

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

**FABÍOLA MARIA DE SOUZA MENDES**

**BRINCAR E APRENDER: A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA AS  
CRIANÇAS**

**MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO**

**MEDIANEIRA**

**2014**

FABÍOLA MARIA DE SOUZA MENDES



**BRINCAR E APRENDER: A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA AS CRIANÇAS**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo UAB do Município de Nova Londrina, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

Orientador(a): Prof. Me. Liliane Hellmann

MEDIANEIRA

2014



---

## TERMO DE APROVAÇÃO

Brincar e aprender: A importância do lúdico para as crianças

Por

Fabíola Maria de Souza Mendes

Esta monografia foi apresentada às 19h20min. do dia 26 **de março de 2014** como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo de Nova Londrina, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

---

Prof<sup>a</sup>. Me. Liliane Hellmann  
UTFPR – Câmpus Medianeira  
(orientadora)

---

Professora Maria Fatima Menegazzo Nicodem  
UTFPR – Câmpus Medianeira  
(Membro)

---

Professor André Sandmann  
UTFPR – Câmpus Medianeira  
(Membro)

Dedico a Deus por ter me concedido a graça de concluir mais uma etapa de minha caminhada com sucesso.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus que fez com que eu trilhasse esse caminho, dando toda força, sabedoria e coragem, fortalecendo-me nas horas de desânimo e incertezas. Por Ele me ensinar a descobrir que quando queremos, somos capazes de tudo, basta confiar e acreditar no Seu poder. Foi Ele que me agraciou com força e fez com que os amigos e familiares me dissessem as palavras certas, nas horas certas.

Aos meus pais, Agenor e Célia, instrumentos de Deus, que com muito carinho, apoio e incentivo nessa fase do curso de pós-graduação e durante toda minha vida.

Ao meu esposo Rodrigo e meus filhos Rodrigo Filho e Danillo, pela paciência e força me ajudando sempre quando necessário

A minha orientadora Professora Me. Liliane Hellmann, pelas orientações ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

Agradeço aos professores do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, professores da UTFPR, Câmpus Medianeira.

Agradeço aos tutores presenciais e a distância que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

## RESUMO

MENDES, Fabíola Maria de Souza. Brincar e Aprender: A importância do lúdico para as crianças. 2013. 38 f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.

Este trabalho teve como temática analisar a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem da criança na educação infantil, pois o brincar permite a criança aprender a lidar com as emoções, equilibrar suas tensões, provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade. O trabalho foi desenvolvido com auxílio de pesquisa de campo, em caráter exploratório, qualitativo e bibliográfico. Entrevistou-se dez professores que atuam em um dos Centros de Educação Infantil da rede de ensino municipal de Nova Londrina, visando o levantamento de dados para a identificação da concepção sobre a ludicidade e como é desenvolvido esse trabalho na sala de aula. Diante de tais dados, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, em sites, revistas, artigos e livros, buscando a fundamentação teórica, conhecimento e entendimento dessas questões. Os resultados foram tabulados, analisados e apresentados em forma de tabela e discussão sobre os dados levantados. O trabalho com a ludicidade é um instrumento indispensável para a prática pedagógica e para o desenvolvimento integral da criança, porém faz-se necessário destacar que essa prática é feita de forma limitada e que sendo assim, há uma contradição apresentada nas respostas dos professores quanto a teoria e a prática em sala de aula das atividades lúdicas.

**Palavras-chave:** Criança. Brincadeira. Afetividade.

## ABSTRACT

MENDES, Fabíola Maria de Souza. Play and Learn: The importance of playful for children. 2014. 38 f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

This study was to analyze the thematic importance of playfulness in the teaching and learning of children in early childhood education process, because the play allows the child to learn to deal with emotions, balance your stress, from their cultural world, building their individuality. The work was developed with the aid of field research in exploratory, qualitative and bibliographical. We interviewed ten teachers who work in one of Child Education Centers Network municipal teaching New London, aiming at the survey data to identify the conception of playfulness and how this work is developed in the classroom. Given these data, a literature search was performed on websites, journals, articles and books, seeking theoretical foundation, knowledge and understanding of these issues. The results were tabulated, analyzed and presented in tabular form and discussion of the data collected. Working with the playfulness is an indispensable tool for teaching practice and the development of the child instrument, but it is necessary to point out that this practice is done in a limited way and that being so, there is a contradiction presented in the responses of teachers as theory and practice in the classroom of play activities.

**Keywords:** Child. Joke. Affectivity

## LISTA DE FIGURAS

<b>Tabela 1:</b> Definição de Ludicidade.....	22
<b>Tabela 2:</b> Importância do trabalho com jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem, em que circunstâncias devem ser aplicados e com que frequência. 23	23
<b>Tabela 3:</b> Frequência de trabalho semanal com jogos e brincadeiras.....	25
<b>Tabela 4:</b> Tempo de aula disponibilizada para as atividades lúdicas .....	26
<b>Tabela 5:</b> Levantamento dos jogos e brincadeiras mais utilizadas nas práticas docentes e a finalidade da utilização desses jogos e brincadeiras.....	27
<b>Tabela 6:</b> Levantamento da diferença de comportamento e aproveitamento em relação aos dias trabalhados com a ludicidade ou não. ....	28
<b>Tabela 7:</b> Levantamento sobre a opinião dos professores em relação ao que leva as crianças a aprenderem brincando.....	30
<b>Tabela 8:</b> Levantamento das brincadeiras e/ou jogos preferidos pelas crianças e motivo dessa preferência .....	31



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	Erro! Indicador não definido.
<b>2</b>	<b>O LÚDICO PARA AS CRIANÇAS</b> .....	<b>12</b>
2.1	CONCEITUANDO A BRINCADEIRA .....	12
2.2	A BRINCADEIRA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM .....	14
2.3	FASES DO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS DE ZERO A SEIS ANOS ...	16
2.3.1	<b>A Criança de 0 a 3 Anos</b> .....	<b>17</b>
2.3.2	<b>A Criança de 3 a 6 Anos</b> .....	<b>19</b>
<b>3</b>	<b>PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b> .....	<b>20</b>
<b>4</b>	<b>RESULTADOS E DISCUSSÃO</b> .....	<b>21</b>
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>33</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>34</b>
	<b>APÊNDICE</b> .....	<b>36</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A Educação Infantil é um período importante para formação do ser humano e possui características e necessidades específicas. Nesse nível de ensino, é importante valorizar as vivências e o mundo das crianças, por meio de atividades próprias da cultura infantil (atividades lúdicas e imaginativas) que possam garantir o interesse e a motivação sendo assim, as brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento da criatividade da criança, para o conhecimento de mundo, de seu corpo e de sua história. Por meio das brincadeiras, a criança constrói novas formas de atuar com o meio, com o outro e consigo. O ato de brincar permite à criança entrar em um mundo onde tudo pode ser possível dentro do que é real.

Diante disto, a ludicidade deve ser trabalhada de forma significativa para que o aluno construa sua identidade, compreenda sua realidade, desperte sua curiosidade e motive-se para uma atitude de construção no mundo em que vive.

Esta pesquisa busca momentos de reflexão sobre a importância do trabalho com a ludicidade com o objetivo de mostrar como a utilização de atividades lúdicas no contexto da educação infantil é fundamental para o desenvolvimento do ser humano, dentro de uma perspectiva social, criativa, afetiva, cultural e histórico e verificar qual a importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem de crianças de 0 a 6 anos.

Partindo do pressuposto de que a brincadeira é uma ação intrínseca à vida infantil e que a sua realização promove satisfação e prazer para quem a pratica, despertou-me o desejo de investigar a importância da ludicidade no trabalho docente em Centros de Educação Infantil da rede municipal de ensino de Nova Londrina e como este trabalho colabora para aprendizagem e desenvolvimento da criança. O presente trabalho está pautado em uma pesquisa de campo, realizada com os professores que atuam em um dos Centros de Educação Infantil de Nova Londrina, buscando conhecer a concepção dos mesmos em relação a ludicidade e como acontece o trabalho em relação aos jogos e brincadeiras com os alunos em suas salas de aula.

O trabalho está estruturado em uma fundamentação teórica, tendo como base alguns autores como Vygotski, Kishimoto e Wajskop, discutindo como acontece a aprendizagem escolar com brincadeiras e como se dá esse processo, e as fases do

desenvolvimento pelas quais passa a criança de zero a seis anos. Posteriormente são apresentados em forma de tabelas o resultado e a discussão da pesquisa realizada com os professores de um dos Centros de Educação Infantil da rede de ensino municipal de Nova Londrina.

# 1 O LÚDICO PARA AS CRIANÇAS

## 2.1 CONCEITUANDO A BRINCADEIRA

O brincar pode ser concebido de forma flexível, com a liberdade, de interpretá-lo de diferentes maneiras, os profissionais que trabalham com o cuidado e a educação de crianças pequenas, especialmente, sabem a importância do brincar para o desenvolvimento, a aprendizagem e o bem estar dos alunos. Segundo Olusoga (2011, p.75) “a teoria social-cultural apresenta o desenvolvimento e o brincar das crianças como processos fundamentalmente sociais, sendo essencial manter a identidade cultural pela oferta de brincadeiras às crianças”.

Faz-se necessário que se ofereça às crianças um ambiente favorável, materiais adequados e tempo, para que possam brincar interagindo e desenvolvendo a competência social. Nesse sentido, é imprescindível o papel dos profissionais, entendendo o valor do brincar e colocando em prática com as crianças.

Ao brincar, a criança estabelece a relação corpo e movimento, sendo traduzidos e expressos por meio da gestualidade, e essa, por sua vez, refere-se à representação, o entendimento e percepção de mundo que a criança tem. A sociabilidade dos jogos e brincadeiras possibilita um estreitamento dos laços afetivos da sociedade, gerando integração e unidade do grupo. De certo modo, compreender os jogos e as brincadeiras de determinada comunidade pode relevar a sua organização social, as suas preocupações e os seus valores (SERRÃO,1999).

Portanto, é importante o papel dos professores para aplicar o conhecimento do valor do brincar, agindo na prática, com as crianças. Brincando, a criança representa a relação do corpo e movimento, traduzido e o expressa através de gestos, e este por sua vez, relaciona-se com a apresentação, a compreensão e a percepção do mundo que a criança possui. A sociabilidade das brincadeiras e jogos permitem que se crie laços emocionais, integração produtiva e unidade do grupo. (SERRÃO, 1999, p. 99).

Esse ato de brincar é um dos principais diferenciais que distinguem a ação das crianças e dos adultos no mundo. Ao separar o mundo adulto do infantil, e ao diferenciar o trabalho da brincadeira, a humanidade observou a importância da

criança que brinca e educadores passam, assim, utilizar-se do lúdico na educação, principalmente, na educação infantil.

As crianças brincam de forma diferenciada, sendo que cada uma possui uma característica, pois às vezes algumas delas demoram algum tempo para entrarem e interagirem na brincadeira, enquanto que outras se recusam a sair dela, algumas preferem atividades mais calmas e preferem brincar sozinhas enquanto outras preferem brincadeiras mais ativas e turbulentas. Essas escolhas que as crianças fazem, faz parte de seu crescimento, levando e conta seus desejos, medos, desafios, capacidades e o potencial de cada uma. (SANTOS, 1997, p.48)

Sobre isso, Oliveira, Solé e Fortuna corroboram:

A brincadeira é tão importante para o desenvolvimento humano que até mesmo quando ocorrem brigas ela contribui para o crescimento e a aprendizagem. Negociar perspectivas, convencer o opositor, conquistar adesões para uma causa, descer, abrir mão, lutar por um ponto de vista, tudo isso ensina a viver (OLIVEIRA, SOLÉ E FORTUNA, 2010, p. 119).

Através da brincadeira a criança pode expressar-se, tendo a possibilidade de investigar e aprender sobre as pessoas e o mundo. A brincadeira é uma atividade que pode ser valorizada através da organização de espaços e brinquedos que ocupem o maior tempo na infância.

Vygotski (2007) destaca a relevância de brinquedos e brincadeiras como imprescindíveis para o desenvolvimento da situação imaginária na vida da criança, não sendo algo ocasional, mas uma forma de manifestação do desenvolvimento de sua autonomia possibilitando-lhe a realização da ação.

A imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana de atividade consciente que não está presente na consciência das crianças muito pequenas e está ausente nos animais. Ela surge primeiro em forma de jogo, que é a imaginação em ação (VYGOTSKI, 1984, P. 57).

Para Vygotski (1984, p. 56) “a imaginação em ação ou brinquedo é a primeira possibilidade de ação da criança numa esfera cognitiva que lhe permite ultrapassar a dimensão perceptiva motora do comportamento”.

Vigotski afirma ainda que:

Apesar de a relação brinquedo-desenvolvimento pode ser comparada com a relação instrução desenvolvimento, o brinquedo fornece ampla estrutura básica para mudanças da necessidade e da consciência. A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas – tudo aparece no brinquedo, que se constitui, assim, no mais alto nível e desenvolvimento pré-escolar. A criança desenvolve-se, essencialmente, através do brinquedo. (VIGOTSKI, 2007, p.189)

Kishimoto (2010) em relação ao brinquedo alega que o mesmo aparece como um pedaço de cultura colocado ao alcance da criança. É seu parceiro na brincadeira. A manipulação do brinquedo leva à ação e à representação, agir e a imaginar.

Kishimoto, lembra também que:

Essa não é uma discussão da atualidade, mas uma discussão já acenada por Froebel: Froebel que acreditou na criança, enalteceu sua perfeição valorizou sua liberdade e desejou a expressão da natureza infantil por meio de brincadeiras livres e espontâneas. Instituiu uma pedagogia tendo a representação simbólica como eixo do trabalho educativo, sendo reconhecido por isso como psicólogo da infância (KISHIMOTO, 1996, p. 115).

Froebel foi o primeiro a descrever alguns princípios essenciais da prática educativa com crianças: o exercício da cooperação e ajuda mútua; atividades impulsivas e instintivas da criança como fontes primárias da atividade educativa; a valorização das atividades espontâneas – jogos, dramatizações, mímicas e movimentos livres, ou seja, Froebel foi um marco em relação às práticas metodológicas de ensino.

## 2.2 A BRINCADEIRA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

A brincadeira, como atividade principal da infância tendo em vista as formas de como vive e o lugar que ela ocupa em sua comunidade é, primordialmente, a forma pela qual esta inicia sua aprendizagem. A seguir, tem início a formação de seus processos de imaginação ativa e, por último, onde ela se apropria das funções sociais e das normas de comportamento que correspondem a certas pessoas.

É por isso que para Vigotsky, a brincadeira:

Cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a a desejar, relacionando os seus desejos a um “eu” fictício, ao seu papel na brincadeira e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas pelo brincar, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação e moralidade (VIGOTSKY, 1984, P.114).

Podemos concluir, assim, que a brincadeira é uma oportunidade de aprendizagem na infância, garantindo o desenvolvimento, a interação, e a aquisição de regras que levará para sempre em sua vida.

Macedo (2005) conclui que o brincar é sério, uma vez que supõe atenção e concentração. O brincar pressupõe a criança como a protagonista responsável pela imaginação, fantasia e ações que a atividade permite.

O jogar é o brincar em um contexto de regras e com um objetivo predefinido. Jogar certo, segundo certas regras e objetivos, diferencia-se de jogar bem, ou seja, da qualidade e do efeito das decisões ou os riscos. O brincar é um jogar com ideias, sentimentos, pessoas, situações e objetos em que as regulações e os objetivos não estão necessariamente predeterminados. No jogo, ganha-se ou perde-se. Nas brincadeiras, diverte-se, passa-se um tempo, faz-se de conta.

O jogar pode ser uma brincadeira em que a organização se faz necessária, onde cada qual possui seu papel e suas posições são estabelecidas, mas os jogadores podem surpreender em suas atitudes diante de um resultado negativo. A brincadeira evolui a medida em que ficamos mais velhos e o jogo é uma possibilidade de diversão.

Ao descrever o como elemento da cultura, Huizinga (1951) omite os jogos de animais e analisa apenas os produzidos pelo meio social, apontando as características: o prazer, o caráter “não sério”, a liberdade, a separação dos fenômenos do cotidiano, as regras, o caráter fictício ou representativo e usa limitação no tempo e no espaço. O caráter “não sério” apontado por Huizinga não implica que a brincadeira infantil deixe de ser séria. Quando a criança brinca, ela o faz de modo bastante concentrada e pensativa. A pouca seriedade está mais relacionada ao cômico, ao riso, que acompanha, na maioria das vezes, o ato lúdico e se contrapõe ao trabalho, considerado atividade séria.

Quando a criança brinca, toma certa distância da vida cotidiana, entra num mundo imaginário. A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas, como no xadrez ou amarelinha, regras implícitas

como na brincadeira de faz de conta, em que a menina imita a mãe passando-se por ela e cuidando de sua filha. São regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a brincadeira. Todo jogo acontece em um tempo e espaço, com uma sequência própria da brincadeira.

É necessário entender que o termo lúdico remete às ações do brincar que se manifestam por toda a existência humana, apresentando então características de lazer e manifestando-se como uma forma de expressão de evolução humana. Isso porque os jogos e as brincadeiras se modificam de geração para geração refletindo as transformações sociais. O lúdico se manifesta através do jogo, do brinquedo e da brincadeira. Estudos feitos por Kishimoto (2010) no jogo, as situações caracterizam-se por um quadro no qual a realidade interna predomina sobre a externa. O sentido habitual é modificado por um novo, colocando a imaginação em ação; há o prazer e a alegria, as crianças estão mais dispostas a buscar novas combinações de ideias e de comportamentos em situações de jogo quando escolhido livre e espontaneamente pela criança, caso contrário, é trabalho ou ensino.

### 2.3 FASES DO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS DE ZERO A SEIS ANOS

O crescimento e o desenvolvimento da criança, sob os aspectos físicos, psíquico e social, devem ser considerados desde a fecundação até a adolescência.

De acordo com Aroeira (1996):

A criança é um ser histórico e desejante, capaz de saltos e rupturas, e não se encaixa necessariamente nos modelos teóricos de desenvolvimento. Enquanto o padrão teórico nos serve de indicador de referências para a melhor compreensão da criança, o desempenho real aponta para um caminho próprio e diferenciado nas formas de expressão e de relacionamento. O modo de a criança aprender depende diretamente das fases pelas quais passa ao longo da infância. Assim, um mesmo objeto pode ser compreendido de diferentes maneiras, de acordo com o estágio de desenvolvimento em que a criança se encontra (AROEIRA, 1996, p.42).

Ou seja, cada criança tem sua própria personalidade, bem como um ritmo e um perfil individual de desenvolvimento.



### 2.3.1 A criança de 0 a 3 anos

Wallon (1981) e Vigotsky (1984) em seus estudos referentes ao desenvolvimento infantil, enfatizam a relevância das experiências dos primeiros anos de vida, que fornecerão os alicerces importantes para as futuras aprendizagens e para o desenvolvimento da criança. O bebê necessita de alimento e higiene para crescer fisicamente, e atenção e afeto para desenvolver suas estruturas psicológicas (mental e emocional).

O crescimento e o desenvolvimento da criança, sob os aspectos físico, psíquico e social, devem ser considerados desde a fecundação até a adolescência. Esse processo não é estático, nem ocorre por retrocessos e estagnações. Cada criança tem sua própria personalidade, bem como um ritmo e um perfil individuais de desenvolvimento.

Wallon (1981) e Vygotski (1984) em seus estudos referentes ao desenvolvimento infantil, enfatizam a relevância das experiências dos primeiros anos de vida, que fornecerão os alicerces importantes para as futuras aprendizagens e para o desenvolvimento da criança. O bebê necessita de alimento e higiene para crescer fisicamente, e atenção e afeto para desenvolver suas estruturas psicológicas (mental e emocional).

Os passos do desenvolvimento são de acordo com Vygotski (1984):

- a) Período pré-natal:
  - embrionário (1º trimestre);
  - fetal precoce (2º trimestre);
  - fetal tardio (3º trimestre);
- b) período pós-natal:
  - neonatal (0 a 30 dias);
  - infância;
  - lactente (1 mês a 2 anos);
  - pré-escolar (2 a 7 anos);
  - escolar (1 a 10 anos).

A seguir, apresentamos alguns passos do desenvolvimento da criança, ressaltando que se trata de um processo que inclui variações de tempo e diferenças individuais:

º 3 meses: o bebê sorri; pega objetos deliberadamente, como a chupeta; e reconhece com alegria as pessoas da família, principalmente a mãe;

º 6 meses: rola o corpo, emite sons e sílabas, sacode o chocalho e estranha pessoas desconhecidas;

º 9 meses: a criança senta sem apoio, olha quando é chamada pelo nome, procura e encontra objetos escondidos;

º 12 meses: anda sem apoio, emite algumas palavras com intencionalidade (áua = quero água, nenê = dá para o nenê etc.), pega e entrega objetos quando lhe pedem e começa a ajudar na hora de se vestir.

De 1 a 2 anos, o desenvolvimento global se expande. A criança começa a caminhar e a capacidade de exploração se amplia, indo além do próprio corpo, do corpo da mãe e dos objetos que são oferecidos. Ela já pode se deslocar e ir ao encontro de outros objetos e brinquedos. Brincar se torna progressivamente uma atividade significativa para o bem-estar da criança, assim como os atos de comer e dormir. Quando brinca, aprende muitas coisas acerca do mundo exterior e da maneira de lidar com ele, ao mesmo tempo em que são estimulados outros aspectos do desenvolvimento.

A imitação e a manipulação, em jogos e brincadeiras, incentivam o domínio da coordenação viso-motora e da capacidade de antecipar e planejar ações com atividades com cilindros, brinquedos de construir e etc. A criança se diverte e aprende com tintas a dedo, giz de cera, canetas hidrográficas, lápis de cor etc. Dançar, cantar, marchar, saltar obstáculos e brincar na água são atividades prazerosas e altamente produtivas para o desenvolvimento e o domínio do corpo em movimento, ou seja, para a coordenação global e o equilíbrio.

### **2.3.2 A criança de 3 a 6 anos**

Para conhecer a criança de 3 a 6 anos, segundo Wallon (1981) é indispensável observa - lá nos seus diferentes campos e nos diferentes exercícios de sua atividade cotidiana e na escola em particular.

Nessa faixa etária, a criança freqüenta a pré-escola, que é o espaço institucional que tem como proposta teórica o trabalho com múltiplos e interdependentes aspectos do desenvolvimento da criança: cognitivo, emocional, físico e social, levando em conta as diferenças individuais (capacidade, ritmo, personalidade etc.), não se pretende que a família seja substituída neste espaço se pois há ali a oportunidade de que trabalhe e desenvolva nas crianças os limites e a aquisição de regras.

As crianças de 3 a 6 anos de idade apresentam em lento crescimento em peso e estatura, com o desenvolvimento neuropsicomotor se aperfeiçoando continuamente. O processo psíquico está intimamente relacionado com a sua motricidade.

No final da fase, apresentam marcha e atitude postural bem definidas e a socialização é restrita a pequenos grupos. Pela falta, ainda, de um desenvolvimento muscular adequado, os exercícios de força são completamente desaconselhados. Como apresentam, também, pequena resistência aos esforços físicos, a programação da atividade motora deve se ater exclusivamente aos jogos e, no final da fase, alguns exercícios de ginástica podem ser oferecidos com um certo proveito. O ritmo de atividades deverá ser moderado, sendo permitida à criança parar quando estiver cansada e prosseguir posteriormente se desejar fazê-lo.

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este trabalho foi desenvolvido com auxílio de pesquisa bibliográfica descritiva, com o objetivo de aprofundar os conhecimentos sobre a importância do lúdico para as crianças com vista a torná-lo mais explícito. A pesquisa bibliográfica foi realizada através da leitura de livros, revistas e artigos científicos, para uma discussão de teorias e dados.

Gil (1994, p. 42) considera que a pesquisa bibliográfica tem como objetivo fundamental “descobrir respostas para problemas, mediante o emprego de procedimentos científicos”. Ainda conforme Gil (1994, p. 43) “as pesquisas descritivas possuem como objetivo a descrição das características de uma população, fenômeno ou de uma experiência”.

Realizou-se uma pesquisa de campo. Segundo Marconi e Lakatos (1992, p. 139) “a pesquisa de campo permite oferece a oportunidade de levantar os dados no próprio local através de entrevistas e observações”.

Elaborou-se um questionário com perguntas abertas e fechadas, aplicados a 10 (dez) professores que atuam em um dos centros de educação infantil do município de Nova Londrina que colaborou com o levantamento de dados para enriquecimento do trabalho, respondendo ao questionário de 12 questões.

Os dados da pesquisa foram apresentados em forma de tabelas e analisados através da discussão e apresentação dos estudos realizados na pesquisa, analisando e justificando esses resultados.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesse tópico se apresentam os principais resultados, análises e discussões acerca da pesquisa, referentes às respostas obtidas pelos docentes de um Centro de Educação Infantil de Nova Londrina.

Na primeira etapa da entrevista é estabelecido o perfil do profissional destacando na questão 1 (um), o sexo do entrevistado. A questão 2 (dois), busca a informação sobre a idade em média dos profissionais que atuam no centro de educação em que foi realizada a entrevista. A questão 3 (três), traz a informação sobre a tempo de atuação no magistério e a questão 4, verifica a quanto os profissionais entrevistados lecionam na modalidade de ensino da educação infantil.

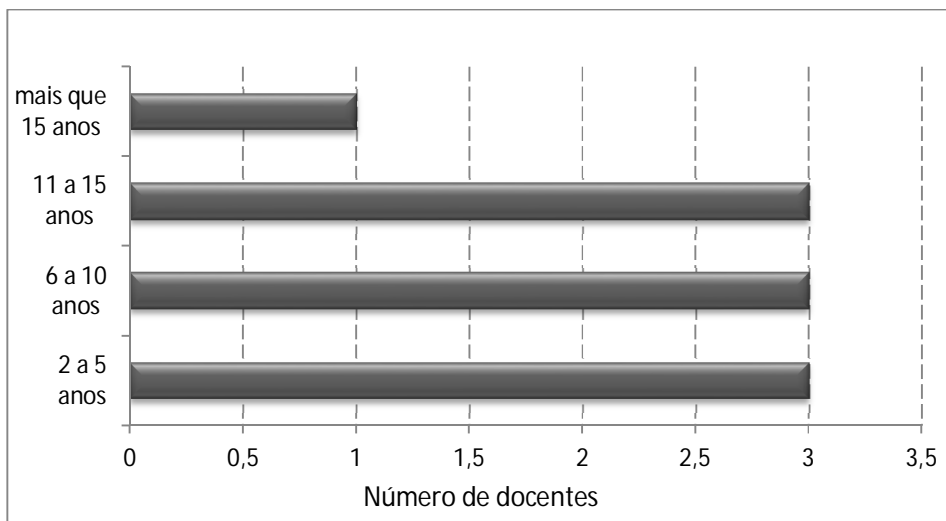
As questões 5 (cinco), 6 (seis), 8 (oito), 9 (nove), 10 (dez), 11 (onze) e 12 (doze), são abertas e as respostas serão apresentadas de forma individual, sendo que cada resposta a sigla será: P.1 (Professor 1) P. 2 (Professor 2) P.3 (Professor 3) P.4 (Professor 4) e P.5 (professor 5) P.6 (professor 6) P.7 (professor 7), P.8 (professor 9), P. 10 (professor 10) respectivamente a cada pergunta.

Observação: A questão 7 (sete) é fechada e o resultado será apresentada na sequência.

De acordo com os dados obtidos 3 (três) profissionais que atuam no magistério de 2 (dois) a 5 (cinco) anos, 3 (três) profissionais que atuam de 6 (seis) a 10 (dez) anos, 3 (três) docentes atuam de 11 (onze) a 15 (quinze) anos, e apenas 1 docente atua de 16 (dezesesseis) a 20 (vinte) anos.

Todas as educadoras informaram que possuem curso superior, sendo que 9 (nove) possuem a graduação de pedagogia e 1 (uma) possui a graduação normal superior sendo que todas completaram o curso de pós-graduação com especialização de no mínimo de 360 horas.

Diante do questionado sobre o tempo em que a educadora trabalha com a modalidade de ensino Educação Infantil, o respondido foi: 3 (três) profissionais atuam no magistério de 2 (dois) a 5 (cinco) anos, 3 (três) profissionais atuam de 6 (seis) a 10 (dez) anos, 3 (três) docentes atuam de 11 (onze) a 15 (quinze) anos, e apenas 1 docente atua de 16 (dezesesseis) a 20 (vinte) anos. Fica assim constatado que os profissionais que iniciaram sua vida profissional no magistério, dedicam-se todo o tempo de trabalho à modalidade da Educação Infantil.



**Figura 1:** Tempo que atua na Educação Infantil

A segunda etapa da entrevista aborda questões específicas com relação ao trabalho que o professor desenvolve na sala de aula e a utilização de jogos e brincadeiras no seu trabalho docente e que está presente na tabela 01.

**Tabela 1:** Definição de Ludicidade

Professores	Respostas
P1	“Ludicidade é quando se trabalha os conteúdos através de jogos e brincadeiras e a criança aprende com mais facilidade”
P2	“Lúdico é a forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, raciocínio de uma criança através de jogos, música, dança, mímica. O intuito é educar, ensinar, divertindo, interagindo com os outros”.
P3	“É através do lúdico que as crianças expressam seus sentimentos e emoções”.
P4	“É aprender brincando, ensinar brincando, ou seja, é a capacidade de se ensinar e aprender através de brincadeiras sem esquecer da afetividade e espontaneidade”.
P5	“O lúdico é uma atividade humana, a qual traz satisfação, ou seja, o lúdico está em todas as atividades que despertam prazer”.
P6	“Através das atividades lúdicas, é possível estimular a imaginação, desenvolver a sensibilidade tátil, estimular a expressão artística, ajudar a adquirir a consciência corporal, propiciar a percepção de distâncias, oralidade, noções de espaço, etc”.
P7	“É a maneira de desenvolver os conhecimentos através de jogos, música e dança, com o intuito de educar e ensinar divertindo-se e interagindo uns com os outros”
P8	“Ludicidade é ensinar e aprender brincando com as crianças”.
P9	“Trabalhar de forma lúdica é garantir ao aluno o prazer em aprender, levando às crianças jogos, brinquedos e brincadeiras”.
P10	“Ludicidade é brincar com as crianças, ensiná-las de forma prazerosa, dando oportunidade da criança construir seu conhecimento fazendo suas próprias experiências”.

Percebe-se que as professoras entrevistadas tem a concepção do que vem a ser a ludicidade e demonstram isso diante das repostas, pois a entendem como uma maneira de desenvolver conhecimentos e aprender de forma prazerosa, através de jogos, brinquedos e brincadeiras, dando a oportunidade à criança de construir seu conhecimento através de suas experiências.

De acordo com as respostas, o desenvolvimento das atividades lúdicas em sala de aula são uma realidade e funcionam como suporte pedagógico para a aprendizagem e desenvolvimento dos alunos, não sendo consideradas apenas atividades de passa tempo ou diversão.

A esse respeito, Kishimoto (2001) relata que a função lúdica do jogo e do brinquedo é propiciar diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente e a função educativa do jogo e do brinquedo é ensinar qualquer coisa que complete o individuo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão de mundo.

No mesmo sentido FRIEDMANN (1996) define a brincadeira como a ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada, enquanto o jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras e o brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar e a atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores.

A questão 6 (seis) tem o objetivo de saber se o educador infantil considera importante o trabalho com jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem, em que circunstâncias devem ser aplicados e com que frequência, e as respostas foram as seguintes:

**Tabela 2:** Importância do trabalho com jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem, em que circunstâncias devem ser aplicados e com que frequência.

Professores	Respostas
P1	"É importante e devem ser aplicados todos os dias".
P2	"Sim, no brincar a criança coloca a imaginação em ação e no jogar de maneira lógica e desafiadora. A criança é estimulada mentalmente para que amplie sua capacidade de cooperação e libertação e esta atividade deve ser aplicada com frequência na educação infantil e no ensino fundamental com objetivos diferentes.
P3	"Sim, em minha turma, trabalho com jogos e brincadeiras todos os dias, com horário definido na parte da manhã".
P4	"É muito importante o lúdico na educação infantil, pois as atividades devem ser aplicadas para que os alunos entendam regras. aceitem os amigos,

	compreendam as atividades e devem ser uma ferramenta constante no trabalho do professor”
P5	“Sim, são importantes e devem fazer parte do processo de ensino e aprendizagem das crianças, devendo ser aplicadas diariamente, de acordo com o planejamento e objetivo do professor”.
P6	“Sim, importante o trabalho com a ludicidade e em minha turma “berçário” trabalho com horário reservado na parte da manhã e os bebês adoram”.
P7	“Sim, de suma importância e devem estar diariamente nas salas de aula”.
P8	“Considero muito importante o trabalho com brincadeiras e é um dos recursos mais eficazes no processo de ensino-aprendizagem das crianças e trabalho todos os dias”.
P9	“Sim trata-se de uma forma de desenvolver meus alunos integralmente, possibilitando seu desenvolvimento espacial, corporal e cognitivo. As brincadeiras e jogos estão em meu planejamento todos os dias”.
P10	“É muito importante o trabalho com jogos e brincadeiras na sala de aula, dando a oportunidade de trabalhar a socialização, a aquisição de regras e ainda o respeito aos colegas. Trabalho diariamente com uma atividade diferenciada”.

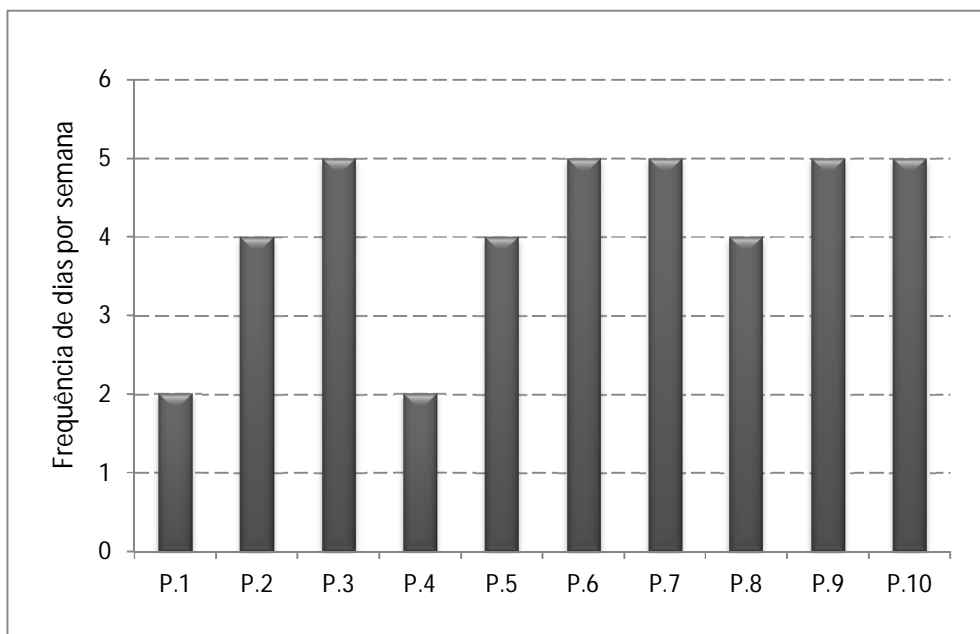
Levando em conta as respostas dos professores diante desta questão, pode-se concluir que todos os professores consideram importante o trabalho com jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem e trabalham diariamente, demonstrando assim, a coerência das respostas. Nesse sentido, Cória-Sabini, (2004) comenta:

Quando as crianças brincam, observa-se a satisfação que elas experimentam ao participar das atividades. Sinais de alegria, risos, certa excitação são componentes desse prazer, embora a contribuição do brincar vá bem além de impulsos parciais. A criança consegue conjugar seu mundo de fantasia com a realidade, transitando, livremente, de uma situação a outra (CÓRIA\_SABINI,2004,p. 27).

Weiss (1999) observa ainda que, “todo profissional que trabalha com crianças sente que é indispensável haver um espaço e tempo para a criança brincar e assim melhor se comunicar, se revelar”.

A questão 7 (sete), é uma questão fechada, que teve como objetivo de identificar saber quantas vezes o educador trabalha com atividades com jogos e brincadeiras em sua sala de aula durante a semana.





**Figura 2:** Frequência de trabalho semanal com jogos e brincadeiras

As respostas foram estas: 2 (duas) educadoras responderam que trabalham duas vezes por semana. 3 (três) educadoras disseram trabalhar 4 (quatro) vezes por semana. 5 (cinco) educadoras responderam que trabalham com atividades lúdicas todos os dias da semana.

Diante dos dados representados no gráfico, podemos observar que, das 10 (dez) educadoras que responderam a esta questão, 5 (cinco) ou seja, a metade tem a preocupação de trabalhar com atividades lúdicas todos os dias da semana, demonstrando que realmente possuem a preocupação com o desenvolvimento de seus alunos e realizam um trabalho sistematizado, pois sabem o quanto a realização dessas atividades podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem das crianças pequenas que estão em formação.

Ainda, diante do gráfico, podemos observar que 3 (três) dessas educadoras trabalham com a ludicidade 4 (quatro) dias da semana. É válido observar apesar da ludicidade não fazer parte de seu planejamento todos os dias, a professora demonstra também sua preocupação com esse trabalho e percebe-se que tem noção de sua importância para que seu aluno aprende de forma alegre, motivante e se desenvolva integralmente.

Finalizando, fica explícito no gráfico o fato de que duas educadoras responderam que trabalham com a ludicidade apenas duas vezes por semana. Um fato que podemos considerar preocupante, pois a aprendizagem fica comprometida

quando falamos de desenvolvimento, experimentos, interação, e aquisição do conhecimento a partir do estabelecimento de relações. Sendo assim, a instituição de ensino deve priorizar o trabalho com a ludicidade em sua prática pedagógica.

A questão 8 (oito) está ligada à questão 7 (sete) e visou levantar quanto tempo de sua aula é disponibilizada para as atividades lúdicas. Essa questão teve as seguintes respostas:

**Tabela 3:** Tempo de aula disponibilizada para as atividades lúdicas.

<b>Professores</b>	<b>Respostas</b>
P1	“Após as atividades de rotina, são realizadas as atividades lúdicas”.
P2	“Uma hora”.
P3	“De 40 minutos a uma hora”.
P4	“Em torno de 50 (cinquenta) a 60 (sessenta) minutos”.
P5	“Uma hora”.
P6	“30 minutos”.
P7	“50 minutos”.
P8	“Por volta de 50 minutos”.
P9	“Uma hora”.
P10	“Uma hora”.

As questões 7 (sete) e 8 (oito), nos remete à questão 6 (seis), onde os educadores revelaram considerarem muito importante o trabalho com a ludicidade, porém duas educadoras trabalham apenas dois dias por semana com jogos e brincadeiras e três educadoras trabalham quatro dias da semana. Assim, podemos concluir que há uma certa contradição em relação à metade das respostas.

Diante disso, para que a ludicidade torne-se uma realidade no contexto escolar, é necessário refletir sobre a formação lúdica dos professores da educação infantil. Santos (1997) defende que “a formação lúdica valoriza a criatividade, o cultivo da sensibilidade e a busca da afetividade e permite ao futuro educador conhecer-se melhor, explorar e descobrir os seus limites, possibilitando-lhe formar uma visão clara sobre o jogo e o brinquedo na vida da criança”

Mialaret (1991) a respeito desse assunto, afirma que:

Cabe ao educador conhecer a possibilidade da utilização de diferentes recursos pedagógicos em consonância com a orientação metodológica do seu trabalho. Assim, ele deve buscar o conhecimento sobre o que faz e sobre por que motivo o faz, visando o domínio dos instrumentos pedagógicos para melhor adaptá-los às exigências das novas situações educativas. É importante o conhecimento teórico e prático do professor que atua em sala de aula como forma de sistematizar o conhecimento no processo ensino-aprendizagem do educando (MIALARET, 1991, p. 12).

A questão 9 teve o objetivo de averiguar quais jogos e brincadeiras são mais utilizadas nas práticas docentes e qual a finalidade de utilizar esses jogos e brincadeiras com os alunos. As respostas foram as seguintes:

**Tabela 4:** Levantamento dos jogos e brincadeiras mais utilizadas nas práticas docentes e a finalidade da utilização desses jogos e brincadeiras.

Professores	Respostas
P1	"Jogo da memória e brincadeiras envolvendo psicomotricidade"
P2	"São utilizados jogos de bingo, palito, jogo da onça".
P3	"Boliche, cobra cega, marionete, minhocão, encaixes, etc".
P4	"Batata quente, boliche, lenço-atrás, elefante colorido, entre outras. As atividades são realizadas para ajudar na coordenação motora, na concentração e na aprendizagem"
P5	"Jogo da memória, bingo de letras, de numerais, pescaria, entre outras. A finalidade é oferecer o ensino de qualidade, visando desenvolver a psicomotricidade, a interação e o respeito aos colegas".
P6	"Encaixes, pontaria, jogo da memória, pula corda e outras. A finalidade é o desenvolvimento integral do aluno".
P7	"Brincadeiras de roda e cantadas são fundamentais para atingir o objetivo da educação infantil e também uma forma de desenvolver a comunicação das crianças".
P8	"Trabalho com jogo da memória, jogos de encaixe, jogos de alfabetização, atividades de roda e cantada, atividades com a lateralidade e outras. São absolutamente necessárias, pois garantem o desenvolvimento da criança".
P9	:"Costumo trabalhar com atividades de lateralidade, de encaixe, pula corda, túnel, jogos de alfabetização e também com numerais com a finalidade de ensiná-los de forma prazerosa".
P10	"Trabalho com jogo da memória, encaixes, pular corda, bola, e jogos com letras, com a finalidade de desenvolver os alunos tanto na psicomotricidade quanto na parte cognitiva".

A questão 9 (nove) permite observar várias atividades lúdicas contextualizadas aos conteúdos como jogos com letras, buscando a alfabetização e a psicomotricidade, jogos com numerais que as educadoras trabalham com diferentes jogos e brincadeiras que propiciam diversão e prazer e também tem a função educativa. Essa diversidade de atividades como jogos, atividades de roda,

que são realizadas pelas professoras estabelecido numa rotina em sala de aula, garantem aos alunos o desenvolvimento da psicomotricidade, da lateralidade, a interação e o respeito ao colega, da concentração, da coordenação motora ou seja, o desenvolvimento integral do aluno.

Em relação a isso Kishimoto (2005, p. 79) aborda “O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil”.

Reforçando a questão, Friedmann (1996, p. 104) lembra que “Através do jogo a criança fornece informações, e o jogo pode ser útil para estimular o desenvolvimento integral da criança e trabalhar conteúdos curriculares”.

A questão 10 (dez) faz um levantamento se existe diferença no comportamento e no aproveitamento das crianças nos dias em que se trabalha com materiais lúdicos e nos dias em que não se trabalha. Quanto a essa questão, os professores responderam o seguinte:

**Tabela 5:** Levantamento da diferença de comportamento e aproveitamento em relação aos dias trabalhados com a ludicidade ou não.

Professores	Respostas
P1	“Sim, o interesse é muito maior nas atividades lúdicas em que se envolvem materiais lúdicos”.
P2	“Sim, pois quando trabalhamos com materiais lúdicos, o aproveitamento é maior e todos participam”.
P3	“As crianças da educação infantil tem mais interação, interesse em atividades que envolvem materiais lúdicos”.
P4	“Sim, pois quando trabalhamos com materiais lúdicos, as crianças ficam mais felizes e participam melhor”.
P5	“Existe, pois as crianças ficam mais inquietas quando não interagem com alguém ou com algum material”.
P6	“A diferença existe sim, pois a criança interessa-se mais pela aula quando utiliza recursos didáticos, motivando-as mais”.
P7	“O comportamento das crianças muda quando utilizam recursos lúdicos e participam mais das atividades”.
P8	“Com a utilização de algum material lúdico, a participação e a interação das crianças é maior”.
P9	“Com certeza, a participação das crianças é maior quando utilizam um material lúdico e o comportamento também é melhor”.
P10	“As crianças tem um aproveitamento melhor quando um recurso lúdico é utilizado, pois as crianças ficam mais motivadas”.

As respostas obtidas nesta questão nos remete a conclusão de que o trabalho com a ludicidade leva os alunos a participarem, interagirem mais e melhor das atividades e conseqüentemente a aprenderem.

Interessante observar nas respostas das professoras, o fato de que ao contrário do que se pensa, as crianças ficam mais inquietas quando não estão realizando as atividades lúdicas. Diante da realização das atividades motivadoras e prazerosas, há uma melhora no comportamento disciplinar na participação, no interesse e na interação diante da realização das mesmas, buscando resultados positivos.

Reafirmando a questão, Rau (2007) destaca:

Durante a prática pedagógica do jogo, das brincadeiras, o professor pode perceber na criança as relações de envolvimento, autonomia e criticidade, a argumentação, o raciocínio, a memória e a linguagem. Além disso, o lúdico envolve motivação, interesse e satisfação, ativando aspectos referentes às emoções e à efetividade, componentes importantes no processo de construção do conhecimento (RAU, 2007, p. 89).

Ainda, quanto ao comportamento dos alunos Vigotsky Apud, Wajakop enfatiza:

É na brincadeira que a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário. A criança vivencia uma experiência no brinquedo como se ela fosse maior do que é na realidade. Para este pesquisador, o brinquedo fornece estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência da criança. A ação infantil na esfera imaginativa, em uma situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos de vida real e motivações volitivas aparecem no brinquedo, que se constitui no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar. Ao brincar a criança muda o seu comportamento, através do brinquedo ela sai do real e entra em momentos de pura imaginação, sai até mesmo de suas atitudes do cotidiano. Os jogos e as brincadeiras dão uma aproximação à resolução e a superação das dificuldades, possibilitando assim melhoria do bem estar da criança, pois as atividades lúdicas possuem um poder de libertação, de independência e de grande importância para a sua vida (Vigotsky, apud, WAJSKOP, 2009, p.32).

A questão 11 (onze) teve o objetivo de saber qual a opinião das educadoras sobre o que leva as crianças aprenderem brincando. Essa questão teve as seguintes respostas:

**Tabela 6:** Levantamento sobre a opinião dos professores em relação ao que leva as crianças a aprenderem brincando.

Professores	Respostas
P1	“Aprender brincando dá mais prazer e facilita o aprendizado através do lúdico”.
P2	“Elas aprendem esperar sua vez e também a ganhar e perder, além de fortalecer a auto-estima, fantasia, desejos, medos, sentimentos, sexualidade e agressividade”.
P3	“O brincar influencia a prática de tal modo que as trocas entre adulto-criança tornam-se extremamente significativas para o desenvolvimento e a aprendizagem”.
P4	“Ao brincar, as crianças sentem prazer, trocam carinhos e sentem-se mais seguras e sem cobranças”.
P5	“As crianças aprendem brincando porque faz parte de sua realidade e também porque os jogos oferecem desafios e elas, levando-as a refletirem, a encontrar estratégias a qual oferecem meios que a leve ao desenvolvimento”.
P6	“O brincar não é apenas uma forma de ocupar o tempo, mas sim uma linguagem que fornece subsídios para a expressão, sendo também um meio de desenvolver habilidades corporais ou cognitivas”.
P7	“As atividades são realizadas de forma prazerosa, significativa e contextualizada”.
P8	“O que leva as crianças a aprenderem é a possibilidade de participação, de interação e principalmente de prazer nesse aprender”.
P9	“As crianças aprendem a partir do momento em que são estimuladas a construir seu próprio conhecimento”.
P10	“As crianças aprendem brincando sim e esse é o melhor caminho para seu desenvolvimento”.

Diante das respostas da referida questão, fica claro que as educadoras tem a percepção da necessidade e da importância da brincadeira no processo de desenvolvimento das crianças, pois aprender brincando dá mais prazer e facilita o aprendizado e não pode ser considerado apenas uma forma de ocupar o tempo, mas um meio de desenvolver habilidades corporais ou cognitivas, buscando uma aprendizagem significativa.

Quanto a isso Corsino (2009) afirma que “Brincando com os outros, participando das atividades lúdicas, as crianças constroem um repertório de brincadeiras e de referências culturais”.

Para Vygotski:

O brincar é fonte de desenvolvimento e de aprendizagem, constituindo uma atividade que impulsiona o desenvolvimento, pois a criança se comporta de forma mais avançada do que na vida cotidiana, exercendo papéis e desenvolvendo ações que mobilizam

novos conhecimentos, habilidades e processo de desenvolvimento e de aprendizagem (VYGOTSKI, 1999, p. 72)

A questão 12 (doze), foi feita para que se pudesse levantar quando as crianças estão brincando quais são as brincadeiras e/ou jogos mais utilizados por elas ou que elas gostam mais e qual o motivo dessa preferência. O resultado foi o seguinte:

**Tabela 7:** Levantamento das brincadeiras e/ou jogos preferidos pelas crianças e motivo dessa preferência

Professores	Respostas
P1	“As atividades com movimento, a preferência faz parte dos interesses da idade”.
P2	“As crianças gostam das atividades com dança e de fazerem gestos. Essa preferência vem da motivação e da alegria que a música causa”.
P3	“Bonecas, carrinhos, casinha, peças de encaixe. Essa preferência ocorre devido a pouca interferência do professor, é uma brincadeira livre, onde o professor não faz intervenções”.
P4	“Lenço atrás, careca-cabeludo. São brincadeiras que eles gostam por serem dinâmicas”.
P5	“As crianças gostam das atividades com dança e de fazerem gestos, imitando os animais. Essa preferência vem da motivação e da alegria que a música causa”.
P6	“Os jogos de faz-de-conta, porque eles se apropriam da realidade, expressando-se de modo simbólico”.
P7	“Os meninos gostam de futebol e as meninas gostam de brincar de bonecas. É a brincadeira de preferências deles, pois brincam em casa”.
P8	“As atividades feitas fora da sala de aula são as preferidas pelos alunos. É o momento em que as crianças sentem-se livre”.
P9	“As crianças preferem as atividades realizadas no parque. São as preferidas pois, nesse momento interagem todos juntos e brincam da mesma coisa sem preconceito de gênero”.
P10	“As crianças preferem as atividades que são realizadas fora da sala de aula, com atividades com envolvem movimento. São as preferidas deles pois podem extravasar suas energias”.

Em relação a esta questão, pode-se concluir que, diante das respostas das educadoras, que os alunos preferem as atividades realizadas fora da sala de aula, pois são mais dinâmicas divertidas e motivadoras. Uma questão que chama atenção é o fato das crianças preferirem atividades de movimento como, atividades com dança e de fazerem gestos fazerem gestos, imitando os animais, lenço atrás, atividades realizadas no parque, sendo uma forma de interagirem com os colegas e extravasarem as energias

Sendo assim Corsino (2009) considera que “A observação das crianças é uma ferramenta fundamental do professor para conhecer e compreender melhor as

crianças nas suas formas de pensar, de comunicar-se, de interpretar e de agir sobre o mundo” e reitera:

Ao observar as crianças brincando, reunimos muitas informações que nos ajudam a organizar os espaços e tempos escolares, para ampliar e enriquecer suas brincadeiras, estabelecer interações mais produtivas com elas e trabalhar com os diferentes conhecimentos e expressões artísticas. O conhecimento do espaço do brincar ajuda-nos também a encorajar as crianças a participar das brincadeiras, inseri-las nos grupos, ajudá-las a construir os conhecimentos necessários a essa participação e a estabelecer relações democráticas em pares (CORSINO, 2009, p. 76).

Já Kishimoto (2010) aponta a necessidade da criação de espaços como sala de jogos e cantos que permitam às crianças ter mais liberdade e possibilidades diferentes nos seus movimentos e enfatiza “A satisfação da necessidade do prazer por meio das brincadeiras permite à criança uma forma de exploração mais centrada nas qualidades do objeto” (KISHIMOTO, 2010, p. 81).

Portanto, para trabalhar com a ludicidade, o educador deve observar e avaliar seus alunos, para que tome decisões coerentes e que atendam às necessidades das crianças.



## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo abordar as concepções sobre ludicidade, bem como sua importância no desenvolvimento da criança que frequenta a educação infantil, pois a construção do saber a partir do trabalho com o lúdico transporta a criança enquanto participa da atividade, a elaborar metas, perceber e explorar diferentes estímulos, antecipar resultados, levantando hipóteses e formulando estratégias buscando possíveis soluções para os problemas.

A perspectiva do trabalho foi entender a práxis educativa, compreendendo o jogo como um recurso pedagógico, percebendo que a escola tem objetivos a atingir e se a atividade for dirigida e orientada, ela possui finalidades pedagógicas e a atividade lúdica realizada em sala de aula é um meio para a realização dos objetivos educacionais, com aluno não estando limitado à sua ação livre.

Aos educadores, cabe o papel da mediação do conhecimento, levando seu aluno ao desenvolvimento, respeitando seu nível de aprendizagem, oportunizando às crianças um ambiente que estimule a imaginação de seus alunos, desenvolvendo sua autonomia, produzindo seu próprio conhecimento.

É de fundamental importância ainda que, as brincadeiras e os jogos desenvolvidos na sala de aula antes de tudo, sejam de entretenimento e prazerosos.

Portanto, esta discussão não se esgota aqui, mas busca dialogar com todos que participam direta ou indiretamente da educação de crianças e acreditam no desenvolvimento de sua autonomia, enxergam a criança de maneira integral, não medindo esforços para alcançá-los.

## REFERÊNCIAS

- AROEIRA, M. L. **A didática da pré-escola**. São Paulo: FTD, 1996.
- CÓRIA-SABINI, M. A. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Campinas: Papyrus, 2004.
- CORSINO, P. **Educação Infantil: cotidiano e políticas**. Campinas, Autores Associados, 2009.
- FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender - o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1994.
- HUIZINGA, J. **O jogo como elemento da cultura**. Trad. de João Paulo Monteiro. São Paulo, Perspectiva, 1951.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a Educação Infantil**. In: Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação – São Paulo. Cortez, 5º ed., 2001.
- \_\_\_\_\_. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira. 2005.
- \_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: 2010.
- \_\_\_\_\_. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Rio de Janeiro: Editora Vozes. 1996.
- LAKATOS, E. M.; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 7.ed. São Paulo: Atlas, 1992.
- LEONTIEV, A. N. **Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique Infantil**. São Paulo: Ícone: Edusp, 1988.
- MACEDO, L. **Aprender com jogos e situações problemas**. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- MIALARET, G.A. **A formação dos professores**. Coimbra: Almedina, 1991.
- SANTOS, S. M. P. (Org). **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos**. Porto Alegre, RS: Vozes, 1997.
- MIALARET, G.A. **A formação dos professores**. Coimbra: Almedina, 1991.
- OLIVEIRA, V.B.; BORJA SOLÉ, M.; FORTUNA, T.R. **Brincar com o outro caminho de saúde e bem-estar**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

- OLUSOGA, Y. **Nós não brincamos assim aqui: perspectivas sociais, culturais e de gênero sobre a brincadeira.** In: BROCK, A. e cols. Brincadeiras: ensinar para a vida. Porto Alegre: Artmede, 2011.
- RAU. M.C.T.D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica.** Ed. Ibpx. 2007.
- SERRÃO, M. **Aprendendo a ser e a conviver.** São Paulo: FTD, 1999.
- VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- VYGOTSKI, L.S. et al. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone/Edusp, 1999.
- WALLON, H. **A evolução psicológica da criança.** São Paulo: Martins Fontes, 1981.
- WAJSKOP. B. J. **Inteligência e afetividade da criança na teoria de Vigotsky.** 5. Ed. São Paulo. Pioneira, 2009.
- WEISS, M. L. I. **Psicopedagogia clínica: uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar.** Rio de Janeiro, 1999.

## APÊNDICE

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL  
CAMPUS MEDIANEIRA – POLO DE NOVA LONDRINA  
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO

Prezado(a) Professor(a),

Sou aluna do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – UTFPR, Campus Medianeira – Polo de Nova Londrina, e tais dados coletados farão parte da minha monografia. Peço a sua gentileza de responder ao questionário que segue abaixo, o qual tem como objetivo verificar qual a importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem de crianças de 0 a 6 anos.

Sua colaboração é de extrema importância, e informo que os dados coletados, serão utilizados somente para fins de pesquisa. Desde já agradeço a colaboração. Não é necessário identificar-se.

1) Há quantos anos você está lecionando?

- Há menos de 1 ano.  
 De 1 a 5 anos.  
 De 6 a 10 anos.  
 De 11 a 15 anos.  
 De 16 a 20 anos.  
 De 21 a 25 anos.  
 Há mais de 25 anos.

2) Identifique o curso de graduação que você concluiu

Nome do Curso: \_\_\_\_\_

Ano de conclusão: \_\_\_\_\_

3) Entre as modalidades de cursos de pós- graduação listadas abaixo, assinale a opção que corresponde ao curso de mais alta titulação que você completou.

- Não fiz ou ainda não completei nenhum curso de pós-graduação.  
 Especialização (mínimo de 360 horas).  
 Mestrado.  
 Doutorado.

4) A quanto tempo trabalha com a modalidade de ensino Educação infantil?

- Há menos de 1 ano.  
 De 1 a 5 anos.  
 De 6 a 10 anos.  
 De 11 a 15 anos.  
 De 16 a 20 anos.  
 De 21 a 25 anos.  
 Há mais de 25 anos.

5) Como você define ludicidade?

---

---

---

6) Considera importante o trabalho com jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem? Em que circunstâncias devem ser aplicados e com que frequência

---

---

7) Quantas vezes você trabalha atividades com jogos, brinquedos ou brincadeiras na sua sala de aula durante a semana.

- 1 vez  
 2 vezes  
 3 vezes  
 4 vezes  
 Todas os dias da semana  
 outros. \_\_\_\_\_

8) Quanto tempo de sua aula é disponibiliza para atividades lúdicas?

---

9) Quais jogos e brincadeiras são mais utilizadas em suas práticas docentes? Qual a finalidade de utilizar esses jogos e/ou brincadeiras?

---

---

10) Existe diferença no comportamento e no aproveitamento das crianças nos dias em que se trabalha com materiais lúdicos e nos dias que não se trabalha?

---

---

11) Qual a sua opinião sobre o que leva as crianças aprenderem brincando?

---

---

---

12) Quando as crianças estão brincando quais são as brincadeiras e/ou jogos mais utilizados por elas ou que elas gostam mais? Qual o motivo dessa preferência?

---

---

Muito obrigada!