



SOCIEDADE DE ENSINO SUPERIOR DO MÉDIO PARNAÍBA LTDA - SESMEP

FACULDADE DO MÉDIO PARNAÍBA – FAMEP

INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO COMENIUS – ISEC

LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

ANTONIA DA CRUZ DE SOUSA SANTOS

**A LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO  
INFANTIL**

TERESINA – PI

2018

ANTONIA DA CRUZ DE SOUSA SANTOS

**A LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO  
INFANTIL**

Monografia apresentada a Faculdade do  
Médio Parnaíba – FAMEP como requisito  
exigido para a obtenção do grau de  
Licenciatura em Pedagogia.

Orientador (a): Prof<sup>a</sup>. Me. Isana Cristina dos  
Santos Lima

TERESINA – PI

2018

ANTONIA DA CRUZ DE SOUSA SANTOS

**A LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO  
INFANTIL**

Monografia apresentada a Faculdade do  
Médio Parnaíba – FAMEP como requisito  
exigido para a obtenção do grau de  
Licenciatura em Pedagogia.

Aprovada em: 10/11/2018.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Professora Me. Isana Cristina dos Santos Lima - Orientadora  
Faculdade do Médio Parnaíba – FAMEP

---

Professora Me. Luisa Nayra da Silva Gomes  
Faculdade do Médio Parnaíba – FAMEP

---

Professora Esp. Camila Ramos de Carvalho  
Faculdade do Médio Parnaíba – FAMEP

TERESINA – PI

2018

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar quero agradecer a Deus por sua infinita misericórdia, ao meu marido e meus filhos pelo companheirismo dispensado a mim durante os trabalhos realizados e a todos os meus familiares por acreditarem em meu potencial. Agradeço também a minha orientadora Lucélia Costa Araújo pela paciência e pelos conhecimentos que compartilhou durante essa trajetória. Muito obrigada!

Não há educação sem amor. O amor implica lutar o egoísmo. Quem não é capaz de amar os seres inacabados não pode educar. Não há educação imposta, como não há amor imposto. Quem não ama não compreende o próximo, não o respeita. Não há educação do medo. Nada se pode temer da educação quando se ama.

Paulo Freire

## RESUMO

A Educação Infantil é a primeira etapa da educação e tem por finalidade a formação integral da criança de 0 a 5 anos de idade em seus aspectos motor afetivo e social, para tanto a ludicidade é aspecto essencial para ampliar o desenvolvimento. Nesta linha o presente trabalho tem como temática a ludicidade para o desenvolvimento das crianças da Educação Infantil, explicitando a realidade pedagógica de uma escola da rede municipal de ensino da cidade de Beneditinos- PI, para responder a questão Como as atividades lúdicas são trabalhadas no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil? Assim, este trabalho tem como objetivo geral analisar o uso das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem em uma escola de educação infantil de Beneditinos-PI. De forma específica se espera: verificar como os professores desenvolvem atividades lúdicas na sua atuação na educação infantil; identificar as atividades lúdicas realizadas na educação infantil; conhecer a importância que os professores atribuem ao lúdico como uma ferramenta pedagógica. A escolha da temática se deu em virtude de uma experiência realizada no estágio supervisionado em educação. A busca pelas respostas das questões levantadas foram respondidas com a ajuda de suportes teóricos como Piaget (1971), Kishimoto (2010), Brasil (2012), Verladi; Toledo; Piccolo (2010), Huizinga (2010), dentre outros. A pesquisa é do tipo descritiva-qualitativa, com uso da observação participante e questionários. A análise dos dados levou em consideração os discursos próprios das respostas dos questionários e dos registros das observações. Foi possível identificar que as práticas lúdicas são parte da rotina dos espaços de Educação Infantil, porém ainda há muito que se pensar sobre tais atividades, pois muitas não funcionam como instrumento para desenvolvimento infantil, apenas como passa tempo ou algo superficial.

**Palavras-chave:** Lúdico. Educação Infantil. Desenvolvimento. Escola.

## ABSTRACT

Early Childhood Education is the first stage of education and aims at the integral formation of the child from 0 to 5 years of age in its affective and social motor aspects, for which ludicity is an essential aspect to expand development. In this line the present work has as a theme the playfulness for the development of children in Early Childhood Education, explaining the pedagogical reality of a school in the city of Beneditinos-PI, to answer the question How play activities are worked on in the process teaching in early childhood education? Thus, this study aims to analyze the use of play activities in the teaching-learning process in a kindergarten in Beneditinos-PI. Specifically, it is expected: to verify how teachers develop play activities in their work in early childhood education; to identify play activities carried out in early childhood education; know the importance that the teachers attribute to the play as a pedagogical tool. The choice of subject matter was due to an experience of supervised training in education. The search for answers to the questions raised was answered with the help of theoretical contributions such as Piaget (1971), Kishimoto (2010), Brazil (2012), Carneiro (2007), Huizinga (2010), among others. The research is descriptive - qualitative, with the use of participant observation and questionnaires. The analysis of the data took into account the own speeches of the answers of the questionnaires and the records of the observations. It was possible to identify that the ludic practices are part of the routine of the spaces of Infantile Education, but still there is much to think about such activities, since many do not function like instrument for infantile development, just as it passes time or something superficial.

**Keywords:** Playful. Early childhood education. Development. School.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	08
<b>2 LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL</b> .....	11
2.1 O que é ludicidade .....	11
2.2 O lúdico no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.....	13
2.3 Os jogos educativos como instrumento no processo de aprendizagem na educação infantil .....	15
2.4 O uso qualitativo do jogo na educação infantil .....	17
<b>3 PERCURSO METODOLÓGICO</b> .....	22
3.1 Caracterização da pesquisa .....	22
3.2 Técnicas e instrumentos de produção de dados .....	23
<b>4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS</b> .....	25
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	28
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	30
<b>APÊNDICES</b> .....	32



## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho acadêmico tem como temática a importância do lúdico na Educação Infantil, explicitando a realidade pedagógica de uma escola da rede municipal de ensino da cidade de Beditinos-PI. Assim, atualmente sugere-se que nas práticas pedagógicas sejam utilizadas atividades lúdicas de forma a facilitar a motivação das crianças, além de sua adaptação e socialização no seio escolar, visto que, através do lúdico, a criança estando estimulada se adapta no ambiente no qual está inserida, aprendendo a conviver juntamente com as pessoas que compõem o meio social no qual está inserida.

A educação infantil tem como sua principal finalidade o desenvolvimento integral da criança até 06 anos de idade em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectual e social (LDB 9.394/96). Portanto, a brincadeira é considerada um fator relevante na vida das crianças sendo uma atividade social e cultural, pois a criança vê o mundo através do brincar. A educação lúdica sempre esteve presente em todas as épocas e estudos recentes em diversas áreas do desenvolvimento infantil formam hoje uma vasta rede de conhecimentos não só no campo da educação como nas demais áreas do conhecimento.

É possível informar que o lúdico é uma ferramenta pedagógica na educação infantil. É também um instrumento que os professores podem utilizar em sala de aula como técnica metodológica para favorecer o aprendizado, visto que através do lúdico as crianças de modo em geral poderão aprender de forma mais interessante, confiante e, futuramente, mais justificada, culminando em uma educação de qualidade, a partir das técnicas que promovem o desenvolvimento das habilidades fundamentais nesse processo.

O problema que gerou este estudo foi justamente a utilização do lúdico na sala de aula, pela maioria dos professores que se atualizam e desenvolvem as situações como também as práticas pedagógicas visando o desenvolvimento da criança. Nessa perspectiva, nosso trabalho partiu do seguinte problema: Como as atividades lúdicas são trabalhadas no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil?

Assim, este trabalho tem como objetivo geral analisar o uso das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem em uma escola de educação infantil de

Beneditinos-PI. De forma específica se espera: verificar como os professores desenvolvem atividades lúdicas na sua atuação na educação infantil; identificar as atividades lúdicas realizadas na educação infantil; conhecer a importância que os professores atribuem ao lúdico como uma ferramenta pedagógica.

A escolha da temática se deu em virtude de uma experiência realizada no estágio supervisionado em educação infantil e a partir daí então foi relatada a importância do lúdico como conhecimento para atuar na docência. Compreendemos que o lúdico trabalha com jogos e brincadeiras e que é inserido no processo de aprendizagem de maneira interessante.

Então é importante estudar e investigar sobre esse tema, pois é necessário mostrar que o lúdico é um método que contribui para que a criança se desenvolva, pois é através do brincar que a criança descobre, inventa, aprende, experimenta, relaxa, desenvolve habilidades diversas. Com essa pesquisa pretendemos relatar que o ensino-aprendizagem com atividades lúdicas tem em vista que a criança aprenda de forma significativa.

Segundo Piaget (1971) o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, ela precisa brincar para crescer. É, pois, por meio do universo lúdico que a criança se satisfaz, realiza seus desejos e explora o mundo ao seu redor, tornando importante proporcionar às crianças atividades que estimulem a linguagem, o afetivo, o social e o motor. Deste modo, o lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento global do ser humano, auxiliando na aprendizagem e facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento.

Ainda de acordo com os referenciais teóricos sobre desenvolvimento da criança, o crescimento e a base cognitiva exigem práticas que consigam interagir práticas com lúdico e outras atividades de interação e brincadeiras, com propósito de desenvolvimento da linguagem oral e expressividade.

Do ponto de vista sócio afetivo, enfatizamos a necessidade de a criança ter uma autoimagem positiva, percebendo-se como pessoa, como ser humano, ampliando seu poder de participação, socialização e interação e aceitação da diversidade de raça, gênero presente no seu dia-a-dia.

Kishimoto (2010) ressalta a grande importância que o lúdico nos oferece diante do desenvolvimento prazeroso para as crianças levando em consideração que os brinquedos são objetos excelentes para serem utilizados no aprender os

primeiros passos, desenvolvendo a coordenação afetiva, vivendo uma realidade social apoiando na mentalidade, passando a priorizar a apreensão das crianças fortalecendo a realidade durante o dia a dia.

A autora ainda ressalta que do ponto de vista afetivo as crianças passam a ter mais segurança nas relações, nas interações e do ponto de vista da aprendizagem e desenvolvimento infantil os jogos, a brincadeira e as interações estão repletas de conhecimento e de possibilidades de crescimento pessoal.

Nesse sentido busca-se uma teoria satisfatória que subsidie professores e pesquisadores a resgatarem o lúdico, inerente à formação da criança nos espaços de Educação Infantil, pois as práticas de escolarização tendem a desmotivar o público infantil a situações orientadas de desenvolvimento.

## **2 A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

A ludicidade na Educação Infantil é inerente à organização do trabalho com crianças. Brincar é natureza da infância e muitas pesquisas já foram empreendidas no sentido de resignificar a prática pedagógica em espaços que cuidam e educam crianças.

A importância dos jogos e da ludicidade para o desenvolvimento humano é um tema que remonta ao Império Romano e civilização grega (KISHIMOTO 1997). A origem da ginástica e jogos cooperativos bem como as competições olímpicas já fazia parte da cultura daquelas comunidades. Dessa forma, a relação entre o jogo, a educação e o desenvolvimento da criança é bastante antiga.

Na Educação Infantil, por exemplo, há muito tempo, se apresenta uma inserção dos jogos no seu cotidiano que facilita a prática pedagógica, contribuindo com o lúdico. Os jogos e brincadeiras para crianças nessa faixa etária facilitam a aprendizagem como forma de despertar o interesse para o conhecimento.

Nessa perspectiva o presente trabalho pretende delinear os principais caminhos dos conceitos e abordagens do lúdico para o desenvolvimento da criança na Educação Infantil. Para tanto será necessário pontuar alguns autores sem a intenção de esgotar o conteúdo, pois a complexidade do tema exige muitos debates e considerações, a fim de apresentar um novo aporte teórico para aqueles que pretendem usar o lúdico como ferramenta para o desenvolvimento de crianças em espaços de educação infantil ou outros para mesmo fim.

### **2.1 O que é ludicidade**

Muito se fala em ludicidade no campo pedagógico e educacional. Antes de qualquer coisa é preciso definir com clareza quais os conceitos significativos do termo e em que situações pode-se aplicá-lo na educação. A primeira ideia é definir em termos teórico o que não pode ser considerado lúdico e ao mesmo tempo ampliar a visão restrita do lúdico a apenas jogos e brincadeira.

Segundo Luckesi (2000) a ludicidade são aquelas que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis. Para Santin (1994) são ações vividas e sentidas, não definíveis por

palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam como teias urdidas com materiais simbólicos. Assim elas não são encontradas nos prazeres estereotipados, no que é dado pronto, pois, estes não possuem a marca da singularidade do sujeito que as vivencia.

Percebe-se na visão dos dois autores que ser lúdico ou acessar ao campo lúdico é provar varias faculdades ou capacidades inerentes à formação humana ou a própria integridade. Não é apenas conceitos verbais ou propriedades próprias de alguma matéria ou ciência, mas fruto da fruição, da imaginação, do ato de criar e recriar, são uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão.

Ainda de acordo com Piaget (1998), a atividade lúdica é um principio fundamental para o desenvolvimento das atividades intelectuais da criança, sendo por isso, indispensável á prática educativa.

Observa-se segundo o autor, que a escola é um espaço privilegiado, pois se apresenta como lugar de ludicidade. Todos os espaços que são dedicados para o desenvolvimento da aprendizagem com crianças torna-se necessário a presença de jogos, brincadeiras, movimentos nas propostas políticas pedagógicas.

Jogos e as brincadeiras estão presentes na vida cotidiana, especialmente na vida das crianças (BRASIL, 2012). E ainda para ratificar Coelho (2012) afirma que desde muitos tempos as brincadeiras e os jogos passaram a integrar as práticas de vida em sociedade.

Isso deixa claro que a brincadeira na aprendizagem não é invenção dos “novos tempos”, mas de um processo histórico de definição e de afirmação da ludicidade, pois nem sempre isso era visto como critério para desenvolvimento de aprendizagem era mais uma questão de ócio ou perda de tempo. Brincar não era sinônimo de aprendizagem.

Nessa linha de pensamento é bom pensar em ludicidade para além de brincadeiras, jogos, mas atividades de movimentos que sejam intencionalmente planejadas. Para cada experiência desenvolvida que habilidades foram criadas?. Carneiro (2007, p.68) asseveram que:

Muitas vezes as atividades oferecidas aos alunos na Educação Infantil possuem caráter puramente recreativo, deixando de ser estímulo ao seu potencial. É possível unirmos as intenções tanto de professores ás crianças propostas lúdicas como de proporcionar o aprimoramento de suas propostas, alinhando conteúdos e até mesmo a mediação do professor.

Percebe – se que a definição de lúdico está relacionado às suas intenções, a forma como está organizado dentro da proposta política do espaço. A brincadeira passa a ocupar nova dimensão e deixa de ser vista no vácuo. “Brincar faz parte da essência humana [...] é impulso lúdico” (Freire, 1975). Tal característica é tão fundamental que Huizinga (2010) definiu o homem como Homo Ludens, ou seja, dotado dessa estrutura intrínseca.

O impulso lúdico é próprio do homem, da pessoal, do ser humano. Jogos, brincadeiras, representações, imaginário, movimento, tudo isso pode ser definido como ludicidade. O desenvolvimento da criança não está diretamente ligado ao lúdico, mas das intenções sociais planejadas em torno dele. É processo que induz ao crescimento, a maturidade, portanto pode contribuir muito para o desenvolvimento e aprendizagem da criança.

## **2.2 O lúdico no desenvolvimento e na aprendizagem da criança**

Sabe-se que a aprendizagem da criança é um fenômeno complexo e que apesar da escola dispor, muitas vezes, de bens, serviços e tecnologias não consegue fazê-la, tendo em vista a consecução dos objetivos a serem alcançados.

Nos espaços de Educação Infantil há muitas estratégias para desenvolvimento físico-motor e afetivo das crianças e umas das principais ferramentas são os jogos, as brincadeiras e imaginação. E aqui o desenvolvimento não é somente cognitivo, mas integral, ou seja, também nas dimensões motora, afetiva e social.

Nesse sentido, qual a contribuição do lúdico para alcançar esse status de colaborador para o desenvolvimento humano, especialmente de crianças? Pode-se dizer que o lúdico é um grande laboratório que merece atenção dos pais e dos educadores, pois, é através dele que ocorrem experiências inteligentes e reflexivas, praticadas com emoção, prazer e seriedade. Através das brincadeiras é que ocorre a descoberta de si mesmo.

Sabe-se que através da brincadeira as crianças desenvolvem algumas capacidades tais como afetivos, cognitivos e emocionais. Não há mais dúvidas de que no ato de brincar a criança se apropria da realidade atribuindo-lhe significado. O educador escolar deverá saber escolher brincadeiras adequadas para que a aprendizagem da criança ocorra de maneira agradável e compreensível.

Piaget (1998, p.119) relaciona as fases de desenvolvimento humano a ludicidade, quando apresenta a ludicidade (jogos de exercício, movimento, brincadeiras etc.) como subsídios para ampliação de experiências com as crianças. Na fase, por exemplo, sensório motor o quanto os jogos de exercício e os estímulos ao movimento são importantes, uma vez que nesta fase ainda é difícil perceber a natureza lúdica da criança.

Nessa fase a adaptação para conhecimento do mundo ao seu redor torna-se necessária para que criança aprenda a superar os obstáculos naturais ou artificiais do meio. Piaget (1998) fala da dificuldade em perceber quais ações da criança são realmente lúdicas nessa fase, pois as atividades que ela realiza podem ter aspectos de jogos e assimilação.

Já na fase denominada de pré-operatória (02 a 06 anos) a criança começa a construir jogos simbólicos nos quais ela sujeita os objetos á fantasia. Nessa fase torna perceptível a relação da criança com o lúdico, pois ela passa a interagir e abstrair significados das relações que consegue construir com os brinquedos e objetos.

Nessa fase a interação é fortemente praticada pelas crianças e importantíssima para o processo de assimilação. Piaget (1998) ainda define que o lúdico na fase pré-operatória cria meios pelos quais a criança satisfaz o seu egocentrismo, pela imaginação. Nela a criança subordina tudo a sua vontade.

Na fase nas operações formais (12 e mais) a criança usará os jogos de regra. Para Piaget (1998, p.49):

Os jogos de regras seguem um padrão para a moralidade humana, afirmando ser por causa de três razões sendo elas: Em primeiro lugar representam uma atividade interindividual necessariamente regulada por certas normas que, embora geralmente herdadas das gerações antigas podem ser modificadas pelos membros de cada grupo de jogadores, fato esse que explica a condição de legislador de cada um deles. Em segundo lugar, embora tais normas não tenham em si um caráter moral (e envolve questões de justiça e honestidade). Finalmente tal respeito provém de mútuos acordos entre os jogadores e não mera aceitação de normas impostas por autoridades estranhas à comunidade de jogadores.

Os jogos de regras são dotados de regimentos e, portanto não são tão espontâneos. Fazem parte das culturas e estabelecem meios para a prática. Em outras palavras é “coisa” de adulto, mas também contribui com o desenvolvimento da pessoa.

Mesmo que nessa fase os jogos de regras prevaleçam, mas as outras atividades continuam fazendo parte das realidades sociais. Isso implica dizer que o diferencial dos jogos de regras em relação ao jogo de exercício e o jogo simbólico é o fato deles ocorrerem como uma atividade lúdica praticada pelo ser socializado. Piaget (1998, p.184) ainda define que:

Os jogos de regras são jogo de combinação sensório-motoras (corrida, jogos de bola, de gude ou com bolas etc.) ou intelectuais (cartas, xadrez etc.), com competições de indivíduos (sem o que a regra seria útil) e regulamentados quer por um código transmitido de gerações, quer por acordos momentâneos.

Percebe-se que esses jogos são invenções da sociedade dentro de certos padrões. Mesmo com regras, com regularidades, eles também estão dentro do conjunto da ludicidade, desenvolvendo varias faculdades humanas desde a diversão ao intelecto. Considerando-se as necessidades físicas e psicológicas de crianças e jovens, é necessário que trabalhem com o intelecto, com o corpo e com o aspecto social da criança.

### **2.3 Os jogos educativos como instrumento no processo de aprendizagem na educação infantil**

Do ponto de vista histórico, a análise do jogo é feita a partir da imagem da criança presente no cotidiano de uma determinada época ou lugar social que ocupa o público infantil num contexto social específico. Também é considerado uma variante de definição dos jogos pelas crianças a educação a que está submetida e o conjunto de relações sociais que mantém com personagens do seu mundo. Nessa perspectiva pode constatar que:

O homem participa da vida cotidiana com todos os aspectos de sua individualidade, de sua personalidade. Nele, colocam-se em funcionamento todos os seus sentidos todas as suas capacidades intelectuais, suas habilidades manipulativas, seus sentimentos, paixões, ideias, ideologias. Por seu caráter heterogêneo, a vida cotidiana não apresenta uma lógica, um planejamento racional. Ela é cheia de contradições e inclui a vida do homem por inteiro. São essas características que permitem a construção de diferentes tipos de imagens da criança, conforme o contexto social a que o ser humano está submetido. (HELLER, 1989, p. 16)

Nessa linha de pensamento é possível depreender que os jogos possuem múltiplas interpretações por parte do público infantil. Como faz parte do conjunto de



práticas culturais da humanidade, ele deverá assumir usos diferenciados de comunidade para comunidade, sendo heterogêneo por natureza. Entretanto as características comuns de tal elemento cultural é a capacidade de desenvolvimento psicomotor dos sujeitos inseridos em contextos de usos dos jogos e brincadeiras. Partindo dessa complexidade em torno das relações entre jogos e criança houve vários estudos sobre o papel das atividades e o desenvolvimento infantil.

Segundo Froebel (2002) a educação infantil é indispensável para o desenvolvimento da criança e os jardins de infâncias deveriam se transformar em espaços de brincadeiras espontâneas de criação e recriação do mundo. O último estudo do autor, intitulado “As teorias pedagógicas e o jogo”, adota uma perspectiva muito divulgada que é analisar as relações entre o jogo e a criança, ao privilegiar concepções de aprendizagem e de desenvolvimento.

Nesse contexto pode-se citar a orientação psicopedagógica como instrumento para analisar os espaços de aplicação de atividade com jogos educativos de modo a propiciar desenvolvimento humano. Para tanto é necessário à adoção de princípios psicológicos e fundamentos teóricos metodológicos para a definição de conceitos em torno da brincadeira. Pois nessas teorias estão presentes questões que discutem a função do jogo na educação, contribuindo-se para a aquisição de conteúdo (Aprendizagem) ou para o desenvolvimento infantil.

Observa-se, portanto que um jogo descontextualizado não colabora para a socialização e formação da personalidade infantil. Sem uma problematização adequada para fins pedagógicos a brincadeira se insere em espaços livres, sem possibilidades de intervenção. O brincar é, eminentemente, elemento indispensável para educar a criança, pois desde Froebel (2002), o criador do jardim de infância, a relevância do jogo é apontada ora pela ação livre e espontânea da criança, ora pela ação orientada por adultos.

Sabe-se que o jogo livre é adotado pela psicologia funcionalista de Dewey (1971) que orienta o movimento da Escola Nova, responsável pela divulgação do jogo como fator importante para a educação infantil. Nesse contexto pode-se constatar que:

Com jogos na educação infantil, as crianças interagem umas com as outras, pois se sabe que os jogos servem para entreter amigos em momentos de lazer onde predomina o prazer, a vontade de cada um participar livremente. Sem, no entanto, desconsiderar a importância dos jogos livres, pois vários autores abordam a utilização desses jogos na sala de aula para o ensino de conteúdo. (KISHIMOTO, 2011, p. 7)

Assim, mesmo na concepção de jogos livres é possível perceber que partindo de situações de relações entre as diversas formas de brincadeiras muitas são as possibilidades de aprendizagem em relação aos diversos conteúdos originados dessas práticas como estipulação de regras, motivação, desafios, estratégias dentre outros. Como fruto da produção cultural de um povo os jogos são criados como forma de representação de uma realidade, muitas das vezes, está intrinsecamente relacionados com o conteúdo de aprendizagem.

#### **2.4 O uso qualitativo do jogo na educação infantil**

A importância dos jogos para o desenvolvimento humano é um tema que remonta ao Império Romano e civilização grega Kishimoto (1997). A origem da ginástica e jogos cooperativos bem como as competições olímpicas já fazia parte da cultura daquelas comunidades. Dessa forma, a relação entre o jogo, a educação e o desenvolvimento da criança é bastante antiga.

Na educação infantil, por exemplo, há muito tempo, se apresenta uma inserção dos jogos no seu cotidiano que facilita a prática pedagógica, contribuindo com o lúdico. Os jogos e brincadeiras para crianças nessa faixa etária facilitam a aprendizagem como forma de despertar o interesse para o conhecimento.

Observa-se então, que desde esse período o jogo servia como conhecimento e aprendizagem, pois é entre os romanos que há referências de jogos destinados ao preparo físico e também para aprendizagem. Segundo Paviani (2008) a ideia de jogo na educação é muito antiga, por exemplo, Platão na república grega já se referia à brincadeira como meio de aprendizagem.

Essa concepção foi mais tarde confirmada nas pesquisas de Vygotsky (1989) que assinala o desenvolvimento infantil por meio da interação com o meio, destacando a importância do brinquedo como elemento preponderante para construção de personalidade. Nesse sentido, pode-se afirmar:

Que por meio do brinquedo a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, sendo livre para determinar suas próprias ações, pois segundo o autor aprender brincando estimula a curiosidade e autoconfiança proporcionando desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção. (VYGOTSKY apud KISHIMOTO, 1997, p.51)

Observou-se assim a importância do brinquedo na concepção de autores que defendem as ideias de Vygotsky. Depreende-se que por meio dos jogos, a criança, vê e constrói o mundo. Em função disso, é essencial que os professores resgatem as atividades lúdicas, na educação infantil, de modo que esse processo trabalhe com a diversidade cultural e desperte a vontade para aprender. Pode-se dizer então que todo ser humano pode beneficiar-se dos jogos, tanto pelo aspecto lúdico de diversão e prazer quanto pelo aspecto da aprendizagem.

Sendo assim, cabe ao professor perceber que a prática pedagógica deve atender às reais necessidades das crianças, porque desde pequenas elas apresentam atitudes de interesse em descobrir o mundo que as cerca e podem realmente construir o conhecimento.

Portanto, partindo dessas premissas, buscou-se demonstrar como os jogos estão inseridos no trabalho pedagógico realizado na educação infantil, analisando as relações estabelecidas entre as crianças, o jogo livre e educativo e a educação sob aspectos históricos-antropológicos e psicopedagógicos da criança. Kishimoto (1997). Tudo isso permite compreender melhor o cotidiano social e pedagógico na educação infantil, lugar em que se forma a imagem da criança e do seu brincar. Sobre o espaço e a constituição de Educação Infantil no Brasil, onde:

A partir do seu reconhecimento na constituição brasileira, que a Educação Infantil passou a ser vista como um direito das crianças e como área de estudos, argumentam que, “as crianças sempre estiveram presentes no mundo, porém as condições de vida dos tempos atuais produziram novas relações para essa categoria, o que, conseqüentemente, tem gerado novas discussões e crescentes preocupações”. [...]. Nesse sentido, a Educação Infantil, nos últimos anos, tornou-se uma grande preocupação por parte dos pais, professores e governantes, tendo-se confirmado, cada vez mais, a sua importância para aprendizagem infantil (SARMENTO E PINTO 1997, p. 7).

A afirmação confirma a recente valorização dos espaços de Educação Infantil para o desenvolvimento da criança impulsionado pelas políticas públicas em Educação. O brinquedo e a brincadeira dentro desse contexto ganham notoriedade, tanto por parte dos especialistas como pelos gestores educacionais.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil - MEC, Brasil, (2010), tem como eixos norteadores a interação e a brincadeira citando que a proposta pedagógica para este segmento deve respeitar as especificidades etárias, sem antecipação de conteúdos que serão trabalhados no ensino fundamental.

Partindo dessa premissa a brincadeira tem um papel muito importante dentro da cultura, pois a criança está inserida desde o seu nascimento num contexto social,

portanto ela vai estar impregnada desse mesmo contexto e a brincadeira passa a ser um processo de relações entre indivíduos.

Sabe-se que o jogo está no cotidiano das crianças quando elas desenham, cantam, chutam bola ou representam etc.. E é por meio do jogo que a criança vai construindo grande parte do seu conhecimento. E justamente quando isso acontece é que o ensino-aprendizagem vai se caracterizar pelo aspecto lúdico e prazeroso onde o erro passa então a ser oculto naturalmente e a interação entre as crianças ocorre espontaneamente, pois é por meio do jogo e da brincadeira que a criança ultrapassa seus próprios limites, adquirindo, então, autonomia na aprendizagem.

Nota-se que a relação ensino aprendizagem na Educação Infantil se dá a partir do interesse do aluno, e a motivação do professor é o que vai gerar situações estimuladoras e eficazes para que isso ocorra. Pensando nisso Vygotsky (2000, p.23), aponta algumas possibilidades:

Diante disso percebem-se que o jogo tem um papel relevante na aprendizagem das crianças estimulando o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, estimulam a observar e conhecer as pessoas e coisas do ambiente em que se vive. Daí ser considerado como uma peça chave na educação infantil, portanto, o brincar é de suma importância para a criança pois é através da brincadeira que esta passa a operar com significados, ou seja, confere sentidos aos objetos e não apenas a manipular o sentido que é dado a cada objeto. Isso é próprio de cada criança que interagindo estará iniciando a formação do pensamento abstrato.

Segundo a citação a imaginação em ação ou o brinquedo é a primeira possibilidade de ação da criança numa esfera cognitiva que lhe permite ultrapassar a dimensão perceptiva motora do comportamento. Reafirma a função primordial do brinquedo ou jogos para o desenvolvimento infantil ou como elemento de interação social. Cada brinquedo é fruto da realidade construída pelo aluno, impregnado de fragmentos da cultura a que ele está inserido.

Os conteúdos emergentes dos brinquedos fazem parte da relação do homem com o meio. Já Piaget (1998), compreende a atividade lúdica como o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo assim, indispensável à prática educativa. Educar ludicamente tem um significado muito profundo e está presente em todos os segmentos da vida.

Ao observar uma criança jogando bolinhas de gude ou brincando de boneca, iremos perceber inúmeras funções cognitivas e sociais. Nesse momento eles estão educando-se ludicamente, pois combinaram e integraram a mobilização das

relações funcionais ao prazer de interiorizar o conhecimento e a expressão de felicidade que se manifesta na interação com as semelhanças.

É no jogo que a criança aprende a respeitar regras, limites, esperar a sua vez e a ocultar os resultados. Assim o jogo não é um simples divertimento para as crianças. É na verdade, um momento sério, pois ela está aprendendo o que ninguém pode lhe ensinar, descobrindo o mundo e as pessoas que a cercam.

Mas, as brincadeiras e os jogos oferecidos às crianças devem estar de acordo com a zona de desenvolvimento em que ela se encontra. Desta forma, percebe-se a importância do professor conhecer a teoria de Vygotsky no papel do professor dentro da Educação Infantil.

Ao longo dos séculos, a criança e o brinquedo assumiram diferentes significados. A convivência de crianças e professores com um conjunto de brinquedos diversos pode permitir que inúmeras experiências lúdicas se realizem e que as histórias neles contidas sejam lembradas, descobertas, transmitidas e questionadas.

Froebel apud Kishimoto (2002, p. 51), reafirma que “a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividade, a auto expressão e a participação social das crianças”. Portanto a melhor forma de conduzir a criança a esses propósitos seria por meio dos jogos.

É nesse contexto que Kishimoto (2002), dedica-se ao estudo do brincar e declara que a brincadeira tem papel preponderante na perspectiva de uma aprendizagem exploratória, pois coloca o jogador em situação de diversidade que ele precisa lidar buscando a cooperação e alternativas não usuais integrando o pensamento intuitivo. O autor supracitado afirma ainda que a brincadeira foi introduzida no contexto infantil com a criança dos jardins de infância no século XVIII. E isso foi fruto dos ideais de Froebel.

Entretanto, no contexto escolar, uma proposta lúdica considera os significados inscritos nos brinquedos e como estes objetivos podem chegar às mãos das crianças de modo a proporcionar as mais diversas experiências. O brinquedo recheia, assim, de conteúdos as brincadeiras das crianças e a relação dela com os adultos. Sendo assim, a brincadeira permite decidir, pensar, sentir emoções distintas, competir, cooperar, construir e etc.

Partindo desse pensamento, conclui-se que o jogo e a criança caminham juntos desde o momento em que se fixa a imagem da criança como um ser que

brinca, portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico. A infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração. Tais jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincam de amarelinha, de empinar papagaios e jogar pedrinhas, e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma.

Esses jogos foram transmitidos de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanência na memória infantil, explicando-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil social.

A proposta de Vygotsky (1989), de inserir objetos culturais para estimular o imaginário infantil não se expande a grandes espaços internos e externos, como salões, salas e corredores sempre vazios, são utilizados para as ditas brincadeiras livres que pela ausência de objetos ou cantos estimuladores, favorecem correrias e empurrões.

Já Piaget (1998), vai compreender a atividade lúdica como o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo assim indispensável a prática educativa. Pois a educação infantil tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os 6 anos de idade.

É o que defende também Kishimoto (2002) em seu livro jogos infantis onde estabelece uma relação entre criança, jogo e educação. Para ele o jogo é fundamental para a educação e o desenvolvimento infantil, quer-se trata do jogo tradicional infantil, produto da livre iniciativa da criança, marcado pela transmissão oral, ou o jogo educativo, que introduz conteúdos escolares e habilidades a serem adquiridos por meio da ação lúdica.

Apoiadas nesse referencial teórico é que analisamos a prática pedagógica das professoras do Centro Municipal de Educação Infantil Lídia de Alencar Magalhães no uso dos jogos educativos nos espaços de desenvolvimento das crianças de 1º e 2º períodos da Educação Infantil como ludicidade orientada.

### 3 PERCURSO METODOLÓGICO

#### 3.1 Caracterização da pesquisa

Esta investigação caracterizou-se por ser descritiva-qualitativa, por oferecer diferentes possibilidades de se realizar a pesquisa, isto é, podendo ser conduzida através de diferentes caminhos. A abordagem qualitativa enquanto exercício de pesquisa, não se apresenta como uma proposta rigidamente estruturada, ela permite que a imaginação e a criatividade durante a investigação de fenômenos sociais como, por exemplo, na escola seja usada como instrumento de análise e coleta de dados. Segundo Ast (1979, p. 54):

[...] Ganham força os estudos chamados de 'qualitativos', que englobam um conjunto heterogêneo de perspectivas, de métodos, de técnicas e de análises, compreendendo desde estudos de tipo etnográfico, pesquisa participante, estudos de caso, pesquisa-ação até análises de discurso e de narrativas, estudos de memória, histórias de vida e história oral.

A análise realizada em torno da importância do lúdico em turmas de Educação Infantil utilizou abordagens didáticas e do desenvolvimento humano, considerando a infância, baseadas na observação sistemática e análise de discursos explícitos nos questionários. Uma abordagem qualitativa permite uma abertura quanto às interpretações do pesquisador, considerando tanto os dados empíricos como dedutivos (LAKATOS, 2003).

Partindo da complexidade do tema (relações de desenvolvimento humano da criança a partir do lúdico), a presença do pesquisador em lócus foi de suma importância para a descrição dos fatores que possivelmente sejam as causas do fenômeno.

Segundo Lakatos (2003, p.187) o caráter descritivo da pesquisa tem como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então estabelecimento de relações variáveis. Acrescenta ainda que a finalidade é o delineamento ou análise das características de fatos ou fenômenos, a avaliação de programas ou isolamento de variáveis principais ou chaves. Nesse sentido a pesquisa selecionou uma população pequena, pois o tempo para coleta de dados não permite uma análise de variados fatores.

Inicialmente foi organizada uma entrevista com as gestoras e as professoras sobre a importância e inserção dos jogos da proposta política pedagógica na referida escola. As questões foram elaboradas de forma semiestruturadas de modo que os sujeitos da pesquisa expusessem suas opiniões e experiências.

No momento da pesquisa foi possível perceber que a maneira como a educação infantil está organizada propicia uma aprendizagem mais consciente e significativa, pois os sujeitos eram seguros nas questões referentes a práticas prazerosas de ludicidade de maneira contextualizada.

No processo de transcrição das opiniões dos sujeitos nessa pesquisa usaremos as letras “A” e “B” para identificá-las. Após coleta dos dados foi utilizada a técnica de análise de discurso, onde se tem como intenção a análise de conteúdo e interpretação dos dados, considerando as falas e os discursos dos sujeitos.

### **3.2 Técnicas e instrumentos de produção de dados**

A pesquisa qualitativa-descritiva tem como objetivo uma abordagem teórica e prática de fenômenos sociais. A abordagem descritiva possibilita uma construção de perfil de populações como um todo, organizações ou outra coletividade (LAKATOS 2003). Vários instrumentos são utilizados para produção de dados e interpretações. Na presente pesquisa foi selecionada a observação assistemática e aplicação de questionários.

Segundo Lakatos (2003, p. 192) “a técnica da observação não estruturada ou assistemática, também denominada espontânea, informal, ordinária, simples, livre, ocasional e acidental, consiste em recolher e registrar os fatos da realidade sem que o pesquisador utilize meios técnicos especiais ou precise fazer perguntas diretas”.

Nesse contexto foi realizada a observação dos espaços dos jogos e brincadeiras realizada na prática pedagógica dos professores da educação infantil nos grupos 02 e 03 (Crianças de 02 e 03 anos) com intuito de observar o lugar da ludicidade nas rotinas e na própria sequência didática destes sujeitos em torno dos tipos de violência presentes no contexto escolar praticadas por outros sujeitos.

Outro instrumento de coleta de dados foi o questionário. Lakatos (2003, p. 201) sobre esse instrumento conceitua que ele é constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do



entrevistador. O questionário foi aplicado com 02 duas professores, consideradas aqui professora “A” e professora “B”.

A observação e questionário, além das interpretações dos documentos e pesquisa bibliográfica foram à base para a construção das respostas em torno da problemática levantada pelo pesquisador. Todas as interpretações foram realizadas a luz dos aportes teóricos e as deduções do agente da pesquisa.

#### 4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Para a análise e discussão dos dados coletados foram usados questionários respondidos pelos professores dos grupos 02 e 03 da educação infantil, bem como de observações das práticas pedagógicas das professoras do Centro de Educação Infantil Lídia de Alencar Magalhães voltadas para a ludicidade em sala de aula.

A primeira questão está voltada exatamente para a maneira como as docentes usam os jogos pedagógicos em seus planos didáticos e qual a definição desse instrumento na vida profissional de cada uma. A professora “A” respondeu que “as brincadeiras são planejadas de acordo com a temática, o tema da semana, todo dia tem uma brincadeira. É usado logo no início da aula, para despertar o interesse da criança. É orientado pela coordenação como rotina”.

Diante do mesmo questionamento a professora “B” afirma: “Organizo as brincadeiras para distrair as crianças seleciono aquelas que eles mais gostam de brincar, principalmente depois de uma atividade às vezes enfadonha, pois as brincadeiras em minha opinião servem para alegrar o ambiente”.

De acordo com as respostas empreendidas, percebeu-se que há algumas atividades são organizadas de maneira sistematizada em planos específicos, para fins de aprendizagem, outras são percebidas apenas como passa tempo. Essa concepção visualizada na professora “A” está de acordo com o que preceitua Piaget (1998) sobre o desenvolvimento infantil que deve ser observado mediante atividade de interação com o meio de acordo com a específica etapa de desenvolvimento, ou seja, todas as atividades devem ser pensadas de maneira organizada e sistematizada.

Em relação à ideia de ludicidade no espaço pedagógico da educação infantil as duas entrevistadas demonstraram que o brincar de maneira livre ou orientada são à base do conceito. A professora “A” aponta para a realidade das brincadeiras que associa o aprender com a diversão.

A professora “B” é bem mais reflexiva quando diz que “é uma aprendizagem mais de reflexão, prazerosa sem necessariamente que não seja aquelas atividades obrigatória cansativa. Existem na escola, mas em vários momentos da vida. Devem ser pensadas de modo livre sem obrigações ou preceitos a cumprir”.

Em relação à preparação dos docentes com o trabalho com jogos educativos as respostas são meio divergentes. A professora “A” fez a seguinte colocação: “Encontro algumas dificuldades, não por conta dos jogos e brincadeiras, mas com a turma por não mostrar interesse, não saber brincar, não entender. Fico as vezes sem saber lidar com algumas situações”.

A professora “B” nessa mesma situação fez as seguintes afirmações: “Não tenho muita dificuldade. É uma maneira diferente e gostosa de ensinar e aprender e o aluno acaba aprendendo mais. Às vezes tem dificuldade, às vezes não, tudo depende do planejamento”.

Observa-se que nas práticas adotadas pelas docentes, tem-se em alguns momentos inseguranças no manejo com os materiais. Além das questões que evidenciam isso as observações levam a perceber que os jogos só adquirem viabilidade quando planejado e quando sem orientação, isso se torna frustração, tanto para professores, quanto para docentes.

Em relação à utilidade dos jogos na educação infantil enquanto instrumento no desenvolvimento das crianças a professora “A” asseverou: “Ajuda a desenvolver, a despertar o interesse do aluno numa linguagem mais reflexiva com prazer na aprendizagem”. A professora “B” reforçou a resposta da professora “A” quando afirmou que “os jogos ajudam bastante, que é uma maneira diferente e gostosa de ensinar e aprender”. A professora “B” ainda disse que “o aluno aprende de uma forma divertida”.

Nesse sentido não existe dúvida sobre a importância dos jogos, brincadeiras e movimentos, enquanto recursos da aprendizagem significativa e desenvolvimento integral da criança. As afirmações evidenciam certos elementos problematizadores durante a prática pedagógica na educação infantil com jogos em diferentes naturezas. Analisando esses dados a luz de Vygotsky (1988), Piaget (1998) e Kishimoto (2002), depreende-se que as opiniões em torno da ludicidade são meio divergentes.

Considerando a brincadeira como instrumento de aprendizagem, percebe-se que a professora “B” está mais coerente que a professora “A”. A brincadeira insere-se em sua concepção, em um ambiente mais amplo de relações. A professora “A” possui uma visão mais tradicional em torno das possibilidades da brincadeira, elencando as brincadeiras características desqualificadora de passa tempo ou como

simples improvisação. Nesse campo somente em “B” pode-se destacar a importância da ludicidade. Em “A” esse é um processo sem muita contribuição.

No segundo momento da pesquisa procederam-se as observações durante as práticas pedagógicas exercidas na escola. A pesquisadora permaneceu durante duas semanas no campo da pesquisa para perceber de que maneira o lúdico com jogos de interação ou brincadeiras eram utilizadas no dia a dia escolar.

Foi possível perceber que o centro lócus da pesquisa “possui uma rotina de inserção dos jogos de maneira permanente”. Desde a acolhida até as atividades de despedida é visível o uso de vários brinquedos e brincadeiras nos espaços livres e educativos. A gestão pedagógica possui uma concepção aberta acerca da aprendizagem lúdica.

Durante a etapa de observação a pesquisadora preencheu instrumental de orientação sobre as habilidades adquiridas em atividades em que os jogos eram utilizados. É notória que em situações de interação com a brincadeira orientada, a aprendizagem se torna mais prazerosa e muitos limites são rompidos pelas crianças, especificamente na educação infantil.

As professoras, a coordenadora e os alunos, considerados sujeitos da pesquisa durante os diálogos estabelecidos, manifestaram motivação no trabalho com os jogos, porém as professoras quando indagadas sobre as dificuldades no desenvolvimento das atividades com lúdico apontaram que, às vezes, os alunos não sabem associar a brincadeira com a aprendizagem e não despertam para a aquisição das habilidades nos brinquedos livres. Rejeitando muitas vezes a proposta das atividades de recreação em espaços de aprendizagem.

Ao findar os trabalhos “in lócus”, analisamos que quando a escola assume uma proposta de aprendizagem significativa com jogos e brincadeiras a aprendizagem se torna mais interessante, despertando nos educandos o gosto pela superação dos desafios e resolução de situações problemas e que o planejamento sistematizado é a proposta necessária para se racionalizar os recursos necessários e os brinquedos adequados para cada situação.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhar os jogos na educação infantil é uma possibilidade de crescimento integral das crianças. Os estudos recentes mostram que desde a antiguidade os povos se relacionam com a cultura dos jogos de maneira diferente. As pesquisas mostram que o ponto em comum entre essas atividades e a forma como as sociedades humanas têm se aproximado dessas formas de relações como meios de construção do meio e de representação do imaginário.

Quando nos referimos às crianças, essa realidade torna-se cada vez mais ampla. O brinquedo e a brincadeira se aproximam do mundo infantil como formas de sobrevivência e crescimento da personalidade. Quando estes são usados de maneira sistematizados e com fins estabelecidos podem contribuir para aquisição da aprendizagem nos aspectos motor, psicossocial dentre outros. Hoje a educação no sentido construtivista está voltada para a pedagogia do jogo.

Diante do estudo feito através de leituras e pesquisa de campo utilizando questionários e observações, foi possível concluir que os jogos educativos são instrumentos adequados e fundamentais para o desenvolvimento integral das crianças, como também para o processo de ensino aprendizagem.

Destaca-se a esse estudo que é necessário haver sempre o planejamento para a aplicação das atividades, afim de que ela não se torne meramente perdida e sem fundamento. Outro ponto a se destacar no estudo como conclusão é a necessidade da interferência do professor nas referidas atividades sempre que necessário, desafiando seus alunos para que assim desenvolvam-se plenamente.

O estudo mostrou ainda que, o lúdico é essencial nessa etapa de desenvolvimento, visto que, trabalha com a fantasia e imaginação que estão fortemente presentes nessa fase de vida da criança.

Em relação à observação feita com as crianças na educação infantil de 1º e 2º período do CMEI Lídia de Alencar Magalhães percebeu-se o envolvimento positivos com as atividades proporcionadas durante o período da pesquisa; uma vez que os jogos e as brincadeiras são instrumentos de aprendizagem que há muito tempo fazem parte da cultura e da formação das civilizações humanas.

Alguns professores ainda necessitam de formação continuada para lidar com a ludicidade em sala de aula. É preciso ressignificar as brincadeiras para que se torne muito mais que passa o tempo. A proposta Política Pedagógica.

## REFERÊNCIAS

ASTI VERA, Armando. **Metodologia da pesquisa científica**. Porto Alegre: Globo, 1979.

BRASIL, **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB Lei nº 9394/96**.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. – Brasília: MEC, SEB, 2010.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Secretária de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 2012.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato e DODGE, Janine J. **A descoberta do brincar**. São Paulo: Melhoramentos, 2007.

COELHO, Grasiela Maria de Sousa. **A que será que se destina? O brincar na educação infantil**. Teresina: EDUFPI, 2012.

DEWEY, J. **Experiência e educação**. São Paulo: Editora Nacional, 1971.

FROEBEL, F. **La Educación del Hombre**. Luis de Daniel Jorro Editor, 2002.

HELLER, Agnes. **O cotidiano e a história**. 3 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1989.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

KISHIMOTO. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2011.

\_\_\_\_\_. **Jogos a criança e a educação**. Petrópolis: RJ, 2010.

\_\_\_\_\_. **Psicanálise e educação: Laços refeitos** São Paulo: Casa do Psicólogo, 2002.

\_\_\_\_\_. **Jogo Brinquedo e a Educação**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

\_\_\_\_\_. **O brinquedo na educação: considerações históricas.** In: **Ideias, o cotidiano da pré-escola.** São Paulo: Fundação para o Desenvolvimento da Educação, n.7, 1997.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos metodologia científica.** 4.ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese.** In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) Ludopedagogia – Ensaio 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.

PAVIANI, J. **Platão & a Educação.** Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

PIAGET. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogos, imagem e representação de jogos.** São Paulo: Zanhar, 1971.

REDIN, Euclides. **O espaço e o tempo da criança: se der tempo a gente brinca.** Porto Alegre: Mediação, 2000.

SANTIN, Silvino. **Educação física: Da opressão do rendimento à alegria do lúdico.** Porto Alegre: Edições EST/ESEF – UFRGS, 1994.

SARMENTO, Manuel Jacinto; PINTO, **Manual as crianças e a infância:** definindo conceitos, delimitando o campo. IN: PINTO, Manuel e SARMENTO, Manuel Jacinto. PIAGET, Jean. **Psicologia e epistemologia:** Por uma teoria do conhecimento. São Paulo: Forense, 1975.

VYGOTSKY. (2003) **Psicologia Pedagógica.** Porto Alegre, RS: Artmed, 2003.

\_\_\_\_\_. **A formação Social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** São Paulo: Martins Fontes, 2000.

\_\_\_\_\_. **Pensamento e linguagem.** São Paulo, 1989.



## APÊNDICES

## QUESTIONÁRIO

**1. Como as docentes usam os jogos pedagógicos em seus planos didáticos e qual a definição desse instrumento na vida profissional de cada uma?**

---

---

---

---

---

**2. Qual a realidade das brincadeiras que associa o aprender com a diversão?**

---

---

---

---

**3. Como está a preparação dos docentes no trabalho com jogos educativos?**

---

---

---

---

**4. Como são utilizados os jogos na educação infantil enquanto instrumento no desenvolvimento das crianças?**

---

---

---

---

**5. Você considera a brincadeira como um instrumento de aprendizagem? Justifique.**

---

---

---

---

---

**6. De que maneira o lúdico com jogos de interação ou brincadeiras são utilizados no dia a dia escolar?**

---

---

---

---

**7. Quais as habilidades adquiridas em atividades que trabalham os jogos? E quais as dificuldades encontradas em sala de aula?**

---

---

---

---

**8. A escola assume uma proposta de aprendizagem significativa com relação aos jogos e brincadeiras?**

---

---

---

---