



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE ENSINO FUNDAMENTAL, TÉCNICO
E EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
CURSO DE PEDAGOGIA-PARFOR/CAPES/UEPB**

VANESSA DOS SANTOS AQUINO

**A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO PARA O PROCESSO DE
APRENDIZAGEM NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

**GUARABIRA - PB
2015**

VANESSA DOS SANTOS AQUINO

**A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO PARA O PROCESSO DE
APRENDIZAGEM NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia.

Orientador: Prof. Ms. Azemar dos Santos Soares Júnior

**GUARABIRA - PB
2015**

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA SETORIAL DE
GUARABIRA/UEPB

A657c Aquino, Vanessa dos Santos

A contribuição do lúdico para o processo de aprendizagem nas séries iniciais do ensino fundamental / Vanessa dos Santos Aquino. – Guarabira: UEPB, 2015.

36 p.

Monografia (Graduação em Pedagogia-PARFOR) – Universidade Estadual da Paraíba.

“Orientação Prof. Ms. Azemar dos Santos Soares Júnior”.

VANESSA DOS SANTOS AQUINO

**A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO PARA O PROCESSO DE APRENDIZAGEM
NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia.

Orientador: Prof. Ms. Azemar dos Santos Soares Júnior

Aprovado em 08 de agosto de 2015.

Azemar dos Santos Soares Júnior

Prof. Ms. Azemar dos Santos Soares Júnior
(Orientador)

José Otávio da Silva

Prof. Ms. José Otávio da Silva
(Examinador)

Vanusa Valério dos Santos

Prof. Ms. Vanusa Valério dos Santos
(Examinadora)

Agradecimentos

A Deus por ter me fortalecido e não me abandonado em um só momento, principalmente, por possibilitar-me mais essa conquista.

Ao Prof.Ms. *Azemar dos Santos Soares Júnior*, pela orientação e dedicação ao longo da confecção desse trabalho; e aos professores *José Otávio da Silva* e *Vanusa Valério dos Santos* pela contribuição na avaliação.

Aos professores que participaram de forma decisiva na minha formação profissional durante os anos de curso. Em especial a Profa. *Mônica de Fátima Guedes de Oliveira* pela paciência para com nossa turma.

A todos os meus familiares pela compreensão, carinho e amizade que demonstraram para comigo, bem como a todos os meus amigos, que direta ou indiretamente deram-me forças para continuar na busca dos meus ideais.

Enfim, agradeço aos meus colegas de classe que sempre me motivaram a lutar por aquilo que acredito.

Sumário

RESUMO

INTRODUÇÃO-----	09
-----------------	----

CAPÍTULO I

CONTEXTUALIZANDO A LUDICIDADE: SUA ORIGEM E IMPORTÂNCIA NO DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM

1. 1- O lúdico através dos tempos -----	13
1. 2 - O lúdico no contexto educacional -----	16
1.3 - A importância dos jogos como instrumento educativo e a Legislação Brasileira-----	18

CAPÍTULO II

O LÚDICO E A SUA CONTRIBUIÇÃO PARA A AQUISIÇÃO DA LEITURA E ESCRITA

2.1 - Os jogos lúdicos e a criança -----	20
2.2 - A contribuição do jogo no processo de aprendizagem -----	23
2.3 - O uso da ludicidade na aprendizagem da leitura e da escrita -----	25

CAPÍTULO III

ANÁLISE DA PESQUISA

3.1- Procedimentos metodológicos -----	28
--	----

3.2 - Os sujeitos da pesquisa	29
3.3 - Resultados e discussões	31
3.4 - O que pensam os pais sobre o uso dos jogos e brincadeiras no processo educacional	33
3.5 - Algumas sugestões de atividades	33
CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37

Resumo

O lúdico é uma ferramenta de grande importância para o processo de formação do indivíduo, já que a brincadeira abre caminhos para uma aprendizagem significativa e prazerosa. Evidentemente que para a construção de novos conhecimentos, a criança necessita de estímulo e motivação, principalmente na primeira fase do fundamental, período este, em que ela está descobrindo o mundo da leitura e da escrita. Pensando nisso, o presente artigo tem como finalidade tratar da contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem nas séries iniciais do ensino fundamental, de modo reflexivo, tendo em vista que a ludicidade favorece o desenvolvimento cognitivo, emocional, cultural e social e, portanto, não pode ser considerado um simples passatempo ou diversão, mas sim um recurso essencial para o progresso educacional. A base desta pesquisa fundamenta-se nas teorias de alguns estudiosos Almeida (1995e 2000), Winnicott (1999), Kishimoto (1994, 2000 e 2003), Rau (2007), Antunes (2003), Ronca (1989), a Constituição Federal (1988), RCNEI (1988), Vigotsky (1979, 1989 e 1991), entre outros. Caberá, portanto, ao docente criar estratégias e situações que favoreçam a construção saberes através dos jogos e brincadeiras, onde as crianças interagem e desenvolve sua potencialidade em diversos ângulos do conhecimento. Mas para isso é preciso que a comunidade escolar e família caminhem em parceria e que os educadores acreditem na efetiva contribuição da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem dos educandos, para que assim desenvolva melhor sua prática pedagógica em sala de aula, fazendo sempre uso desses recursos educacionais.

PALAVRAS-CHAVE: Criança. Aprendizagem. Jogos e Brincadeiras. Conhecimento.

Abstract

The playful is a very important tool for the individual formation process, as the game opens up avenues for meaningful and enjoyable learning. Obviously for the construction of new knowledge, the child needs encouragement and motivation, especially in the first phase of the fundamental, this time, she is discovering the reading and writing world. Thinking about it, this article aims to address the contribution of games and play in the process of teaching and learning in the early grades of elementary school, in a reflexive manner, given that the playfulness promotes cognitive development, emotional, cultural and social therefore it can not be considered a simple pastime or amusement, but an essential resource for educational progress. The basis of this research is based on the theories of some scholars Almeida (1995 and 2000), Winnicott (1999), Kishimoto (1994, 2000 and 2003), Rau (2007), Antunes (2003), Ronca (1989), the Federal Constitution (1988), RCNEI (1988), Vigotsky (1979, 1989 and 1991), among others. It will be, therefore, the teaching strategies and create situations that favor the construction of knowledge through games and activities where children interact and develop their potential at various angles of knowledge. But this requires that the school community and family walk together and that educators believe the effective contribution of playfulness in teaching and learning process of the students, so that better develop their teaching in the classroom, always making use of these educational resources.

KEYWORDS: Child. Learning. Games and plays. knowledge

Introdução

Falar da minha vida escolar não é difícil, isso porque ao longo da minha trajetória estudantil guardo muitas lembranças boas, umas até mesmo inesquecíveis. Tive muitos professores excelentes que me marcaram profundamente com seu belo exemplo de dedicação e como pessoa. Lembro-me aqui da professora da 1ª série, uma excelente pessoa, muito amável, compreensiva, amiga para com seus alunos, em tudo que fazia demonstrava satisfação e amor. A maneira de como ela ensinava despertou em mim o desejo de me tornar uma educadora, com ela eu aprendi a ler e a escrever. Como esquecer a primeira palavra, frase que li e construir sozinha, dos trabalhos em grupos e principalmente dos elogios que recebi de seus lábios que muito motivaram-me a seguir buscando novos saberes.

Depois de alguns anos, através dos estímulos que recebi da professora supracitada, decidi ingressar no magistério no ano de 2006, na Escola Normal na cidade de Alagoa Grande – PB. Com o desejo de me formar como professora, me dediquei o máximo durante todo o curso, foi uma caminhada um pouco árdua, mas muito gratificante para mim, pois era um sonho a mais sendo realizado em minha vida.

Neste percurso que percorri no magistério, muitos professores também deixaram-me suas marcas, aqui destaco a professora da Psicologia da Educação e também os que aguçaram ainda mais o meu desejo pela educação, dando a certeza que estava trilhando o caminho certo. Nesta direção realizei várias monitorias e dei o melhor de mim no decorrer dos estágios que realizei.

Diante de toda a experiência vivenciada nos estágios e com o desenvolvimento da temática: a importância da leitura, trabalhada no meu TCC (Trabalho de Conclusão de Curso), a qual me ajudou na aprendizagem das estratégias e métodos para trabalhar a leitura em sala de aula, de uma forma criativa e prazerosa, só fizeram aumentar mais o meu amor pela educação.

Logo após concluir o magistério, fui contratada e comecei a dar aulas em uma turma multiseriada de 1º e 2º ano, na *Escola Municipal João Evaristo Gondim*, no sítio Ribeiro Grande, município de Alagoinha-PB, e até hoje trabalho na mesma como professora e gestora. Foi exatamente nesta escola, que percebi a importância de envolver

a ludicidade de forma frequente, nas atividades pedagógicas, no intuito de enriquecer o processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

Diante das experiências que já vivenciei como aprendiz percebi o quanto as atitudes de um professor podem significar na vida de seus alunos, seja de forma positiva, quanto negativa. Depois de dois anos lecionando, tive a oportunidade de me escrever no Pafor, escolhendo o curso de pedagogia e fiquei muito feliz ao saber que fui selecionada, pois não esperava que isso viesse a acontecer.

Com muito esforço e dedicação estou concluindo minha graduação em Pedagogia, a qual ampliou meus conhecimentos e aprendizagem possibilitando-me meios eficazes para desenvolver um melhor trabalho perante os meus alunos. Enfim, tudo o que sou hoje agradeço primeiramente a Deus, a minha família e aos meus professores que mesmo sem saber contribuíram de maneira significativa em vida de estudante, pois não há algo mais gratificante do que saber que você fez a diferença para alguém.

Diante disso, percebemos o quanto um bom educador pode ser importante na formação da criança, principalmente, no período da infância, onde a personalidade humana está sendo construída. Pensando nisso, buscamos neste trabalho enfatizar a contribuição do lúdico no processo da formação educacional, já que os jogos e brincadeiras têm sido vista como um dos recursos mais eficazes no desenvolvimento do ensino e aprendizagem.

Desde sempre, o brincar fez parte do mundo do indivíduo e vem ganhando espaços dentro do setor pedagógico, direcionando muitos educadores a buscarem a cada dia novas formas de melhorar suas práticas de ensino, por meio da ludicidade, absorvendo os jogos e as brincadeiras como instrumentos fundamentais para o progresso educativo.

O brincar tem se tornado uma das principais atividades na vida do ser humano, considerando que durante todo o seu crescimento, ele necessita de brincar, já que através dessa ação acontece o desenvolvimento de suas diferentes habilidades e potencialidades, como também, trabalha as suas limitações, facilitando a sua socialização com o meio que o envolve.

Neste sentido, os jogos e as brincadeiras têm despertado ao longo do tempo, o interesse de inúmeros pesquisadores, principalmente os da área educacional, objetivando comprovar a importância do ato de brincar no processo de desenvolvimento de ensino e aprendizagem do ser.

As brincadeiras e jogos não são apenas um simples passatempo como pensam algumas pessoas, mas novas estratégias para uma aprendizagem significativa e prazerosa,

tendo em vista que os jogos e as brincadeiras possuem uma grande contribuição no desenvolvimento da criança como um todo, pois jogando e brincando ela vai construindo o seu próprio conhecimento, reduzindo sua agressividade e ao mesmo tempo, aguçando sua inteligência, sensibilidade e criatividade.

Para que ocorra a aprendizagem mediante as atividades lúdicas, necessita que o professor conheça o processo de desenvolvimento que a criança passa, bem como seus aspectos emocionais, cognitivo, sociocultural e motor e a partir daí, planejar suas atividades lúdicas para a primeira fase do fundamental, assim como a importância das mesmas no processo de alfabetização da criança, levando-a a aquisição da leitura e da escrita.

Neste sentido, cabe ao professor criar um ambiente motivador, onde a criança sinta prazer na realização das atividades lúdicas, porém é preciso que ela encontre também na instituição escolar, um espaço que favoreça as suas brincadeiras, uma vez que isso a leva a experimentação de novas sensações, a assumir diferentes papéis e a descobrir a si mesma e ao outro.

Deste modo, torna-se bastante louvável entender a importância da inserção das brincadeiras e do uso de jogos na prática educativa, considerando que a ludicidade proporciona de maneira eficaz, um bom desempenho escolar dos alunos, desenvolvendo a psicomotricidade e facilitando a construção de novos saberes.

Diante do que foi exposto, buscamos estruturar esta pesquisa da seguinte maneira:

No *capítulo I*, trataremos um pouco do contexto histórico do lúdico, enfatizando a importância do brincar e do jogo no desenvolvimento do processo alfabetizador, mostrando o lúdico como atividade facilitadora da aprendizagem no contexto escolar, além de algumas definições sobre o tema dentro da legislação brasileira.

No *capítulo II*, abordaremos o uso das brincadeiras e jogos no processo de ensino e aprendizagem, fazendo uma análise do ponto de vista de alguns teóricos, no que se refere à temática e as dificuldades existentes no processo alfabetizador nas séries iniciais do ensino fundamental, como também no desenvolvimento da leitura e escrita por meio das atividades lúdicas.

No *capítulo III*, apresentaremos a pesquisa com as suas concepções, a visão que os profissionais da educação possuem a respeito da contribuição da ludicidade no ambiente educacional, como também algumas sugestões de jogos que venham facilitar, de modo significativo a aprendizagem do aluno.

Portanto, o estudo do referido trabalho nos leva a uma revisão da prática pedagógica, buscando através da ludicidade melhorar o rendimento da aprendizagem dos educandos, na primeira fase de sua vida escolar.

Capítulo I

Contextualizando a ludicidade: sua origem e importância no desenvolvimento da aprendizagem

1. 1 O lúdico através dos tempos

A palavra lúdico conhecida, também como ludicidade refere-se a jogos, brincadeiras e brinquedos. Os diversos tipos de jogos vêm passando por inúmeras mudanças no decorrer dos séculos. Muitos jogos que existem atualmente foram provenientes do passado, sofreram algumas modificações de acordo com a realidade regional e com a criatividade dos indivíduos.

No entanto, para que possamos compreender melhor a temática em questão, torna-se necessário fazermos uma busca sobre a sua origem, bem como seu significado ao longo dos tempos, tendo como base alguns estudiosos que nos ajudarão a entendermos a importância do lúdico para o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem do indivíduo como um todo.

A ludicidade sempre esteve presente nas atividades do ser humano desde as mais antigas civilizações. A palavra lúdico se originou-se do latim, que significa jogos, brinquedos e brincadeiras. Na antiga Grécia, as atividades lúdicas faziam parte do dia a dia dos adultos, isso porque a fase da infância ainda não era valorizada, como acontece nos dias de hoje, considerando que anteriormente, a criança era vista como um pequeno adulto, todavia não havia diferença alguma entre os jogos e brincadeiras, pois os mesmos eram direcionados tanto para adultos como para crianças.

Desta forma, a estudiosa Wajskop (1995, p. 25) afirma que:

A criança desenvolve-se pela experiência social, nas interações que estabelece, desde cedo, com a experiência sócio histórica dos adultos e do mundo por eles criado. Dessa forma, a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sócio-cultural dos adultos.

Para os povos da antiguidade, como os romanos, os maias e os egípcios, as brincadeiras e jogos serviam para que os mais velhos pudessem ensinar aos mais novos

conhecimentos, normas e padrões, bem como, os valores éticos e morais para a vida em sociedade.

Conforme Platão, citado por Almeida (2000) “Os primeiros anos da criança devem ser ocupados por jogos educativos, praticados em jardins de crianças” (p. 19). Isto significa que as crianças devem ser orientadas por meio das brincadeiras e jogos desde os primeiros anos de sua vida, para que possam desenvolver suas habilidades de forma prazerosa e criativa.

Com a chegada da modernidade, a criança passa a ser vista com um novo olhar, sendo diferenciada dos adultos, com seus próprios valores e fantasias. Diante disso, ela passa a necessitar de uma educação que estimule a sua criatividade e impulse o desenvolvimento de suas inúmeras capacidades, sejam elas cognitivas, físicas, emocionais e motores, por meio dos jogos e brincadeiras. De acordo com Oliveira (2002, p.39):

O valor dos jogos e das brincadeiras na vida das crianças é imensurável, pois além da alegria que elas demonstram na sua execução, oferecem excelentes oportunidades para o desenvolvimento, não só físico, mas cognitivo, social e afetivo.

Nesta perspectiva, compreendemos que o ato de brincar deve estar entronizado nas práticas pedagógicas educativas, já que o mesmo é fundamental na formação pessoal e intelectual do sujeito, como na evolução de seus conhecimentos e de sua aprendizagem.

Mas o que é o jogo e quais benefícios ele traz para a formação do ser humano? Podemos dizer que o jogo é uma atividade lúdica e divertida, através da qual a criança é estimulada em seu processo de aprendizagem, e assim, vai internalizando regras e normas de convivência para crescer em sociedade e se desenvolver-se de forma saudável. Vigotsky (1989, p. 84) defende que: “as crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e da sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade”. Por isso aliar as atividades lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem pode ser muito proveitoso para a formação do sujeito.

Desse modo verificamos que brincando a criança aprende com muito mais facilidade, já que por meio dos jogos e brincadeiras, ela constrói o conhecimento e compreende melhor o mundo em que está inserida. Logo o jogo, o brincar e o brinquedo que são tidos como coisas simples, vem desempenhando um papel fundamental na

aprendizagem e no processo educacional do aluno, pois segundo Ronca (1989): “o lúdico torna-se válido para todas as séries, porque é comum pensar na brincadeira, no jogo e na fantasia, como atividades relacionadas apenas a infância. Na realidade, embora predominante neste período, não se restringe somente ao mundo infantil”. (p.99)

De acordo com as autoras Bertoldo e Rushel (2000, p. 10):

Enquanto a criança brinca, está usando a criatividade, fantasias, explorava seus limites. Além da inserção social, aquisição de conhecimentos, desenvolvendo habilidades e afetividades. A brincadeira possui três características: a imaginação, a alienação, e a regra.

Assim podemos enfatizar que os jogos são essencialmente importantes para o desenvolvimento integral do sujeito em todos os seus aspectos cognitivos, sociais, culturais e emocionais.

Ainda segundo Almeida (1995, p. 30):

O jogo na infância terá um valor psicopedagógico evidente, permitindo um, harmonioso crescimento do corpo, da inteligência, da afetividade, da criatividade e da socialização, sendo a fonte mais importante de progresso e de aprendizagem.

Mediante tal afirmação, conclui-se que o jogo é tido como uma atividade que além de proporcionar uma aprendizagem prazerosa, contribui de forma significativa para a formação da criança em todos os sentidos.

Evidentemente que, os jogos para se tornarem verdadeiramente educativos, devem ser selecionados e trabalhados de acordo com as necessidades e com as etapas do desenvolvimento humano em seus variados aspectos, bem como a sua faixa etária. Conforme declara Oliveira (2002, p. 18), “é imprescindível no âmbito escolar a presença de atividades lúdicas para que a aprendizagem ocorra de maneira satisfatória e significativa”.

Neste sentido, percebe-se que os jogos e as brincadeiras são ferramentas pedagógicas de grande importância para o processo educativo, considerando as diferentes possibilidades que trazem para o ensino e aprendizagem do indivíduo em todos os ângulos de seu desenvolvimento.

Sabemos que o ato de brincar exerce uma forte influência na aquisição do saber, na compreensão e percepção de mundo que a criança possui. Kramer (1992, p. 22) comenta que:

O brincar é uma necessidade de psicobiologia que nasce com a pessoa e a acompanha durante a sua existência, mesmo que com objetivos diferentes. A brincadeira envolve toda a vida da criança, caracterizando-se em um meio de aprendizagem espontânea que exercita hábitos intelectuais, físicos, sociais e morais.

Assim, notamos que a ludicidade ajuda na construção de novos conhecimentos e estimula o aluno a novas descobertas e a vivenciar novas experiências que contribuirão para a sua formação pessoal, intelectual e comunicativa.

A este respeito Winnicott (1999, p. 78) defende que:

A brincadeira é a melhor maneira de a criança comunicar-se, brincando a criança aprende sobre o mundo que a cerca e tem a oportunidade de procurar a melhor forma de integrar-se a este mundo que já encontra pronto.

Logo, a brincadeira também estimula o desenvolvimento da linguagem proporcionando uma melhor interação da criança com o mundo à sua volta, levando-a a lidar com a sua realidade, proporcionando-lhe novas descobertas e aprendizagens de maneira criativa e descontraída.

1.20 lúdico no contexto educacional

O lúdico vem evoluindo gradativamente no ambiente educativo e aos poucos tem se tornado um forte aliado no processo de ensino e aprendizagem, favorecendo a aquisição de conhecimentos e novas descobertas. Nesta direção Santander (2003, p. 38) diz que: “as metodologias se utiliza de forma consciente, inovadora e dinâmica, fortalece a aprendizagem e estimula o raciocínio”.

Neste sentido, a ludicidade passou a ser um dos caminhos mais fácil para a promoção da formação da criança. A brincadeira é um dos requisitos essenciais na prática pedagógica, tendo em vista que por meio do brincar ela fantasia, cria e aguça a sua imaginação, além de apreender valores incutidos nas regras.

Neste contexto, Kishimoto (2003, p. 50) declara que:

O poder do jogo possibilita situações imaginárias, permite ir além do real, o que colabora para seu desenvolvimento. Nele a criança toma

iniciativa, planeja, executa, avalia enfim, aprende a tomar decisões e se desenvolve.

De acordo com essa afirmação, vemos a grande contribuição que os jogos trazem para a aprendizagem do ser, uma vez que o mesmo faz com que o aprendiz experimente diferentes situações que fortalecem sua autoestima e autonomia.

Quando falamos em ludicidade nas séries do ensino fundamental, muitos educadores ainda se questionam, isso acontece porque muitos não se abrem para outras propostas, ou têm medo de experimentar coisas novas.

Sabemos que a educação passou no último século por grandes transformações e uma das grandes novidades foi exatamente educar por meio da ludicidade, pois quando falamos do lúdico, não estamos falando de algo fútil, sem importância alguma, mas de uma ação que a criança faz de maneira autônoma e espontânea, a qual a torna mais estimulada a participar das atividades propostas na sala de aula, possibilitando uma aprendizagem significativa para ela.

O uso da ludicidade no ensino fundamental prevê a utilização de práticas metodológicas que sejam agradáveis e adequadas à criança, fazendo com que sua aprendizagem ocorra dentro de seu espaço, respeitando seu interesse e seu raciocínio próprio, como também suas peculiaridades.

Assim dependendo da motivação por parte dos educadores, o cognitivo da criança evolui, instigando-a a desenvolver sua criatividade, potencialidade e capacidade, através da troca de experiência e desafios que experimenta por meio dos jogos e brincadeiras. Sans e Domingues (2000, p. 35) afirmam que:

Jogos e brincadeiras ajudam a construir novas descobertas, desenvolve-se e enriquece a personalidade do aprendiz e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor, estimulador e mediador da aprendizagem.

Daí, salientamos que o aprendizado por meio dos jogos possibilita ao aprendiz à construção de saberes e conhecimentos de modo descontraído e significativo, fazendo com que ele se sinta cada vez mais motivado a aprendizagem.

Como facilitador do processo de ensino e aprendizagem, o educador deve propiciar situações e enriquecer as atividades lúdicas em sala de aula, acompanhando o desempenho das crianças e sua evolução, bem como a sua relação e interação com outras crianças.

1.3A importância dos jogos como instrumento educativo e a Legislação Brasileira

Com a utilização do lúdico nas instituições de ensino, o processo educacional tem se desenvolvido de maneira bastante eficaz. Os jogos têm auxiliado na cognição e nas habilidades motoras, bem como na formação da identidade da criança, já que através do jogo ela expressa seus pensamentos e sentimentos e entra em contato com situações que favorecem a construção da aprendizagem e da linguagem.

O ato de brincar possui uma importância tão grande que os jogos e brincadeiras tornaram-se referências para o desenvolvimento da criança, além de ganharem destaque em algumas leis, como também em referenciais para o ensino básico, considerado o alicerce da educação.

De acordo com o princípio 7º da *Declaração Universal dos Direitos Humanos*: “a criança deve ter plena oportunidade para brincar e para se dedicar a atividades recreativas”. Neste mesmo sentido, os artigos 4º e 16º do ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente), em consonância com o artigo 227 da Constituição Federal de 1988, vem confirmar esse direito.

A *Constituição Federal* (BRASIL, 1988), em seu artigo 227 trata dos direitos fundamentais da criança: o direito à dignidade, à educação, à saúde, ao lazer, à alimentação, à profissionalização, à cultura, ao respeito, à vida, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.

O artigo 15 do ECA, ressalta que as crianças são titulares de liberdade, respeito e dignidade como pessoas em processo de desenvolvimento. Já o artigo 16 do ECA defende que o direito a liberdade compreenda os seguintes aspectos: brincar, praticar esportes e divertir-se.

Segundo o RCNEI (Referencial Curricular Nacional para o Ensino Infantil) proclama:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança, desde muito cedo pode se comunicar por meio gestos, sons e, mais tarde, ter determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda

mais sobre a relação sobre a relação entre pessoas. (BRASIL, 1998, p. 22)

Nesta direção entende-se que as brincadeiras e jogos são características próprias do ser humano, considerando que a partir deles acontece a construção da personalidade de maneira autônoma, uma vez que o desenvolvimento do sujeito se dá integralmente, por meio do lazer, onde são expressos os mais variados sentimentos, respeitando sempre a individualidade de cada um.

A escola tem o dever de contribuir para que esses direitos sejam devidamente cumpridos, buscando sempre desenvolver a criança de forma integral, efetivo e prazerosa, estimulando a aprendizagem em todos os seus potenciais, já que negar esse direito a ela é o mesmo que barrar o seu amadurecimento e privá-la de uma aprendizagem significativa e prazerosa.

Os benefícios que os jogos didáticos pedagógicos trazem para a vida do ser em formação educativa são procedimentos extremamente importantes, não é apenas um simples passatempo, pois é através desses subsídios que se consegue desenvolver e estimular o indivíduo nas mais diferentes situações educativas, avaliando sua aprendizagem, competência e capacidades e assim construir por meio de diversas estratégias o processo de ensino e aprendizagem.

Os jogos são facilitadores da aprendizagem, isso porque ao brincar a criança passa a ter mais liberdade para pensar e criar de maneira autônoma. Logo, a ludicidade bem trabalhada na educação básica promove a satisfação e a autoconfiança, fazendo com que o aprendizado aconteça de forma dinâmica e divertida.

Portanto, considerando que o objetivo da educação básica é o total desenvolvimento da criança, faz-se necessário que a escola crie situações onde ela experimente novos desafios, desenvolva a leitura e a escrita e sinta-se cada vez estimulada a buscar novos horizontes.

Capítulo II

O lúdico e a sua contribuição para a aquisição da leitura e escrita

2.1 Os jogos lúdicos e a criança

As inúmeras conquistas que veem sendo alcançadas ao longo dos anos, no processo de ensino e aprendizagem, se devem à construção do conhecimento que vão sendo adquiridos, partindo das reais possibilidades de transformação e compreensão do mundo que nos cerca.

Segundo a nossa Constituição Federal de (1988), em seu artigo nº 205 declara que: “a educação é um direito de todos e dever do Estado...” Assim, o acesso gratuito à uma boa educação escolar é indispensável para a garantia e a plena efetivação desta Lei em sua totalidade.

Sabemos que a aprendizagem se dá de modo contínuo e progressivo, logo é preciso de ferramentas que possibilitem a construção de conhecimentos, tendo em vista que a criança está em processo de desenvolvimento e formação da sua personalidade e por isso necessita de tempo para brincar e aprender.

Segundo Vigotsky (1979, p. 45): “A criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico”. Daí entendemos que a brincadeira é essencial na vida de qualquer pessoa e por isso deve ser bastante valorizada, pois através do brincar, a mesma passa a incorporar regras de conduta e a realizar tarefas com mais entusiasmo e prazer.

Neste sentido, o professor precisa ter consciência que é por meio do ato de brincar que a criança recria e aprimora o próprio conhecimento, logo cabe a ele organizar bem o espaço onde devem acontecer as diversas brincadeiras para que através da realização das mesmas possa observar e avaliar os processos de desenvolvimento e aprendizagem de cada criança seja de forma individual ou coletiva.

Entretanto, para que ocorra uma boa aprendizagem, deve-se lançar alguns desafios de acordo com a faixa etária, visando estimular a curiosidade da criança, partindo exatamente do que ela já sabe e os jogos são os meios mais eficazes para que o aprendizado se concretize. Assim explica Antunes, apud Macedo (2004, p. 12), quando diz que:

Brincando, as crianças constroem seus próprios mundos e dos mesmos fazem o vínculo essencial para compreender o mundo do adulto,

ressignificam e reelaboram acontecimentos que estruturam seus esquemas de vivências, sua diversidade de pensamentos e a gama diversificada de sentimentos.

Diante disso percebe-se que o professor deve ser o mediador, o condutor de situações que favoreçam a iniciativa, a socialização e a compreensão da criança com o mundo e com seus próprios sentimentos, no momento das brincadeiras vivenciadas por ela.

Vivemos um tempo em que o trabalho educacional com jogos, vem se tornando um instrumento pedagógico de fundamental importância para a construção e o desenvolvimento do indivíduo, já que o mesmo vai adquirindo as habilidades e as competências que lhes são necessárias para desenvolver o seu aprendizado relacionado principalmente à linguagem da leitura e da escrita, dentro do processo alfabetizador, que ocorre nas séries iniciais do ensino fundamental.

Nesta perspectiva, entendemos que através dos jogos e brincadeiras a criança revela seus anseios, emoções, inquietações e limites, colocando para fora, tudo àquilo que não consegue dizer no momento da comunicação, isso acontece porque no ato da brincadeira ela sente-se mais solta e deixa a sua imaginação fluir livremente. Sendo assim, Kishimoto (2003. p. 28) afirma que:

A dimensão lúdica trabalha a ansiedade, rever limites, diminui a dependência, constrói a autonomia, aprimora a coordenação motora, desenvolve a organização espacial, aumentam a atenção e concentração, amplia o raciocínio lógico, desenvolve a criatividade entre outros.

Logo, compreende-se que a ludicidade apresenta inúmeras possibilidades que favorecem o desenvolvimento cognitivo do sujeito, além de estimular as inúmeras capacidades que ele possui em vários níveis de sua formação.

É do conhecimento de todos que os jogos exercem um fascínio muito forte no desenvolvimento do indivíduo. Durante os jogos e as brincadeiras são expressos vários sentimentos e muitas emoções se misturam, como o nervosismo, a ansiedade, o choro, a alegria, entre tantos outros, que os ajudam no amadurecimento psíquico do seu ser.

Os jogos são instrumentos de trabalho importantíssimos para a primeira fase do ensino fundamental, por promover de modo sutil a interação, a capacidade de pensar e transformar valores e atitudes. Por isso deve-se dar uma especial atenção a esta faixa etária, já que ela é uma das melhores fases da vida humana. Segundo Vygotsky (1991, p.122):

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

Diante disso percebemos que os jogos não são apenas uma forma de gastar as energias, muito menos um simples entretenimento, mas meios que facilitam o desenvolvimento integral da criança.

A ludicidade é o berço das atividades cognitivas, através dela a criança vai assimilando tudo o que lhe é ensinado de modo contagiante e divertido. Por isso, Aguiar (1998, p. 43), afirma que: “Os jogos fazem parte do universo infantil; são objetos sociais que trazem dentro de si uma infinidade de conteúdos que integram as disciplinas escolares”.

O lúdico é um instrumento importantíssimo para a aprendizagem, pois tem contribuído de maneira significativa no processo educacional. Antunes (2003, p. 27) declara que: “a aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social, assim o lúdico constitui uma ferramenta promissora na ação pedagógica”.

Evidentemente que o trabalho realizado com os jogos e brincadeiras requerem planejamento, para que se tenha um bom êxito, considerando que o mesmo exige partilhas, trocas de experiências e negociações, possibilitando desse modo as diversas conquistas intelectuais, sociais, afetivas, bem como a exploração do espaço e do próprio corpo.

De acordo com Ronca (1989, p. 27):

O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidades, ou cria condições mentais para sair de enrascadas, e ela vai então assimilando e gastando tanto que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades fundamentais, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter, como também na construção de organismo cognitivo.

Vale ressaltar que ao brincar, a criança vai descobrindo a si mesma e aos outros à sua volta, compreendendo aos poucos suas limitações e internalizando normas sociais e de comportamento.

Nesta direção, o ato de brincar tem se tornado extremamente importante no desenvolvimento do ser, de modo que os jogos e brincadeiras vão surgindo

gradativamente, na vida do indivíduo, proporcionando-lhe novas descobertas e possibilitando novas conquistas, além da formação da própria identidade.

Neste sentido pode-se perceber que o jogo lúdico é uma fonte riquíssima e inesgotável de conhecimentos que facilita o ensino e aprendizagem do sujeito em formação. Por isso os jogos desempenham uma função importantíssima na construção de novos saberes na vida da criança. Assim explica Carvalho (1992, p. 14), quando diz:

Desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está à sua volta, através de esforços físicos, mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante.

Isto significa dizer que através dos jogos e das brincadeiras vivenciadas desde a mais tenra idade, a criança começa a construir sua autonomia, sem se sentir pressionada pelo adulto e aos poucos começa a compreender o mundo que a rodeia.

Portanto, quando brinca a criança fornece, mesmo sem saber, diversas informações a seu respeito, isso porque o ato da brincadeira favorece o seu desenvolvimento de maneira integral, seja no ambiente familiar, como também no escolar.

2.2A contribuição do jogo no processo de aprendizagem

Para a criança pequena que está em fase de desenvolvimento, o importante não é apenas ensinar, mas dar plenas condições para que o aprendizado aconteça de forma simples e contagiante. E a brincadeira tem se tornado essencial na construção do conhecimento e na formação educacional do sujeito.

Neste sentido, vale ressaltar que no momento da brincadeira a criança mostra como ela ver o mundo e as pessoas que a cercam, isso porque ela própria vai evoluindo interiormente. E essa evolução se dar através das situações lúdicas vivenciadas na maioria das vezes, no ambiente escolar. Para Kishimoto (1994, p. 13)

O Jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino. Já que coloca o aluno diante de situações lúdicas como o jogo para aproximá-los dos conteúdos culturais e serem vinculados na escola.

Neste sentido entende-se que o ambiente escolar é considerado um dos principais espaços educativos, onde se deve trabalhar a ludicidade de forma eficaz, possibilitando uma aprendizagem significativa para o educando.

A brincadeira é uma necessidade de toda a pessoa humana, pois brincando ela vai desenvolvendo seu senso de liberdade, compreensão e criticidade, além de se esforçar para dar o melhor de si em tudo que realiza. Nesta direção, os jogos passam a ter uma grande importância para o processo de aprendizagem, isso porque eles auxiliam o trabalho desenvolvido no ambiente escolar, tornando as aulas mais atrativas e dinâmicas.

A infância é acompanhada de diferentes tipos de brincadeiras e de jogos simbólicos, através dos quais a criança adquire inúmeras experiências para a vida adulta, isso porque que no jogo ela representa muito mais do que aquilo que aprendeu dos adultos, passando a transformar a sua realidade de acordo com a sua vontade. Segundo Vigotsky (1979, p. 12):

Todos conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam dos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma realidade que responda as exigências e inclinações da própria criança.

Diante do exposto pelo autor, podemos compreender que as experiências vivenciadas anteriormente são recriadas pela criança de forma diferenciada no ato das brincadeiras, isso porque ela as transforma mediante a sua realidade.

Quando a brincadeira é bem conduzida pelo educador, exercita vários níveis de atenção e assim contribui de maneira eficaz no desempenho da linguagem interior, além de estimular a memória e a ação do educando na construção de seu aprendizado. Sabemos que brincando a criança desenvolve sua criatividade e começa a explorar suas diversas habilidades passando a assumir inúmeros papéis e fundamentando competências cognitivas e interacionais.

De acordo com Seber (1995, p. 55): “a conduta de viver de modo lúdico situações do cotidiano amplia as oportunidades não só de compreensão das próprias experiências, como também de progressos de pensamento”. Logo a ludicidade é uma ferramenta de grande ajuda para o professor estimular o processo de ensino e aprendizagem, já que o brincar e jogar desperta o gosto por novas descobertas e novos saberes.

2.3 O uso da ludicidade na aprendizagem da leitura e da escrita

As crianças começam logo cedo a construir seus conhecimentos por meio das pequenas experiências que vão vivenciando no brincar a cada dia, as quais as motivam no desejo de compreenderem o mundo à sua volta.

Neste sentido, o incentivo à leitura e a escrita ganha um forte aliado, a ludicidade, que estabelece relações entre a vida social e a aprendizagem significativa, levando o ser em processo de formação, à construção da realidade por meio das brincadeiras. Rosa (2002, p. 16) diz que:

Quando a criança constrói seu conhecimento a partir de suas brincadeiras e leva a realidade para o seu mundo de fantasia, ela transforma suas incertezas em algo que proporciona segurança e prazer, pois vai construindo seu conhecimento sem limitações.

A brincadeira possui uma forte influência no desenvolvimento integral do ser em vários ângulos, considerando que a mesma abre caminhos para uma aprendizagem segura e contagiante.

Neste sentido, percebemos que o estímulo para a leitura e a escrita ocorre a partir da prática das diferentes habilidades que oportuniza novas descobertas e abre novos horizontes para a construção do conhecimento.

A leitura e a escrita são atividades essenciais para o processo formador e para a vida do sujeito, sua prática abre novos caminhos para a consolidação da aprendizagem. Por isso, uma das mais importantes tarefas desenvolvidas pela escola é a leitura e a escrita, mas para isso é preciso que o professor busque sempre criar diversas situações desafiadoras que leve o aprendiz a construir seus saberes. Para Rau (2007, p.5):

O espaço escolar pode e deve transformar-se em um espaço escolar, pode e deve transformar-se em espaço agradável, prazeroso, de forma que as brincadeiras e os jogos permitam ao educador alcançar sucesso em sala de aula.

Essa afirmação evidencia a importância que os jogos e brincadeiras possuem para o processo de ensino, considerando que os mesmos são estratégias motivacionais para a aprendizagem e que tem surtido um efeito bastante favorável no desenvolvimento dos alunos nas instituições escolares que trabalham com o lúdico.

Isso tem feito muitos professores a buscarem na ludicidade, alternativas que proporcionem uma melhor formação educativa, visando desta forma o desenvolvimento dos seus educandos, já que o lúdico é um recurso pedagógico que facilita a aprendizagem

da leitura e a escrita. Nas palavras de Macêdo (1997, p. 57), “aprender é apropriar-se, é surpreender-se, é reconhecer-se, é admitir-se, é arriscar-se a fazer dos sonhos textos visíveis e possíveis”.

Nesta perspectiva, devemos entender que o uso do lúdico é um recurso pedagógico fundamental para a formação do indivíduo e, portanto, deve ser usado em diferentes situações educacionais dentro do cotidiano escolar, considerando que ele é um dos meios mais eficazes para motivar a aprendizagem em sua plenitude.

Diante disso, percebemos que é louvável repensá-lo de forma integrada, buscando articular a ludicidade com a realidade cultural e social da criança, valorizando assim a construção do conhecimento e o processo de aprendizagem da leitura e da escrita, tendo em vista que ambos são fatores inquestionáveis ao amadurecimento intelectual do ser humano.

Desta maneira, torna-se evidente que a ação lúdica proporciona interação entre uma aprendizagem significativa e o conhecimento, isto porque o desenvolvimento da leitura e da escrita é um processo dinâmico que necessita de uma compreensão do mundo que nos rodeia. Soares (1998, p. 43) declara que: “a leitura e a escrita são algo interessante, desafiador, é uma conquista, capaz de transformar em uma descoberta contagiante”.

Neste sentido, o desenvolvimento da leitura e da escrita é uma descoberta fascinante durante o aprendizado da criança, principalmente nas séries iniciais, onde ela está sendo iniciada em um mundo letrado, por isso é preciso que o educador desenvolva atividades que estimule a busca pelo desejo de aprender para que essa iniciação ocorra de forma bastante prazerosa e criativa.

Em suma, o lúdico é visto como uma atividade que proporciona estímulo e dar prazer em aprender, despertando o interesse dos alunos e permitindo a integração do mesmo com o meio social e cultural em que vivem.

Portanto, os jogos e brincadeiras são ferramentas educacionais importantíssimas que influencia e desperta na criança, o gosto pelo aprendizado de forma contagiante, por isso é essencial o trabalho com os jogos em sala de aula, principalmente na primeira fase do fundamental, período em que a mesma está construindo seus conhecimentos e tornando-se autoconfiante com relação ao conteúdo que está sendo apreendido.

Capítulo III

Análise da pesquisa

3.1 Procedimentos metodológicos

Ao tratar dessa temática abordamos a importância da utilização do lúdico no ensino fundamental de 1ª fase e de como os jogos influenciam na formação integral do indivíduo, considerando que os mesmos são mecanismos bastante eficazes e motivadores que possibilitam o desenvolvimento das habilidades, como também das potencialidades do indivíduo.

Os jogos e as brincadeiras precisam ser vistos como recursos que facilitam todo o processo educativo. Foi pensando nisso que buscamos desenvolver essa pesquisa, onde se vivenciou a aplicação dos jogos nas primeiras séries do ensino fundamental da Rede Municipal de Educação.

A pesquisa de campo foi realizada na *Escola João Evaristo Gondin*, no município de Alagoinha, no Estado da Paraíba, com intuito de analisar o trabalho pedagógico desenvolvido por meio dos processos das séries iniciais do ensino fundamental com as crianças das turmas de multiseriado do pré-escolar e 1º ano e do 2º e 3º anos.

A escola observada aborda em seu (PPP) Projeto Político Pedagógico, aprendizagens constituídas pela interação dos processos de conhecimentos distintos, objetivando a criação de situações desafiadoras através das quais os alunos se sintam motivados a enfrentarem a realidade, incentivando-os a participarem das atividades propostas pelos professores. O PPP foi desenvolvido de acordo com os critérios dos documentos oficiais da Educação no Brasil e visa a formação integral do sujeito em processo de aprendizagem.

Assim, acompanharemos, no decorrer deste trabalho, os sujeitos desta pesquisa, os recursos utilizados para tal, bem como os procedimentos seguidos para a realização deste trabalho, os quais foram baseados nas observações realizadas na instituição de ensino acima citada.

3.2 Os sujeitos da pesquisa

A presente pesquisa foi realizada na *Escola Municipal de Ensino Fundamental João Evaristo Gondin*, situada na zona rural, sítio Ribeiro Grande, em Alagoinha-PB. Os sujeitos da pesquisa foram às crianças de seis, sete e oito anos de idade da turma multiseriado da 1ª fase do ensino fundamental, juntamente com seus educadores. As referidas turmas apresentam um total de trinta e cinco alunos. As mesmas são compostas de dezesseis meninos e 19 meninas.

O registro foi descrito de acordo com os dados coletados, os quais foram sujeitos de reflexão e análise que contribuíram para uma melhor compreensão da importância do lúdico nas séries iniciais do fundamental.

A escola mencionada conta com um quadro de seis funcionários, nos turnos da manhã, que atende às crianças do ensino infantil e fundamental contando com um total de 62 alunos matriculados e uma estrutura física de três (3) salas de aula, três (3) banheiros, sendo um (1) dos funcionários e dois (2) para os alunos, uma (1) sala de leitura, uma (1) diretoria, uma (1) cantina. A atual gestora é a senhora Vanessa dos Santos Aquino.

Quadro dos docentes da Escola Municipal de Ensino Fundamental João Evaristo Gondin, Alagoinha-PB.

PROFESSOR	ANO/TURNO
Albessandro de Araújo Felismino	Pré-escolar (manhã)
Miriam de Santana Fernandes	2º e 3º anos (manhã)
Maria José de Souza Aquino	4º e 5º anos (manhã)

Fonte: Secretaria da Escola Municipal de Ensino Fundamental João Evaristo Gondin, Alagoinha-PB.

A realização desta pesquisa está voltada para a importância do lúdico no processo do ensino e aprendizagem nas séries iniciais das turmas de primeiro, segundo e terceiro ano do ensino fundamental da instituição escolar supracitada.

O professor da turma multi de pré-escolar e do 1º ano é formado no curso de Pedagogia e pós graduado em Psicopedagogia, leciona a sete anos, sendo que três anos na respectiva escola, sua turma encontra-se com 18 alunos, sendo 08 meninos e 10 meninas. A professora da turma de 2º e 3º ano também é formada em Pedagogia e possui pós-graduação em Psicopedagogia, leciona há dezoito anos na respectiva escola e sua turma encontra-se com 17 alunos, sendo 08 meninos e 09 meninas.

A pesquisa se deu durante o período de quatro dias no turno da manhã, onde os referentes professores trabalham. Assim, após o consentimento dos mesmos procedeu-se a observação das turmas. As salas são muito organizadas, com um cantinho apropriado para a leitura e um cantinho para a matemática, cartazes com o alfabeto, calendário e quadro de aniversariantes do mês entre outros cartazes contendo as atividades de projetos realizados na própria escola.

As observações que foram realizadas durante o estágio em salas de aula, possibilitaram-me uma reflexão sobre a utilização da ludicidade no processo de ensino da aprendizagem das crianças, principalmente com relação ao desenvolvimento integral das mesmas, visando um aprendizado mais eficaz na primeira fase da infância.

Mediante as experiências vivenciadas com os alunos e os professores da instituição de ensino, pode-se constatar que há uma interação muito boa entre ambos, às crianças podem se movimentar livremente pela sala, usufruindo dos espaços que há, durante a realização das atividades utilizam-se, além das salas, outros espaços existentes usados para a recreação das crianças.

Na escola onde foi desenvolvida a pesquisa, as aulas são ministradas pelos docentes, de acordo com o calendário do ano letivo, o qual é entregue pela Secretaria Municipal de Educação nas pessoas das coordenadoras pedagógicas, sempre no primeiro planejamento pedagógico do ano letivo em curso. No primeiro momento do dia, os professores iniciam as suas aulas com o acolhimento que pode ser realizado em forma de música, dinâmicas ou brincadeiras. Em seguida é feita a sondagem sobre a aula anterior.

Logo após introduzirem o conteúdo, os docentes procuram de forma dinâmica, despertar a atenção de todas as crianças para o assunto trabalhado, os quais são apresentados muitas vezes, através dos jogos que há na escola ou que foram confeccionados pelos próprios educadores.

No entanto, as metodologias utilizadas pelos docentes seguem com aulas explicativas, dialogadas, expositivas e cartazes, rodas de conversas, algumas leituras de contos de fadas, atividades orais e escritas e também o uso da ludicidade, em diversos momentos, como alfabeto móvel, jogos das palavras ou das sílabas, bingo dos números e das letras, entre outros, como também diversas brincadeiras, que visam o desempenho do aluno e o estimulam no progresso educativo.

3.3 Resultados e discussões

Por meio dessa pesquisa podemos notar a preocupação que grande parte dos educadores possui com relação aos jogos e brincadeiras. Os professores das turmas observadas compreendem o uso do lúdico em seu trabalho como um recurso enriquecedor para o desenvolvimento da aprendizagem, no entanto ainda não são totalmente seguros para trabalharem, pois para muitos pais os jogos e as brincadeiras atrapalham o aprendizado dos filhos. Infelizmente ainda há muitos que não entendem que os jogos e brincadeiras são fundamentais para a construção do conhecimento.

Através da observação feita, se pode perceber nas diversas brincadeiras e jogos que foram realizadas nas turmas supracitadas, que a ludicidade é um dos instrumentos que mais motiva e estimula a construção do saber. Contudo, para que isso ocorra é preciso da mediação do educador, tendo em vista que ele é o maior exemplo para seus educandos.

No entanto, também podemos perceber que nem sempre existe uma relação direta e de sentido das atividades com os jogos e o ato de aprender. Na verdade os docentes demonstraram um entendimento referente ao lúdico, porém muitas vezes, sem um vínculo direto com as atividades desenvolvidas, sendo que isso acontece nos momentos da recreação, onde também são necessários uma orientação e encaminhamentos, para que as brincadeiras não se tornem aleatórias e sem um objetivo.

Mediante a essa realidade, constatamos que as crianças estão perdendo o gosto pelo hábito de brincar, pois a chegada dos jogos eletrônicos aos poucos está ocupando grande espaço de tempo em sua vida, por isso a escola acabou sendo um espaço privilegiado para desenvolver as atividades lúdicas e promover uma aprendizagem sadia e eficaz com o auxílio dos jogos e brincadeiras.

Evidentemente que os jogos e brincadeiras, muitas vezes usados como estratégias para melhorar a aprendizagem do ser humano, são vistos mais para complementá-la e isso acontece porque muitos educadores sentem-se apreensivos e inseguros para desenvolver melhor as atividades com o auxílio do lúdico, por não saberem justificar esse tipo de atividade para os pais, pois temem represálias e dessa forma não exploram esses recursos nos ambientes educativos como deveriam.

Os docentes participantes da pesquisa em questão enfatizaram a necessidade de capacitação, para que dessa forma pudessem desenvolver melhor as atividades lúdicas em salas de aula. Também argumentaram que temem a cobrança dos pais e da estrutura do próprio sistema de ensino e isso os leva a acreditarem que o lúdico não proporciona uma efetiva aprendizagem.

Nesta perspectiva, entende-se que ainda não há uma total compreensão de que os jogos, além de ter a função de brincar, possui uma função educativa que possibilita uma formação significativa na vida do sujeito, considerando que a ludicidade promove a ação e a interação entre conhecimento e aprendizagem, até porque as crianças ao manipularem materiais e interagirem com jogos terão a possibilidade de visualizar e abstrair conceitos, produzindo novos conhecimentos. Para o Referencial Curricular (Brasil, 1998, p. 46):

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções.

Daí, vemos claramente o quanto é fundamental o trabalho com a ludicidade para o desenvolvimento do ser, não somente no processo de ensino, como na formação da sua personalidade.

Para Rau (2007, p. 30):

A formação lúdica se assenta em pressupostos da aprendizagem significativa as quais valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem como fonte dinamizadora.

Diante disso, a autora declara que quanto mais o sujeito vivenciar as atividades lúdicas em seu cotidiano escolar, bem maior será a chance de se promover uma aprendizagem significativa em sua vida.

Sendo assim, a prática pedagógica deve proporcionar aos alunos uma aprendizagem contagiante e alegre, por isso o lúdico precisa ser levado a sério nas instituições escolares, tendo em vista que as crianças aprendem brincando. Para Kishimoto (2000, p. 28), “O lúdico deve estar posto na atuação pedagógica como recurso que se objetiva em atingir a busca, a construção do conhecimento”. Isso evidencia a importância que o lúdico tem para a aprendizagem.

Os professores observados defenderam também que não utilizam os jogos e brincadeiras na proporção que gostariam, mas sim de maneira que lhes são possíveis, considerando que esses recursos abrangem um extenso conteúdo a ser trabalhado.

Neste sentido, vale salientar que os educadores precisam ter consciência que é de sua total responsabilidade o planejamento das aulas, reservando um espaço para os jogos e brincadeiras, disponibilizando materiais e envolvendo as crianças nos variados tipos de brincadeiras, fazendo a mediação entre a ludicidade e a construção do conhecimento.

3.4 O que pensam os pais sobre o uso dos jogos e brincadeiras no processo educacional

Segundo os professores, a maioria dos pais de seus alunos diz que o ambiente da sala de aula não é um lugar apropriado para brincadeiras e sim para estudar, pode-se até brincar, mas nos momentos de recreação e de lazer.

Compreende-se então, que as famílias demonstram insatisfação com relação ao uso dos jogos e brincadeiras em sala de aula, logo se entende que na concepção das mesmas, o hábito de brincar atrapalha a aprendizagem de seus filhos.

Muitos pais sentem-se bem mais satisfeitos com os trabalhos e as tarefas que são desempenhados pelas crianças durante as aulas do que com as atividades lúdicas, isso porque pensam que tais atividades são improdutivas e prejudicam a construção do conhecimento e, portanto são vistas como perda de tempo.

Entretanto, para que aconteça um desenvolvimento de modo eficaz do lúdico no processo educacional, a escola precisa trabalhar com a família a importância dos jogos e brincadeiras na aprendizagem e assim busque construir a parceria entre família e escola.

3.5 Algumas sugestões de atividades

Sabemos que cada criança possui seu tempo para se desenvolver, porém ela necessita de estímulos para que possa progredir e o educador o principal responsável pelo seu progresso.

Neste sentido, as atividades realizadas com os jogos pode ser de grande ajuda para o processo da aprendizagem, por despertar o interesse do aluno e por possibilitar o desenvolvimento de suas inúmeras potencialidades cognitivas sociais e afetivas.

Assim, os jogos são um meio de oferecer as crianças um ambiente onde a aprendizagem acontece de modo prazeroso e contagiante, mas para isso é preciso que haja planejamento e se tenha objetivos definidos, pois brincar por brincar não pode não produzir o resultado esperado.

Por meio da brincadeira o professor leva a criança a interagir com um universo diferente do seu e assim vai desenvolvendo a linguagem escrita, a qual possibilita o melhor contato com os demais à sua volta.

Diante dessa realidade foi apresentado aos professores observados sugestões de jogos que podem ser trabalhados para a aquisição da aprendizagem dos alunos.

1 Boliche das letras

- **Objetivos:** Montar palavras através das letras alfabéticas.

Procedimentos:

- Em garrafas descartáveis colar as letras do alfabeto.
- Confeccionar uma bola feita de meia.
- Colocar as garrafas emparelhadas, Cada criança jogará a bola visando derrubar o maior número.
- Após a criança deverá pronunciar uma palavra iniciada com a letra que está na garrafa que foi derrubada.

2 Jogo da memória

Objetivo

- Trabalhar o raciocínio e relacionar a letra com a figura.
 - Procedimentos
 - Confeccionar fichas, na qual uma terá um desenho e a outra a primeira letra correspondente ao nome do desenho.
 - Virar as cartas para baixo, embaralhar e pedir que os jogadores tentem formar os pares.

3 Bingo das letras

Objetivos:

- Promover o contato das crianças com as letras do alfabeto.
- Realizar correspondência entre a letra chamada e a que possui em sua cartela.

Procedimentos:

- Dividir uma cartolina em seis partes e cada parte em três colunas e escrever as letras do alfabeto de forma aleatória.
- Colocar as letras cortadas em um saco ou caixa para sortear.
- Cada criança receberá uma cartela e grãos de feijão.
- O professor sorteará a letra, mostrará ao aluno e se ele tiver a mesma letra deverá marca-la em sua cartela. Ganhará o aluno cuja cartela for preenchida logo.

A brincadeira de número três poderá ser realizada também com os números, quando for trabalhar a matemática.

Os jogos mencionados foram trabalhados com a turma multi do 2º e 3º ano do ensino fundamental em parceria com a professora responsável pela turma.

As crianças participaram com entusiasmo das brincadeiras citadas e demonstraram prazer e interesse durante a realização das atividades, Isso nos leva a perceber o quanto a aprendizagem se torna eficaz para a construção do saber, quando há uma organização e objetivos na prática pedagógica.

Portanto, para que haja o bom desenvolvimento do trabalho pedagógico com o uso do lúdico dependerá de estratégias e organização, bem como da busca de apropriação do conhecimento que deve ser enriquecido e aprimorado a cada dia de acordo com as necessidades de cada escola.

Considerações finais

A partir dessa pesquisa foi possível fazer uma reflexão sobre a grande importância da ludicidade como recurso didático pedagógico para o processo de ensino-aprendizagem, mostrando sua eficácia e contribuição na construção de novos conhecimentos e na formação integral do ser humano.

Em vista disso, percebemos o quanto as brincadeiras e jogos auxiliam no processo educacional das crianças, em seus mais variados aspectos, favorecendo o desenvolvimento da inteligência, sensibilidade, criatividade, habilidades e criticidade, além de proporcionar uma aprendizagem divertida e contagiante.

Nesta perspectiva, vale salientar que é indispensável que os professores tenham a plena consciência do quanto o lúdico é essencial para o progresso da educação, porém também é preciso que eles estejam abertos às novidades que surgem a cada dia, buscando mais e mais se informar sobre os benefícios que esses subsídios trazem ao ensino e na forma de como eles colaboram no despertar do gosto pela leitura, por meio dos jogos e brincadeiras no ambiente escolar.

Para isso, a atuação do educador, como principal mediador da aprendizagem, tem se tornado fundamental nas séries iniciais do fundamental. Diante disso, ele também precisa ser criativo, crítico e formador de opiniões, já que é o principal estimulador na construção dos novos conhecimentos.

Portanto, as crianças no decorrer de sua formação educacional, estabelecem relações entre os jogos e brincadeiras vivenciadas no cotidiano escolar, construindo dessa maneira uma aprendizagem significativa e eficaz.

Referências

- AGUIAR, J. S. **Jogos para o ensino de conceitos**. Campinas: Papirus, 1998.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.
- ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 10 ed. São Paulo: Editora Loyola, 2000.
- ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil: falar e Dizer, Olhar e Ver, Escutar e Ouvir**. Fascículo 15. Petrópolis – Rio de Janeiro: Vozes, 2003.
- BERTOLD, Janice & RUSCHEL, Maria. **Jogar e brincar**. **Revista do professor**. Porto Alegre 2000.

- BRASIL, **Referencial Curricular para Educação Infantil**. Brasília: MEC-SEF, 1998.
- BRASIL. **Constituição Federal**, de 05.10.88. Diário Oficial da União. Brasília, 1988.
- _____. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Diário Oficial da União, 1990.
- CARVALHO, A. M. C. et al. (org.). **Brincadeira e Cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: O Jogo, a criança e a educação**. 10 ed. Petrópolis – RJ: Vozes 2003.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis: O jogo, a criança e a educação**. 6 ed. Petrópolis: Vozes, 2000.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- KRAMER, Sônia. **Com a pré escola nas mãos. Uma alternativa curricular para a educação infantil**. 4 ed., Ática, 1992.
- MACEDO, Lino. Quatro cores, senha e dominó: **oficina de jogos em uma perspectiva construtivista psicopedagógica**. Coleção psicologia e educação. 3 ed. Casa do Psicólogo: São Paulo, 1997.
- MACEDO, Lino de. **Faz-de-conta na escola: a importância do brincar**. *Revista Pátio – Educação Infantil*. Ano 1 nº 3. Ed. Artmed. Dezembro de 2003/março de 2004.
- OLIVEIRA, Zilma Ramos. **Educação Infantil. Fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.
- RAU, Maria C. T. Dornelles. **A ludicidade na educação: Uma atitude pedagógica**. Ibepex: Curitiba, 2007.
- ROSA, Sanny S. da. **Brincar, Conhecer, Ensinar – Questões de nossa Época**. 3 ed. Cortez Editora, São Paulo, 2002.
- RONCA, P. A. C. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo: Edisplan, 1989.
- SAN, Maria José Breda; DOMINGUES, Renata Helena. **Jogos matemáticos; Através do lúdico, a criança resolve situações – problema**. Porto Alegre: Revista do professor Jan e Marc, 2000.
- SANTANDER, Marli; Vila Magda. **Jogos cooperativos no processo de Aprendizagem Acelerada**. Rio de Janeiro: Editora Qualitimark, 2003.
- SEBER, Maria da glória. **Psicologia do pré- escolar, uma visão construtivista**. São Paulo: Moderna, 1995.
- SOARES, Magda. **A escolarização da Literatura infantil**. Belo Horizonte: Autêntica: Autêntica, 1998.

VIGOTSKY, H. **Do Ato ao pensamento**. Lisboa: Moraes, 1979.

VIGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VIGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WAJSKOP, Gizela. **Brincar na pré escola**. São Paulo: Cortez, 1995.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. 2 ed. São Paulo, 1999.