



**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ**  
**DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO**



**ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

**CRISTIANE EVA DA SILVA OLIVEIRA**

**A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO PROCESSO NO ENSINO  
FUNDAMENTAL I: UM ESTUDO BIBLIOGRÁFICO**

**MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO**

**MEDIANEIRA**

**2013**

**CRISTIANE EVA DA SILVA OLIVEIRA**



**A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO PROCESSO NO ENSINO  
FUNDAMENTAL I: UM ESTUDO BIBLIOGRÁFICO**

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 Umuarama, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

Orientador(a): Prof. Me. Henry Charles Albert David Naidoo Terroso de Mendonça Brandão

**MEDIANEIRA**

2013



Ministério da Educação  
**Universidade Tecnológica Federal do Paraná**  
Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação  
Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de  
Ensino



---

## TERMO DE APROVAÇÃO

### **A Utilização de Jogos no Processo de Ensino Aprendizagem do Educando no Ensino Fundamental I: um Estudo Bibliográfico**

Por

**Cristiane Eva da Silva Oliveira**

Esta monografia foi apresentada às 20 h do dia **13 de dezembro de 2013** como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. O candidato foi argüido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho .....

---

Prof.º Me. Henry Charles Albert David Naidoo Terroso de Mendonça Brandão  
UTFPR – Câmpus Medianeira  
(orientador)

---

Prof.º Dr. Cidmar Ortiz dos Santos  
UTFPR – Câmpus Medianeira

---

Prof.ª Ma. Marlene Magnoni Bertoli  
UTFPR – Câmpus Medianeira

Aos meus familiares, pelo incentivo,  
carinho e amor, e por sempre acreditarem  
em minha capacidade.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus, por me conceder calma, força e coragem para superar os desafios da vida e aproveitar todos os momentos de alegria.

Aos meus familiares, que sempre me acompanham em minhas conquistas e em meus desafios.

Agradeço aos pesquisadores e professores deste curso de Especialização, professores da UTFPR, Câmpus Medianeira.

A todos os que me auxiliaram em minhas conquistas intelectuais e pessoais.

“Não é o castelo de areia a coisa mais importante na brincadeira da criança. O mais importante é a imagem de um castelo de areia que a criança tem na cabeça antes de começar a construir o castelo. Por que outra razão você acha que ela destrói com as mãos o castelo que acabou de construir?” (JOSTEIN GAARDER).

## RESUMO

OLIVEIRA, Cristiane Eva da Silva. A utilização de jogos no processo no ensino fundamental I: um estudo bibliográfico. 2013. 41 P. Monografia. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.

Este trabalho propõe apresentar alternativas de aprendizagem através de jogos, conscientizando sobre a importância de uma educação escolar intelectual e motora para se tornar uma pessoa completa, que saiba seu papel social. Além de construir, através de pesquisas bibliográficas, um embasamento teórico para fundamentar o tema proposto, destacando a importância de jogos como um auxílio para uma aprendizagem lúdica e eficaz, propondo a construção de desafios, estratégias, raciocínio, criatividade, dentre outros. Analisando a importância da motivação no ambiente educacional, este estudo torna-se fundamental para propor a discussão desta temática, e destacar o papel que os jogos podem assumir na construção de um aprendizado mais motivado e dinâmico. O objetivo geral deste estudo foi compreender como o processo educacional nas séries iniciais do ensino fundamental pode ser dinamizado através de jogos e atividades lúdicas, integrando as diversas disciplinas básicas. E os objetivos específicos, foram: Construir, através de pesquisas bibliográficas, um embasamento teórico para fundamentar o tema proposto; Analisar como os jogos podem auxiliar num processo de ensino-aprendizagem prazeroso e agradável; Destacar a importância da ludicidade no processo educacional.

**Palavras-chave:** Lúdico. Educação. Criatividade. Aprendizado.

## **ABSTRACT**

OLIVEIRA, Cristiane Eva da Silva. The use of games in the learning process of the student. 2013. 41 P. Monograph. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.

This paper proposes to present alternative learning through games, raising awareness of the importance of intellectual and motor school education to become a complete person who knows his social role. Besides building through literature searches a theoretical basis to support the theme, highlighting the importance of games as an aid to learning fun and effective, proposing the construction of challenges, strategies, reasoning, creativity, among others. Analyzing the importance of motivation in the educational environment , this study becomes crucial to propose the discussion of this issue , and highlight the role that games can play in building a more motivated and dynamic learning . The aim of this study was to understand how the educational process in the early grades of elementary school can be streamlined through games and fun activities, integrating the various basic disciplines . And the specific objectives were: Build, through literature searches a theoretical basis to support the theme; analyze how games can assist in the process of teaching and learning enjoyable and pleasant; underscore the importance of playfulness in the educational process.

**Keywords:** Playful. Education. Creativity. Learning.



## LISTA DE FIGURAS

|  |    |
|--|----|
| Figura 01: A Brincadeira Imitando a Realidade.....       | 15 |
| Figura 02: A Primeira Boneca.....                        | 16 |
| Figura 03: Brincadeira de Cabra Cega na Antiguidade..... | 17 |
| Figura 04: Brincadeira de Pular Corda.....               | 20 |
| Figura 05: Amarelinha.....                               | 20 |

## SUMÁRIO

|   |    |
|---|----|
| <b>1 INTRODUÇÃO</b> .....   | 10 |
| <b>2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA</b> .....                            | 12 |
| 2.1 TIPO DE PESQUISA OU TÉCNICAS DE PESQUISA.....                                 | 12 |
| <b>3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....  | 14 |
| 3.1 O LÚDICO E O BRINCAR NA VIDA DA CRIANÇA: CONCEITOS E ASPECTOS HISTÓRICOS..... | 14 |
| 3.2 A IMPORTÂNCIA DO CONHECIMENTO PRÉVIO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM.....         | 22 |
| 3.2.1 A RELAÇÃO DA BRINCADEIRA COM O AMBIENTE ESCOLAR.....                        | 24 |
| 3.2.2 O LÚDICO E O PROCESSO DE APRENDIZAGEM.....                                  | 25 |
| 3.3 OS JOGOS NA CONSTRUÇÃO DE UM APRENDIZADO AGRADÁVEL E DE QUALIDADE.....        | 27 |
| 3.3.1 A IMPORTÂNCIA DO PAPEL DO PROFESSOR PARA UMA EDUCAÇÃO LÚDICA.....           | 29 |
| <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....   | 34 |
| <b>REFERÊNCIAS</b> .....  | 36 |

## 1 INTRODUÇÃO

Na atualidade, a educação tradicional vem se tornando um pouco cansativa e o aluno imóvel nem sempre está envolvido com o que ocorre na sala de aula, pode estar internamente inquieto, querendo se movimentar porque é insuportável a tarefa, para a maioria das crianças e adolescentes, que pela lei atual se vêm obrigados a frequentar as escolas do Brasil.

A maioria dos alunos questiona: Para que ir para escola se eu posso perguntar minhas dúvidas ao meu computador? Como desenvolver uma consciência crítica em relação à importância da educação escolar, em crianças que acham os métodos educacionais desinteressantes? Como deixar as aulas mais prazerosas, educativas e interessantes ao mesmo tempo?

Mas quando podemos saber se ocorreu a aprendizagem? Como sabemos se o aluno realmente aprendeu? Será que o fato de notas acima da média é um modo seguro de avaliar a aprendizagem real, adquirida pelo aluno.

Ao praticar jogos para a aprendizagem de conteúdos complexos, o aluno questiona-se e começa a compreender as ordens e regras para a realização dos jogos, torna-se mais espontâneo e expressa seus desejos de modo mais natural, o que pode criar dificuldades se realizado da maneira tradicional de ensino. A utilização de jogos, na medida em que favorece a criatividade, pode trazer muitas contribuições ao processo de aprendizagem, se integrada com outras disciplinas.

Assim este estudo buscou alternativas para um processo de ensino-aprendizagem mais prazeroso e eficaz, trabalhando disciplinas básicas do ensino fundamental brasileiro, de forma lúdica.

Este trabalho apresentou alternativas de aprendizagem através de jogos, conscientizando sobre a importância de uma educação escolar intelectual e motora para se tornar uma pessoa completa, que saiba seu papel social. Além de construir, através de pesquisas bibliográficas, um embasamento teórico para fundamentar o tema proposto, destacando a importância de jogos como um auxílio para uma aprendizagem lúdica e eficaz, propondo a construção de desafios, estratégias, raciocínio, criatividade, dentre outros.

A falta de interesse dos alunos da atualidade diante dos processos educacionais que não evoluíram conforme as tecnologias mundiais, mostra-se como

um grande obstáculo a ser transposto pelo sistema educacional atual. Neste sentido, o processo de ensino aprendizagem necessita de alternativas revolucionadas, interessantes e produtivas para auxiliar no processo de construção do conhecimento do alunado.

O uso de jogos na sala de aula, contudo, não visa apenas proporcionar a vivência do corpo e do concreto, diminuindo as tensões decorrentes de esforços intelectuais excessivos. Na medida em que favorece a criatividade, pode trazer muitas contribuições ao processo de aprendizagem, se integrada com outras disciplinas.

Analisando a importância da motivação no ambiente educacional, este estudo torna-se fundamental para propor a discussão desta temática, e destacar o papel que os jogos podem assumir na construção de um aprendizado mais motivado e dinâmico.

O objetivo geral deste estudo foi compreender como o processo educacional nas séries iniciais do ensino fundamental pode ser dinamizado através de jogos e atividades lúdicas, integrando as diversas disciplinas básicas.

E os objetivos específicos, foram:

- Construir, através de pesquisas bibliográficas, um embasamento teórico para fundamentar o tema proposto;
- Analisar como os jogos podem auxiliar num processo de ensino-aprendizagem prazeroso e agradável;
- Destacar a importância da ludicidade no processo educacional.

## 2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

### 2.1 Tipo de Pesquisa ou Técnicas de Pesquisa

Optou-se, neste estudo, pelo processo de revisão bibliográfica, que segundo Siena (2007), a revisão de literatura está relacionada à fundamentação teórica e também empírica acerca de um tema escolhido pelo autor, e buscando compreender um problema também por ele apontado. Este processo de trabalho é realizado através da escolha de um referencial teórico, que embasará o texto a ser escrito, e a mescla das discussões acerca do que se disserta.

Ou seja, através da revisão bibliográfica, é possível que um autor defenda um pensamento, estruturando o seu texto e tornando-o parte de uma pesquisa científica, através do embasamento teórico sobre o que outros autores já pesquisaram e estudaram sobre o seu tema.

Para Fontelles et al. (2009), com a revisão de literatura, o pesquisador pode descobrir e compreender sobre o que está escrevendo, através de trabalhos já publicados, e analisar aspectos que já foram abordados, e também dúvidas em relação ao tema a que se propôs estudar. Quando tem mais conhecimento sobre o seu tema, o pesquisador pode fundamentá-lo de maneira mais segura, e isso oferecerá suporte para que justifique a sua proposta, e também defina, de maneira mais precisa, os objetivos do seu estudo, evitando que o mesmo se mostre monótono e repetitivo.

Para tornar o processo de revisão mais produtivo, o autor da pesquisa deverá adotar uma postura metódica, sistematizada, inerente à pesquisa bibliográfica, a qual é baseada na literatura publicada em forma de livros, em revistas especializadas, escritas ou eletrônicas; em jornais e revistas, em sites da Internet, especializados ou de busca etc. Outras importantes fontes de pesquisa são os eventos científicos, como congressos e seminários, ou mesmo, a consulta direta a pesquisadores mais experientes, com reconhecido saber sobre a área de interesse (FONTELLES ET AL., 2009, p. 04).

Nesse sentido, o autor explica que tipo de pesquisa é realizada para a construção de uma revisão bibliográfica:

A revisão de literatura é realizada por meio de pesquisa bibliográfica, tendo

por base a análise do material já publicado em forma de livros, revistas, etc. Consiste na identificação e análise do que já foi publicado sobre o tema e o problema de pesquisa e deve refletir o nível de envolvimento do autor com o tema. As fontes para um bom referencial teórico ou revisão de literatura são livros e artigos específicos sobre o tema escolhido (SIENA, 2007, p. 90).

Esta pesquisa também assume a característica de ser qualitativa, que segundo a UNIFAP (2012), trata-se de um processo de compreender acontecimentos específicos de uma forma mais profunda. Não se prende às estatísticas, regras ou mesmo generalizações, priorizando as descrições, comparações e as interpretações. Ao contrário da pesquisa quantitativa, que está mais apegada à questão de quantidade, e não de conhecimento e interpretação.

### **3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

#### **3.1 O Lúdico e o Brincar na Vida da Criança: Conceitos e Aspectos Históricos**

Brincar faz parte do desenvolvimento infantil, então se a criança aprende brincando, o jogo irá auxiliá-la propiciamente no processo de ensino-aprendizagem. A utilização do jogo auxilia o desenvolvimento da imaginação e da criatividade. Em crianças de educação infantil, o brincar é de extrema importância para o desenvolvimento cognitivo, motor e afetivo da criança.

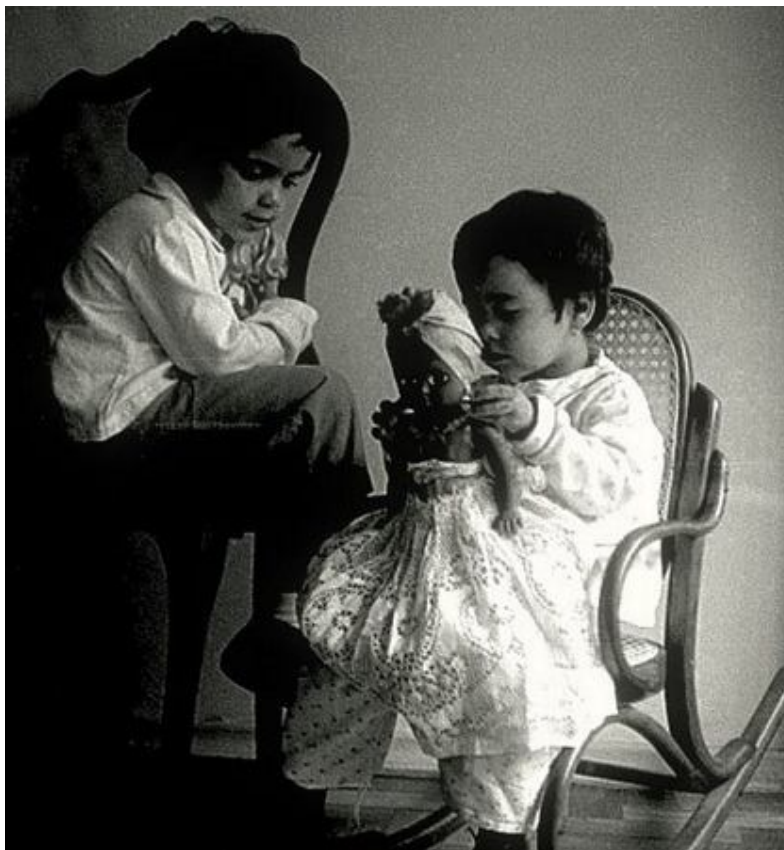
Segundo Queiroz e Jordano (2005), o indivíduo desperta suas competências e habilidades através do brincar. Aprendendo com a prática de atividades lúdicas, trabalha temas transversais e principais valores que devem fazer parte do ambiente escolar. Além de promover um ambiente alegre e descontraído, a utilização de jogos em sala de aula, incentiva a criatividade, espontaneidade e a imaginação dos educandos, resgatando juntamente, valores importantes para um cotidiano feliz, criativo e confiante.

De acordo com Vygotsky (1991) apud Gomes et al. (2006), a ideia de que o brinquedo sempre contribui para a sensação de prazer da criança, não está correta por duas questões, porque outras ações podem dar prazer à criança; e também porque as atividades que acompanham o brinquedo caminham juntas à ideia da perda e do ganho, com as regras, que podem causar descontentamento, quando a criança não atinge um resultado positivo. Considerando que as teorias que abordam a temática do brinquedo não consideram a sua função de atender às necessidades da criança, que não conseguem ser satisfeitas de outra maneira, como a realização em relação ao mundo adulto, como dirigir, cuidar da casa, entre outros. É fundamental que satisfaçam essas necessidades como forma de compreender a realidade e amadurecer para a vida adulta.

Neste sentido, é possível compreender que, apesar do brinquedo não se configurar como uma forma garantida de que a criança tenha prazer em suas relações sociais, é uma maneira através da qual ela conhece as regras, e constrói convivência social, possibilitando o seu amadurecimento e a sua inserção no mundo adulto.

Segundo Cintra, Proença e Jesuino (2010), até meados do século VI, o processo de aprendizagem infantil era baseado na imitação das atividades rotineiras. A educação infantil era considerada importante, por oferecer conhecimentos antigos, e considerando que a aprendizagem ocorria ao passo que a criança tinha o contato prático com a questão. Ensinavam as crianças a nadar, a pescar, e desta forma, Almeida (2003) apud Cintra, Proença e Jesuino (2010) considera que dentro deste contexto, a cultura era construída através de um processo educativo, e se valorizava os jogos, pois auxiliavam na busca pela sobrevivência, assim, a brincadeira inseria a criança em seu papel social, e possibilitava o aprendizado de regras para a convivência diária.

Na figura 01, é possível observar a importância da brincadeira de bonecas.



**Figura 01: A brincadeira imitando a realidade**

Fonte: Rose, 2013.

Mesmo há tanto tempo, já se considerava a convivência infantil como uma prévia para o seu desenvolvimento como pessoa, de forma a contribuir para a formação de habilidades imprescindíveis na vida adulta.



A figura 2 ilustra a boneca mais antiga do mundo.



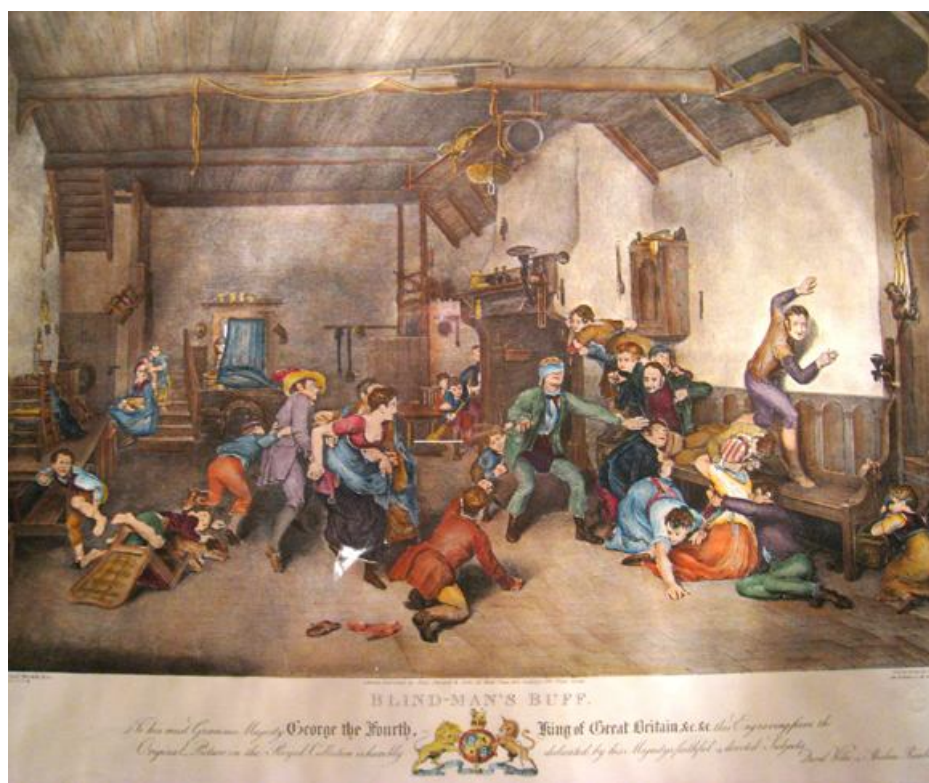
**Figura 2: A Primeira Boneca**

Fonte: Rose, 2013.

Segundo Rose (2013), a boneca mais antiga do mundo, conforme figura acima, se chama Crepereia Tryphaena, e foi feita no século II d.C., tendo sido encontrada num sarcófago, em 1889, é de marfim, apesar de aparentar ser de madeira, pelo desgaste do tempo.

Na história antiga há relatos de que o ato de brincar era desenvolvido por toda a família, até quando os pais ensinavam os ofícios para seus filhos. Destacamos que para cada época e sociedade a concepção sobre educação sempre teve um entendimento diferenciado, logo o uso do lúdico seguiu tal concepção. Os povos primitivos davam à educação física uma importância muito grande e davam total liberdade para as crianças aproveitarem o exercício dos jogos naturais, possibilitando assim que esses pudessem influenciar positivamente a educação de suas crianças (SANT'ANNA E NASCIMENTO, 2011, p. 20).

Muitas brincadeiras, que é popular até a atualidade, surgiram há muito tempo (Figura 3).



**Figura 03: Brincadeira de cabra cega na antiguidade**

Fonte: Soares, 2013.

Acredita-se que brincadeira, que já foi popular entre a criançada, tenha sido originada durante a Dinastia Zhou, da China, perto do ano 500 a.C. Na Idade Média e na Era Vitoriana, era um divertimento aristocrático: na Casa dos Tudor (dinastia inglesa que reinou entre 1485 e 1603), jogos de cabra-cega eram opção para recreação (SOARES, 2013, p. 01).

Cintra, Proença e Jesuino (2010) explicam que a sociedade foi se transformando e a Antiguidade foi marcada por uma nova formação socioeconômica,

através da divisão das cidades. O processo educativo também sofreu alterações, que se deram, principalmente, com o surgimento das primeiras escolas. Entretanto, “o ideal da educação era influenciado pela sociedade, as famílias tradicionais da antiga nobreza, pessoas que tinham influência econômica eram atendidas nessa instituição” (p. 229).

Isso caracterizava um processo de exclusão, através do qual apenas as crianças que pertenciam às famílias abastadas financeiramente é que tinham direito à educação formal.

O ensino de forma mais técnica passou a ser destacado como fundamental dentro do contexto social. Platão compreendia que o esporte mostrava-se como uma atividade educativa e moral, considerando a influência que o mesmo exerce sobre a formação do caráter e também da personalidade infantil (CINTRA; PROENÇA; JESUINO, 2010).

Para Wajskop (2007) apud Silva (2009), desde a antiguidade, o brincar já era usado como uma forma de ensinar, mas foi apenas após o rompimento do pensamento romântico que foi possível valorizar a importância da brincadeira na vida da criança, isso porque antes, o brincar era visto como uma forma de fugir do trabalho, e uma maneira de mostrar falta de interesse.

Entretanto, a brincadeira mostra-se como uma das formas mais eficientes de construção de uma realidade infantil mais interessante, preparando esta criança para o seu futuro, e mesmo para compreender a vida adulta.

Para compreender a experiência da brincadeira como um fenômeno cultural é preciso perceber que as crianças percebem o mundo através das experiências que adquirem quando brincam, interagindo com outras crianças e com os adultos. Assim, ela experimenta suas emoções e elabora suas experiências. A figura do adulto funciona como referência, sendo suas ações reproduzidas, mas com um sentido próprio e essencial ao processo de apreensão do mundo pela criança (SILVA, 2009, p. 08).

A criança tem uma visão de mundo bastante distinta dos adultos, ao mesmo tempo em que procura imitar a realidade deste mundo adulto, através de um processo de experimentação da vida, despertando a imaginação, que auxilia, de maneira considerável, no desenvolvimento infantil.

De acordo com Vygotsky (1991) apud Gomes et al. (2006), a imaginação é um processo psicológico muito novo para a criança no início de sua vida escolar e que não tem muita ocorrência nas crianças menores de três anos, que ainda não

podem visualizar a realidade de seus próprios desejos. O que pode diferenciar a brincadeira das outras atividades das crianças são as regras e o incentivo à imaginação, sendo expostas ou não. No faz-de-conta que acontece durante a brincadeira, a imaginação acontece, mesmo com as regras, que já são respeitadas implicitamente.

O despertar da imaginação valoriza a criatividade infantil, envolvendo a criança num processo de constante criação, o que valoriza a construção do aprendizado, valorizando a assimilação do conhecimento, através de uma forma mais interessante e motivadora.

O lúdico é a brincadeira, é o jogo, é a diversão e é sob esse ponto de vista que desenvolvemos essa pesquisa, para que o aprendizado de matemática se torne mais atrativo e divertido. O brincar esteve presente em todas as épocas da humanidade, mantendo-se até os dias atuais. Em cada época, conforme o contexto histórico vivido pelos povos e conforme o pensamento estabelecido para tal, sempre foi algo natural, vivido por todos e também utilizado como um instrumento com um caráter educativo para o desenvolvimento do indivíduo (SANT'ANNA; NASCIMENTO, 2011, p. 20).

Portanto, em todas as épocas da humanidade a presença de jogos e do lúdico, em todas as suas formas, motivou as crianças na sua formação, no seu amadurecimento e na busca constante por conhecer a si mesma como pessoa, compreendendo os próprios desejos, valorizando sua criatividade e atribuindo às emoções o espaço que merecem.

Silva e Mota (2011) explicam que a atividade lúdica busca a produção do prazer e da diversão dentro de um mesmo contexto, além disso, contribui para que a criança possa desenvolver habilidades cognitivas, motoras, que destinem maior atenção, um movimento com mais ritmo e conhecimento sobre o próprio corpo. Esses desenvolvimentos possibilitados pelo lúdico auxiliam na melhoria da expressão corporal, e isso possibilita o favorecimento da criatividade, com a formação de práticas de recreação, com o hábito da prática de atividades físicas, que incentiva a tomada de iniciativa, o que favorece a tomada de decisões, nas mais diversas situações da vida.

Neste sentido, o lúdico auxilia não apenas nas questões psicológicas da criança, mas também nas questões físicas, através de uma vida mais saudável, repleta de brincadeiras e desenvolvimento social, afetivo, intelectual, e certamente, psicológico.

Para Sá (s.d.) defende que o lúdico trata-se de um olhar sobre a dimensão humana, com destaque para sentimentos como a liberdade e o caráter espontâneo de cada atitude que os seres humanos tomam. O lúdico envolve atividades sem pretensões, que são realizadas num momento de descontração, e que não têm aspectos de obrigatoriedade, ou seja, o lúdico não acontece sob pressão ou porque outra pessoa quer que ele ocorra. O lúdico é livre, tanto nas suas motivações, quanto nos seus resultados.

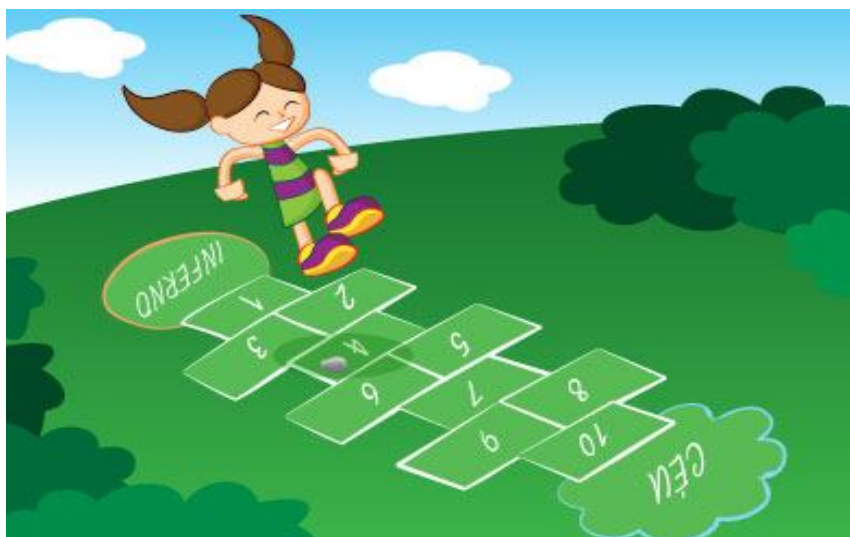
A figura 4 ilustra as crianças brincando de pular corda.



**Figura 04: Brincadeira de Pular Corda**

Fonte: //brunoefgustavobarroso.blogspot.com.br, 2013.

A figura 5 ilustra a brincadeira da amarelinha.



**Figura 05: Amarelinha**

Fonte: <http://super.abril.com.br/blogs/superlistas/conheca-a-origem-de-6-brincadeiras-populares/>

Assim, o lúdico se mostra como um processo livre, e dentro deste contexto, em atividades impostas, dentro de limites e regras rígidas, no qual não seja possível construir diversão, não exista prazer, não se pode supor que haja ludicidade, mas sim um processo limitador e pré-determinado.

De acordo com Freinet (1998) apud Sá (s.d.), práticas lúdicas fundamentais não são as práticas de algumas atividades, porque elas podem sofrer algum tipo de transformação dentro da sua própria essência, dependendo da forma como ela é exposta e trabalhada. No entanto, o lúdico seria representado por uma sensação de bem-estar, que pode ser uma outra visão da vida, a necessidade de se manter vivo, que impulsiona o ser humano na busca por questões superiores, e que ilumina as pessoas em suas escolhas, dando-lhes motivação e alegria.

Assim, o lúdico é algo muito mais amplo e que defende vários aspectos da vida humana, impulsiona e alimenta um instinto de busca constante por motivação e desenvolvimento.

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. Se bem aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação crítica do educando, quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade (DALLABONA; MENDES, 2006, p. 02).

Valorizar o lúdico de uma maneira que vai muito além da visão da necessidade da brincadeira e da diversão é fundamental. A educação lúdica é uma forma de contribuir para a construção de um conhecimento sólido e de maneira muito mais agradável.

Dallabona e Mendes (2006) explicam que a infância é o momento de acontecimento das brincadeiras, no qual elas fazem parte e devem ser valorizadas de acordo com a sua importância. Através dessas brincadeiras a criança pode se satisfazer os seus interesses, as suas necessidades e os seus desejos individuais. A brincadeira é uma forma que a criança tem de viver uma realidade que é pertinente à vida adulta, por ser forma de expressar as reflexões da criança, e através da qual ela mesma pode refletir, se organizar, se destruir e construir novamente o seu próprio mundo pessoal. O lúdico merece destaque por ser uma maneira muito importante através da qual é possível envolver o aluno nas atividades educacionais,

considerando que, através da brincadeira, que é algo inerente no infante, é muito mais fácil abordar um trabalho de reflexão e descoberta do seu universo.

O espaço criado pela realidade do brincar é dotado de reflexão e experimentação de atitudes que é fundamental conhecer para amadurecer de forma saudável, chegando à juventude pronta para novas descobertas.

### **3.2 A Importância do Conhecimento Prévio no Processo de Aprendizagem**

Dentre todas as disciplinas básicas que compõe as séries iniciais do ensino fundamental, a matemática e a língua portuguesa são as famosas “bicho papão” para a aprendizagem dos alunos. Como desmitificar este paradigma já existente na educação? Como a aprendizagem prazerosa e produtiva? E como realmente saber se, ocorreu de fato a aprendizagem? Será que a memorização significa a real aprendizagem do aluno? Para Starepravo (2009), aprendizagem não pode ser medida em quantidade, é algo pessoal que acontece principalmente por meio de trocas de conhecimento com outras pessoas.

Segundo Starepravo (2009), em pesquisas realizadas recentemente, o processo de ensino aprendizagem somente acontece mediante a um mínimo conhecimento do aprendiz, para que possa ser modificado, transformado, compreendendo o próprio processo de construção da aprendizagem.

O conhecimento anterior, que possibilita condições para que o aprendizado aconteça durante o processo de educação infantil, é resultado das brincadeiras vivenciadas pelas crianças, suas experiências sociais, e todas as informações que foram adquiridas durante essas vivências.

De acordo com os autores Coll e Solé (1998), só conseguimos realmente aprender, quando somos capazes de elaborar e dar sentido aos conteúdos que pretendemos aprender, pois não aprendemos com acumulações de conhecimentos, e sim quando modificamos, interpretamos o novo de forma que podemos torna-lo parte de nós. Os autores seguem afirmando:

Quando ocorre este processo, dizemos que estamos aprendendo significativamente, construindo um significado próprio e pessoal para um

objeto de conhecimento que existe objetivamente. De acordo com o que descrevemos, fica claro que não é um processo que conduz à acumulação de novos conhecimentos, mas à integração, modificação, estabelecimento de relações e coordenação entre esquemas de conhecimento que já possuíamos, dotados de uma certa estrutura que varia, em vínculos e relações a cada aprendizagem que realizamos.[...] (COLL; SOLÉ, 1998, p. 20).

Portanto, a importância dos conhecimentos prévios dos alunos, para que ocorra de fato um processo de aprendizagem produtivo. Segundo Mauri (1998, p. 87), “[...] não se realiza em uma mente em branco, mas em alunos com conhecimentos que lhes servem para ‘engancharem’ o novo conteúdo e lhes permitem atribuir-lhe algum grau de significado”.

Alguns estudos nos mostram, que a postura e crenças do professor influencia diretamente na aprendizagem do aluno. De acordo com Spinillo e Magina (2004), a prática de alguns mitos utilizados no processo de aprendizagem da matemática como: material concreto, fragmentação no ensino do sistema de numeração decimal e a memorização da tabuada. Podem limitar a aprendizagens dos alunos.

Conforme explica Tezani (2006), o processo educacional dentro da escola precisa ser pautado com base no desenvolvimento que a criança já apresenta, como ponto de partida, e também com um ponto de chegada, considerando o que se pretende ensinar aos alunos, que englobam objetivos da própria escola, que estejam em concordância com a faixa etária dos alunos e com as habilidades que cada grupo apresenta.

Assim, são propostos caminhos a serem seguidos na busca pela construção do conhecimento, valorizando as aprendizagens prévias, já trazidas pelas crianças de suas experiências pessoais.

Pinto e Tavares (2010) explicam que, desde o começo de sua vida, as crianças mostram tempos diferentes, maneiras distintas de andar, falar, mesmo de brincar, comer e em todas as atividades que desempenha. É possível afirmar que o processo educacional precisa considerar essas questões, e valorizar o fato do ser humano se mostrar como um ser único, com muitas e diversas dimensões, e que se desenvolve continuamente, mas de forma diferenciada. Assim, é fundamental: “Considerar as especificidades de cada faixa etária das crianças significa reconhecê-las como cidadãs, possuidoras de direitos e deveres, entre eles a educação pública e de qualidade” (p. 228).



A educação é um processo que precisa ser adaptado, e a brincadeira pode ser adaptada de acordo com os interesses de cada grupo de crianças, para que possa mostrar-se como uma prática motivadora e que incentive a construção do aprendizado.

### 3.2.1 A Relação da Brincadeira com o Ambiente Escolar

O processo de socialização da criança acontece com a sua vivência em família, que é o primeiro núcleo social do qual o indivíduo faz parte, e a escola, por sua vez, mostra-se como outro ambiente fundamental para que a criança possa se socializar e construir uma relação com o mundo. O caminho para o aprendizado, normalmente, acontece considerando a importância de todas as experiências já vividas pelo aprendiz.

Segundo Silva e Santos (2009), a brincadeira traz como uma de suas funções principais a socialização e a integração. E dentro de uma nova configuração social, os pais, cada vez têm trabalhado mais, e ficam menos tempo com seus filhos. Assim, a escola mostra-se como uma forma imprescindível de transmitir cultura, com espaço e companhia para as crianças brincarem, e também conta com profissionais da educação, para ensinar e também auxiliando no resgate de brincadeiras populares.

Ao se referir às trocas de relação das crianças, fica bem clara a importância do crescimento da criança como pessoa, como ser humano. No momento de brincar juntas elas estão obtendo uma troca de relação e convívio entre elas, expressando suas vontades nas brincadeiras e tornando-as diferenciadas umas das outras, com o mesmo objetivo. Esse diferenciado faz com que ela tenha sua personalidade diferente e não seja manipulada (SILVA; MOTA, 2011, p. 03).

O papel da escola na construção do conhecimento e da cultura é muito relevante, por se tratar do ambiente ideal, com as melhores condições para a formação de uma personalidade sólida. “A escola é um espaço de produção cultural” (SANTOS E SILVA, 2009, p. 11).

As mesmas autoras supracitadas também destacam que o ambiente da instituição escolar é uma comunidade, e dentro deste contexto muitos personagens

diferentes estão em constante processo de interação, numa constante troca de conhecimentos. Desta forma, estar em contato com os docentes, os alunos e os funcionários da escola trazem experiências fundamentais para o amadurecimento dessas crianças.

Segundo Watanabe, Berto e Chicarelle (2012), o brincar engloba o exercício de atividades físicas e mentais, quando brincam, as emoções e a interatividade que exerce com outras pessoas e também com o ambiente em que vive e a cultura da qual provem. A brincadeira se mostra como uma forma fundamental para que a criança possa desenvolver a sua linguagem escrita e falada.

Mesmo antes do pensamento e da linguagem estarem associadas, a criança, mesmo em sua tenra idade, tem um processo pré-verbal no desenvolver do pensamento, e uma fase pré-intelectual para desenvolver a linguagem. Para Tezani (2006, p. 05): “Antes de dominar a linguagem, a criança demonstra capacidade de resolver problemas práticos, utilizar instrumentos e meios indiretos para conseguir determinados objetivos”.

Se a criança pode desenvolver a sua verbalização através da brincadeira, aprendendo a se comunicar de maneira mais eficaz, valorizando todos os seus sentidos, e convivendo melhor com as outras pessoas, isso influencia de maneira muito positiva na construção do seu conhecimento, de forma geral e também nas suas especificidades.

### 3.2.2 O Lúdico e o Processo de Aprendizagem

Para compreender a importância do lúdico dentro do processo de aprendizagem, é preciso analisar que a brincadeira faz parte do desenvolvimento humano, e que, através de situações mais motivadoras, de descontração e liberdade, o aprendizado pode ser construído com mais eficiência, valorizando todas as habilidades de cada aprendiz.

Para Silva e Mota (2011), é nas atividades lúdicas que se pode desenvolver muitas habilidades, explorar e refletir acerca da realidade em que se vive, compreende-se a cultura dentro da qual se vive, e as regras que regem a sociedade, e os papéis sociais. É possível afirmar que o lúdico pode ir além da realidade, pois vai além da criatividade. Quando se brinca no contexto pedagógico, é possível

oferecer abordagens diferenciadas, que podem contribuir para várias aprendizagens, e mesmo para que se ampliem os conhecimentos, e exercitar-se para a vida. Assim, as brincadeiras mostram-se como fundamentais para um aprendizado divertido, que traga prazer e que torne mais simples a compreensão dos conteúdos ensinados na sala de aula.

Neste sentido, é possível que a criança aprenda muito além do que a brincadeira pode ensinar, conseguindo valorizar os aspectos mais específicos do processo de aprendizagem, pois, tem a sensibilidade e a afetividade aguçadas durante o processo de aprendizagem.

O brinquedo não é o aspecto predominante da infância, mas é um fator muito importante do desenvolvimento. Ele fornece ampla estrutura básica para mudanças da necessidade e da consciência. A ação numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias, a formação dos planos da vida real e as motivações volitivas aparecem no brinquedo, que se constitui no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar (WATANABE; BERTO; CHICARELLE, 2012, p. 06).

Desta forma, a brincadeira não precisa, e não pode, ser considerada como a única questão importante dentro da realidade infantil, o que o brinquedo consegue possibilitar na criança é, geralmente, uma forma bem mais espontânea de aprender e de assimilar conhecimentos.

Pinto e Tavares (2010) explicam que através do lúdico a criança pode direcionar as suas energias, superar as próprias dificuldades, transformando a sua vida e a realidade que lhe cabe, construindo situações de liberdade em relação à fantasia que pode criar constantemente, transformando a situação da brincadeira como uma forma de conquistar prazer.

Sendo que este processo não acontece somente na brincadeira, se reflete na leitura, na apropriação da literatura como uma maneira bastante natural de descobrir e entender o seu mundo e o que o cerca, construindo uma linguagem mais desenvolvida, possibilidades de pensamento e de concentrar-se naquilo que quiser, isso por causa da motivação tão relevante durante o processo de brincadeira e ludicidade.

A ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir os conteúdos no ensino da Matemática, fundamentados nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho

interessante no aprendizado. Com relação à socialização, as crianças exercem a liderança ou a passividade, desenvolvem a personalidade e o controle da mesma, exercício de competir e vencer é motivo, de orgulho e prazer, bem como age diretamente na cooperação do grupo e da participação coletiva (PINTO; TAVARES, 2010, p. 231).

Ao passo que as crianças constroem um controle de si mesmas, conseguem se sentir mais seguras e passam mais segurança durante o processo de aprendizagem, valorizando cada aprendizado, e sabendo fazer relações na construção do conhecimento.

### **3.3 Os Jogos na Construção de um Aprendizado Agradável e de Qualidade**

É possível defender a prática de jogos dentro do contexto educacional, destacando a importância de um foco para que se compreenda o que se pretende atingir com a utilização de cada atividade lúdica, pois, apesar de ressaltar a importância da liberdade e da diversão na construção do conhecimento, é preciso direcionar o lúdico para o aprendizado de maneira adequada.

Os jogos realizam um importante papel na construção do conhecimento, por levarem os alunos a superar desafios propostos ludicamente. Para Starepravo (2009), as situações problemas dos jogos influenciam diretamente o aluno a levantar hipótese, testar a validade, modificar estratégias e conhecimentos avançando cognitivamente, a partir de elaborações pessoais de conhecimentos prévios.

Segundo Piaget (1973) apud Silva e Mota (2011) defende que os jogos e as atividades lúdicas, de forma geral, se tornam importantes quando a criança apresenta desenvolvimento, através da utilização de materiais diversos, é possível que o infante reinvente seus próprios conhecimentos, que pede que a criança se mostre mais adaptada. E isso acontece quando a criança evolui, sob um aspecto interno, o que possibilita compreender as atividades lúdicas que vivenciar como algo que pode ser utilizado em sua vida, assimilando a abstração.

Isso significa que, é fundamental que o lúdico construa uma nova realidade para a criança, e que a faça compreender as evoluções que ocorrem dentro de sua própria vida, aprendendo constantemente.

O lúdico na sala de aula passa ser um espaço de reelaboração do conhecimento vivencial e constituído com o grupo ou individualmente. Sendo assim, a criança passa a ser a protagonista de sua história social, o sujeito da construção de sua identidade, buscando uma autoafirmação social, e dando continuidade nas suas ações e atitudes, possibilitando o despertar para aprender (PINTO; TAVARES, 2010, p. 232).

Este papel de protagonista de sua própria vida confere à criança uma oportunidade de se sentir importante e responsável, como realmente é, dentro da própria aprendizagem. O valor educacional dos jogos dentro do processo de ensino não pode ser negado:

O jogo é uma atividade lúdica que tem valor educacional. A utilização do mesmo no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem, o jogo é um impulso natural da criança funcionando assim como um grande motivador (SILVA; MOTA, 2011, p. 03).

Para Braga et al. (2007), os jogos pedagógicos são muito positivos como recurso para que o professor possa fazer uso do processo de ensino-aprendizagem, por auxiliar e favorecer o desenvolvimento intelectual e também social do aluno. É possível que se trabalhe com os jogos pedagógicos em todas as disciplinas, uma vez que estejam adaptados aos seus devidos conteúdos, e também adequados com a faixa etária.

Outra forma de trabalho com jogos dentro do contexto educacional é o jogo computadorizado, o que, normalmente, não é muito abordado sobre a questão do lúdico, mas precisa ser considerado, pela tecnologia fazer parte da vida da sociedade e dos alunos, de uma forma geral. Assim, é destacado por Maratori (2003) apud Braga et al. (2007, p. 06):

[...] os jogos educativos computadorizados são atividades inovadoras onde as características do processo de ensino-aprendizagem apoiado no computador e as estratégias de jogo são integradas a fim de alcançar um objetivo educacional determinado. Esta estratégia, num jogo planejado adequadamente, promove o interesse e a motivação que por sua vez, aumentam a atenção do aluno e criam a sensação de que aprender é divertido, proporcionando ao jogador desenvolver a capacidade de processar fatos e fazer inferências lógicas durante a resolução de um problema. Assim, aliam-se processos tanto para o entretenimento quanto para possibilidade de aquisição de novos conhecimentos.

Neste sentido, pode ser interessante o trabalho com jogos educativos computadorizados pela possibilidade de aproximar os alunos de uma das tecnologias mais utilizadas pela sociedade atual, e que, normalmente, já fazem parte de sua realidade.

Sobre a presença das mídias no trabalho lúdico dentro do ambiente escolar, Braga et al. (2007) explicam que com a televisão, podem ser utilizadas, além dos programas da grade normal das emissoras, é possível gravar e reproduzir programas, assistir DVDs que abordem alguma temática que o professor pretende trabalhar, podendo ser apontadas questões de intertextualidade e discussão de temas diversos, que fazem parte da realidade social, e também do conhecimento dos alunos, de uma forma geral.

Esse tipo de atividade pode gerar debates interessantes, mesmo que na educação infantil, buscando uma formação crítica e engajada desses alunos, e fazendo-os pensar de uma maneira muito mais profunda do que quando, apenas, assistem um programa, e isso pode ser bastante representativo na vida da criança, estimulando-a para a compreensão do que a cerca.

### 3.3.1 A Importância do Papel do Professor para uma Educação Lúdica

Discutir o papel do professor dentro de uma educação com abordagem lúdica e que utilize de jogos para fixar o conhecimento e valorizar a motivação dentro da sala de aula é imprescindível, pois, é este profissional quem direcionará a construção deste aprendizado, assim, ele precisa estar preparado para tal atividade.

Os educadores que desejam trabalhar numa perspectiva lúdica devem, inicialmente, identificar o estágio de desenvolvimento das crianças, bem como seus interesses e necessidades para posteriormente iniciar uma proposta lúdica eficaz. Cabe ao professor traçar claramente seus objetivos e definir as estratégias que adotará para a realização de suas atividades, sem perder de vista que a escola deve ser o lugar propício para que a criança possa brincar para crescer e aprender (DIAS et. al., 2011, p. 04).

A presença do lúdico nos trabalhos educacionais não devem ser ações realizadas com base no que se acredita ser ou não bom para os alunos, a postura de observação do professor é muito importante.

De acordo com Dias et. al. (2011), o professor deve observar os jogos e brincadeiras como ferramentas extras para desenvolver o seu trabalho em sala de aula, e para isso, ele precisa ter uma concepção de que o seu aluno é um ser com autonomia, com plenitude social e cultural, pois assim, o lúdico pode ser visto como um meio através do qual se pode favorecer o desenvolvimento da criança, apontando para a questão de que o lúdico e a criança não podem estar separados.

O lúdico faz parte da vida da criança a partir do momento em que ela dá início a descobertas diversas que faz durante o seu amadurecimento intelectual e social.

Segundo Silva e Mota (2011), quando os professores pensam no grande leque de possibilidades de trabalho dentro da educação através da utilização do lúdico, os docentes se sentem motivados e destacam suas experiências, seus sentimentos e o posicionamento em relação à construção de uma relação sólida entre professor e aluno. Sob este foco, quando o professor consegue realizar uma observação das perguntas de seus alunos, da forma como lidam com objetos e brinquedos, ele pode perceber as várias condições de trabalho no decorrer das atividades pedagógicas que se desenvolvem dentro da sala de aula. O lúdico precisa de estudo pedagógico, de conhecimento e de constante pesquisa que parte do próprio professor.

Neste sentido, para que se possa trabalhar o lúdico dentro da sala de aula, não basta que se tenha vontade de fazê-lo, é fundamental que o docente se responsabilize por este processo. Não é o bastante propor jogos de forma indiscriminada, pelo contrário, esta prática pode prejudicar a construção do conhecimento. É necessário que se forme um trabalho focado, com jogos que sejam adequados àquela turma, e atividades que sejam adequadas a cada um dos alunos, para que eles possam aprender com elas.

Sant'anna e Nascimento (2011) destacam que o professor precisa estudar e escolher uma metodologia de trabalho que possibilite uma exploração das habilidades que a atividade lúdica propõe, e também para o desenvolvimento de outras habilidades. Para tanto, é preciso que se conte com um material significativo

para os alunos, pois caso esse não traga sentido para o aluno, o conhecimento não será construído.

Assim, a escolha das metodologias e das atividades adequadas é que faz com que as crianças se sintam motivadas dentro do contexto escolar, auxiliando, até mesmo em suas vidas, na assimilação de informações e no foco, quando é preciso, por estar mais motivado.

[...] percebe-se a importância e responsabilidade do professor para intervir e propiciar às crianças o seu desenvolvimento integral nas atividades lúdicas, evidenciando que a brincadeira se constitui como uma das linguagens mais significativas e ativas das crianças, por mobilizar capacidades intelectuais, afetivas e sociais para a sua realização. Sabe-se que a educação escolarizada tem um papel único no desenvolvimento do indivíduo. Portanto aquilo que a criança aprende com o adulto e com outras crianças, transforma seus modos de agir e de pensar, e se essa interação acontece de forma divertida a ação docente e o desenvolvimento infantil tornam-se mais efetivos (WATANABE; BERTO; CHICARELLE, 2012, p. 03).

Dentro deste contexto, o professor ocupa o papel do adulto na realidade escolar, e isso lhe confere uma responsabilidade muito grande, de conduzir o aprendizado desses alunos, mostrando-se como um exemplo, e assumindo as consequências disso.

Braga et al. (2007) garantem que, para atender aos objetivos da educação, é fundamental que o professor saiba expor as regras, e não impondo-as, abrindo espaço para que o aluno possa tomar suas próprias decisões; promovendo um processo de troca de experiências e conhecimentos, para que possam concordar sobre as regras; possibilitando que julguem as normas e como as mesmas devem ser aplicadas em cada uma dos diferentes momentos do jogo; motivando a iniciativa, a rapidez e a confiança nas suas próprias decisões; colaborando para que a autonomia se desenvolva.

Assumindo este papel e todas essas responsabilidades, o professor transmite confiança e utiliza o lúdico da melhor forma possível, valorizando o desafio dos limites e destacando como a aprendizagem pode ser fascinante.

Segundo Sant'Anna e Nascimento (2011), é preciso que o professor que irá trabalhar com o lúdico em sala de aula conheça o que está propondo para seus alunos, e para que isso aconteça, é preciso que sua formação proporcione a exploração do conhecimento, através de um processo de intimidade com o lúdico. Para construir uma aprendizagem significativa, o conteúdo que se defende precisa



estar simples, claro, e deve ser possível abordar a temática em outro contexto, para realizar exemplos e tornar os temas mais fáceis de entender.

Ou seja, o professor não pode abordar um jogo que não conheça, uma atividade que não seja parte de sua realidade, porque assim, ele poderá orientar de maneira adequada seus alunos rumo a um processo educacional.

Segundo Pinto e Tavares (2010), alguns professores ainda pensam no lúdico como algo que não faz parte da realidade educacional, e assim não planejam atividades lúdicas, e afirmam que a ludicidade traz falta de organização e indisciplina para a sala de aula. Por isso, o professor precisa realizar um processo de organização das atividades que irá propor, para que se mostrem significativas para seus alunos. É preciso construir situações para o trabalho, tanto em grupo quanto individual, de modo a facilitar o seu desenvolvimento. Através do lúdico a criança pode viver as regras, se transformar, criar e aprender, desenvolvendo seu raciocínio e sua linguagem.

É preciso esclarecer que, se as atividades lúdicas foram abordadas sem uma organização prévia dos professores, realmente, podem se tornar desorganizadas e indisciplinadas, e isso pode ser muito prejudicial, e não valoriza a construção do conhecimento.

Por isso, o professor precisa se preparar constantemente para utilizar jogos e brincadeiras, e com materiais corretos, que oferecem um leque de possibilidades que existem (CAPUTTI; BOZZO, 2007).

O professor reconhece a importância da ludicidade e tem uma postura ativa nas situações de ensino. O aluno, nessa situação, aparece como sujeito da aprendizagem, em que a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas (PINTO; TAVARES, 2010, p. 232).

Segundo Caputti e Bozzo (2007), os professores precisam fazer uma retomada de atividades que valorizam questões globais, aproveitando antecedentes da aprendizagem que poderá ser explorada com a alfabetização e usando jogos e brincadeiras, de maneira que podem instigar os alunos para construir um aprendizado mais simples.

O professor deve antes de tudo ser um facilitador da aprendizagem, criando condições para que as crianças explorem seus movimentos, manipulem materiais, interagem com seus companheiros e resolvam situações-

problemas. Com o ato brincar, espera-se que as relações entre as crianças possam contribuir nas atividades apresentadas pelos professores para enriquecer à dinâmica das relações sociais na sala de aula. Cada dia na vida de uma criança é cheio de atividades e de novas situações de aprendizagem, a criança aprende vivendo, experimentando, fazendo descobertas, agindo, construindo seu conhecimento a partir da leitura que faz do mundo, ou seja, de sua realidade (CAPUTTI; BOZZO, 2007, p. 02).

Uma vez que o professor assume o papel de facilitador do aprendizado, orientando e direcionando os alunos em busca de uma prática educacional mais efetiva, motivada e eficiente.

“O professor tem que partir da realidade dos alunos, ver suas necessidades, buscar alternativas de interação. Ocorre que, na fase de mudança, está tomada de consciência é importante, até que venha a se incorporar com um novo hábito”. (VASCONCELLOS, 1995, APUD CAPUTTI E BOZZO, 2007, p. 02).

O processo de interação dos professores com seus alunos também é outra questão imprescindível para o processo de formação do conhecimento através da ludicidade possa acontecer de maneira efetiva, pois, é preciso, primeiramente, que o professor conheça a realidade de seus alunos, para que possa propor um trabalho lúdico e motivador.

No papel do professor, a criança precisa buscar na escola as possibilidades de desenvolver o processo de aprendizagem e um processo para construir o conhecimento e assimilar o seu papel social, compreendendo que as relações afetivas que acontecem dentro desse contexto. Os professores, por sua vez, não podem ignorar as brincadeiras pedagógicas, estimulando a imaginação da criança em prol da formação do conhecimento (CAPUTTI E BOZZO, 2007).

A formação do aprendizado não depende apenas da ludicidade proposta em sala de aula, mas é preciso destacar, de forma efetiva, que o trabalho educacional lúdico, certamente possibilita a motivação dos alunos para uma prática de aprendizado que pode se fixar de forma muito mais real na memória dos alunos, e valorizar todas as suas habilidades na formação de uma educação de qualidade.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo evidenciou a importância do lúdico na vida das crianças, apontando a brincadeira como um fator fundamental para o desenvolvimento infantil, uma forma de experimentação da realidade, e valorização do processo de aprendizado baseado na experiência. Isso porque, através das brincadeiras, as crianças podem se desenvolver e experimentar ações do cotidiano adulto, fazendo com que elas convivam com essa realidade, antes mesmo de chegar até ela.

Todo esse processo de formação de conhecimento e exercício de experiências diversas, conforme citado no decorrer do estudo, se mostram muito importantes para que as crianças possam se socializar e desenvolver a sua criatividade, que é um dos aspectos fundamentais para o seu amadurecimento, intelectual e pessoal.

Ainda nesse foco, o processo de construção do aprendizado formal que se pode observar, na atualidade, tem tentado se moldar às necessidades da criança, pois, o modelo educacional que se tinha há décadas, não possibilita, nos dias atuais, uma educação de qualidade. Isso porque as crianças mudaram, e essa transformação é em decorrência de uma nova sociedade, que se forma a cada dia, e que traz a necessidade latente de aprender através da interação e de motivação para que o aprendizado seja assimilado com qualidade.

Por esse motivo, o processo educacional precisa se transformar ainda mais, não se pretende afirmar, aqui, que a educação nas escolas deve ser baseada, apenas em brincadeiras e jogos, é fundamental que se tenha a seriedade e as regras do processo educacional, para que as crianças aprendam a respeitar limites, e possam aprender conteúdos diversos.

Entretanto, constatou-se através das pesquisas realizadas, que fundamentaram o presente estudo, que a educação pode ser oferecida de forma mais leve e divertida, e que as crianças precisam dessa motivação, para que se sintam animadas a aprender, e até mesmo para que descubram o quanto o aprendizado pode ser fascinante.

Cabe ao docente, à escola, como um todo, e aos pais, que abordem a importância do brincar, para que a criança viva a sua infância com plenitude,

valorizando a aproximação com seus colegas, e aprendendo a socializar-se desde cedo.

Assim, através de uma infância vivida intensamente, com muitas descobertas, limites e valores assimilados, torna-se possível que, através da educação, sejam formados cidadãos críticos, responsáveis e engajados socialmente.

## REFERÊNCIAS

BRAGA, A. J.; ARAÚJO, M. M.; VARGAS, S. R. S.; LEMES, A. **O uso dos jogos didáticos em sala de aula.** Disponível em: <<http://guaiba.ulbra.br/seminario/eventos/2007/artigos/letras/242.pdf>> Acesso em: 24 de agosto de 2013.

CAPUTTI, A. P. C.; BOZZO, F. E. F. **O papel do professor nos jogos e brincadeiras com crianças de 5 anos.** Disponível em: <<http://www.unisaesiano.edu.br/encontro2007/trabalho/aceitos/PO27269318808.pdf>> Acesso em: 28 de agosto de 2013.

CINTRA, R. C. G. G.; PROENÇA, M. A. M.; JESUINO, M. S. **A historicidade do lúdico na abordagem histórico-cultural de Vigotski.** Revista Rascunhos Culturais. V. 1, n. 2, p. 225-238, jul./dez. 2010, Coxim/MS.

COLL, C.; SOLÉ, I. **Os professores e a concepção construtivista.** In: COLL, C. et al. **Construtivismo na sala de aula.** 5. Ed. São Paulo: Ática, 1998.

DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. **O lúdico na Educação Infantil: jogar, brincar, uma forma de educar.** Disponível em: <<http://www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev04-16.pdf>> Acesso em: 22 de agosto de 2013.

DIAS, M. M. S.; NUNES, C. P.; CRUSOÉ, N. M. C. **A importância do lúdico: o olhar do professor.** Disponível em: <[http://www.uesb.br/eventos/gepraxis/trabalhos/magnara-moreira\\_claudio-nunes\\_nilma-margarida.pdf](http://www.uesb.br/eventos/gepraxis/trabalhos/magnara-moreira_claudio-nunes_nilma-margarida.pdf)> Acesso em: 24 de setembro de 2013.

FONTELLES, M. J.; SIMÕES, M. G.; FARIAS, S. H.; FONTELLES, R. G. S. **Metodologia da pesquisa científica: diretrizes para a elaboração de um protocolo de pesquisa.** Disponível em: <<http://files.bvs.br/upload/S/0101-5907/2009/v23n3/a1967.pdf>> Acesso em: 12 de outubro de 2013.

GOMES, A. C. L.; VAIANO, B. C.; SANTOS, C. A. A.; CAPUTTI, F. B.; DARRÓZ, L. A.; SILVA, L. P. P.; RIBEIRO, L. C. G.; PEINADO, M. R. S. S.; SALOMÃO, M. C. S.; MENDONÇA, N. P.; ARAÚJO, R. C.; VIEIRA, R. A. **Atividades lúdicas: distração ou promoção do desenvolvimento cognitivo e afetivo?** Disponível em: <[http://www.enapet.ufsc.br/anais/ATIVIDADES\\_LUDICAS\\_DISTRACAO\\_OU\\_PROMODCAO\\_DO\\_DESENVOLVIMENTO\\_COGNITVO\\_E\\_AFETIVO.pdf](http://www.enapet.ufsc.br/anais/ATIVIDADES_LUDICAS_DISTRACAO_OU_PROMODCAO_DO_DESENVOLVIMENTO_COGNITVO_E_AFETIVO.pdf)> Acesso em: 27 de agosto de 2013.

JORNAL R 7<sup>a</sup>. **Confira a evolução dos jogos e das brincadeiras ao longo da história.** Disponível em: <<http://brunoefgustavobarroso.blogspot.com.br/2012/12/confira-evolucao-dos-jogos-e.html>> Acesso em: 14 de outubro de 2013.

MAURI, T. **O que faz com que o aluno e a aluna aprendam os conteúdos escolares.** 5. Ed. São Paulo: Ática, 1998.

PINTO, C. L.; TAVARES, H. M. **O lúdico na aprendizagem:** apreender e aprender. Revista da Católica, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010.

QUEIROZ, T. D.; JORDANO, I. **Atividades práticas de dinâmicas de grupo e sensibilizações: educação infantil e ensino fundamental.** 1. Ed. São Paulo: Rideel, 2005.

ROSE, R. **As bonecas na antiguidade ou nem a morte nos separa.** Disponível em: <[http://lounge.obviousmag.org/dona\\_efemera\\_e\\_dona\\_perpetua/2013/03/as-bonecas-na-antiguidade-ou-nem-a-morte-nos-separa.html](http://lounge.obviousmag.org/dona_efemera_e_dona_perpetua/2013/03/as-bonecas-na-antiguidade-ou-nem-a-morte-nos-separa.html)> Acesso em: 30 de setembro de 2013.

SÁ, N. M. C. **Conceito de lúdico.** Disponível em: <[http://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/neusa/conc\\_de\\_ludico.html](http://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/neusa/conc_de_ludico.html)> Acesso em: 28 de agosto de 2013.

SANT'ANNA, A; NASCIMENTO, P. R. **A história do lúdico na educação.** REVMAT, v. 6, n. 2, p. 19-36, Florianópolis, 2011.

SIENA, O. **Metodologia da pesquisa científica:** elementos para elaboração e apresentação de trabalhos acadêmicos. Porto Velho: [s.n.], 2007. Disponível em: <[http://www.mestradoadm.unir.br/site\\_antigo/doc/manualdetrabalhoacademicoatual.pdf](http://www.mestradoadm.unir.br/site_antigo/doc/manualdetrabalhoacademicoatual.pdf)> Acesso em: 29 de setembro de 2013.

SILVA, A. R. P.; MOTA, M. S. Q. **A importância do lúdico na educação infantil.** Disponível em: <[http://www.cefaprocaceres.com.br/index.php?option=com\\_content&view=article&id=503&Itemid=134](http://www.cefaprocaceres.com.br/index.php?option=com_content&view=article&id=503&Itemid=134)> Acesso em: 29 de agosto de 2013.

SILVA, A. F. F.; SANTOS, E. C. M. **A importância do brincar na educação infantil.** Disponível em: <[http://www.ufrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafios-cotidianos/arquivos/integra/integra\\_SILVA%20e%20SANTOS.pdf](http://www.ufrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafios-cotidianos/arquivos/integra/integra_SILVA%20e%20SANTOS.pdf)> Acesso em: 27 de agosto.

SOARES, J. **Conheça a origem de 6 brincadeiras populares.** Disponível em: <<http://super.abril.com.br/blogs/superlistas/conheca-a-origem-de-6-brincadeiras-populares/>> Acesso em: 25 de setembro de 2013.

SPINILLO, A. R.; MAGINA, S. **Alguns mitos sobre a educação matemática e suas consequências para o ensino fundamental.** São Paulo. Coleção SBEM, vol. 2. Biblioteca do educador matemático, 2004.

STAREPRAVO, A. R. **Jogando com a matemática, números e operações.** 1. ed. Curitiba: Aymar, 2009.

TEZANI, T. C. R. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos.** Educação em Revista, v. 7, n. 1/2, p. 1-16, Marília, 2006.

UNIFAP. **Tipos de pesquisa** (2009). Disponível em: <<http://www2.unifap.br/midias/files/2012/03/022.pdf>> Acesso em: 15 de outubro de 2013.

WATANABE, Y. E.; BERTO, F. G.; CHICARELLE, R. J. **A importância do lúdico na perspectiva histórico cultural aos processos de alfabetização e letramento.** Anais da Semana de Pedagogia da UEM. Vol. 1, n. 1. Maringá: UEM, 2012.