

**UNIVERSIDADE CANDIDO MENDES  
PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU  
INSTITUTO A VEZ DO MESTRE**

**LÚDICO COMO INSTRUMENTO  
FACILITADOR NA APRENDIZAGEM DA  
EDUCAÇÃO INFANTIL**

*Por: Fabiane dos Santos Oliveira*

**Orientador: Prof<sup>ª</sup>. Fabiane Muniz  
Co-orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Narcisa Castilho Melo**

**ARAIOSSES-MA  
2010**

**UNIVERSIDADE CANDIDO MENDES  
PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU  
INSTITUTO A VEZ DO MESTRE**

**LÚDICO COMO INSTRUMENTO  
FACILITADOR NA APRENDIZAGEM DA  
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada como requisito para  
conclusão do curso de Pós-Graduação em  
Psicopedagogia Institucional.

Orientador: Prof<sup>a</sup>. Fabiane Muniz

Co-orientadora: Prof<sup>a</sup>. Narcisa Castilho Melo

**ARAIOSSES-MA**

**2010**

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço em primeiro lugar a Deus por estar sempre junto a mim desde o início nesta longa caminhada na realização deste curso.

Aos meus pais, pela base educacional que me proporcionaram e pela dedicação com que demonstraram para comigo.

Ao meu esposo Gedson pelo incentivo e apoio que me dedicou ao longo do curso

# DEDICATÓRIA

Dedico esta monografia ao meu filho  
Davi por ser a razão do meu viver.

## RESUMO

O objetivo desta monografia visa observar alguns tópicos que nortearam a escolha do tema e do problema principal: por que as crianças brincam e de que forma? Qual a relação do lúdico no processo de ensino e aprendizagem? E como o lúdico, por meio da formação do educador, interfere neste processo. Inclui um vasto estudo teórico a respeito das estratégias voltadas para o conceito histórico de criança, concepção sobre o cuidar, fundamentos sobre as instituições escolares e aborda o tema principal sobre conceitos de ludicidade e estudiosos que defendem este novo prazer lúdico como um de diversos instrumentos que podem ser contextualizados e que influenciam no desenvolvimento cognitivo e social dos educandos, agindo de forma dinâmica na relação de educandos e educadores no processo de ensino e aprendizagem. Viram-se atividades nas quais foram observados conteúdos que envolvessem as brincadeiras lúdicas e que confirmam que as crianças aprendem com mais facilidade brincando. No entanto, a ludicidade ajuda no aprimoramento da educação, pode ser crítica e criativa, de acordo com a demanda e realidade da sala de aula e, junto ao educador, desenvolve possibilidades que permitam aos educandos a experimentar situações que interferem no ensino bem como a importância de um educador mediando esta relação de ensino e aprendizagem com a ludicidade.

## **METODOLOGIA**

O presente estudo foi realizado através de questionários com 15 Professores e Orientadores da Educação Infantil do Centro de Referência de Educação Infantil e do PETI (Programa Erradicação do Trabalho Infantil) no município de Araioses-Ma, no período de 01 de Março a 05 de Abril de 2010, onde foram sugeridos brincadeiras e jogos educativos.

Os principais autores Ana Cristina Azevedo, Sara Pain, Piaget, Ana Bock, Odair Furtado, Maria Teixeira, Karoline Kahl, Maria Lima, Izabel Gomes entre outros, foram de grande importância para o desenvolvimento deste trabalho, com contribuições científicas dando suporte a todas as fases desta pesquisa, uma vez que auxiliaram na definição do problema, na determinação dos objetivos, na construção de hipóteses, na fundamentação da justificativa da escolha do tema e na elaboração do relatório final

## SUMARIO

INTRODUÇÃO .....	08
1. Aprendizagem e seus Conceitos .....	11
2. A Importância do Jogo no Processo de Ensino e Aprendizagem ....	14
2.1 O Lúdico e a Educação .....	17
3. O Lúdico como Facilitador da Aprendizagem .....	21
3.1 O Brinquedo como Instrumento de Aprendizagem .....	23
4. A Importância do Lúdico na Psicopedagogia .....	25
5. Registros das Atividades Realizadas .....	28
CONCLUSÃO .....	29
BIBLIOGRAFIA .....	30
ANEXOS .....	31

## INTRODUÇÃO

O tema proposto neste trabalho vem proporcionar através dos jogos e brincadeiras que é possível contribuir para um processo de aprendizagem facilitador no desenvolvimento psicomotor da criança. Estudos e pesquisas revelam que as atividades incluindo o lúdico como eixo norteador da educação infantil, vem transformando o desempenho no campo educacional como prática psicopedagógica institucional.

No que diz respeito ao tema sugerido é de fundamental importância ter as práticas lúdicas como objetos permanentes de estudo e implementação, para que além de se resgatar valores culturais possa ampliar a capacidade de criação e articulação com uma proposta que valorize a educação em todos seus aspectos. Mas para que se atinja os objetivos que permeiam as práticas lúdicas, é preciso um comprometimento em conjunto da equipe que faz parte da Instituição como professor, psicopedagogos, diretores dentre outros em trabalhar com seriedade, explorando novas possibilidades a fim de produzir um ensino significativo de qualidade para a vida de seus alunos.

Portanto o objetivo é pesquisar a eficácia da utilização da brinquedoteca na motivação da aprendizagem na educação infantil, Analisar as principais dificuldades encontradas pelos professores em relação ao brincar e educar, Investigar a utilização das brincadeiras no processo de aprendizagem na educação infantil, Pesquisar de forma coerente o resultado da aplicação dos jogos e brincadeiras na formação da criança. Todos estes itens em forma de pergunta pra serem feitos diretamente para 15 professores da Educação Infantil.

No primeiro capítulo será abordado à temática Aprendizagem que é vista como um sistema dinâmico de interação, pois é um processo, biológico, intelectual, emocional e social. Nos últimos anos, muitos são os estudos sobre aprendizagem, e o não aprender, e que direta ou indiretamente procuram desvelar como o homem aprende. Não existe uma fonte única, capaz de englobar os elementos fundamentais à compreensão da aprendizagem, mas



acreditam-se nas propostas que ressaltam a importância dos processos mentais superiores, sendo resultado da interação do organismo com o meio.

O Segundo Capítulo trás como tema a Importância do Jogo no Processo Ensino Aprendizagem que alia as atividades lúdicas ao processo de ensino aprendizagem podendo ser de grande valia para o desenvolvimento do aluno, um exemplo de atividade que desperta e muito o interesse do aluno é o jogo.

Os jogos não são apenas uma forma de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Para manter o seu equilíbrio com seu mundo, a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar.

Os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, porque através da manipulação de materiais variados, ela poderá reinventar coisas, reconstruir objetos. Os jogos são uma ótima proposta pedagógica na sala de aula, porque proporcionam a relação entre parceiros e grupos, o que é um fator de avanço cognitivo, pois durante os jogos a criança estabelece decisões, conflita-se com seus adversários e reexamina seus conceitos.

Por fim no Terceiro capítulo O Lúdico como Facilitador da Aprendizagem onde diz que o brincar é vital para o desenvolvimento do corpo e da mente. Nele se reconhece um meio de proporcionar educação integral, em situações naturais de aprendizagem que geram forte interesse em aprender e garantem prazer.

O lúdico viabiliza a construção do conhecimento de forma interessante e prazerosa, garantindo nas crianças a motivação intrínseca necessária para uma boa aprendizagem, até convertê-las em adultos maduros, com grande imaginação e autoconfiança, mesmo aqueles que apresentam alguma dificuldade na sua aprendizagem ou na aquisição do conhecimento.

Damos ênfase às metodologias que se alicerçam no “brincar”, no facilitar as coisas do aprender através do jogo, da brincadeira, da fantasia, do

encantamento. A arte-magia do ensinar-aprender (ROJAS,1997), permite que o outro construa por meio da alegria e do prazer de querer fazer.

Os jogos e as brincadeiras estão presentes em todas as fazes da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência. De alguma forma o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore.

## **CAPÍTULO I**

### **APRENDIZAGEM E SEUS CONCEITOS**

Segundo alguns estudiosos, a aprendizagem é um processo integrado que provoca uma transformação qualitativa na estrutura mental daquele que aprende. O processo de construção do conhecimento se dá em base sólida de acordo com a afetividade que se tem perante o objeto de estudo e o desconhecido, pressupondo-se que todo desconhecido é novo e o novo tem que associar-se ao já aprendido, modificando-o e aumentando-o.

Uma criança que, em seu processo encontra dificuldades em "crescer", em lidar com as novas propostas pode estar transformando suas má-relações familiares para o espaço escolar. É importante que o professor tenha consciência de que a criança traz consigo a bagagem natural cultural e também traz todas as referências afetivas. No aspecto social, destaca-se o ambiente, a quantidade e a qualidade de estímulos recebidos e o valor dado à aprendizagem pela família e/ou meio social comunitário.

A Psicopedagogia tem como base o pensar, a forma como a criança pensa e não propriamente o que aprende. Ter um olhar psicopedagógico de um processo de aprendizagem é buscar compreender como eles utilizam os elementos do seu sistema cognitivo e emocional para aprender. É também buscar compreender a relação do aluno com o conhecimento, a qual é permeada pela figura do professor e pela escola.

A Psicopedagogia preocupa-se, portanto, como a criança aprende. Essa transformação se dá através da alteração de conduta de um indivíduo, seja por Condicionamento operante, experiência ou ambos, de uma forma razoavelmente permanente. As informações podem ser absorvidas através de técnicas de ensino ou até pela simples aquisição de hábitos. O ato ou vontade de aprender é uma característica essencial do psiquismo humano, pois somente este possui o caráter intencional, ou a intenção de aprender; dinâmico, por estar sempre em mutação e procurar informações para o aprendizagem; criador, por buscar novos métodos visando a melhora da própria aprendizagem, por exemplo, pela tentativa e erro.

Um outro conceito de aprendizagem é uma mudança relativamente durável do comportamento, de uma forma mais ou menos sistemática, ou não, adquirida pela experiência, pela observação e pela prática motivada.

O ser humano nasce potencialmente inclinado a aprender, necessitando de estímulos externos e internos (motivação, necessidade) para o aprendizado. Há aprendizados que podem ser considerados natos, como o ato de aprender a falar, a andar, necessitando que ele passe pelo processo de maturação física, psicológica e social. Na maioria dos casos a aprendizagem se dá no meio social e temporal em que o indivíduo convive; sua conduta muda, normalmente, por esses fatores, e por predisposições genéticas.

Segundo os behaviorista's a aprendizagem é uma aquisição de comportamentos através de relações mais ou menos mecânicas entre um Estímulo e uma Resposta. Numa abordagem cognitiva, considera-se que o homem não pode ser considerado um ser passivo. Ele organiza suas experiências e procura lhes dar significado. Enfatiza a importância dos processos mentais do processo de aprendizagem, na forma com se percebe, selecciona, organiza e atribui significados aos objectos e acontecimentos.

Numa abordagem social, as pessoas aprendem observando outras pessoas no interior do contexto social. Nessa abordagem a aprendizagem é em função da interacção da pessoa, do ambiente e do comportamento.

Os objetivos da aprendizagem são classificados em: domínio cognitivo (ligados a conhecimentos, informações ou capacidades intelectuais); domínio afetivo, (relacionados a sentimentos, emoções, gostos ou atitudes); domínio psicomotor (que ressaltam o uso e a coordenação dos músculos). No domínio cognitivo temos as habilidades de memorização, compreensão, aplicação, análise, síntese e a avaliação. No domínio afetivo temos habilidades de receptividade, resposta, valorização, organização e caracterização. No domínio psicomotor apresentamos habilidades relacionadas a movimentos básicos fundamentais, movimentos reflexos, habilidades perceptivas e físicas e a comunicação não discursiva.

A educação vista sobre o prisma da aprendizagem representa a vez da voz, o resgate da vez e a oportunidade de ser levado em consideração. O conhecimento como cooperação, criatividade e criticidade, fomenta a liberdade e a coragem para transformar, sendo que o aprendiz se torna no sujeito ator como protagonista da sua aprendizagem.

Aprendizagem é um destes fatores. Diferentemente dos outros animais, no homem a aprendizagem é vista como um sistema dinâmica de interação, pois é um processo, biológico, intelectual, emocional e social.

Nos últimos anos, muitos são os estudos sobre aprendizagem, e o não aprender, e que direta ou indiretamente procuram desvelar como o homem aprende. Não existe uma fonte única, capaz de englobar os elementos fundamentais à compreensão da aprendizagem, mas acreditam-se nas propostas que ressaltam a importância dos processos mentais superiores, sendo resultado da interação do organismo com o meio.

Portanto, a aprendizagem tem um sentido amplo: abrange os hábitos que formamos, os aspectos de nossa vida efetiva e assimilação de valores culturais. Enfim, aprendizagem refere-se a aspectos funcionais e resulta de toda estimulação ambiental recebida pelo indivíduo no decorrer da vida.

As atividades motoras, associadas ao lúdico, possibilitam à criança desenvolver suas funções intelectuais e efetivas. Sendo o corpo em movimento, o meio de ação da criança sobre o mundo dos objetos, faz-se necessário desenvolver a consciência corporal, para através dela, a criança estar disponível para aprender.

## **CAPÍTULO II**

# **A IMPORTÂNCIA DO JOGO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM**

A psicopedagogia, por contar com a contribuição de várias áreas do conhecimento, Psicologia, Sociologia, Antropologia, e outros, assume o papel de desmitificadora do fracasso escolar, entendendo o erro apresentado pelo indivíduo no processo de construção do seu conhecimento (Piaget), a as interações (Vygotsky), como fator importante no desenvolvimento das habilidades cognitivas. Apresenta assim, uma perspectiva diferenciada daquelas que há muito permeia a mente de muitos professores.

O psicopedagogo assume papel relevante na abordagem e solução dos problemas de aprendizagem. Não procura culpados e não age com indulgência. De acordo com Bossa (2000, p. 14), “é comum, na literatura, os professores serem acusados de si isentarem de sua culpa e responsabilizar o aluno ou sua família pelos problemas de aprendizagem”, mas há um processo a ser visto, às vezes, os métodos de ensino tem que ser mudados, o afeto, o amor, a atenção, isto tudo influi muito na questão. Nesse caso, o psicopedagogo procura avaliar a situação da forma mais eficiente e proveitosa. Em sua avaliação, no encontro inicial com o aprendiz e seus familiares, que é um recurso importantíssimo, utiliza a “escuta psicopedagógica”, que o auxiliará a captar através do jogo, do silêncio, dos que possam explicar a causa de não aprender.

A brincadeira, seja ela qual for, é algo de suma importância na infância. Pelos pais, ela deve ser vista não apenas como um momento de entretenimento e lazer de seus filhos, mas também como uma oportunidade de desenvolver nas crianças hábitos e atitudes que os façam amadurecer se tornando responsáveis.

Aliar as atividades lúdicas ao processo de ensino aprendizagem pode ser de grande valia para o desenvolvimento do aluno, um exemplo de atividade que desperta e muito o interesse do aluno é o jogo.

Os jogos não são apenas uma forma de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Para manter o seu equilíbrio com seu mundo, a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar.

Os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, porque através da manipulação de materiais variados, ela poderá reinventar coisas, reconstruir objetos. Os jogos são uma ótima proposta pedagógica na sala de aula, porque proporcionam a relação entre parceiros e grupos, o que é um fator de avanço cognitivo, pois durante os jogos a criança estabelece decisões, conflita-se com seus adversários e reexamina seus conceitos.

Depois da necessidade de afeto, de ser aceita, nenhuma outra é tão intensa, na criança, como a necessidade do jogo. Através dele desenvolvem-se a espontaneidade, a inteligência, a linguagem, a coordenação, o autocontrole, o prazer de realizar algo, a autoconfiança. É a via para a criança experimentar, organizar suas experiências, estruturar a inteligência para construir, aos poucos, a sua personalidade.

O jogo para criança é, antes de tudo, uma brincadeira. Mas é, também, uma atividade séria onde o faz-de-conta, as estruturas ilusórias, o geometrismo infantil e a alegria têm uma importância considerável. O surgimento do verdadeiro comportamento lúdico está ligado ao despertar da personalidade. A busca da auto-afirmação manifesta-se nos jogos sob duas formas: o apelo do mais velho, considerado como motor essencial da infância, e o amor à ordem, à regra, levado até ao formalismo.

Durante os jogos, a criança experimenta um sentimento de grande prazer ante o descobrimento do novo e suas possibilidades de invenção. Os jogos passam a ter significados positivos e de grande utilidade quando o professor proporciona um trabalho coletivo, de cooperação, de comunicação e socialização. Os jogos em grupo são uma forma de atividade muito indicada para estimular a atividade construtivista da criança e a sua vida social.

Os professores precisam pensar os jogos, ajudando as crianças melhor escolhê-los, modificá-los e mesmo inventar novos jogos. É importante também durante o jogo a intenção social da criança entre seus colegas para poder construir sua lógica, seus valores sociais e morais. As crianças aprendem com mais facilidade através de jogos em grupos do que em muitas lições e folhas mimeografadas.

A competição no jogo é um ponto importante, porque estimula na criança o desejo de cada vez melhorar mais e por conseguinte conseguir a vitória através de seus conhecimentos e habilidades. Os jogos em grupos exigem identificação do aluno com o grupo, geram direitos e deveres, ensinado-o a conviver e a participar mantendo sua individualidade. É importante também que durante os jogos as crianças tenham oportunidade de construir suas próprias regras.

Segundo Piaget (1978, p. 29) "*os jogos de regras são: atividade lúdica do ser socializado*". Ou seja, através dos jogos de regras, a criança assimila a necessidade de cumprimento das leis da sociedade e das leis morais.

De acordo com VYGOTSKY (1991, p. 122):

*“É na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...). Brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos”.*

Nos estudos de Vygotsky ele afirmou que não existem brincadeiras sem regras, partindo do princípio de que os pequenos se envolvem nas atividades de faz-de-conta para entender o mundo em que vive. Para isso, usam a imaginação. Quando finge que está dirigindo um carro, a criança procura seguir regras de conduta social e de convivência. É uma forma de expandir sua compreensão sobre o mundo.



Enfim, através da brincadeira e do jogo, a criança aprende a lidar com o mundo, formando sua personalidade, vivenciando sentimentos como amor e medo. No jogo a criança se coloca em movimento num universo simbólico, projetando-se no mundo ao seu redor.

Os jogos favorecem a alta expressão, desenvolvem a capacidade física, favorecem a aprendizagem, oferecem atividades físicas prazerosas. Na antigüidade, as crianças brincavam de cantigas de roda, amarelinha, queimado e outras tantas brincadeiras da idade da inocência.

A brincadeira deve ser vista como uma forma lúdica e prazerosa de desenvolver e criar respostas em nossas vidas. Se hoje, nós adultos, adotássemos brincadeiras consideradas "infantis" talvez não seríamos adultos tão "doentes" quanto somos.

## **2.1 O LÚDICO E A EDUCAÇÃO**

A Criança, jogo e brincadeira estão intrinsecamente interligados, no entanto, o nosso sistema escolar não percebe essa interligação e cerceia a criança das suas necessidades de movimento, expressão e de construção de seu conhecimento a partir do seu próprio corpo. Apesar de estar inserida neste meio, a escola precisa perceber a criança como um ser em constante desenvolvimento.

O clima de seriedade e de repressão estabelecido por tal instituição, não chega a intimidar totalmente as crianças, pois estas encontram sempre um jeito de fazer o que mais gostam, que é brincar. Esse brincar se manifesta das mais variadas formas, até mesmo, sob a forma de brigas e intrigas aparentes.

A ação de educar não pode restringir-se à simples preocupação com as estruturas mentais, mas também com a expressão do corpo em sua totalidade. Se educar é libertar, então, os processos que regem esta ação educativa devem fornecer subsídios para que tal idéia se concretize.

A intervenção psicopedagógica introduziu uma contribuição mais rica no enfoque da Pedagogia. O processo de aprendizagem da criança é

compreendido como um processo pluricausal, abrangente, implicando componentes de vários eixos de estruturação: afetivos, cognitivos, motores, sociais, econômicos, políticos etc. O processo de aprendizagem, bem como suas dificuldades, deixa de focalizar somente o aluno e o professor isoladamente e passa a ser visto como um processo de interações entre ambas as partes com inúmeras variáveis que precisam ser apreendidas com bastante cuidado pelo professor e psicopedagogo.

Parece estranho a muitas pessoas admitir o lúdico como um recurso didático para uma aprendizagem mais eficaz. O brincar é uma forma de expressão da criança, colocada para fora do seu corpo e dos pensamentos. Ao contrário das disciplinas curriculares do ensino fundamental, que introjeta os pensamentos abstratamente para dentro do ser.

O tema “lúdico como instrumento facilitador na aprendizagem da educação infantil” surgiu por acharmos que as metodologias de ensino utilizadas pelos professores ditos tradicionais vem causando grandes dificuldades de aprendizagem por parte das crianças.

Através do lúdico, a criança pode aprender brincando, ou seja, fazendo relação dos conteúdos programáticos com os jogos e as brincadeiras, deixando para trás o método tradicional de ensino, a não utilização do quadro-negro e do giz em sala de aula e aprendendo os conteúdos das disciplinas numa forma mais prazerosa e divertida.

O lúdico é subjetivo, permitindo-se assim, fazer relação com o processo de ensino aprendizagem. Pois, o prazer pelas brincadeiras está presente em todos nós, independente de raça, cor ou religião. Algumas disciplinas, como a matemática, por exemplo, não sejam tão amadas quanto as brincadeiras pelas crianças na idade escolar, porém, as disciplinas se fazem presente, tornando-se um obstáculo a ser vencido, pois, devemos amar as dificuldades para vencê-las.

O lúdico dentro do processo educativo pode construir-se numa atividade muito rica, na medida em que professores e alunos interagem construindo conhecimentos e socializando-se, podendo atuar na escola, de forma a promover a interdisciplinaridade, entre as disciplinas para introduzir

seus conceitos, assim, haveria um incentivo à aprendizagem de determinado conteúdo, como por exemplo, desenvolver a noção de números na criança, neste caso o professor ensina aos seus alunos uma brincadeira que trate desse assunto.

As brincadeiras nas escolas não são utilizadas com fins pedagógicos sendo apenas um passatempo ou para preencher o tempo antes de bater o sinal para a saída, não articulando-a às outras disciplinas. O professor pode utilizar o lúdico tornando as aulas mais dinâmicas e participativas.

A aprendizagem através do lúdico deve ser considerada do ponto de vista das crianças, propondo a compreensão dos conteúdos a partir da reconstrução que ela realiza. A aprendizagem é assegurada através da estruturação cognitiva dos conhecimentos prévios que as crianças constroem quando elaboram seus novos conhecimentos.

O professor não é um transmissor de conhecimentos e sim um ser que pode mediar a qualquer momento a aprendizagem de seus alunos, fazendo da escola um ambiente propício para a relação professor-aluno ser mais criativa.

Paulo Freire diz:

*“Que ensinar não é transferir conhecimentos, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (2001, p.52).*

Criar em sala de aula situações onde o aluno possa fazer indagações, permitindo-se assim construir o seu conhecimento. Ser um ser crítico, aberto à sugestões, valorizando também o ponto de vista de seus alunos e não somente o seu próprio.

Quando o professor deixar de lado a sua posição de detentor do saber considerando seus alunos como “receptores” desse saber e passar a construir o conhecimento junto com os alunos, numa relação de interação e trocas de conhecimentos, certamente o ensino terá mais qualidade, porque o indivíduo é considerado como um ser social, capaz de desenvolver-se dentro de uma sociedade numa relação de troca.

Na criança, em sua fase de desenvolvimento é muito fácil perceber a presença o egocentrismo, por exemplo, é muito difícil a criança aceitar a regra do “outro”, construindo ela mesma a sua própria regra. Em um jogo, de regras, esta não é capaz de aceitar as regras já existentes, seguindo as suas próprias.

Segundo Piaget:

*“Cada uma segue as suas próprias, sem parecer sentir necessidade de regular as diferentes condutas a partir de uma referência única” ( 1992, p.15).*

Durante o período da Educação Infantil é que a criança começa a realizar atividades que envolvam a brincadeira, os jogos e a música. Tudo o que a criança precisa realmente saber, ela aprende na infância.

A sabedoria não está no topo da montanha de uma graduação, mas em um monte de areia nas brincadeiras inocentes de roda no pátio da escola, ou mesmo, fora deles.

## **CAPÍTULO III**

### **O LÚDICO COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM**

O brincar é vital para o desenvolvimento do corpo e da mente. Nele se reconhece um meio de proporcionar educação integral, em situações naturais de aprendizagem que geram forte interesse em aprender e garantem prazer.

O lúdico viabiliza a construção do conhecimento de forma interessante e prazerosa, garantindo nas crianças a motivação intrínseca necessária para uma boa aprendizagem, até convertê-las em adultos maduros, com grande imaginação e autoconfiança, mesmos aqueles que apresentam alguma dificuldade na sua aprendizagem ou na aquisição do conhecimento.

Damos ênfase às metodologias que se alicerçam no “brincar”, no facilitar as coisas do aprender através do jogo, da brincadeira, da fantasia, do encantamento. A arte-magia do ensinar-aprender (ROJAS, 1997), permite que o outro construa por meio da alegria e do prazer de querer fazer.

O jogo e a brincadeira estão presentes em todos as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência. De alguma forma o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore.

Defendemos nesse trabalho uma metodologia em que o brincar é a ludicidade do aprender. A criança aprende enquanto brinca. Fazem parte dessa pesquisa três momentos que alicerçam o interdisciplinar dos sujeitos envolvidos: o faz-de-conta , que é o momento de ênfase à imaginação vivenciando idéias por meio da literatura infantil. Dramatizar, contar, viver e elaborar histórias criando seu próprio espaço-lúdico por meio de livro de pano.

No momento dois, damos ênfase ao brinquedo, do brincar com outras pessoas e, do brincar em grupo. No brincar com outras pessoas a criança aprende a viver socialmente, respeitando regras, cumprindo normas, esperando sua vez e interagindo de uma forma mais organizada. No grupo, aprende a partilhar e a fazer um movimento rotativo tão importante para a socialização e o diálogo. No terceiro momento evidenciamos o brincar, o jogar

e o aprender no movimento multi-inter-dimensional: informação conceitual, comunicação, troca e parceria, interface teórico prática.

Brincar é tão importante quando estudar ajuda a esquecer momentos difíceis, quando brincamos, conseguimos sem muito esforço encontrar respostas a varias indagações, podemos sanar dificuldades de aprendizagem, bem como interagirmos com nossos semelhantes.

Além de muitas importâncias o brincar, desenvolve os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação motora e além de tudo deixa qualquer criança feliz. Quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nos desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente.

Toda criança que brinca vive uma infância feliz, além de tornar-se um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, conseguirá superar com mais facilidade, problemas que possam surgir no seu dia-a-dia. A criança é curiosa e imaginativa, está sempre experimentando o mundo e precisa explorar todas as suas possibilidades. Ela adquire experiência brincando. Participar de brincadeiras é uma excelente oportunidade para que a criança viva experiências que irão ajudá-las a amadurecer emocionalmente e aprender uma forma de convivência mais rica.

Por meio da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de partilhar com o outro. Ainda que em postura de adversário, a parceria é um estabelecimento de relação. Esta relação expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à prova as aptidões testando limites. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o habito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais psicomotoras. Brincando a criança torna-se operativa.

A formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto.

### 3.1 O BRINQUEDO COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM

O brinquedo é a essência da infância e seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento e também a estimulação da afetividade na criança. A criança estabelece com o brinquedo uma relação natural e consegue extravasar suas angustias e paixões, suas alegrias e tristezas, suas agressividades e passividades.

O brinquedo supõe uma relação íntima com o sujeito, uma indeterminação quanto ao uso, ausência de regras. O jogo pode ser visto como um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras, um objeto (KISHIMOTO, 1999).

Independente de época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, se sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem (KISHIMOTO, 1999). O jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo.

Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do individuo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. Através do brinquedo a criança instiga a sua imaginação, adquire sociabilidade, experimenta novas sensações, começa a conhecer o mundo, trava desafios e busca satisfazer sua curiosidade de tudo conhecer.

Para Wallon (1979, p. 45) "*a criança aprende muito ao brincar*". O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico".

De acordo com Oliveira (1995, p. 36) "*no brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades na vida real e também aprende; objeto e significado*".

Os brinquedos são parceiros silenciosos que desafiam as crianças, eles permitem que as crianças conheçam com mais clareza importantes

funções mentais como o desenvolvimento do raciocínio abstrato e da linguagem, sendo assim, um instrumento importantíssimo que auxiliam para a aprendizagem e a construção do conhecimento. O brinquedo não é apenas um objeto que as crianças usam para se divertirem e ocuparem o seu tempo, mas é um objeto capaz de ensiná-las e torná-las felizes ao mesmo tempo.

O brinquedo como suporte da brincadeira tem papel estimulante para a criança no momento da ação lúdica. Tanto brinquedo, quanto à brincadeira, permitem a exploração do seu potencial criativo de numa seqüência de ações liberas e naturais em que a imaginação se apresenta como atração principal. Por meio do brinquedo a criança reinventa o mundo e libera suas atividades e fantasias.

Frente a estas reflexões podemos afirmar que o processo de construção do aprendizagem será efetivado mediante a participação da criança no brincar. O prazer, não é suficiente para justificar a importância do brincar. Possui, porém um relevante justamente com outros fatores, uma vez que leva a criança a ter iniciativa. A criança é incapaz de separar a principio, a realidade da fantasia, o brincar para a criança e muito séria.

Devemos conhecer de fato esse instrumento (brinquedo) para compreendermos seu real valor na vida criança. Se, como educadores e pais, desconhecemos as necessidades das crianças e os incentivos capazes de levá-las a atuar, estaremos prejudicando seu processo de desenvolvimento.

O brinquedo é a riqueza do imaginário infantil, através ele a criança libera seus sentidos, em todas as ocasiões, fazendo assim com que a criança tenha mais segurança no aprender, algo, onde o brinquedo e sem duvida um instrumento capaz de ajudar a criança a se desenvolver, intelectual, socialmente e cognitivamente.



## **CAPITULO IV**

### **A IMPORTANCIA DO LUDICO NA PSICOPEDAGOGIA**

A Psicopedagogia surge de uma necessidade de entender e solucionar as dificuldades de aprendizagem, que eram vistas como um mal. Durante muito tempo, a criança que tivesse alguma dificuldade de aprendizagem não era respeitada em seu processo de construção do conhecimento, sofrendo preconceitos e, muitas vezes, sendo encaminhada para escolas especiais. Buscando modificar essa realidade “a Psicopedagogia surgiu na fronteira entre a Pedagogia e a Psicologia, a partir das necessidades de atendimento de crianças com ‘distúrbios de aprendizagem’, consideradas inaptas dentro do sistema educacional convencional” (KIGUEL apud BOSSA, 2000 p.18).

Há muito tempo, vêm-se estudando os problemas de aprendizagem apresentados pelas crianças durante seu processo de construção do conhecimento. Com o passar do tempo e com os estudos realizados, podemos perceber, a partir de novas teorias, a compreensão de que essas dificuldades podem ser expressas pelo sujeito de diversas formas e por várias causas.

A Psicopedagogia, por exemplo, refere que a dificuldade de aprendizagem é um sintoma que surge a partir da “dinâmica de relações entre o sujeito e o meio familiar e social em que vive” (ESCOTT, 2004, p.66), podendo também ser explicada pela inadaptação da prática escolar às necessidades do aluno, ou seja, os chamados processos reativos.

A brincadeira é muito importante para o desenvolvimento psicológico, social e cognitivo da criança, pois é através dela que a criança consegue expressar seus sentimentos em relação ao mundo social. As atividades lúdicas preparam a criança para o desempenho de papéis sociais, para a compreensão do funcionamento do mundo, para demonstrar e vivenciar emoções. Quanto mais a criança brinca, mais ela se desenvolve sob os mais variados aspectos, desde os afetivo-emocionais, motor, cognitivo, até o corporal.

É através da brincadeira que a criança vive e reconhece a sua realidade. Podemos dizer que a brincadeira não é apenas uma dinâmica interna da criança, mas uma atividade dotada de um significado social que necessita de aprendizagem. Tudo gira em torno da cultura lúdica, pois a brincadeira torna-se possível quando apodera elementos da cultura para internalizá-los e criar uma situação imaginária de reprodução da realidade. É através da brincadeira que a criança consegue adquirir conhecimento, superar limitações e desenvolver-se com indivíduo.

Com imaginação, apresentação, simulação, as atividades com jogos são considerados como estratégia didática, facilitadora da aprendizagem, quando as situações são planejadas e orientadas por profissionais ou adulto, visando aprender, isto é, proporcionar à criança a construção de algum tipo de conhecimento, alguma relação ou desenvolvimento de alguma habilidade. O lúdico enquanto recurso pedagógico na aprendizagem, deve ser encarado de forma séria, competente e responsável. Usado de maneira correta, poderá oportunizar ao educador e ao educando, importantes momentos de aprendizagens em múltiplos aspectos. Considerando-se sua importância na aprendizagem, o lúdico favorecerá de forma eficaz o pleno desenvolvimento das potencialidades criativas das crianças, cabendo ao educador, intervir de forma adequada, sem tolher a criatividade da criança. Respeitando o desenvolvimento do processo lúdico, o educador poderá desenvolver novas habilidades no repertório da aprendizagem infantil.

A brincadeira contribui para o processo de socialização das crianças, oferecendo-lhes oportunidades de realizar atividades coletivas livremente, além de ter efeitos positivos para o processo de aprendizagem e estimular o desenvolvimento de habilidades básicas e aquisição de novos conhecimentos. As brincadeiras aparentemente simples são fontes de estímulo ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança e também é uma forma de auto-expressão. Talvez poucos pais saibam o quanto é importante o brincar para o desenvolvimento físico e psíquico do seu filho. A idéia difundida popularmente limita o ato de brincar a um simples passatempo, sem funções mais importantes que entreter a criança em atividades divertidas.

Piaget (1976) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Ele afirma: *"O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil".* (Piaget 1976, p.160).

A psicopedagogia pode contribuir com a ação pedagógica na Educação Infantil através de reflexões com o professor sobre o desenvolvimento do grupo de alunos e na elaboração de propostas adequadas para que avancem nas suas aprendizagens e também contribuir com conhecimentos da psicopedagogia.”

## **CAPÍTULO V**

### **REGISTRO DAS ATIVIDADES REALIZADAS**

De um modo geral, as atividades foram de grande aceitação por parte dos alunos e professores do Centro de Referência de Educação Infantil e atingiram os objetivos esperados. 90% dos professores responderam que a brincadeira faz parte do cotidiano escolar e que é fundamental a prática de atividades lúdicas principalmente na educação infantil, apesar de muitas não oferecerem espaço adequado procuram realizar um bom trabalho.

O objetivo geral desse trabalho também foi alcançado, sendo ele: Possibilitar o processo de ensino aprendizagem, mostrar que através do lúdico pode-se formar um clima agradável para o desenvolvimento deste processo melhorando e aprimorando as ferramentas de trabalho do educador e do educando.

A partir da realização das atividades do projeto, foi percebido que as crianças frequentadoras demonstraram muita ansiedade em realizar tais tarefas.

O interesse era tanto que a frequência das crianças aumentou durante o período da aplicação do projeto descrito.

Talvez, um dos porquês da evasão escolar, esteja na falta de motivação durante as aulas, se nossos alunos de hoje tivessem um mínimo de motivação na sua idade escolar, certamente, teríamos uma educação de qualidade e professores muito mais bem satisfeitos com o seu trabalho desenvolvido.

## CONCLUSÃO

A brincadeira é fundamental para a criança em sua fase de desenvolvimento. Pois, a partir das brincadeiras que esta vai construindo o seu conhecimento.

Constatou-se nesse estudo que a partir do momento em que os professores adotam o lúdico na sua prática pedagógica, estes interagem com seus alunos formando uma relação de troca de conhecimentos, segundo Vygotsky constituindo o socio-interacionismo.

Fazendo-se um paralelo com a metodologia tradicional de ensino, pode-se dizer que a educação evoluiu ao longo dos anos, se antes era preciso passar dias e dias “memorizando” os conteúdos para realizar as provas exigidas pelos professores, tradicionais, e quando uma palavra era escrita erroneamente, o professor obrigava que copiássemos-la várias vezes da forma certa, hoje, a linha construtivista de ensino pode ser equiparada a uma “educação libertadora”, onde, o “erro” do aluno é construtivo sendo esse mesmo erro o ponto de partida para a construção do seu conhecimento.

O conhecimento que o aluno já traz consigo e a realidade vivida, também fazem parte dessa linha de ensino. Entretanto, algumas escolas ditas serem construtivistas, ainda permanecem adotando o antigo método tradicional.

## BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, A. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 17 de abril de 2010.

AZEVEDO, Ana Cristina Peluso de..Brinquedoteca: *No Diagnóstico e intervenção de Dificuldades Escolares*. Campos- SP, Alinea, 2004.

BERTOLDO, J.V; RUSCHEL, M. A. M. Jogo, brinquedo e brincadeira – Uma Revisão Conceitual. Disponível em: <http://www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm>. Acesso no dia 02 de mar. de 2009.

BOCK, Ana M. B. e FURTADO, Odair. e Teixeira, Maria de L. T.. *Psicologias: Uma Introdução ao Estudo de Psicologia*. São Paulo-SP, Saraiva, 1999.

FERNANDEZ, A. O saber em jogo: A psicopedagogia propiciando autoras de pensamento. Porto Alegre: artes Médicas,2001.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia* . Saberes necessários À prática educativa. Coleção leitura. Editora Paz e Terra, 2001, 17 ed.

<http://www.profala.com/arteducesp140.htm>. Aprender Brincando: *O Lúdico na Aprendizagem*. Acesso no dia 25 de Janeiro de 2010.

KAHL, Karoline. e LIMA, Maria e. de O. e GOMES, Izabel.. *Alfabetização: Construindo alternativas com jogos pedagógicos*. Acesso no dia 2 de janeiro de 2010.

MALUF, Â. C. M. Brincar: prazer e aprendizado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MURCIA, J.A.M. e seus colaboradores./ *Aprendizagem através dos jogos*. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PAÍN, Sara. *Diagnóstico e tratamento dos problemas de Aprendizagem*. Porto alegre-RS, Artmed, 1992.

PIAGET, Jean. *A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho*. Rio de Janeiro: Zandar, 1978.

RAU, M, C, T, D. *O lúdico na prática pedagógica do professor de educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental: concepções e práticas*, Curitiba, Ibpex, 2006.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Fontes, 1987.

## **ANEXOS**

Anexo 1 >> Questionários realizados;

Anexo 2 >> Sugestões de atividades;

## **ANEXO I QUESTIONARIO**

- 1- HOJE AS CRIANÇAS SABEM AINDA BRINCAR?
  
- 2- QUAIS OS BENEFICIOS DE SE UTILIZAR O LUDICO NAS ATIVIDADES PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL?
  
- 3- HOJE, COM A TECNOLOGIA OS BRINQUETOS FAZEM PRATICAMENTE TUDO SOZINHOS. ISSO É PREJUDICIAL E ACABA COM A CRIATIVIDADE DA CRIANÇA?
  
- 4- AS ESCOLAS JÁ SE DERAM CONTA DA IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NAS ATIVIDADES DENTRO DA SALA DE AULA? ELAS OFERECEM ESPAÇO ADEQUADO PARA AS CRIANÇAS BRINCAREM?
  
- 5- OS PAIS INCENTIVAM ADEQUADAMENTE AS CRIANÇAS A BRINCAREM? QUAL O PAPEL DA FAMÍLIA NESTE SENTIDO?