

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

**ERCÍLIA CARNEIRO DOS SANTOS**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

**MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO**

**MEDIANEIRA**

**2013**

ERCÍLIA CARNEIRO DOS SANTOS



**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

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.

**EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA**

Orientador: Prof. Dr Cidmar Ortiz dos Santos

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 Importância do lúdico para o Desenvolvimento Infantil

Por

**Ercília Carneiro dos Santos**

Esta monografia foi apresentada às..... h do dia..... **de..... de 2013** 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 .....

\_\_\_\_\_  
Prof<sup>a</sup>. Me. ....

UTFPR – Câmpus Medianeira  
(orientadora)

\_\_\_\_\_  
Prof Dr. ....

UTFPR – Câmpus Medianeira

\_\_\_\_\_  
Prof<sup>a</sup>. Me. ....

UTFPR – Câmpus Medianeira

Dedico à Deus, fonte de sabedoria, luz e bênçãos em nossas vidas.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, pois, dele veio a força nos momentos de desânimo.

A meus familiares, filhos e esposo, que estiveram sempre presentes em todos os momentos dessa caminhada.

Ao meu orientador professor Dr. Cidmar Ortiz dos Santos 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.

“Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.”

Carlos Drummond de Andrade

## **RESUMO**

Este trabalho vem discutir a Importância do Lúdico para o Desenvolvimento Infantil, uma vez que os jogos e brincadeiras são excelentes instrumentos de mediação entre o prazer e a aprendizagem. A metodologia utilizada foi pesquisa bibliográfica que possibilitou compreender como o lúdico pode contribuir para o construção do conhecimento na educação infantil. Apresenta a contribuição de Vygotsky para o entendimento do desenvolvimento cognitivo, social, físico e psicológico da criança, As atividades lúdicas podem ser desenvolvidas em qualquer idade e série, devendo necessariamente ser bem planejada pelo professor. Essa postura exige mudanças nas atitudes pedagógicas, pois é fundamental trabalhar o lúdico na educação visando à formação de indivíduos capazes de cooperar, liderar, de viver em grupo e participarem ativamente do seu processo de aprendizagem.

**PALAVRAS CHAVES:** Lúdico. Aprendizagem. Conhecimento. Criança.

## **ABSTRACT**

This paper has discuss the Importance of Playfulness for Child Development, once the fun and games are excellent tools for mediation between pleasure and learning. The methodology used was literature that enabled us to understand how the play can contribute to the construction of knowledge in early childhood education. Presents the contribution of Vygotsky to understanding the cognitive, social, physical and psychological development of the child. The recreational activities can be developed at any age and grade, must necessarily be well planned by the teacher. This posture requires changes in educational attitudes, it is essential to work the play in education for the training of individuals able to cooperate, to lead, to live in groups and actively participate in their learning process.

**KEYWORDS:** Playfulness. Learning. Knowledge. Child.



## SUMÁRIO

|  |    |
|--|----|
| INTRODUÇÃO.....                                    | 10 |
| METODOLOGIA DA PESQUISA.....                       | 11 |
| JOGOS E BRINCADEIRAS.....                          | 12 |
| OS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL ..... | 13 |
| CONTRIBUIÇÕES DE VYGOTSKY.....                     | 15 |
| A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM.....       | 18 |
| BRINQUEDO, BRINCADEIRA E JOGO.....                 | 23 |
| ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO APRENDIZAGEM .....    | 25 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS.....                          | 26 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....                    | 27 |
| ANEXO.....   | 29 |

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho aborda o tema O lúdico no processo de ensino-aprendizagem tendo como delimitação o processo de aprendizado através da Importância do Lúdico para o Desenvolvimento Infantil. O mesmo foi desenvolvido na tentativa de responder a questionamentos sobre a atual educação. Nesse sentido tentou-se responder como desenvolver o aprendizado das crianças através de um processo lúdico de ensino.

O objetivo geral do trabalho foi analisar como o lúdico pode contribuir para o desenvolvimento infantil. Ainda como objetivos específicos compreender o que os teóricos expressam sobre a relação ensino-aprendizagem e o desenvolvimento infantil; tentar demonstrar como os jogos e brincadeira podem mediar o processo ensino-aprendizagem; e apresentar algumas sugestões de jogos e brincadeiras que possam auxiliar o professor neste processo.

Desta forma apresenta estudo de Vygotsky que contribuiu significativamente para educação descrevendo processos de aprendizagem da criança, fases de desenvolvimento e destacando a importância do lúdico para o desenvolvimento infantil.

O trabalho é concluído com análise do estudo realizado e apresenta comentários sobre os resultados.

## **METODOLOGIA DA PESQUISA**

A pesquisa bibliográfica foi o caminho percorrido pelo presente estudo que possibilitou compreender como o trabalho com o lúdico pode contribuir para o desenvolvimento infantil.

O presente estudo teve como base teórica as contribuições de Vygotsky, e foi desenvolvido através de leitura e fichamento resultando na fundamentação teórica que será apresentada na sequência.

Segundo Lakatos e Marconi (1987, p. 66) a pesquisa bibliográfica trata-se do levantamento, seleção e documentação de toda bibliografia já publicada sobre o assunto que está sendo pesquisado, em livros, revistas, jornais, boletins, monografias, teses, dissertações, material cartográfico, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o mesmo.

Segundo Cervo e Bervian (1976, p. 69) qualquer tipo de pesquisa em qualquer área do conhecimento, supõe e exige pesquisa bibliográfica prévia, quer para o levantamento da situação em questão, quer para a fundamentação teórica ou ainda para justificar os limites e contribuições da própria pesquisa. Assim, afirmam que a pesquisa bibliográfica é um excelente meio de formação e juntamente com a técnica de resumo de assunto ou revisão de literatura, constitui geralmente o primeiro passo de toda pesquisa científica.

## **JOGOS E BRINCADEIRAS**

Em todas as sociedades, independente de qual seja e como é organizada, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos onde a realidade e o faz-de-conta se confundem, ainda assim na história de antigas civilizações foi possível perceber que o brincar era transformado em pecado, em coisa errada e era omitido na vida das crianças.

O uso de brincadeiras e jogos no processo de ensino-aprendizado faz despertar diferentes sentidos e sentimentos sobre a vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que surgem com maior facilidade. Nesse sentido o lúdico possibilita diferentes interações, interpretações e aprendizados pelas crianças, além de ser uma opção que também possibilita e desenvolve a capacidade de criar diferentes meios de solucionar o mesmo “problema”.

O lúdico está presente na vida do ser humano, proporciona a sua existência significados e torna-se indispensável nas relações provocando a imaginação e a criatividade. Brincando a criança torna-se operativa, é necessário buscar soluções para situações imaginadas e vivenciadas estimulando sua inteligência e criatividade.

## **OS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Através dos jogos e brincadeiras, há a possibilidade de as crianças desenvolvem a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

Nessa perspectiva o brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual. O jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc.

A ação de buscar e de apropriar-se dos conhecimentos para transformar exige dos alunos esforços, participação, indagação, criação, reflexão, socialização com prazer, relações essas que constituem a essência psicológica da educação lúdica (ALMEIDA, 1998).

O jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Possibilita o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, as interações e trocas de experiência. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive. Por meio do jogo o indivíduo ao brincar naturalmente, pode testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral.

O jogo é mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o

mundo. Através de jogos e brincadeiras as crianças ensaiam e constroem um repertório de conhecimentos para a vida adulta.

Segundo Paulo Freire só se pode partir de onde o aluno está e considerar o seu pensar, o seu fazer e a sua história. Nesse sentido, estão presentes também nos jogos e brincadeiras as relações sociais do contexto histórico que a criança vivência, o jogo é o objeto que representa aspectos da realidade que permite a criança reproduções do seu cotidiano, por isso deve ter significado para ela e é importante que tenha pontos de contato com a sua realidade.

O mesmo autor também comenta que o que se observa é que o professor é o profissional constituído em sistema repressor e autoritário e muitas vezes são usadas para garantir os interesses e objetivos desse mesmo sistema, causando-lhe a sensação de impotência diante da confusão gerada para garantir a ideologia dominante.

A utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem é uma realidade que está se impondo ao processo pedagógico. Brinquedos não devem ser explorados somente para lazer, mas também como elementos bastante enriquecedores para promover a prática pedagógica. Por meio dos jogos e brincadeiras, encontra-se apoio para superar dificuldades de aprendizagem, melhorando o relacionamento com o mundo. É necessário estar ciente de que a brincadeira é necessária e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar.

## CONTRIBUIÇÕES DE VYGOTSKY

Muitos estudiosos dedicaram grande parte de seu tempo estudando o desenvolvimento infantil, a construção do conhecimento e o quanto o lúdico contribui para que isso ocorra. Neste estudo será apresentado as contribuições de Vygotsky. .

Vygotsky foi um estudioso russo, sua teoria é quanto mais o homem aprende mais se desenvolve e para ele a aprendizagem se dá nas relações humanas e nas interações com o meio social. Organizou os conceitos zona de desenvolvimento proximal e nível de desenvolvimento potencial. A zona de desenvolvimento proximal é a capacidade, que o sujeito possui, de resolver um problema sem ajuda e o nível potencial é a capacidade que o sujeito tem de aprender, mas precisa ainda da orientação de um adulto ou a ajuda de um companheiro.

A brincadeira é uma forma de se divertir típico da infância, isto é, uma atividade natural. Por isso é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil, na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significativos. A brincadeira é assim, a realização das tendências que não podem ser imediatamente satisfeitas. Situações imaginárias constituirão parte da atmosfera emocional do próprio brinquedo. Nesse sentido, a brincadeira representa um fator favorável e, portanto, promove o desenvolvimento infantil (VYGOTSKY, 1998).

Vygotsky fala do faz de conta a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz. Segundo ele as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade.

Todos conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam aos adultos, não obstante estes

elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança” (VYGOTSKY apud ALMEIDA, 1998).

Segundo seus estudos os jogos compreendem atividades de interação com o meio social, nestes estão presentes toda uma cultura e conhecimento dos indivíduos que o constroem.

Para o desenvolvimento social da criança, o brincar em grupo estabelece regras de convivência, vínculos afetivos e sociais podendo também reduzir a agressividade.

Neste aspecto social, segundo VYGOTSKY in ALMEIDA, a convivência social é fundamental para transformar o homem, de ser biológico a ser humano social, e a aprendizagem que brota neste meio ajuda na construção de conhecimentos que darão suporte ao desenvolvimento mental.

Brincando o educando aprende a cultura do ambiente social e se insere culturalmente, por meio da construção de normas e regras estabelecidas participa ativamente, então se faz necessário, que os mesmos aprendam a planejar e compreender normas de cooperação e de controle intergrupais.

O brinquedo é a oportunidade de desenvolvimento. Brincando a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades, além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção. O brinquedo traduz o real do pensamento para a ação, é brincando que a criança desenvolve a sua inteligência e sua sensibilidade, deixa de ser apenas um passa tempo, pois proporciona a criança a socialização e descoberta do mundo.

No desenvolvimento a imitação e o ensino desempenham um papel de primeira importância. Põem em evidência as qualidades especificamente humanas do cérebro e conduzem a criança a atingir novos níveis de desenvolvimento. A criança fará amanhã sozinho aquilo que hoje é capaz de fazer em cooperação. Por conseguinte, o único tipo correto de pedagogia é aquele que segue em avanço relativamente ao desenvolvimento e o guia; deve



ter por objetivo não as funções maduras, mas as funções em vias de maturação (VYGOTSKY, 1989, p.138).

Desta forma é possível entender que a contribuição, deste autor que têm um vasto repertório de estudos a cerca do assunto em questão e o aprofundamento destes temas possibilita uma ação mais efetiva na prática escolar.

## **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM**

O lúdico passou a ser reconhecido como importante instrumento de aquisição e construção de conhecimentos. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo e começa-se a ser pensado como forma efetiva de transformar os processos de ensino. Para tanto é necessário um olhar crítico sobre as atividades e estar consciente dos objetivos a serem alcançados com a atividade lúdica.

A caminhada na construção de um saber científico sobre o lúdico como espaço para pensar e aprender passa por várias investigações com o objetivo de relacionar teoria e prática, afirma Santos,(2001).

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

O lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência as finalidades de um mesmo jogo podem ser diferentes e constituídas de características essencialmente pedagógicas. A criança ou mesmo o jovem opõe uma resistência à escola e ao ensino, porque não lhe parece atrativa, não é lúdica, não é prazerosa.

O lúdico é apontado como importante fator do desenvolvimento cognitivo, sensório-motor e psicológico, assim o desenvolvimento da criança acontece com e por meio do lúdico. Há a necessidade de brincar para crescer, precisa-se do jogo como forma de equilíbrio com o mundo.

Segundo Maurício (2008) o lúdico permite o entendimento da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre o valor do lúdico na formação da personalidade. Ela afirma ainda que é por meio de atividades lúdicas e dos jogos que a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e cognitivo, desenvolvendo também uma importante característica do ser humano: a socialização.

Para Mauricio (2008): a convivência de formas lúdicas e prazerosas nas propostas pedagógicas proporcionará a criança estabelecer relações cognitivas às experiências vivenciadas, bem como relacioná-la as demais produções culturais e simbólicas conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática.

Diante disso é possível afirmar que a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional importante nos espaços educacionais, por isso os educadores recorrerem às atividades lúdicas utilizando-as como um recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem.

Segundo Teixeira (1995) (apud NUNES) citado por Mauricio: as atividades lúdicas são inerentes ao ser humano e satisfazem uma necessidade interior, pois os indivíduos apresentam uma tendência lúdica; o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo e as situações lúdicas possibilitam o desenvolvimento de esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental que compreende a necessidade de estruturar diferentes soluções, necessitando de empenho e comprometimento, aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento.

Sendo assim, o que vai diferenciar um jogo pedagógico de outro de caráter apenas lúdico é a intenção de provocar aprendizagem, dando significado a ela, estimulando a construção de novos conhecimentos e o desenvolvimento de estruturas cognitivas, de novas simbologias e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir também novas conexões. MAURICIO (2008)

Afirma Santos (2001) que enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, tanto no domínio lógico, quanto no infralógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio.

O trabalho com lúdico vem sendo regenerado ou ficando em segundo plano nos sistemas de ensino. Essa questão é interessante ser analisada, pois chama muito a atenção, uma vez que o educador tendo em mente que é

importante o lúdico é uma forma de desenvolver a aprendizagem e nesse sentido o trabalho do professor faz toda diferença. Segundo o REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL (1998), para a educação infantil, o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico é necessário que a criança brinque, tenha prazer para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio entre ela e o mundo, portanto, a atividade escolar deverá ser uma forma de fazer e de trabalho, fazendo com que a criança tenha um desenvolvimento completo.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver capacidades importantes tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (REFERENCIAL CURRICULAR, 1998, p. 22).

O ato de brincar é uma atividade espontânea e natural na criança, no qual o benefício está ligado com o prazer que as atividades lúdicas oferecem, despertando emoções, sensações, bem estar, libertando angústias, e ajudando a criança a lidar com sentimentos que fazem parte da sua vida cotidiana. As manifestações lúdicas desempenham funções extremamente importantes na vida da criança, quando é usada como instrumento pedagógico, com isso ela aprende a lidar com o mundo e constrói sua personalidade e, acima de tudo o brincar produz motivação no indivíduo. Brincando o indivíduo aumenta sua independência estimula sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza sua cultura popular por meio de jogos e brincadeiras já conhecidas, desenvolve habilidades motoras, exercita a imaginação, criatividade, socializa-se, interage, reequilibra-se, reinventa suas emoções, sua necessidade de conhecer e reinventar e assim, constrói seus conhecimentos.

As atividades lúdicas com as crianças não podem ser vistas como um entretenimento, mas como meio que contribuem para o desenvolvimento intelectual, estabelecendo relações entre o mecanismo, acomodação e assimilação.

A ludicidade no espaço pedagógico, também deve ser um objeto de estudo, onde ela é dotada de fortes valores culturais, rica de significado que possibilita compreender melhor a sociedade e seus costumes, essa cultura lúdica está impregnada de tradições diversas, o lúdico no contexto pedagógico e dirigido, permite um maior aprendizado para a criança, ou seja, um aprendizado real.

A ludicidade em situações educacionais proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite também que adultos perceptivos e competentes aprendam sobre as crianças e suas necessidades.

Assim, discute-se e tenta-se desafiar as concepções daquilo que o lúdico pode e deve proporcionar aos jovens aprendizes no contexto escolar. A ludicidade é um instrumento indispensável na aprendizagem, no desenvolvimento da criança, tornando-se evidente que os professores devem e precisam tomar consciência disso. Nesse sentido, o lúdico contribui de forma significativa para o desenvolvimento do indivíduo, auxiliando não só na aprendizagem, mas no desenvolvimento social, cultural e pessoal, facilitando o processo de socialização, expressão e construção do pensamento.

Desde o momento que nascem, e à medida que crescem, as crianças se esforçam para agir e se relacionar com o ambiente em que vive, físico e social, um mundo de sentimentos, de interações, de objetos que aos poucos, vão se ampliando e que aos poucos, vão se ampliando e que elas procuram compreendê-los. Dessa maneira constroem conhecimentos sobre a realidade e se percebem como indivíduos únicos entre outros indivíduos.

A maneira de brincar evolui à medida que as crianças crescem. O desenvolvimento físico, intelectual e social habilita progressivamente a formas de brincadeiras mais complexas envolvendo símbolos e regras. O brincar deixa de ser visto como uma atividade física e passa a ser privilegiado porque é necessário para o ensino aprendizagem e o desenvolvimento da criança. Brincar é sinônimo de aprender, pois o brincar gera um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais à medida que tem liberdade de expressão através das brincadeiras.

O ato de brincar faz parte de uma aprendizagem prazerosa que não é apenas lazer, mas sim, um processo de ensino aprendizagem que tem

influência positiva sobre o indivíduo. Vale ressaltar que o lúdico não é a única alternativa para o processo de ensino-aprendizagem, mas é uma ponte que auxilia na melhoria de resultado desse processo.

Pensando assim, educadores exercem um papel muito importante e devem promover situações onde a criança possa encontrar um ambiente desafiador e estimulante, que lhe permita realizar a aprendizagem de forma natural. No entanto, é preciso uma valorização da escola, da família e da sociedade em geral, em relação a ludicidade.

As crianças ficam mais motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos cognitivos e emocionais. O jogo é uma das mais importantes atividades das infâncias, pois a criança tem a necessidade de brincar, jogar, criar e inventar, esta é uma realidade que se impõe ao professor, onde os jogos e brincadeiras não devem ser apenas explorados somente para o lazer, mas como elemento que promove a aprendizagem.

A brincadeira se caracteriza pela estruturação e pela a utilização de regras, essa é uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual, não se limita a ação lúdica, e a criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, modificar as próprias regras, enfim existe liberdade de ação para elas.

A ludicidade é importante para a saúde mental do indivíduo. É um espaço que merece atenção dos pais e educadores. Nesse espaço exerce a expressão da própria criança e uma relação de afetividade com o mundo, com objeto e pessoas. Essas atividades possibilitam o estudo destas em relação com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade humana.

Através de atividades lúdicas a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico, e se desenvolve além do processo de socialização necessário à formação do indivíduo social.

## **BRINQUEDO, BRINCADEIRA E JOGO**

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

É interessante apontar diferenças entre os jogos e o brincar. O brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. O brinquedo é a oportunidade de desenvolvimento. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e da atenção.

O brinquedo traduz o real para a realidade infantil. Suaviza o impacto provocado pelo tamanho e pela força dos adultos, diminuindo o sentimento de impotência da criança. Brincando, sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas. As oportunidades oferecidas à criança através de brincadeiras e de brinquedos garantem que suas potencialidades e sua afetividade se harmonizem.

A brincadeira é alguma forma de divertimento típico da infância, isto é, uma atividade natural da criança, que não implica em compromissos, planejamento e seriedade e que envolve comportamentos espontâneos e geradores de prazer. Brincando a criança se diverte, faz exercícios, constrói seu conhecimento e aprende a conviver com seus amiguinhos, desenvolvendo assim um processo interessante de socialização e significação desse processo. Assim “a brincadeira não é um mero passatempo, ela ajuda no desenvolvimento das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo” (MALUF, 2003) citado por Mauricio.

Para a criança, a brincadeira gira em torno da espontaneidade e da imaginação. Não depende de regras, de formas rigidamente estruturadas. Para surgir basta uma bola, um espaço para correr ou um risco no chão. Sendo assim:

“O jogo pode ser visto como: resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras e um objeto. No primeiro caso, o sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social. Enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este aspecto que nos mostra porque, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas.

No segundo caso, um sistema de regras permite identificar, em qualquer jogo, uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade. Tais estruturas sequenciais de regras permitem diferenciar cada jogo, ou seja, quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica. O terceiro sentido refere-se ao jogo enquanto objeto.

Os três aspectos citados permitem uma primeira compreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam”. Mauricio (2008)

A compreensão desses conceitos auxiliam na utilização dos jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas proporcionando aprendizagens significativas favorecendo o desenvolvimento infantil.



## **ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO-APRENDIZAGEM**

O ensino tem cada vez mais um caráter desafiador aos profissionais da educação e envolve um repertório de conhecimentos que devem ser discutidos para então auxiliar o aluno no processo de ensino-aprendizagem, assim o ensino através de processos lúdicos envolve a criança, fazendo-a elaborar alternativas e nesse sentido contribui para a construção de pensamento e na construção da própria autonomia.

O professor deve estar ciente dos objetivos a serem alcançados com as atividades lúdicas, então, propor dentro de seu planejamento diferentes atividades. O jogo em sala de aula, e este no sentido amplo da palavra, propicia aos alunos uma aprendizagem que extrapola o simples espaço que é oferecido, ao exercer sobre ela aplica e adquire diferentes conhecimentos.

Em anexo serão apresentadas algumas sugestões de jogos que poderão ser utilizadas como metodologia de ensino- aprendizagem.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como resultado foi possível compreender que de fato o lúdico contribui para o desenvolvimento infantil . Sendo assim, as reflexões realizadas até aqui é para tentar entender a importância do trabalho pedagógico utilizando o lúdico como aliado do processo ensino aprendizagem, possibilitou perceber que ao longo do tempo essa discussão aumentou e a valorização da criança e de como esta, faz suas construções mentais e desenvolve-se com plenitude nos diferentes aspectos possibilitaram também entender que o lúdico é de grande contribuição nesses processos.

Confirmando assim que: o brincar é, pois, um instrumento importante para desenvolver a criança na construção do conhecimento infantil. Que é pelo brincar que a criança organiza e reorganiza suas experiências, aprender a lidar com as emoções, ou seja, pelo brincar a criança equilibra as tensões provenientes do seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal, sua personalidade. É por meio do brincar que ela vai desenvolvendo a consciência do próprio corpo e das possibilidades de expressar-se por meio dele.

Desse modo, o lúdico é significativo para a criança poder conhecer compreender e construir conhecimentos. O desenvolvimento pessoal que o universo lúdico proporciona, associados aos fatores sociais e culturais, colabora para uma boa saúde física e mental, facilitando o processo de socialização, comunicação e construção de conhecimento.

Concluindo a ludicidade é uma necessidade do ser humano, podendo ser diversão e também um instrumento muito eficaz no aprendizado e desenvolvimento infantil como um todo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9º Ed. São Paulo. Loyola, 1998.

BRASIL / Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/ SEF, 1998

CERVO, Amado Luiz . **Metodologia Científica**. 5ª Edição - Amado Luiz Cervo, Pedro Alcino Bervian - São Paulo: Prentice Hall, 2002.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 2. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Pesquisa. In: \_\_\_\_.  
**Técnica de pesquisa** 3.ed. rev.e ampl. São Paulo: Atlas, 1996.

LOPES, Maria da Penha e outros. **O ensino de geometria na escola fundamental: três questões para formação do professor dos ciclos iniciais**. 3ª Ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

MAURÍCIO, Juliana Tavares. **Aprender Brincando: O Lúdico na Aprendizagem**. 2008. Disponível em [www.profala.com/arteducesp140.htm](http://www.profala.com/arteducesp140.htm)  
acesso em 20/07/2011.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

SOUZA, Eliane Reame de; DINIZ, Maria Ignez S. Vieira; OCHI, Fusako Hori. **A Matemática das sete peças do Tangram**. São Paulo : IME-USP, 3.ed., 2003.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** São Paulo: Martins Fontes, 1989

## ANEXO

### Sugestões de jogos

#### TANGRAM

O tangram é um jogo que apresenta uma forma quadrada e dividi-se em sete partes: dois triângulos grandes, dois triângulos pequenos, um médio, um quadrado e um losango. Atualmente são muito utilizadas por significar um material concreto, de baixo custo e que possibilita inúmeras formas de trabalho, as figuras ao se juntarem de diferentes maneiras representam diversos objetos e desenhos.

Trabalhar com tangram torna-se muito significativo, consegue-se desenvolver atividades de pesquisa com o material, a própria exploração já se constitui o desenvolvimento de busca de respostas por parte do aluno que intrigado e curioso cada vez tenta resolver as situações.

Por ser algo concreto torna o aprendizado algo fácil de ser internalizado. Penha comenta “as crianças, desde o seu nascimento, procuram conhecer e explorar o espaço em que vivem, dirigindo suas ações e sua atenção nesse sentido”. Desta forma, toda atividade deve ser desenvolvida no intuito de aumentar o repertório de conhecimento da criança.

Os jogos fazem parte do nosso contexto cultural. O desenvolvimento deste trabalho volta-se o interesse para o jogo pedagógico, especificamente, para o jogo, no ensino da Geometria. Segundo Penha, ao comentar sobre o trabalho de geometria com crianças afirma que “elas vão explorando esse mundo geométrico a partir de suas necessidades, ou de sua curiosidade, construindo, assim, uma certa competência geométrica”.

O ambiente apresentado para realizar o trabalho é a própria sala de aula, o instrumento é o jogo, de fácil manuseio, leve e pequeno e a investigação surge da necessidade de desenvolver atividades que auxiliem no ensino e na aprendizagem da Geometria. Há nesse sentido o surgimento de uma metodologia de trabalhar conceitos a partir de algo simples e concreto,

somam-se o desenvolvimento de habilidades matemáticas a partir da intervenção pedagógica de jogos.

A sua simplicidade e capacidade de representar uma tão grande variedade de objetos e, ao mesmo tempo a dificuldade em resolvê-los, explica um pouco a mística deste jogo.

Torna-se interessante porque mesmo simplório é absolutamente incrível ao possibilitar tantas outras representações com as mesmas sete peças. O importante para se jogar Tangram é possuir imaginação, paciência e criatividade. Reconstituir algumas formas pode parecer de grande dificuldade.

O ensino de geometria é fundamental para que os alunos, já nas series iniciais, comecem a observar seu meio, as representações e perceber que as formas geométricas estão presentes em tudo e que fazem parte do cotidiano de cada um, percebendo ele ou não.

Ao incluir atividades planejadas, estruturadas de acordo com o objetivo que se pretende e adequadas ao desenvolvimento cognitivo do aluno, permite a flexibilização do pensamento e utilização de diferentes técnicas de resolução, aplicadas ao seu cotidiano. Assim, não reduz o ensino da Geometria a uma mera repetição e aplicação de fórmulas abstratas ao aluno, mas, dá-lhe a possibilidade de construção e aplicação.

Assim é comum encontrarmos relações e conceitos de geometria incorporados à nossa linguagem, à organização que damos a objetos e ideias e a valores estéticos, também encontramos na natureza, nos animais, plantas e tantas outras coisas.

## SACO SURPRESA

Pode ser utilizado em todas as idades, sendo mais adequada para crianças com 6 a 8 anos. São necessários materiais como saco de pano, canetão preto, papel canson, contact e tesoura. O professor deverá recortar quadrados de 5 cm por 5 cm e dentro deles escrever em letras grandes os encontros consonantais: bl, br, cl, cr, dr, fl, fr, gl, gr, pl, pr, tl, tr, vr e os dígrafos: ch, lh, nh, rr, ss, gu, qu, sc, sç, xc. Após isso passar contact em cima dos quadrados e colocá-los em um saco. O professor irá passar o saco e cada

criança deverá pegar um cartão, ela deverá dizer uma palavra que tenha ou o encontro consonantal ou o dígrafo. Se acertar marca um ponto, se erra não marcará nada. Os objetivos entre outros são: integrar a sala; atenção; percepção auditiva; percepção visual; imaginação; aquisição de linguagem, interação.

## OBSTÁCULOS COM GARRAFAS

Os materiais necessários são garrafas de 2 litros de Coca-Cola, água, anilina, glitter. O professor deverá pedir para cada aluno trazer de casa uma garrafa de Coca-Cola e juntos encherão a garrafa de água, colocarão anilina e glitter. As garrafas ficarão coloridas e brilhantes, servirá também para trabalhar cores com as crianças, mas o objetivo delas é fazer de obstáculos. O professor colocará as garrafas na disposição que quiser em zig-zag ou formando uma reta dando um espaço entre elas para que as crianças possam passar por elas. Uma de cada vez elas deverão andar desviando dos obstáculos, depois correrem, após isso o professor deve formar duplas que irão correr de mãos dadas e por último formar um trem que passará pelo mesmo caminho que fizeram ora sozinhos, ora acompanhados. Objetivos principais: integrar o grupo; percepção visual; observação; atenção; coordenação motora ampla; orientação espacial.