

**SOCIEDADE DE ENSINO SUPERIOR AMADEUS – SESA  
FACULDADE AMADEUS - FAMA  
CURSO DE PEDAGOGIA LICENCIATURA**

**DANIELA DOS SANTOS MORALES RODRIGUES**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL:  
Jogos, Brinquedos e Brincadeiras**

**Aracaju - SE  
2018.2**

**DANIELA DOS SANTOS MORALES RODRIGUES**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL:  
Jogos, Brinquedos e Brincadeiras**

**Artigo científico apresentado à  
Faculdade Amadeus como trabalho de  
conclusão de curso para obtenção do  
grau de Licenciatura Plena em  
Pedagogia.**

**Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Alberlene  
Ribeiro de Oliveira.**

**Aracaju - SE  
2018.2**

**DANIELA DOS SANTOS MORALES RODRIGUES**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL:  
Jogos, Brinquedos e Brincadeiras**

Artigo científico apresentado à Sociedade de Ensino Superior Amadeus, como requisito final para obtenção do Grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

---

**Williams dos Santos  
Coordenador do Curso**

---

**Prof.<sup>a</sup> Dra. Alberlene Ribeiro de Oliveira  
Orientadora**

---

**Williams dos Santos  
Avaliador**

**Avaliação Final:** \_\_\_\_\_

**Aprovada em: Aracaju** \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

# A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras

RODRIGUES, DANIELA DOS SANTOS MORALES<sup>1</sup>

## RESUMO

Esse artigo tem como tema A Importância do Lúdico no Desenvolvimento Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras. Questionou-se: Qual a importância do lúdico no desenvolvimento da aprendizagem infantil? O tipo de pesquisa foi a de campo, com abordagem qualitativa. O objetivo geral foi analisar a importância de trabalhar o lúdico; os objetivos científicos foram: investigar estudos de pressupostos sobre o tema; descrever a importância do lúdico para o processo de ensino e aprendizagem; verificar métodos que o professor possa utilizar para aprendizagem sob uma perspectiva lúdica. Foram estudados alguns teóricos como: Kishimoto (1994), Piaget (1977), Vygotsky (1998) entre outros. O instrumento de coleta foi entrevistas através de questionários com perguntas abertas e fechadas. O campo de pesquisa foi uma escola particular e os sujeitos: pais, professores, coordenador. Conclui-se que os professores muitas vezes não sabem, não querem ou ainda não entenderam como os jogos, brinquedos e brincadeiras contribuem para um aprendizado significativo do aluno, apesar de reconhecerem a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Espera-se contribuir com futuros pesquisadores, pois no mesmo reafirmamos a relevância do tema, como também que possa servir como orientação para professores e futuros professores acerca da eficiência desse método em relação ao desenvolvimento integral do aluno.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Desenvolvimento Infantil. Ludicidade

## ABSTRACT

This article has as its theme The Importance of Playful in Child Development: Games, Toys and Games. It was asked: What is the importance of play in the development of children's learning? The type of research was the field, with a qualitative approach. The general objective was to analyze the importance of working the play; the scientific objectives were: to investigate studies of assumptions about the theme; describe the importance of playfulness for the teaching and learning process; to verify methods that the teacher can use for learning from a playful perspective. Some theorists were studied: Kishimoto (1994), Piaget (1977), Vygotsky (1998) and others. The collection instrument was interviews through questionnaires with open and closed questions. The field of research was a private school and the subjects: parents, teachers, coordinator. It is concluded that teachers often do not know, do not want or have not yet understood how games, toys and games contribute to meaningful student learning, even though they recognize the importance of play in the teaching and learning process. We hope to contribute with future researchers, as we reaffirm the relevance of the theme, as well as to serve as

---

<sup>1</sup> **RODRIGUES, DANIELA DOS SANTOS MORALES.** Graduanda do curso de Licenciatura em Pedagogia da Sociedade de Ensino Superior Amadeus-Sesa. Faculdade Amadeus-Fama. Aracaju/Sergipe-Brasil.

an orientation for teachers and future teachers about the efficiency of this method in relation to the integral development of the student.

**Key words:** Learning. Child development. Ludicidade

## INTRODUÇÃO

A criança brinca por toda uma vida. Durante o período que a criança passa na barriga de sua mãe, brinca. Ao nascer, a criança começa sua vida em um ambiente novo e brinca. Depois os anos vão se passando e os familiares de forma leiga introduzem brinquedos e brincadeiras na vida da criança com o objetivo de lhes proporcionar diversão, sem saber eles que na realidade aquele instrumento inesperado promove um estrondo de aprendizagem, o que conhecemos como conhecimentos prévios da criança.

Desse modo, essas crianças chegam à idade de escolarização, e em algumas realidades isso simplesmente é tirado delas, pois os pais acham que chegou o momento de estudar e que o conhecimento está separado das brincadeiras. Os professores só querem saber de ver seus alunos reproduzindo o que foi ensinado através da lousa, cadernos e livros, achando que não há tempo disponível para brincar, anulando a forma mais natural de se aprender.

Neste sentido, o tema deste estudo foi A Importância do Lúdico no Desenvolvimento Infantil. Questionou-se: Qual a importância do lúdico no desenvolvimento da aprendizagem infantil? O tipo de pesquisa foi a de campo, com abordagem qualitativa. O objetivo geral foi analisar a importância de trabalhar o lúdico; os objetivos científicos foram: investigar estudos de pressupostos sobre o tema; descrever a importância do lúdico para o processo de ensino e aprendizagem; verificar métodos que o professor possa utilizar para aprendizagem sob uma perspectiva lúdica.

Os jogos e brincadeiras são ferramentas valiosas nas mãos do educador que sabe usá-las, pois, a partir do lúdico podem-se desenvolver de forma prazerosa vários aspectos da aprendizagem como o emocional, intelectual e social. Pois, trabalhar através da ludicidade é ensinar de uma forma divertida, onde a criança aprende brincando, e, toda essa aprendizagem é internalizada de forma prazerosa.

De acordo com Bomtempo (1999) explicita que:

O jogo dentro do processo educativo deve ser mescla de repetição e surpresa, deve estimular os interesses dos participantes com a introdução de elementos inesperados, agradáveis e difíceis, aproveitando o momento para chegar com entusiasmo a esse descobrimento. É o aprender brincando (BOMTEMPO, 1999, p.63).

O jogo traz um universo de possibilidades que estimula o educando a aprender de uma forma agradável. Neste interim, o lúdico é um método que pode ser utilizado pelo professor em sala de aula como uma técnica de aprendizagem. Visto que, desse modo através da utilização de brinquedos e brincadeiras, os alunos aprenderão de forma divertida e prazerosa gerando assim uma aprendizagem significativa.

## **2 METODOLOGIA**

O tema desta pesquisa foi A Importância do Lúdico no Desenvolvimento Infantil. Questionou-se: Qual a importância do lúdico no desenvolvimento da aprendizagem infantil? Constituiu-se de contribuições de pressupostos que trazem conteúdos pertinentes ao tema trabalhado como Bomtempo (1999), Kishimoto (1994), Piaget (1977), Rizzi e Haydt (2005), Vygotsky (1989) entre outros. De acordo com Lakatos e Marconi (2009):

A pesquisa bibliográfica trata-se do levantamento, seleção e documentação de toda bibliografia já publicada sobre o assunto que está sendo pesquisados, em livros, revistas, jornais, boletins, monografias, teses, dissertações, material cartográfico, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo o material já escrito sobre o mesmo (LAKATOS: MARCONI, 2009, p. 66).

O tipo de pesquisa foi a de campo, com abordagem qualitativa:

A metodologia qualitativa preocupa-se em analisar e interpretar aspectos mais profundos, descrevendo a complexidade do comportamento humano. Fornece análise mais detalhada sobre as investigações, hábitos, atitudes, tendências de comportamento etc. (MARCONI e LAKATOS, 2009, p. 269).

Tendo como objetivo geral analisar a importância de trabalhar o lúdico; os objetivos científicos foram: descrever a importância do lúdico para o desenvolvimento e aprendizagem infantil; analisar as áreas do desenvolvimento que podem ser trabalhadas através da ludicidade; investigar métodos que o professor pode utilizar para aprendizagem sob uma perspectiva lúdica.

As perguntas abertas são aquelas que permitem liberdade ilimitada de respostas ao informante. Nelas poderá ser utilizada linguagem própria do respondente. Elas trazem a vantagem de não haver influência das respostas pré-estabelecidas pelo pesquisador, pois o informante escreverá aquilo que lhe vier à mente [...] Já as perguntas fechadas trarão alternativas específicas para que o informante escolha uma delas (CHAER; DINIZ; RIBEIRO, 2011, p.12).

Os sujeitos da pesquisa, a saber: trinta e seis pais, de crianças de dois e cinco anos devidamente matriculados na educação infantil em uma escola da rede particular da cidade de Nossa Senhora do Socorro, um coordenador e três professores. O instrumento de coleta foi entrevista através de questionários com perguntas abertas e fechadas.

### **3 A RELEVÂNCIA DA LUDICIDADE NO AMBIENTE ESCOLAR**

A criança brinca por toda uma vida. Durante o período que a criança passa na barriga de sua mãe, brinca. Ao nascer, a criança começa sua vida em um ambiente novo e brinca. Depois os anos vão se passando e os familiares de forma leiga introduzem brinquedos e brincadeiras na vida da criança com o objetivo de lhes proporcionar diversão, sem saber eles que na realidade aquele instrumento inesperado promove um estrondo de aprendizagem, o que conhecemos como conhecimentos prévios da criança. Assim a criança aprende durante toda a sua vida através da brincadeira.

No âmbito escolar é relevante a ludicidade porque fornece informações necessárias para que o professor conheça seu aluno e a partir daí planeje e trace metas tendo em vista o desenvolvimento da criança.

A ludicidade é um método de ensino que contribui para o desenvolvimento integral da criança. De acordo com estudos o lúdico é primordial para o desenvolvimento da criança em várias áreas da aprendizagem infantil, proporcionando o desenvolvimento cognitivo, físico, interação social. Enfim, proporciona evolução em todos os sentidos.

Para Piaget (1997, p.10) “os jogos são relevantes para a aprendizagem infantil, pois ele contribui com o desenvolvimento em vários aspectos importantes”. Através de seus estudos chegou à conclusão que o jogo está dividido em três fases, cada uma contribuindo para o desenvolvimento em estágios diferentes da criança.

O primeiro é o jogo de exercício e é apresentado na primeira fase de estágio, que predomina em crianças de até dois anos, caracterizando-se pela

repetição de situações que estimulam prazer, exemplo, andar, pular, emitir sons, entre outros; O segundo é o jogo simbólico e está relacionado a necessidade da criança em satisfazer o eu por meio de representação do real, ou seja, representa acontecimentos vividos por ela mesma; e o terceiro são os jogos de regras, que acontece posteriormente ao jogo simbólico, acontece entre crianças de cinco aos doze anos, persistindo por toda vida e caracteriza-se pela capacidade de cumprimento de regras imposto pelo grupo. Nesse processo a criança passa seus conhecimentos de pessoa para pessoa interagindo socialmente.

De acordo com o autor, os jogos são importantes em todas as fases da vida, pois se constitui de expressão e condição para o desenvolvimento infantil.

Desta forma Vygotsky (1998) afirma que:

(...) o brinquedo promove o desenvolvimento da criança, criando o que chama de zona do desenvolvimento proximal, no qual a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade além de seu comportamento diário, no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade (VYGOTSKY, 1998, p.117).

Neste sentido, através da brincadeira a criança se sente livre para determinar suas próprias ações. Quando ela inventa algo, imita comportamento, seja de um adulto ou outra criança, um animal ou até mesmo um objeto inanimado, essa criança está se utilizando da brincadeira e estimulando o próprio desenvolvimento.

Os brinquedos e brincadeiras proporcionam situações que fazem com que a criança aprenda de forma prazerosa e podem ser exploradas de diversas maneiras. Assim, sendo uma das formas mais eficazes para desenvolver habilidades e capacidades nas crianças, a ludicidade proporciona de maneira natural, entre outros, o desenvolvimento social, pois contribui para que as mesmas interajam entre si, ajudando-as a criar e respeitar regras, vivenciar novas situações e contribuindo com o desenvolvimento do raciocínio.

A criança desenvolve através do lúdico, ou seja, brinquedos e brincadeiras, a imaginação que é muito valoroso para o seu desenvolvimento, pois através da imaginação ela entra em universo cheio de fantasias que proporciona ao educando inúmeros benefícios favorecendo autoestima ajudando a criança de forma progressiva na aquisição do conhecimento.

A ludicidade é relevante na contribuição da aprendizagem infantil, nesse período de descoberta quando a criança está em processo de desenvolvimento é essencial que elas tenham contatos com brinquedos e brincadeiras adequadas ao

seu estágio de desenvolvimento, pois de acordo com Piaget (1977, p.13) “as crianças passam por um processo chamado estágio do desenvolvimento, e é importante levar em conta esses estágios na hora de escolher um brinquedo ou brincadeira para trabalhar sob uma perspectiva de aprendizagem”.

Através da ludicidade, várias áreas do desenvolvimento da criança são ativadas: o cognitivo; a linguagem; o afetivo; físico-motor; a moral e também contribui com as interações sociais. Portanto, é necessária a introdução desses elementos na vida da criança. Segundo Cunha (2005, p.09) explicita que:

A ludicidade, tão importante para a saúde mental humana, precisa ser mais considerada; o espaço lúdico está merecendo maior atenção, pois é o espaço para a expressão mais genuína do ser, é o espaço de exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos (CUNHA, 2005, p.09).

A ludicidade entra no espaço de sala de aula como integrador e facilitador da aprendizagem, levando para o âmbito escolar momentos de alegria e prazer, fazendo com que o aluno assimile melhor os conteúdos abordados.

Quando o professor domina a arte de ensinar os conteúdos propostos pelo currículo através da ludicidade, possibilita a criança aprender que não apenas está brincando, mas que com isso está aprendendo.

Nesta mesma percepção Smole (2000) diz:

Enquanto brincam, muitas vezes as crianças têm consciência do que estão aprendendo, do que foi exigido delas para realizar os desafios envolvidos na atividade. Por isso, pedir que alguma forma de registro seja feita após a brincadeira faz com que os alunos reflitam sobre suas ações e permite ao professor perceber se eles observaram, aprenderam e se apropriaram dos aspectos mais relevantes que foram estabelecidos como metas ao se planejar a brincadeira escolhida (SMOLE, 2000, p.17).

Conforme a citação da autora algumas vezes diante da brincadeira a criança tem consciência que estão frente de situação de aprendizagem. Nesse sentido, é importante que logo após a brincadeira faz-se registro como desenhar, pintar e até mesmo refletir junto com a turma a respeito do que foi aprendido durante a aula lúdica. Daí a importância do professor como mediador do processo ensino aprendizagem desenvolver o saber de forma significativa.

Assim também afirma Roloff (s/d) que para:

A aula se tornar significativa, o lúdico é de extrema importância, pois o professor além de ensinar, aprende o que o seu aluno construiu até o momento, condição necessária para as próximas aprendizagens. A tendência é de superação, desde que o ambiente seja fecundo à aprendizagem e que o mestre tenha noção da responsabilidade que esta busca exige. Estuda-se o passado, vive-se o presente, busca-se o futuro. Através da ludicidade podemos fazer novas perguntas para velhas respostas (ROLOFF, s/d, p.3).

É importante o professor se dar conta de que seu aluno no momento da brincadeira aprendeu para dar continuidade ao processo de aprendizagem de forma evolutiva. Não é fácil a utilização do lúdico em sala de aula, pois algumas ações devem ser tomadas antes da realização da brincadeira aliadas a aprendizagem, e para que o professor tenha sucesso e desenvolva aprendizagem significativa, é preciso antes de tudo planejar, pesquisar e construir. Destarte, para que o aluno sintase que está aprendendo com as atividades propostas precisa-se de planejamento usando a brincadeira como uma estratégia para o desenvolvimento do ensino aprendizagem do educando.

De acordo com Rufino (2014) é necessário que:

Na sala de aula, o lúdico deve ser encarado como algo sério e de cunho pedagógico, fazendo-se assim necessário o educador conhecer as diversas práticas lúdicas, proporcionando aos educandos um ensino que valorize e aprecie seus gostos, aprendendo-se, assim, a controlar o universo simbólico particularmente vivido por cada um; procurando despertar suas inteligências e habilidades, desapegando-se de velhas metodologias de ensino que já estão em alguns casos ultrapassadas, dando lugar uma visão centrada em práticas realmente competentes (RUFINO, 2014, p.22).

A ludicidade deve ser encarada pelo professor como uma aliada para que de forma intencional leve os alunos a uma aprendizagem descontraída, mas, que não fuja do foco que é o ensino e a aprendizagem. Essa metodologia é uma forma de sair do tradicionalismo despertando o desejo de aprender do educando.

O Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil - RCNEI (BRASIL, 1998) reforça a ideia que:

O professor deve preparar brincadeiras com situações diferenciadas para que as crianças tenham capacidade de escolher papéis, objetos, companheiros para brincar, e que elas possam expressar seus sentimentos, emoções, entendimento e a própria regra no ato do brincar. É preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa (BRASIL, 1998, p. 29).

Desse modo, o professor deve estar atento, sempre inovando suas técnicas, proporcionando ao educando novas formas de se trabalhar a ludicidade,

para que o aluno tenha oportunidades de desenvolver suas habilidades cognitivas, emocionais, sociais, entre outras. Sendo assim, elas ficam mais envolvidas, procurando superar seus limites.

É de incumbência do professor ações que estejam bem planejadas, e executá-las de forma que tenham seus objetivos claros para desenvolver cada método. Com os brinquedos e brincadeiras não são diferentes, pois através da ludicidade os educandos são mais estimulados nesse processo de aprendizagem.

De acordo com Kishimoto (2003, p.96) as crianças ficam mais motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem; sendo assim, esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocionais. Estando mais motivadas durante o jogo, ficam também mais ativas mentalmente. Neste interim, os Jogos e brincadeiras quando utilizados de forma intencional estimula o desenvolvimento cognitivo, moral, linguístico, físico-motor proporcionando aprendizagem específica e significativa.

Neste contexto, o currículo proposto pela LDB não deve ser visto pelo educador como algo que deve ser feito a risca pelo professor. A qualquer custo sem que haja possibilidades de mudanças. O professor precisa estar atento em relação ao currículo, mas sempre procurando evoluir de forma que os alunos possam melhor compreender o que está proposto, acrescentando recursos que ajudem no aprendizado do aluno.

O professor em primeiro lugar precisa ver o lúdico além da diversão e passa tempo, buscando entender que a ludicidade é imprescindível para o desenvolvimento humano e que essa necessidade pode ser transformada em uma aliada para o ensino. Portanto, é necessário que o docente esteja preparado para saber utilizar de metodologias diferentes e obter resultados esperado no aprendizado.

### **3.1 A Contribuição da Ludicidade como Facilitadora da Aprendizagem**

Ao se fazer uma retrospectiva da vida da criança, começa-se a entender a importância da ludicidade. Desse modo, as crianças chegam à idade de escolarização, e em algumas realidades isso simplesmente é tirado delas, pois os pais acham que chegou o momento de estudar e que o conhecimento está separado das brincadeiras. Os professores só querem saber de ver os alunos reproduzindo o

que foi ensinado através da lousa, cadernos e livros, achando que não há tempo disponível para brincar, anulando a forma mais natural de se aprender.

Os jogos e brincadeiras são ferramentas valiosas nas mãos do educador que sabe usá-las, pois, a partir do lúdico podem-se desenvolver de forma prazerosa vários aspectos da aprendizagem como o emocional, intelectual e social. Pois, trabalhar através da ludicidade é ensinar de uma forma divertida, onde a criança aprende brincando, e, toda essa aprendizagem é internalizada de forma prazerosa.

De acordo com Bomtempo (1999) explicita que:

O jogo dentro do processo educativo deve ser mescla de repetição e surpresa, deve estimular os interesses dos participantes com a introdução de elementos inesperados, agradáveis e difíceis, aproveitando o momento para chegar com entusiasmo a esse descobrimento. É o aprender brincando (BOMTEMPO, 1999, p.63).

O jogo traz um universo de possibilidades que estimula o educando a aprender de uma forma agradável. Neste interim, o lúdico é um método que pode ser utilizado pelo professor em sala de aula como uma técnica de aprendizagem. Visto que, desse modo através da utilização de brinquedos e brincadeiras, os alunos aprenderão de forma divertida e prazerosa gerando assim uma aprendizagem significativa.

A importância dos jogos como instrumentos formativos, pois além de exercitar o corpo, os sentidos e as aptidões, também preparavam para a vida em comum e para as relações sociais. Através das brincadeiras e jogos as crianças se socializam tendo contato uma com as outras, interação, desenvolvem fisicamente, intelectualmente e socialmente (RIZZI; HAYDT, 2005, s/p).

Desse modo, o professor pode utilizar para trabalhar o lúdico em sala de aula como instrumento de intervenção na prática docente, pois é um método facilitador do ensino e aprendizagem. Ludicidade em um contexto geral faz parte da natureza humana e é tudo aquilo que proporciona momento de prazer e ação. A ludicidade é uma ferramenta muito importante nas mãos do professor, pois contribui facilitando o processo de ensino aprendizagem do aluno tornando esse momento de inserção da criança na escola produtiva e prazerosa.

São vários os autores que buscam explicar a importância da ludicidade para o processo de evolução infantil, cada autor tem um olhar diferenciado, mas ao fim todos reconhecem que jogos e brincadeiras tem participação essencial no desenvolvimento da criança.

De acordo com Vygotsky (1991):

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 (VYGOTSKY, 1989, p. 122).

A ludicidade traz informações simples, porém necessária sobre a criança, por exemplo, quando a criança brinca ou joga, o professor é capaz de reconhecer aspectos importantes e níveis do desenvolvimento dela e como seu comportamento é em relação à outra criança. Se as regras do jogo são respeitadas, a capacidade física e motora, suas emoções, entre outros aspectos tanto do comportamento como da aprendizagem. Friedmann (1996) diz que:

É fundamental tomar consciência de que a atividade lúdica infantil fornece informações elementares a respeito da criança: suas emoções, a forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico, sua formação moral. O jogo implica para a criança muito mais do que o simples ato de brincar. Através do jogo, ela está se comunicando com o mundo e também está se expressando. Para o adulto o jogo constitui um "espelho", uma fonte de dados para compreender melhor como se dá o desenvolvimento infantil. Daí sua importância (FRIEDMANN, 1996, p.14).

Além disso, a ludicidade também tem um papel importante no desenvolvimento de alguns sentimentos que ainda não floresceram ou que por alguma razão foram bloqueados. Pois ela atua de forma positiva levando as crianças a terem melhor desempenho nas atividades propostas tanto sozinhas como em grupo. De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil - DCNEI (BRASIL, 2009), em seu Artigo 9º, descreve que:

Os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica são as interações e a brincadeira, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização (BRASIL, 2009, p.33).

Assim, interações e brincadeiras são comuns entre as crianças contribuindo para um desenvolvimento natural, possibilitando socialização, aprendizagem e desenvolvimento de forma espontânea, transformando suas vivências em conhecimento.

O lúdico, e conseqüentemente brinquedos e brincadeiras, ainda não são adotado por muitos educadores como um meio de desenvolver a aprendizagem, deixando de utilizar essa ferramenta tão importante, pois muitos ainda se encontram em uma forma tradicional de se ensinar perdendo a ajuda de um aliado que poderia auxiliar a desenvolver mais rápido e com melhores resultados os conteúdos

estabelecidos no currículo. Pois é um método que contribui em todas as áreas do desenvolvimento do indivíduo e que acontece de forma natural.

De acordo com Friedmann (1996):

O jogo oferece uma importante contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a mais informação e tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil. Paralelamente, o jogo consolida habilidades já dominadas pela criança e a prática das mesmas em novas situações (FRIEDMANN, 1996, p. 64).

Neste sentido, a criança quando chega à idade de escolarização vem com conhecimentos prévios adquiridos por meio de experiências. O jogo de uma perspectiva de aprendizagem tem o poder de transformar esses conhecimentos dentro do indivíduo, contribuindo com o desenvolvimento de forma progressiva.

A moral também é um dos fatores que a ludicidade contribui tanto no sentido de desenvolver, como no sentido de investigar, pois através da brincadeira dependendo do estágio da criança é possível verificar se ela é capaz de respeitar as regras e de ensinar que existem e precisa ser respeitada para que haja um bom convívio de todos os indivíduos diante da sociedade. Então, a criança aprende que no jogo tem que esperar sua vez, que só pode jogar tal quantidade de vezes, assimilando o que é certo ou errado, levando essa aprendizagem para sua vida adulta, quando, por exemplo, tiver que enfrentar uma fila, tornando-se consciente. A respeito da moral Piaget (1977) diz:

Os jogos infantis constituem admiráveis instituições sociais. O jogo de bolinhas, entre meninos, comporta, por exemplo, um sistema muito complexo de regras, isto é, todo um código e toda uma jurisprudência (...) se desejarmos compreender alguma coisa a respeito da moral da criança, é, evidentemente, pela análise de tais fatos que convém começar. Toda moral consiste num sistema de regras e, em essência, toda moralidade deve ser procurada no respeito que o indivíduo adquire por essas regras (PIAGET, 1977, p. 11).

Além de o jogo proporcionar a relação com o outro, proporciona também uma evolução cognitiva entre o grupo, tornando o tempo de brincadeira em momento de aprendizagem e socialização, então a recriação de significados passa a ser um elemento relevante diante das atividades lúdicas.

As relações cognitivas e afetivas, conseqüentes da interação lúdica, propiciam amadurecimento emocional e vão, pouco a pouco, construindo a sociedade infantil. Especialmente nos jogos grupais, a interação acontece de maneira mais fácil, pois é estimulada pela necessidade que o elemento de grupos deve alcançar determinadas metas. Para extrair resultados mais ricos dessa interação é necessário mudar sempre os elementos dentro de cada grupo. (CUNHA, 2005, p.13).

O lúdico é um instrumento indispensável na vida das crianças, contribuindo também com as interações sociais facilitando na compreensão de trabalhar em equipe, pois estimula um esforço coletivo para resolver determinado problema e assim contribuindo para o desenvolvimento de um grupo. Ainda sobre o desenvolvimento em uma esfera escolar sob uma perspectiva lúdica, Kishimoto, (1994) ressalta:

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerados nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproxima-lo dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola (KISHIMOTO, 1994, p.13).

Os jogos podem e devem ser utilizados como uma tática para desenvolver um novo conhecimento, pois o aluno tem possibilidades de internalizar mais rápido e mais fácil um novo aprendizado.

De acordo com Almeida (1995, p.11) “a educação lúdica é uma ação que está ligada à criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutação constante com o pensamento coletivo”.

O jogo oferece uma importante contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a mais informação e tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil. Paralelamente, o jogo consolida habilidades já dominadas pela criança e a prática das mesmas em novas situações (FRIEDMANN, 1996, p. 64).

Os jogos trazem informações que vão sendo transformadas em conhecimentos tornando as experiências vividas, em momentos importantes para o desenvolvimento da criança, e ampliando seu universo de conhecimento.

### **3.2 A Importância da Formação do Pedagogo para o Desenvolvimento Infantil**

A educação, seja qual for o nível de ensino, é importante que o professor esteja devidamente qualificado e sempre buscando se atualizar. Na educação infantil o andamento é ainda mais delicado por se tratar de crianças no início do processo de escolarização, pois saem do seio de suas famílias encontrando um mundo totalmente novo.

Formar-se é tomar em suas mãos seu próprio desenvolvimento e destino num duplo movimento de ampliação de suas qualidades humanas, profissionais, religiosas e de compromisso com a transformação da sociedade em que se vive [...] é participar do processo construtivo da sociedade [...] na obra conjunta, coletiva, de construir um convívio humano e saudável (LIBÂNEO, 2001, p. 13-14).

Para isso, portanto é preciso que os educadores estejam sempre dispostos a qualificar-se, buscando sempre aprender para ensinar, entendendo que mesmo depois de estar devidamente licenciado é preciso que haja uma constante busca de conhecimento, pois essa classe é responsável pela mudança positiva da sociedade.

De acordo com Dassoler e Lima (2012) explicitam que:

[...] o professor precisa estar imbuído do conhecimento que lhe advém por meio da formação que se vai profissionalizando pela prática cotidiana. A capacitação do indivíduo para o trabalho docente se constitui em um ato educativo de criatividade e inovação (DASSOLER; LIMA, 2012, p.6).

Estamos vivendo na era do conhecimento, onde a tecnologia é a grande propagadora da informação. Então, é imprescindível que o educador esteja constantemente em busca de novos conhecimentos, portanto, o professor na sua atuação em sala de aula deve estar bem preparado e atualizado buscando aperfeiçoamentos constantes, pois é ele quem de uma forma inesperada desperta em seu aluno a vontade de aprender e transformar o ambiente ao seu redor.

Segundo Libâneo (2006):

A pedagogia é um campo de conhecimento teórico e de práticas que integra e sistematiza diferentes conhecimentos e processos de outros campos científicos visando dar unidade à investigação e às ações relacionadas ao seu objeto, a prática pedagógica (LIBÂNEO, 2006, p. 214)..

O pedagogo tem a incumbência de acompanhar as novas tendências e através da prática e teoria ordenam os elementos que servirão de conhecimentos em diversos segmentos, servindo também para humanizar a convivência entre os seres.

### **3.3 O Professor e a Metodologia de Ensino**

O objetivo das escolhas das metodologias a serem aplicadas pelo professor deve ser sempre o desenvolvimento do aluno, o cognitivo, o social, o senso crítico, entre outros. Existem várias metodologias que podem ser escolhidas e aplicadas pelo professor ou até mesmo pela Instituição de Ensino. Entre todas as metodologias as mais citadas pelos entrevistados foi a tradicionalista. A metodologia tradicional é a mais antiga, sendo executada desde o século XIX, persistindo até os dias de hoje em muitas escolas. Nessa abordagem temos o professor como detentor do conhecimento e o aluno que retém o conhecimento somente através do mestre.

De acordo com Mizukami (1986) descreve que:

Na abordagem tradicional o professor em relação ao aluno ocupa uma posição vertical, aqui o mestre ocupa o centro de todo o processo educativo, cumprindo objetivos selecionados pela escola e pela sociedade. O professor comanda todas as ações da sala de aula e sua postura está intimamente ligada à transmissão de conteúdo. Ao aluno, neste contexto, era reservado o direito de aprender sem qualquer questionamento, através da repetição e automatização de forma racional (MIZUKAMI, 1986, p. p.14 - 15).

Os professores entrevistados ainda utilizam a abordagem tradicionalista para executar suas aulas, pois desconhecem os benefícios do ensino aprendizagem através de outras metodologias ativas e mais eficazes como o construtivismo, o Interacionismo, entre outras. O sucesso do ensino aprendizagem do aluno de educação infantil surge a partir da escolha que o professor faz sobre a metodologia que vai ser aplicada. Para isso o educador deve escolher os objetivos que se pretende alcançar, visando o desenvolvimento do aluno em todas as áreas possíveis. Segundo Salgado; Souza (2012):

Compete ao professor organizar situações de aprendizagem nas quais sejam oferecidos às crianças momentos de conversa, brincadeiras, experimentações, exploração de objetos, interação com crianças de diferentes idades e de mesma idade, vivenciais em espaços e ambientes diferenciados, respeitado a individualidade das crianças. O professor deve considerar em suas práticas os conhecimentos prévios das crianças, o que implica utilizar alguns instrumentos metodológicos que favorecem essa investigação, iniciando pela observação cuidadosa delas, sendo que, quanto menores forem, mais atento deve estar o professor, visto que não se comunicam verbalmente (SALGADO; SOUZA, 2012, p.23).

A escola contribui para o desenvolvimento da aprendizagem infantil oferecendo um ensino de qualidade com professores devidamente qualificados. Vários projetos que são desenvolvidos durante o ano procuram sempre envolver os familiares para que haja uma melhor interação entre escola, aluno e família.

De acordo com Fortuna (2000, p.9) “uma aula lúdica é o que se assemelha ao brincar, é uma aula que faz a criança aprender brincando, que traz alegria”. O aluno é estimulado a apreciar o conhecimento ultrapassando o conhecimento do conteúdo. Mas, infelizmente muitos professores não estão preparados para trabalhar nessa perspectiva.

Sabini e Lucena (2012, p. 9) explicitam que “os jogos não são utilizados como instrumentos para aprender. O brincar é considerado como sinônimo de dispersão e, assim, não é utilizado como um procedimento valioso para a aprendizagem”.

Os professores perdem de utilizar essa ferramenta como um meio de auxiliar no ensino e aprendizagem de seus alunos, pois não conseguem ligar a questão de brincar e aprender ao mesmo tempo.

Segundo Campos (1993, p. 25) “a ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar relacionando sobre a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Brinquedos e brincadeiras para serem utilizados como uma forma de ensino e aprendizagem, precisa realmente ter um pouco mais de empenho do professor, começando pela elaboração dos seus planejamentos, tendo em vista seus objetivos para a partir daí muitas vezes confeccionar os materiais necessários para determinada aula.

#### **4 RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Pode-se perceber que mesmo uma escola sendo de rede privada há muitas dificuldades para serem resolvidas, e a metodologia utilizada em sala de aula é uma das divergências encontrada. Entende-se que há certa liberdade entre as escolhas das metodologias a serem utilizadas, mas, os professores estão despreparados quando se referem a metodologias inovadoras. Ao serem perguntados acerca da metodologia adotada, percebeu-se que conhecem de forma teórica, superficialmente alguns tipos de metodologias, mas a utilizada é sempre a tradicional, pois quando questionados sobre os recursos didáticos e métodos relataram sobre o caderno, livro, folha e lousa.

Foram entrevistadas três professoras licenciadas em pedagogia e uma coordenadora da Educação Infantil que está cursando uma pós-graduação em Psicopedagogia. É considerável ressaltar a importância do profissional qualificado na área que atua, de forma a garantir um melhor desempenho do seu trabalho e dos alunos, tanto no que diz respeito ao currículo escolar como diante da sociedade em que se está inserida.

[...] Ser profissional da educação requer um trabalho com objetividade: educar para incluir e elevar-se socialmente, levando em consideração a complexidade de todas as formas que nos rodeiam para conhecer e entender, para mudar com consciência este mundo na qual nos encontramos inseridos (SCALABRIN; MOLINARI, 2013, s/p).

Quando questionados acerca da ludicidade, percebe-se que conhecem o conceito, mas estão muito longe de realmente aplicar uma aula lúdica. De acordo com APÊNDICE A explicita que *“utiliza uma vez na semana, quando dá, mas, nem sempre tem o intuito de desenvolver alguma habilidade, é mais como uma forma de manter os alunos calmos”*.

A maioria dos professores tem essa concepção de ludicidade, usá-la somente em momentos propícios tendo o objetivo de acalmá-las, de recreação sem nenhum fim de aprendizagem. No entanto, tem que partir do professor a iniciativa de inserir a ludicidade no ambiente escolar, trabalhar numa perspectiva lúdica não quer dizer que terá de utilizar somente o brinquedo e em todas as situações, até porque se o mesmo tiver a curiosidade e pesquisar como tornar suas aulas mais divertidas e com aprendizagem significativa, encontrará várias formas de utilizar.

A coordenadora ao ser questionada sobre suas dificuldades em relação as metodologias escolhidas pelos docentes, deixou claro que algumas crianças têm dificuldades e que poderiam ser amenizadas ou até mesmo solucionadas a partir da metodologia escolhida pela instituição.

Encontramos dificuldades principalmente em relação as metodologias aplicadas pelo professor, pois o mesmo muitas das vezes são acomodados e não procura rever seus conceitos em relação aos métodos escolhidos deixando de se qualificar atualizando suas práticas. Daí surgem as dificuldades de aprendizado que em alguns casos está relacionado a forma que o professor ensina e reclamações dos pais que percebem o desinteresse repentino do filho em fazer as atividades e até mesmo frequentar a escola (APÊNDICE B).

Percebe-se através das falas das professoras sobre a contribuição da ludicidade para a educação infantil:

Que têm o conhecimento da importância desse método, mas que muitas das vezes não tem tempo para elaborar suas aulas em uma perspectiva lúdica, muito menos para executar, pois suas salas muitas das vezes mista com mais de uma série, salas lotadas, alunos problemáticos, provas e tarefas para serem feitas e corrigidas mensalmente onde o tempo fica corrido para dar todo o conteúdo exigido, dando-nos a certeza de uma perspectiva metodológica tradicional (APÊNDICE A).

Segundo Sabini e Lucena (2012) afirmam que:

[...] encontramos professores que trabalham o brincar de uma forma dispersa e apenas com o objetivo de recreação, sem um planejamento que integre essa atividade com as demais [...] a recreação é vista como um meio de resolver o que eles chamam de energia acumulada (SABINI; LUCENA, 2012, p.9).

Neste sentido, os professores que encontram esses tipos de dificuldades, sempre procuram algo ou alguém para pôr a culpa por não ser utilizado esse método, quando muitas das vezes simplesmente nem se planejam para inserir a ludicidade em suas aulas, pois é uma metodologia que requer um planejamento, até mesmo para saber quais materiais vão ser necessários para utilizar no desenvolvimento de tal brinquedo ou brincadeira. Agindo assim não encontrariam dificuldades para desenvolver essa metodologia e deixaria de ser utilizada apenas como meio de recreação.

Quando questionou-se a respeito das áreas da aprendizagem desenvolvida pela ludicidade, alguns deram respostas mais contundentes, outras respostas superficiais, porém todos mostraram conhecimento de pelo menos uma área da aprendizagem que pode ser trabalhada através da ludicidade.

De acordo com Macedo, Petty e Passos (2000, p.38 e 39) explicitam que:

Piaget reforça constantemente a importância do papel do professor em sala de aula, mas propõe algumas reavaliações em termo de suas atitudes [...] considera a atuação do professor como indispensável, que deve ter um papel ativo no processo de aquisição de conhecimento de seus alunos [...] (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2000, p.38 - 39).

O professor deve constantemente se auto avaliando, procurando rever seus conceitos, suas atitudes tanto em relação ao seu aluno como principalmente em relação a sua atuação como educador. Pois é o professor o responsável pela qualidade de ensino e pela aprendizagem do aluno.

Esse artigo reúne pensamentos de pesquisadores que contribuíram, deixando claro que a ludicidade está inserida na vida da criança desde sua tenra idade contribuindo para seu desenvolvimento, e que esse método precisa ser adotado em sala de aula para que a criança continue aprendendo e desenvolvendo de forma eficaz e prazerosa, e que cada vez mais professores sejam adeptos dessa estratégias e práticas inovadoras, que só tem a contribuir e colaborar para que a aprendizagem infantil seja significativa e agradável.

Portanto, o que caracteriza nossa humanidade é o nosso cuidar conosco e com os demais à nossa volta. O lúdico trazido à tona pela vivência do aluno é uma forma de cuidar de suas vidas, encantar o seu ser, já que os conhecimentos necessários para o educando são repassados; brincando se aprende e aprendendo se constrói sua identidade como ser humano, como indivíduo histórico-cultural e como cidadão.

## 5 CONCLUSÃO

Diante do exposto, as reflexões que levaram à construção do presente trabalho surgiram do despertar sobre a ludicidade em matérias concluídas anteriormente da Faculdade Amadeus, onde os educadores instigam os futuros professores a utilizar este método em sala de aula como um meio facilitador da aprendizagem.

Neste sentido, o tema deste estudo foi A Importância do Lúdico no Desenvolvimento Infantil. Questionou-se: Qual a importância do lúdico no desenvolvimento da aprendizagem infantil? O tipo de pesquisa foi a de campo, com abordagem qualitativa. O objetivo geral foi analisar a importância de trabalhar o lúdico; os objetivos científicos foram: investigar estudos de pressupostos sobre o tema; descrever a importância do lúdico para o processo de ensino e aprendizagem; verificar métodos que o professor possa utilizar para aprendizagem sob uma perspectiva lúdica.

Conclui-se que os professores muitas vezes não sabem, não querem ou ainda não entenderam como os jogos, brinquedos e brincadeiras contribuem para um aprendizado significativo do aluno, apesar de reconhecerem a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem.

A questão foi respondida a contento e os objetivos alcançados. Assim, espera-se contribuir com futuros pesquisadores, pois no mesmo reafirmamos a relevância do tema, como também que possa servir como orientação para professores e futuros professores acerca da eficiência desse método em relação ao desenvolvimento integral do aluno.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**.

BOMTEMPO, E. **Brinquedo e Educação: na Escola e no Lar**. Revista Psicologia Escolar e Educação, São Paulo: V.3, n1, P.63,1999.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil/** – Brasília: MEC/SEF, 1998. V1 introdução.

CAMPOS, M. M. **Pré-escola: entre a educação e o assistencialismo. creche**. São Paulo: Cortez, 1993.

CHAER, Galdino; DINIZ, Rafael Rosa Pereira; RIBEIRO; Elisa Antônia, **A técnica do questionário na pesquisa educacional**. 2011. Disponível em:> [http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/maio2013/sociologia\\_artigos/pesquisia\\_social.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/maio2013/sociologia_artigos/pesquisia_social.pdf)< . acesso em: 31 de agosto de 2018.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedos, desafios e descobertas**. Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 2005.

DASSOLER, Olmira Bernadete; LIMA, Denise Maria Soares. **A formação e a profissionalização docente: características, ousadia e saberes**. 2012. Disponível em: <http://www.uces.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/9anpedsul/paper/view/File/3171/522> <. Acesso em: 15 de outubro de 2018.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e aprender**. São Paulo: Moderna, 1996.  
KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**, São Paulo: Pioneira, 1994.

LIBÂNIO, João Batista. **A arte de formar-se**. 2 ed. São Paulo: Edições Loyola, 2001.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli e PASSOS, Norimar Christe. **Aprender com jogos e situações problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

MIZUKAMI, M.G.N. Ensino: **As abordagens do Processo**. São Paulo: EPU, 1986.

PIAGET, Jean. **O julgamento mora na criança**. São Paulo: Mestre Jou, 1977.

RIZZI, Leonor e HAYDT, Regina Celia Cazaux. **Atividades Lúdicas na Educação da Criança**. São Paulo: Ática, 2005.

RUFINO, Terezinha Clementino da Silva. **O lúdico na sala de aula**. 2014. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/5814/1/PDF%20-%20Terezinha%20Clementino%20da%20Silva%20>. Rufino. pdf. Acessado em: 20 de mai. 2018.

SABINI, Maria Aparecida Cória e LUCENA, Regina Ferreira de, **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. 6º edição: Campinas-SP: Papyrus, 2012.

SALGADO, Roseli Helena de Souza, SOUZA, Rosilda Silvio. **Metodologia e prática do ensino de educação Infantil**. jun. de 2012. Disponível em: <http://www.unisa.br/conteudos/9678/f39080956/apostila/apostila.pdf>. Acesso em 24 de agosto de 2018. São Paulo: Loyola, 1995.

SCALABRIN, I. C.; MOLINARI, A. M. C. **A Importância Da Prática Do Estágio Supervisionado Nas Licenciaturas**. São Paulo: Revista Unar, v. 7, nº1, 2013.

SMOLE, Kátia Stocco. **Brincadeiras infantis nas aulas de matemática**. Porto Alegre: Armed, 2000.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6 ed. Rio de Janeiro: ZAHAR editores, 1998.

## APÊNDICES

**APÊNDICE A - Roteiro de entrevista ao professor**

1- Qual é a sua formação na graduação? Fez curso de Pós-Graduação, ou outros cursos voltados para sua área? Qual/Quais?

2-O que significa o termo ludicidade?

3-O que você acha sobre os jogos e brincadeiras como precursor da aprendizagem infantil?

4-Você sabe quais áreas da aprendizagem infantil pode ser desenvolvida através da ludicidade?

5-Com que frequência você utiliza os jogos e brincadeiras em sala de aula? E quais os resultados alcançados?

6-Você acha que jogos e brincadeiras só devem ser usados como forma de divertimento das crianças?

7-Quando você os utiliza tem como objetivo o desenvolvimento de alguma habilidade na criança?

8-Como você desenvolve essa metodologia em sala de aula aliada ao processo de desenvolvimento de seu aluno?

9-Você encontra dificuldade para desenvolver essa metodologia?

10-A escola em que você trabalha oferece suporte para desenvolver esse tipo de metodologia?

11-Você sabe desenvolver o lúdico aliado ao conteúdo?

**APÊNDICE B - Roteiro de entrevista ao coordenador pedagógico**

- 1- Qual é a sua formação na graduação? Fez curso de Pós-Graduação, ou outros cursos voltados para sua área? Qual/Quais?
- 2-Quais são as principais metodologias indicadas aos professores para ajudar no processo de aprendizagem infantil?
- 3-Como a escola tem contribuído para o desenvolvimento da aprendizagem infantil?
- 4-Quais as dificuldades encontradas pelo coordenador com relação as metodologias aplicadas pelo professor?
- 5- Os docentes têm o hábito de utilizar a ludicidade como forma de aprimorar o ensino aprendizagem?
- 6- Você acredita que a ludicidade contribui na aprendizagem infantil?
- 7- Você conhece as áreas das aprendizagens que podem ser desenvolvidas através dos brinquedos e brincadeiras?
- 8- Você acha que os professores sabem utilizar os brinquedos e brincadeiras como ferramentas metodológicas?
- 9- A escola oferece algum tipo de capacitação para que os professores possam aprender a lidar com essa metodologia?
- 10- Você acha importante que os professores tenham capacitação contínua para desenvolver?
- 11- Seus professores procuram esses tipos de capacitação? Por quê?

**APÊNDICE C - Roteiro de questionário para os pais**

1-O que você acha da criança aprender brincando?

2-Você acha possível?

Sim ( ) Não ( )

3-Seu filho aprende em casa brincando?

Sim ( ) Não ( )

4-Brinquedos e brincadeiras podem ser usados em sala de aula como forma de ensino?

Sim ( ) Não ( )

5-O professor de seu filho usa essa metodologia em sala de aula?

Sim ( ) Não ( )

6-Você sabia que a ludicidade contribui na aprendizagem do aluno?

Sim ( ) Não ( )

7-Você gosta de saber que seu filho aprende brincando na sala de aula?

Sim ( ) Não ( )

**ANEXOS**

## TERMO DE CONSENTIMENTO DA PESQUISA DE CAMPO

### **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras**

Prezado (a) Senhor (a)

Esta pesquisa é sobre A Importância do Lúdico no Desenvolvimento Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras e está sendo desenvolvida pela formanda, Daniela dos Santos Morales Rodrigues do Curso de Pedagogia da Faculdade Amadeus-FAMA, sob a orientação da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Alberlene Ribeiro de Oliveira. O objetivo do estudo é analisar a importância de trabalhar o lúdico. A finalidade deste trabalho é contribuir com futuros pesquisadores, pois no mesmo reafirmamos a relevância do tema, como também que possa servir como orientação para professores e futuros professores acerca da eficiência desse método em relação ao desenvolvimento integral do aluno.

Solicitamos a sua colaboração para entrevista estruturada, como também sua autorização para apresentar os resultados deste estudo em eventos da área pedagógica e publicar em revista científica nacional e/ou internacional. Por ocasião da publicação dos resultados, seu nome será mantido em sigilo absoluto. Esclarecemos que sua participação (ou a participação do menor ou outro participante pelo qual ele é responsável) no estudo é voluntária e, portanto, o(a) senhor(a) não é obrigado(a) a fornecer as informações e/ou colaborar com as atividades solicitadas pela Pesquisadora. Caso decida não participar do estudo, ou resolver a qualquer momento desistir do mesmo, não sofrerá nenhum dano, nem haverá modificação na assistência que vem recebendo na Instituição. A Pesquisadora fica a sua disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa.

---

Assinatura da pesquisadora responsável

Caso necessite de maiores informações sobre o presente estudo, favor ligar para a pesquisadora Irleide Santos Trindade Pereira. Telefone: (79) 99802-1945 ou para a Faculdade Amadeus – FAMA, Endereço: Rua Estância, nº 937, Centro, Aracaju – Se, CEP: 49010 - 450, telefone: 2105-2039.

Considerando, que fui informado (a) dos objetivos e da relevância do estudo proposto, de como será minha participação, dos procedimentos e riscos decorrentes deste estudo, declaro o meu consentimento em participar da pesquisa, como também concordo que os dados obtidos na investigação sejam utilizados para fins científicos (divulgação em eventos e publicações). Estou ciente que receberei uma via desse documento.

Aracaju/SE, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2018.

---

Assinatura do (a) participante ou responsável legal

## TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PLÁGIO

Eu, Daniela dos Santos Morales Rodrigues, acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Amadeus/FAMA, orientada pela Prof. (a) e Dr. (a) Alberlene Ribeiro de Oliveira, declaro para os devidos fins que o Trabalho de Conclusão de Curso: A Importância do Lúdico no Desenvolvimento Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras, atende às normas técnicas e científicas exigidas na elaboração de textos e ao Regulamento para Elaboração do TCC da referida Instituição.

As citações e paráfrases dos autores estão indicadas e apresentam a origem e ideia do autor (a) com as respectivas obras e anos de publicação.

O Código Penal em vigor, no Título que trata dos Crimes Contra a Propriedade Intelectual, dispõe sobre o crime de violação de direito autoral – artigo 184 – que traz o seguinte teor: Violar direito autoral: Pena – detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa. E os seus parágrafos 1º e 2º, consignam, respectivamente:

A § 1º Se a violação consistir em reprodução, por qualquer meio, com intuito de lucro, de obra intelectual, no todo ou em parte, sem autorização expressa do autor ou de quem o represente, (...): Pena – reclusão, de 1 (um) a 4 (quatro) anos, e multa, (...).

§ 2º Na mesma pena do parágrafo anterior incorre quem vende, expõe à venda, aluga, introduz no País, adquire oculta, empresta troca ou tem em depósito, com intuito de lucro, original ou cópia de obra intelectual, (...), produzidos ou reproduzidos com violação de direito autoral (Lei n.º 9.610, de 19.02.98, que altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais, publicada no D.O.U. de 20.02.98, Seção I, pág. 3).

Declaro, ainda, minha inteira responsabilidade sobre o texto apresentado no Trabalho de Conclusão de Curso.

Aracaju SE, \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_\_.

---

Assinatura da aluna concluinte