere-se que seja utilizada atividades lúdicas como forma de facilitar a motivação do aluno, além de sua adaptação e socialização do mesmo no seio escolar, visto que, através do lúdico, a criança estando motivada se adapta no ambiente no qual está inserido, aprendendo a conviver no dia-a-dia com as pessoas que compõem o meio social no

qual está inserido. Esse “brincar” na sala de aula motiva a inteligência e à vontade de aprender na criança, fazendo com que ela solte sua imaginação e desenvolva sua criatividade, possibilitando a cada dia, o exercício constante da concentração e da atenção nas aulas. Desse modo, Pozo (2002, p.70) destaca a importância do jogo na motivação da aprendizagem, já que:

A utilização de atividades lúdicas como forma de facilitar o período de adaptação e socialização ao meio escolar, pois através do lúdico a criança vai se adaptando ao ambiente em que está inserido e com as pessoas que muitas vezes o compõem.

Assim, essa forma lúdica de motivação é desenvolvida a partir da inserção de jogos e brincadeiras no planejamento escolar, bem como a inserção de atividades dinâmicas na sala de aula, no intuito de tornar essa aprendizagem uma prática constante de busca pelo conhecimento, onde competências e habilidades devem ser exploradas nos educandos para que estes sejam incluídos de maneira globalizada no meio social e exerçam com sabedoria à sua posição como cidadãos críticos e comprometidos com diversas mudanças significativas realizadas através da apropriação do conhecimento.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de todas as informações contidas nesse estudo pode-se concluir que é importante mencionar que os jogos e as brincadeiras na sala de aula, podem ser considerados como sendo atividades sociais privilegiada de interação específica e fundamental que garante a interação e construção do conhecimento da realidade vivenciada pelas crianças e de constituição do sujeito-criança como sujeito produtor da história.

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

Vale considerar que a inclusão da ludicidade no planejamento escolar e nas atividades desenvolvidas na sala de aula, acarreta a propagação de uma educação flexível direcionada para a qualidade e a significação de todo o processo educativo, norteando aspectos e características que serão a chave principal para o aprendizado do educando e sua inserção no meio social do qual faz parte. Essa inclusão visa, portanto, a flexibilização e dinamização das atividades realizadas ao longo de toda a prática docente, oportunizando a eficácia e significação da aprendizagem.

A escola, como sendo um ambiente social, deverá ser para todos os envolvidos no processo educativo, um local promissor de troca e vivência de experiências, contribuindo de maneira positiva na efetivação de uma aprendizagem significativa e flexível

Com isso, os educadores, enquanto mediadores do conhecimento, devem oportunizar o crescimento da criança de acordo com seu nível de desenvolvimento, oferecendo um ambiente de qualidade que estimule as interações sociais, um ambiente enriquecedor de imaginação, onde a criança possa atuar de forma autônoma e ativa, fazendo com que venha a construir o seu próprio processo de aprendizagem. Além disso, as brincadeiras e os jogos são indispensáveis para que haja uma aprendizagem com divertimentos, que proporcione prazer no ato de aprender e que facilite as práticas pedagógicas em sala de aula.

É importante ressaltar que o professor deve desenvolver atividades lúdicas na sala de aula não como meras brincadeiras, mas como uma possibilidade de promoção do ensino aprendizagem, também como uma atividade de entretenimento, sem relação obrigatória com a aprendizagem significativa para o aluno.

Além disso, os professores que participaram da pesquisa sabem e tem consciência acerca da importância da inclusão do lúdico no desenvolvimento da prática pedagógica, porém, por alguns motivos, entre eles: a falta de materiais e à própria formação não o faz.

## REFERÊNCIAS

- ABRAMOWICZ, A.; WAJSKOP, G. **Educação Infantil**: creches: atividades para crianças de 0 a 6 anos. 2.ed. São Paulo: Moderna, 1999.
- ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 09 de setembro de 2011.
- ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais. Campinas: Papyrus, 2005.
- BERTOLDO, J. V.; RUSCHEL, M. A. de M. **Jogo, brinquedo e brincadeira**: uma Revisão Conceitual. Disponível em: <[www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm](http://www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm)> Acesso no dia 21 de Setembro de 2011.
- BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: 1997.
- \_\_\_\_\_. LDB – **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394/96 de 20 de dezembro de 1996.
- CAMPOS, M. C. R. M. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID>> Acesso no dia 20 de Setembro de 2011.
- CARNEIRO, M. A. B. **Aprendendo através da brincadeira**. Ande, Revista da Associação Nacional de Educação, ao 13, nº 21, Cortez Editores, 1995.
- CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. 2. ed. São Paulo: Summus, 1997.
- CUNHA, N.H.S. **Brinquedoteca**: um mergulho no brincar. 3.ed. São Paulo: Vetor, 1995.
- FRIEDMANN, A. **A Importância de Brincar**. Diário do Grande ABC, 26 de setembro de 2003, Santo André, SP.
- GOMES, C. L. (org.). **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação**. 2. edição, Campinas, São Paulo-SP, Editora Papyrus, 1997.
- MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2005.
- MINAYO, M. C. de S. [et al.] (Org.) **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.
- MOYLES, J. R. **Só Brincar? O papel do Brincar na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.

NUNES, A.R. S. **O lúdico na aquisição da segunda língua**. Disponível em: <[http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos\\_papers/ludico\\_linguas.htm](http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm)>. Acesso no dia 16 de Outubro de 2011.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro. Bertrand Brasil, 1998.

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. 2.ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.

SOLER, R. **Jogos cooperativos para a educação infantil**. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

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

VYGOTSKY, L. S. **Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1998.

WAJSKOP, G. **Brincar na Pré-Escola**. São Paulo: Cortez, 1995

## APÊNDICE A: Entrevista aplicada aos professores

### ENTREVISTA (JARDIM I E II)

Sexo: (    ) feminino (    ) masculino

Idade:

(    ) até 30 anos (    ) 31 a 50 anos (    ) 50 em diante

Grau de Instrução:

(    ) Ensino Médio (Pedagógico)

(    ) Ensino Superior Incompleto: \_\_\_\_\_

(    ) Ensino Superior Completo: \_\_\_\_\_

(    ) Especialização: \_\_\_\_\_

Tempo de atuação na educação:

(    ) 1 a 3 anos (    ) 4 a 6 anos (    ) 7 a 9 anos (    ) acima de 10

1. Qual a sua opinião sobre o lúdico (jogos e brincadeiras) no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil?

---



---



---



---



---



---

2. Ao longo de sua prática docente, você desenvolve atividades lúdicas, como: jogos e brincadeiras na sala de aula? Justifique.

---



---



---



---



---

---

---

3. Como é trabalhado o lúdico em sala de aula?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

4. Quais os materiais que você utiliza para desenvolver a ludicidade em sala de aula?

---

---

---

---

5. A escola conta com materiais lúdicos que auxiliam no ensino-aprendizagem das crianças?

---

---

---

---

6. Na sua opinião, qual o papel do educador ao utilizar a prática lúdica?

---

---

---

---

---

---

Obrigada pela colaboração.

## **Anexo A: Sugestões de brincadeiras utilizadas na Educação Infantil**

Segue algumas sugestões que poderão auxiliar o professor no cotidiano da sala de aula, bem como fora dela.

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

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

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

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

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

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

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

**Que som é esse?:** Com faixas de TNT preto, vendar os olhos dos alunos e fazer diferentes barulhos usando instrumentos musicais, latas, brinquedos, etc., a fim de que as crianças identifiquem os mesmos.

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

**Pega-Pega Diferente:** Dividir a turma em dois grupos e identificá-los com lenços ou fitas de cores diferentes. Após o sinal do professor os grupos deverão pegar uns aos outros e a criança pega deverá ficar num espaço delimitado pelo professor. Vence o grupo que tiver mais pessoas que não foram pegadas.

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

## Anexo B: Brinquedos que podem ser utilizadas na Educação Infantil



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



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



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



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

**Anexo C: Sugestão de livro apresentando alguns jogos e brincadeiras para desenvolver na Educação Infantil**



Autora: Ana Carolina Alves de Jesus  
Editora: Brasport  
Ano: 2005

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