



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS III
CENTRO DE HUMANIDADES
CURSO DE PEDAGOGIA – LICENCIATURA PLENA**

TAYSE BEZERRA SOARES NUNES

**A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO ESCOLAR DAS
CRIANÇAS DO ENSINO FUNDAMENTAL MENOR**

**GUARABIRA
2018**

TAYSE BEZERRA SOARES NUNES

**A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO ESCOLAR DAS
CRIANÇAS DO ENSINO FUNDAMENTAL MENOR**

Monografia apresentada ao curso de Pedagogia do Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira.

**GUARABIRA
2018**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

N972u Nunes, Tayse Bezerra Soares.
A utilização do lúdico no desenvolvimento escolar das crianças do ensino fundamental menor [manuscrito] : / Tayse Bezerra Soares Nunes. - 2018.
39 p. : il. colorido.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2018.
"Orientação : Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira, Coordenação do Curso de Pedagogia - CEDUC."

1. Lúdico. 2. Criança. 3. Desenvolvimento da criança. 4. Ensino fundamental menor.

21. ed. CDD 371.337


TAYSE BEZERRA SOARES NUNES

A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO ESCOLAR DAS
CRIANÇAS DO ENSINO FUNDAMENTAL MENOR

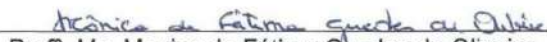
Monografia apresentada ao curso de
Pedagogia do Centro de Humanidades da
Universidade Estadual da Paraíba, como
requisito para obtenção do grau de
Licenciada em Pedagogia, sob a
orientação da Prof. .Dr. Vital Araújo
Barbosa de Oliveira.

Aprovada em: 05/06/2018.

BANCA EXAMINADORA


Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira
(Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Dr. José Mácio Ramalho Teóculo
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Ms. Monica de Fátima Guedes de Oliveira
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

A Deus, por ter me concedido o dom da vida,
DEDICO.

AGRADECIMENTOS

À Deus primeiramente pelo dom do meu viver e por me capacitar.

Ao professor Vital pelas leituras sugeridas ao longo dessa orientação e pela dedicação.

A minha mãe (*in memoriam*), embora fisicamente ausente, sempre senti sua presença ao meu lado, dando-me força.

Ao meu digníssimo esposo por toda sua dedicação e amor desprendidos a mim. A todos os meus familiares pela presença em minha vida.

Aos colegas de classe pelos momentos de amizade e apoio.

“Se a educação sozinha não pode transformar a sociedade, tampouco sem ela a sociedade muda.”
Paulo Freire

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	09
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	10
2.1	O Lúdico: uma breve historia.....	10
2.1.1	<i>Os jogos e os pcns</i>	12
2.1.2	<i>Os jogos na sala de aula</i>	14
2.1.3	<i>Os jogos e a formação docente</i>	16
2.2	O Ensino Fundamental Menor.....	17
2.3	A Importância do Brincar e do Jogo no Processo Evolutivo da Criança.....	19
2.4	A Criança, seu Aprendizado e Desenvolvimento.....	21
3	METODOLOGIA.....	23
4	ANÁLISE DE DADOS.....	24
	CONCLUSÃO.....	32
	REFERÊNCIAS.....	34
	ANEXO.....	36
	APÊNDICE.....	38

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo coletar dados e fazer um levantamento sobre a importância do lúdico para educação infantil. Através de investigação subsidiada por pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo com professores de quatro escolas do município de Guarabira - PB foi possível afirmar que jogos e brincadeiras na sala de aula, executados por docentes bem instruídos, tem um peso significativo no desenvolvimento e no processo de ensino aprendizagem da criança. Através de leituras e releituras bibliográficas foi possível enxergarmos que a proposta de se trabalhar o lúdico no ensino fundamental menor é de extrema importância, principalmente porque ele provoca uma aprendizagem mais prazerosa e significativa. Os jogos ajudam a construir novas descobertas, as atividades lúdicas também preparam a criança para a vida, pois através delas a criança interage com o mundo e nessa interação constante aprende o mais importante para sua vida, a ser e conviver como ser social.

Palavras chaves: Lúdico, criança e desenvolvimento.

ABSTRACT

This work had the objective of collecting data and making a survey about the importance of the playful to early childhood education. Through research supported by bibliographical research and field research with teachers from four schools in the city of Guarabira - PB it was possible to affirm that games and games in the classroom, carried out by well-educated teachers, have a significant weight in the development and process teaching of the child. Through readings and bibliographical re-readings it was possible to see that the proposal of working the playful elementary school minor is of extreme importance, mainly because it provokes a more pleasant and meaningful learning. The games help to build new discoveries, play activities also prepare the child for life, because through them the child interacts with the world and in this constant interaction learns the most important for his life, to be and live as a social being.

Key words: Playful, child and development.

1 INTRODUÇÃO

No mundo atual em que vivemos e em conformidade com as tecnologias que aparecem no dia a dia, todos os indivíduos que vivem em sociedade são estimulados a adquirir novas habilidades. Na escola, das capacidades que temos que superar todos os dias, uma das mais consideráveis é a utilização dos jogos pedagógicos no processo de aprendizagem, pois a importância do brincar já é algo cientificamente comprovado e de suma importância para o desenvolvimento humano.

Crianças estabelecem relações cognitivas diante de experiências vivenciadas, quando elas e os adultos utilizam jogos e brincadeiras em seu dia a dia, principalmente em suas relações sociais, as crianças vivem e desenvolvem nitidamente muitas habilidades, principalmente na relação com outros indivíduos, pois, ao brincar a mesma aprende além dos conteúdos escolares vários outros conjuntos de saberes principalmente em relação à vida e sua vivência em comunidade.

Neste trabalho procuramos indagar sobre o processo do lúdico no método de ensino aprendizagem em conformidade com estudos e experiências vivenciadas, também como a reflexão sobre o lúdico no processo de aprendizagem e a conscientização dos próprios educadores sobre métodos de ensino. Para tanto foi necessário algumas atividades reflexivas e auto reflexivas das ações e atitudes dos professores, sempre tendo como proposta as intervenções lúdicas em suas práticas. Na pesquisa efetivada toda problemática foi voltada para utilização do lúdico e as importâncias dadas em sala de aula ao tema. Nesta investigação utilizamos questionários com perguntas objetivas em 04 (quatro) escolas do município de Guarabira no estado da Paraíba, envolvendo 20 professores do ensino fundamental menor. Para a pesquisa bibliográfica nos utilizamos de leituras exploratórias sempre buscando analisar e interpretar todas as fontes que foram utilizadas para o desenvolvimento deste trabalho.

Erramos muito quando pensamos no processo educativo como simples repasse de conteúdo ou conceitos, pois não condiz em nada com a função primordial da escola que é a de preocupar-se com o método de aprender associado ao prazer, neste pensamento desenvolvemos esse trabalho também para repensar o processo educacional que utilizamos hoje, nele procuramos divulgar o lúdico como

método e alternativa para o melhoramento do processo de ensino aprendizagem. Acreditamos que através de jogos e brincadeiras é possível o desenvolvimento integral associado à potencialidade das crianças, consideramos que o lúdico pode e deve ser utilizado pelos educadores no intuito de uma aprendizagem mais prazerosa e significativa. Deste modo através deste trabalho temos a esperança de que o lúdico possa contribuir numa maior aproximação entre a teoria e a prática no processo de ensino aprendizagem dentro das escolas.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O Lúdico: um breve histórico

Quando falamos em lúdico, logo vem em nossa mente a interpretação a que esta palavra nos remete: jogos e brincadeiras, atividades que proporcionam prazer e divertem as pessoas envolvidas, mas quando falamos em lúdico dentro das escolas, temos que ter em mente que o divertido aqui é uma atividade diretamente envolvida no processo de ensino aprendizagem das crianças, logo necessita de um estudo mais elaborado.

A palavra: Lúdico, vem do latim *Ludus*, que significa jogo, divertimento, gracejo, escola. Este brincar também se relaciona à conduta daquele que joga, que brinca e se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo: seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. Na história de nosso desenvolvimento, sabemos que o ser humano tem recebido inúmeras designações: *Homo Sapiens*, porque possui como função o raciocínio para aprender e conhecer o mundo; *Homo Faber*, porque fabrica objetos e utensílios; e, *Homo Ludens* porque é capaz de dedicar-se às atividades lúdicas, ou seja, ao jogo. Pode-se dizer que o ato de jogar é tão antigo quanto à própria humanidade. Jogar é uma atividade natural do ser humano. Através do jogo e do brinquedo, o mesmo reproduz e recria o mundo a sua volta. (RUDOLF, 2010, p.01)

Desde o início das primeiras civilizações já se tinha a ideia de um estudo que fosse associado ao sentimento de prazer, majestosos filósofos como: Aristóteles e Platão, já tinham em mente essa necessidade no desenvolvimento escolar. Na antiga Grécia Platão (427-348) já utilizava jogos educativos, atividades esportivas e cálculos envolvendo problemas concretos extraídos da vida e dos negócios em suas técnicas de ensino. Vários outros autores importantes passaram no decorrer da história confirmando a importância das atividades lúdicas para o ensino, alguns

como: Jean Piaget, Vygotsky, entre outros, todos no mesmo sentido de que as crianças aprendem de uma forma aberta e sincera principalmente quando associada ao contato social. Levando em consideração as crianças como seres ativos, esta nova atitude diante da educação convencional propõem uma pedagogia de ensino sensorial com utilização de jogos e materiais didáticos. Segundo Piaget (1967, p. 160) "O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral".

Essa breve abordagem dos diversos teóricos teve a intenção de conhecer as diversas concepções teóricas, para o desenvolvimento de práticas educativas, não só com o objetivo de se fazer opção por uma delas, mas de conhecer as crianças com as quais trabalha a realidade em que vivem prestar atenção em suas ações, no que dizem considerar as condições físicas e materiais da instituição educativa em que atua, mas principalmente, enxergar e respeitar as crianças como produtoras culturais e não como meros receptores passivos. (TAVARES, 2014, p.14)

No decorrer da evolução do processo educativo o brincar foi muitas vezes concebido apenas como atividade recreativa, um verdadeiro impedimento que dificultava o processo de aprendizagem, muitos professores nem se quer admitiam que seus alunos brincassem no ambiente educativo. A brincadeira foi durante muito tempo uma atividade para relaxamento e descanso das crianças, um momento de diversão exatamente oposto ao trabalho desenvolvido na atividade escolar, raras foram às vezes que algum jogo simbólico foi utilizado no cotidiano da escola na presença do professor com o intuito de expressar algumas emoções reprimidas ou traumáticas do meio familiar do aluno.

A partir do momento em que se começou a valorizar uma infância com qualidade para resultar em um adulto bem-sucedido, também começou a valorização do brinquedo e do ato de brincar. Graças as constantes modificações que o mundo vem passando e evoluindo, vem se descobrindo cada dia mais o direito e a necessidade do brincar para o desenvolvimento da criança, essa é uma experiência de extrema importância em sua vida, pois através dela há além de uma troca de experiências no convívio entre crianças e adultos um desenvolvimento sócio histórico mais expressivo para que a mesma torne-se um adulto realizado, para VYGOTSKY (1984, p. 99), o aprendizado humano pressupõe uma natureza social específica e um processo através do qual as crianças penetram na vida intelectual dos que a cercam.

2.1.1 Os jogos e os PCNs

Os PCNs foram criados com um intuito de uma melhor organização para a educação como um todo, são os parâmetros curriculares nacionais que regem as propostas de sistematização da educação. São essas normas e regras estabelecidas em conjunto pelas autoridades governamentais, escolas e professores, que propagam e incentivam a diversidade social e cultural nas diferentes regiões do país, correspondendo a uma necessidade de socialização múltipla na construção da cidadania.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais constituem um referencial de qualidade para a educação no Ensino Fundamental em todo o País. Sua função é orientar e garantir a coerência dos investimentos no sistema educacional, socializando discussões, pesquisas e recomendações, subsidiando a participação de técnicos e professores brasileiros, principalmente daqueles que se encontram mais isolados, com menor contato com a produção pedagógica atual. (BRASIL, 1997, p. 13)

Os parâmetros curriculares nacionais foram criados em meio à década de 1990 com o intuito de contribuir na organização das escolas, na elaboração de seus projetos e em sua organização curricular, foi desenvolvido baseado no direito de uma educação para todos evidenciando a evolução por completo do ser humano, em sua capacidade de ser um cidadão pleno. Foi projetado e é constantemente atualizado de acordo com as carências locais de cada escola com particularidades próprias ou regionais.

Os PCNs não são técnicas, nem procedimentos, nem muito menos foram criados para ser material escolar, são acima de qualquer coisa um caminho que a educação das escolas pode trilhar rumo ao progresso completo, principalmente um desenvolvimento social dos alunos, ele é dentro de sua composição um material de apoio que ajuda o educador em seu dia a dia em sala de aula para um melhor aproveitamento do cotidiano de aluno e de professores.

Parâmetros Curriculares Nacionais podem funcionar como elemento catalisador de ações na busca de uma melhoria da qualidade da educação brasileira de modo algum pretende resolver todos os problemas que afetam a qualidade do ensino e da aprendizagem no País. A busca da qualidade impõe a necessidade de investimentos em diferentes frentes, como a formação inicial e continuada de professores, uma política de salários dignos, um plano de carreira, a qualidade do livro didático, de recursos televisivos e de multimídia, a disponibilidade de materiais didáticos. Mas

esta qualificação almejada implica colocar também, no centro do debate, as atividades escolares de ensino e aprendizagem e a questão curricular como de inegável importância para a política educacional da nação brasileira. (BRASIL, 1997, p.13)

De acordo com Secretaria de Educação "... o ensino fundamental deve se comprometer com a educação necessária para a formação de cidadãos críticos, autônomos e atuantes." (BRASIL, 1997, p.47), nesse sentido temos uma preocupação e um maior cuidado com esse período da educação básica, pois as crianças são a base fundamental, o início de um longo processo de aprendizagem para a formação de indivíduos críticos e conscientes capazes de modificar o mundo onde vivem. Essa preocupação é acima de qualquer coisa para propiciar a todos uma formação básica para a cidadania.

As divulgações das diretrizes curriculares nacionais foram consideradas um grande avanço para as escolas brasileiras, apoiada pela LDB (Lei de diretrizes de base da educação nacional), juntamente com a introdução dos PCNs desencadearam e permitiram o sentido do trabalho pedagógico dentro das escolas.

Quando falamos da relação dos PCNs com os jogos em sala de aula a única menção a que nos referimos é a respeito do recurso dos jogos voltados principalmente para área de matemática, no próprio documento referente aos parâmetros curriculares nacionais que trilha um caminho para a educação do ensino fundamental para o ensino médio, só existem tópicos falando sobre a utilização de jogos na parte referente ao ensino de matemática.

Além de ser um objeto sociocultural em que a Matemática está presente, o jogo é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos; supõe um "fazer sem obrigação externa e imposta", embora demande exigências, normas e controle. (BRASIL, 1997, p.35)

Em conformidade com as perspectivas escolares e de acordo ao que os professores vivenciam em sala de aula, o processo de ensino precisa ir além do que os documentos referentes aos parâmetros propõem as várias atividades desenvolvidas principalmente para o ensino fundamental menor necessitam que o docente transcenda os PCNs, para que consigam efetivar o ensino nas várias matérias que necessitam trabalhar na sala de aula. Referimo-nos aqui a toda e qualquer atividade de entretenimento que independente de áreas afins ajudam no

processo de ensino aprendizagem. Não somente a jogos, mas também a brincadeiras que possam ser utilizadas em outras disciplinas na educação infantil.

A principal razão para que os PCNs se preocupem mais com o ensino de matemática vem principalmente da posição que os jogos ocupam para tal matéria, as brincadeiras são mais bem elaboradas pelos professores quando estes lidam com números e símbolos, para melhor entendimento o próprio documento dos parâmetros nos afirma tal enunciado:

Por meio dos jogos as crianças não apenas vivenciam situações que se repetem, mas aprendem a lidar com símbolos e a pensar por analogia (jogos simbólicos): os significados das coisas passam a ser imaginados por elas. Ao criarem essas analogias, tornam-se produtoras de linguagens, criadoras de convenções, capacitando-se para se submeterem a regras e der explicações. Além disso, passam a compreender e a utilizar convenções e regras que serão empregadas no processo de ensino e aprendizagem. Essa compreensão favorece sua integração num mundo social bastante complexo e proporciona as primeiras aproximações com futuras teorizações. (BRASIL, 1997, p.35)

Com relação a outras matérias, os parâmetros encontram – se melhor posicionados quando se estruturam nos temas transversais, pois estes incubem o professor de trazer para seus alunos temas variados dentro das matérias que já são executadas dentro da sala de aula.

2.1.2 Os jogos na sala de aula

Desde muito cedo o ser humano passa por fases na construção do seu desenvolvimento, todas as suas conquistas se originam dos processos mais primitivos de sua infância. Com base em relatos vivenciados por professores do ensino fundamental menor em quatro escolas distintas, pudemos observar que a criança aprende muito mais facilmente através do corpo, é observando, conhecendo, tocando, manipulando e experimentando que ela vai construindo os seus saberes. Esta é a fase da vida onde é possível com mais leveza e de forma sadia viver entre o real e o imaginário tendo a possibilidade de crescer e produzir conhecimento.

Através do movimento, a criança pode aprender de forma significativa, vivenciando as situações pedagógicas, experimentando, realizando, sentindo, percebendo que tudo acontece através do corpo e nesse universo infantil, os jogos e brincadeiras são atividades essenciais para vivência e desenvolvimento desse corpo. (TAVARES, 2014, p.11)

Quando brinca a criança vai vagarosamente criando vínculos, pois brinca com os objetos internos e externos misturando fantasias e realidade, vai fazendo com o que o contato com os variados objetos e sensações venha pouco a pouco desmistificando o desconhecido e conseqüentemente o medo do novo. O ato de brincar ocorre muito mais no campo da imaginação da criança, por isso a linguagem simbólica tem tanta importância na conexão dos fatos por elas desenvolvidos, a criança vive em seu dia a dia recriando a realidade, através da exploração do mundo, do meio ambiente em que vivem na manutenção dos objetos, nas relações sociais e etc., adquirindo cada dia mais conhecimentos para futuramente poder internaliza-los. Tavares (2014, p.17), afirma que:

Uma das características do jogo é a oportunidade de ser e, sentir e fazer-se livre. Outra característica é que é que o jogo não é vida "corrente" nem vida "real", trata-se de evasão da vida "real", para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe, perfeitamente, quando está "só fazendo de conta" ou quando está "só brincando". A criança constrói os próprios percursos, cria seus espaços, dentro de uma temporalidade irrestrita, traçada espontaneamente.

Através da brincadeira a criança vai aos poucos descobrindo o que pode e o que não pode, a realidade a qual não está acostumada é o que impõe limite e condição para sua estruturação mental, afirmar ou negar é agora a base do processo de construção do seu conhecimento. Na sala de aula procuramos deixar o ambiente o mais rico e diversificado possível para que a construção desse conhecimento seja mais proveitosa.

O mais comum para se trabalhar em sala de aula são as brincadeiras folclóricas, trava línguas entre outras, pois estas atividades já estão enraizadas no cotidiano escolar, jogo de adivinhação, música, danças são atividades aonde a criança vai descobrindo através do seu próprio corpo seus limites e possibilidades. Brincadeiras com jogos de cartas, dados, dominó, jogos da memória, jogos de tabuleiros, jogos de imagens, jogos de palavras, mechem com o corpo, com o raciocínio, estratégias e organização fazendo com o que o aluno abstraia conhecimentos para sua vida como um todo.

Conectar as crianças aos conhecimentos básicos que elas necessitam para a construção de sua vida escolar fica muito mais atrativo e de fácil entendimento, quando é introduzido por meio das atividades lúdicas, tal exercício é fundamental ser executado por professores capacitados e também abertos as novas propostas de

ensino e aprendizagem. Não adianta em nada a escola dispor de caminhos que elevem o nível de conhecimento de seus alunos se o professor, a pessoa mais próxima do aluno, não estiver engajado e envolvido na proposta maior da sala de aula que é a de educar cidadãos conscientes de sua realidade.

2.1.3 Os jogos e a formação docente

Rudolf (2010, p.04) afirma que: “O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais na sala de aula. Possibilita um fortalecimento da relação entre o ser que ensina e o ser que aprende.” A introdução do lúdico na fase inicial de formação escolar é de extrema importância e vem cada vez mais sendo inserida dentro dos processos de formações, pois é bem sabido que tais atitudes metodológicas ficam mais atrativas e melhor compreendidas para o início da vida escolar. Os estudos voltados para a educação infantil sentem cada dia mais a necessidade de prazer e diversão nesse período do início da educação escolar principalmente na relação e desenvolvimento psicomotor da criança.

Através do movimento, a criança pode aprender de maneira significativa, vivenciando as situações pedagógicas, experimentando, realizando, sentindo, percebendo que tudo acontece através do corpo e nesse universo infantil, os jogos e brincadeiras são atividades essenciais para a vivência desenvolvimento desse corpo. (TAVARES, 2014, p. 11)

Trabalhar com a ludicidade na sala de aula introduz tanto para o professor quanto para o aluno capacidades e satisfações, pois o divertido, o recreativo, o alegre é uma forma inovadora e indispensável para que o dia a dia dentro da escola torne-se mais leve, fazendo com que o aluno consiga entender o conjunto de ideias e valores que lhe é apresentado no ato de ensinar de forma mais significativa. Para que isto ocorra da melhor maneira o professor torna-se o mediador de conhecimento estabelecendo a inter-relação entre o aluno e o meio em que vive fazendo-o se reconhecer como parte integrante e ativa da sociedade.

O professor na mediação que faz dentro da sala e em conformidade com as propostas educacionais relacionadas ao lúdico ensina e ao mesmo tempo aprende através de atividades que possibilitam o aluno a aprender sem perceber que está armazenando conhecimento, pois estas atividades fazem com que o professor perceba informações sobre seus alunos que no dia a dia não lhe é possibilitado já

que em atividades lúdicas o educando além dos assuntos de sala de aula assimila também conteúdo para a vida, como compartilhar, dividir, interagir, respeitar, limites estes muitas vezes colocados pela própria atividade executada. Nesse processo o professor orienta, mas são os alunos que se manifestam e produzem suas capacidades independentemente.

O professor é visto, então, como facilitador no processo de busca de conhecimento que deve partir do aluno. Cabe ao professor organizar e coordenar as situações de aprendizagem, adaptando suas ações às características individuais dos alunos, para desenvolver suas capacidades e habilidades intelectuais. (BRASIL, 1997, p.31)

Quando falamos em ensino fundamental menor, os primeiros anos escolares, o professor entra com uma responsabilidade ainda maior, pois é nesta fase onde as crianças precisam entender que são sujeitos únicos, com diferentes construções lógicas e significações, também é neste período que começam a compreender as suas próprias existências sociais, o professor nesse momento vai se tornar uma base conciliadora entre o que existe de fato, o que o aluno quer entender e o que ele precisa aprender.

O professor nessa abordagem assume a função de facilitador da aprendizagem e neste clima o estudante entrará em contato com os diversos problemas vitais que tenham repercussão na existência. Daí o professor a ser compreendido como um facilitador da aprendizagem, congruente, ou seja, integrado. (MIZUKAMI, 1986, p.52)

Graças à evolução dos estudos voltados para essa temática e a postura da escola enquanto base da educação tradicional, o ato de brincar vem deixando de ser uma atividade meramente recreativa e ganhando cada dia mais espaço nas salas de aula. A relação entre o lúdico e a educação escolar, é uma questão que remonta de muito tempo atrás e não faz jus apenas ao ensino fundamental menor, é necessária também aos alunos pré-adolescentes e adolescentes que ingressam no ensino fundamental maior e médio, claro que em medida e condições propícias as idades, pois sabemos que da mesma forma que as fases da vida divergem as posturas de criança e adolescente não são as mesmas durante o processo educativo e pais e professores precisam estar atentos a essas mudanças.

A ação lúdica inserida na escola é uma ação transformadora, o brincar torna possível, infinitas possibilidades para as crianças, permite que cada uma acredite na legitimidade do mundo em que esta inserida.

2.2 O Ensino Fundamental Menor

O direito ao ensino é uma das principais garantias da nossa Constituição, está inserido no Título II dos Direitos e Garantias Fundamentais, no Capítulo II que se refere aos Direitos Sociais.

São direitos sociais, a educação, a saúde, a alimentação, o trabalho, a moradia, o lazer, a segurança, a previdência Social, a proteção à maternidade e à infância, a assistência aos desamparados, na forma desta Constituição. (BRASIL, 2012, p. 18)

Ao falarmos em Ensino Fundamental Menor primeiramente precisamos discutir a qualidade desse ensino no país. Por ser a etapa obrigatória da vida escolar de todos os cidadãos brasileiros, o Ensino Fundamental menor torna-se a primeira base, o incentivo para que as políticas educacionais hajam incessantemente devido a sua importância.

O Art. 2º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional afirma que:

A educação é dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. (LEI nº 9.394, 1996, p.01)

No Brasil as reformas educativas acontecem desde meados dos anos 1990, a aprovação do ensino fundamental menor público vem de ações provocadas desde a aprovação da LDB que juntamente com outras, como a Emenda Constitucional 14/96 e a Lei 9424/96, as quais foram o fundamento do financiamento do ensino público além é claro de criarem as Diretrizes Curriculares. Em nosso país o ensino fundamental menor é a primeira fase do ensino básico, compreende os cinco primeiros anos de um total de nove anos obrigatórios de ensino, com idade mínima do ingresso de seis anos. Tudo pensado e programado para o desenvolvimento do educando. É devido o ensino fundamental menor está voltada para essa parte da população tão jovem, que, merece toda nossa atenção. A educação básica tem que assegurar uma formação necessária para o desenvolvimento humano enquanto cidadão fazendo o aluno evoluir em trabalhos e estudos posteriores. Para que tal fato ocorra de maneira plena, é fundamental a participação de profissionais qualificados e dispostos a propor um processo de aprendizagem completo. De acordo com o que os PCNs nos propõem:

A formação de professores se coloca, portanto, como necessária para que a efetiva transformação do ensino se realize. Isso implica revisão e atualização dos currículos oferecidos na formação inicial do professor e a implementação de programas de formação continuada que cumpram não apenas a função de suprir as deficiências da formação inicial, mas que se constituam em espaços privilegiados de investigação didática, orientada para a produção de novos materiais, para a análise e reflexão sobre a prática docente, para a transposição didática dos resultados de pesquisas realizadas na linguística e na educação em geral. (Parâmetros Curriculares Nacionais – Língua Portuguesa. p.66).

A nossa Constituição de 1988 reconhecendo a educação como direito social e dever do Estado, proporciona a cada cidadão brasileiro a necessidade de busca e conhecimento a respeito de suas políticas educacionais, principalmente nos tempos atuais onde a mesma assume uma posição descentralizada em que práticas educacionais e administrativas, mudaram rumo a maior autonomia e participação comunitária. Isto nos dá esperança de que mesmo em tempos difíceis nunca nos faltará condições para termos uma educação de qualidade, pois esta, sempre estará ligada aos interesses e exigências sociais.

2.3 A Importância do Brincar e do Jogo no Processo Evolutivo da Criança

O ato de brincar é muito mais do que apenas recrear, é em sua profundidade uma das formas que a criança encontra para interagir consigo mesma e com o mundo. Não é por acaso que desde o nascimento os bebês são incentivados a todo instante pelos adultos que o rodeiam a interagir com eles, cantando, contando historinhas, fazendo cócegas no bebê os pais e parentes mais próximos estimulam todos os sentidos da criança. Segundo Alberguine (2012, p.20):

Isto ocorre porque, desde os primeiros dias de vida, as atividades das crianças adquirem um significado próprio num sistema de comportamento social, retratadas através de seu ambiente humano, que a auxilia a atender seus objetivos.

Quando maiorzinha a criança já tem estímulos de mais contato, nesta fase já é possível, por exemplo, um cavalinho onde a criança possa simular o andar a cavalo, aí ela já descobre um movimento novo e um novo ser que ela não conhecia, fazendo com que ela o reconheça em jornais, revistas, tevê, todos estes impulsos próprios dessa faixa etária, claro que em conformidade com as necessidades e os valores da sociedade a qual ela pertence.

As brincadeiras tradicionais recebem a sua devida valorização por pais e educadores a partir do momento em que ambos percebem os benefícios que tais atividades recreativas trazem para as crianças, dizemos brincadeiras tradicionais, pelo fato de estas se manterem no decorrer do tempo em uma posição importante para a sociedade, pois a mesma acredita e repassa a seu valor no processo histórico-cultural do ser humano. O termo atividades lúdicas, chega para as crianças recheado de vários aspectos: o prazer em brincar, o desenvolvimento físico, o equilíbrio e controle da agressividade, a compreensão e incorporação de conceitos, a realização simbólica dos desejos a superação das dificuldades individuais, a interação e adaptação em grupos sociais e etc., devido a essa pluralidade de significados o termo brincar é tão importante para o desenvolvimento da criança.

Os jogos de expressão, como os de faz de conta, auxiliam no controle emocional da criança. Daí a importância de ser finalizado de maneira positiva. No jogo o indivíduo pode revelar seus sentimentos, bloqueios e frustrações. O resultado desse tipo de atividade é que a criança vai adquirir, pouco a pouco, autoconfiança e melhor conhecimento de suas possibilidades e limites, com frequência, impostos pela presença da outra criança com quem ela pode aprender a cooperar durante o jogo. Com o efeito, a atividade lúdica estimula a autonomia e a socialização, condição de uma boa relação com o mundo. (TAVARES, 2014, p.20).

Apesar de as brincadeiras variarem de uma região para outra, é possível reconhecer uma mesma brincadeira e identificar suas características em quaisquer lugares, mesmo estas tendo sofrido com o decorrer do tempo algumas modificações. Além disso, também existem muitas ações lúdicas praticadas espontaneamente pelas crianças e as mesmas no decorrer do seu desenvolvimento vão adaptando e até mesmo adicionando fatos novos no decorrer de seu crescimento. O envolvimento da criança com jogos e brincadeiras contribui especialmente para o desenvolvimento de atividades psicomotoras, cognitivas e também para a afetividade recíproca, a interação social estabelecendo laços de amizade. Nalin (2005, p. 21) explica com clareza as denominações do vem a serem jogos e brincadeiras:

O jogo carrega em si um significado muito abrangente. É construtivo porque pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade. É carregado de simbolismo, reforça a motivação e possibilita a criação de novas ações e o sistema de regras, que definem a perda ou o ganho. A brincadeira é a atividade mais típica da vida humana, por proporcionar alegria, liberdade e contentamento. É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo e ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação.

Durante os jogos e brincadeiras a criança descobre sentimentos diferentes como o amor, a confiança, a solidariedade, união, proteção; mas, ao mesmo tempo também pode sentir sentimentos não tão bons como, inveja, frustrações, entre tantos outros sentimentos que a farão crescer e se desenvolver conscientes do mundo em que vivem e de tudo que as rodeia. Os adultos sempre incentivam à curiosidade, a competição, propondo desde muito cedo atitudes que traduzem simbolismos do mundo adulto e do mundo infantil fazendo com que a mesma se desenvolva como ser social, tendo participação ativa em seu processo de crescimento.

2.4 A Criança, seu Aprendizado e Desenvolvimento

Sabemos que o processo de aprendizagem evolui no decorrer do desenvolvimento humano de cada ser, com suas particularidades e em conformidade com o que nos é apresentado, neste período passamos por vários momentos e fases em nossas vidas, indispensáveis para nosso crescimento. A infância, das etapas da vida é em sua simplicidade e magnitude a parte mais importante para o desenvolvimento do ser social, nela começamos a compreender todo o processo de aprendizagem para vivermos em comunidade. Dai a importância de darmos mais destaque para as propostas de conhecimento que são colocadas para o ensino fundamental.

O processo do desenvolvimento é contínuo de acordo com os períodos realizados por etapas que se inicia desde o nascimento. E cada etapa vencida através da evolução adquirida pela criança de um estágio para outro. (RIBEIRO, 2011, p.24)

Que a infância é a fase fundamental para nosso desenvolvimento, todo mundo já está cansado de saber, o que muitos ainda não sabem é dar a devida importância para essa etapa tão importante de nossas vidas. O ser criança é tão especial e único na vida de cada criatura humana, que é impossível não lembrar nossa própria existência quando nos referimos a esse período da vida. A infância é o início da vida de todos os seres humanos em sociedade é onde começamos, literalmente, a viver. Nosso primeiro ciclo social é a nossa família, onde começamos a compreender a questão da convivência e espaço individual que cada pessoa tem no mundo, nossos pais e irmãos mais velhos são nossos primeiros instrutores. Quando chegamos à fase de irmos à escola nossa "tia", nessa primeira etapa, vai

moldar e adaptar o nosso conhecimento prévio do que é viver e conviver com diversas pessoas, essa fase é crucial para identificarmos nosso caminho diante de tanto conhecimento que o mundo nos proporciona.

Para crianças pequenas, os jogos são as ações que elas repetem sistematicamente, mas que possuem um sentido funcional (jogos de exercício), isto é, é fonte de significados e, portanto, possibilitam compreensão, geram satisfação, formam hábitos que se estruturam num sistema. Essa repetição funcional também deve estar presente na atividade escolar, pois é importante no sentido de ajudar a criança a perceber regularidades. (BRASIL, 1997, p.35)

Desde o momento do nascimento chegamos ao mundo com a proposta de cada dia, hora, minuto e segundo de novas descobertas, todo o tempo que é compartilhado desde o primeiro instante da vida de cada ser humano é regado de conhecimento, somos seres racionais criados para aprender e compreender tudo que há no mundo e tudo que existe em nosso meio tem capacidade de nos fornecer conhecimento, principalmente à convivência com outros seres. Quando a criança desde o princípio de sua vida tem contato com os mais diversos seres ao seu redor é notória a sua capacidade de apreensão de conhecimento e até mesmo de uma melhor adaptação de sua frágil vida em meio a tantos corpos diferentes que entram em contato com ela, a capacidade que adquirimos de adaptação é muito mais fácil quando estamos expostos desde muito cedo aos seres, ambientes e pessoas diferentes. Com o aprendizado infantil não é diferente, ao serem expostas aos diferentes conhecimentos as crianças, ao contrario do que muitos pensam se adaptam muito mais fácil do que os adultos as rotinas e aos processos de ensino e aprendizagem. A introdução do lúdico na fase inicial de formação escolar vem mais como um atrativo para o inicio da compreensão para estes pequenos seres, pois mesmo com toda biologia de seus corpos voltada para a aquisição de conhecimentos novos a cada dia, os estudos voltados para a educação infantil sentiu a necessidade de prazer e diversão nessa fase inicial da educação escolar principalmente na relação e desenvolvimento psicomotor da criança.

O ato da espontaneidade, muito difundida em jogos e brincadeiras para a educação infantil, tem sua origem nos ideais antigos onde o método mais adequado para garantir o crescimento é a educação e o respeito ao desenvolvimento espontâneo da criança. GÓMEZ (1998, p.69) considera que é a intervenção adulta, a influência da cultura, que distorce e “avilta” o desenvolvimento natural e

espontâneo do indivíduo. Em conformidade com essas afirmações é possível declarar que, crianças aprendem muito mais espontaneamente por que aprendem de acordo com suas vontades e interesse com alguma influencia do meio onde vivem. Mas tem que haver um interesse por parte de quem aprende e cautela por parte de quem ensina.

3 METODOLOGIA

Este trabalho sobre a Intervenção do Lúdico no Desenvolvimento Escolar das Crianças do Ensino Fundamental Menor foi realizado através de teoria e prática, levando em consideração a construção de conhecimento, como princípio educativo. Utilizamos pesquisas bibliográficas e pesquisa qualitativa, na intenção de explicar e exemplificar aspectos da realidade na intenção de agir sobre ela de acordo com os problemas identificados, também foi detectado a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem, dando ênfase à grandeza do psicopedagógico desenvolvido pelos professores em suas práticas educativas. Nossa investigação foi feita com base em pesquisas bibliográficas e pesquisa de campo, Cardoso (2010, p.19) nos afirma que: “A pesquisa teórica não implica em imediata intervenção na realidade, mas nem por isso deixa de ser importante, pois seu papel é decisivo na criação de condições para intervenção”; o estudo e o material levantado foram possíveis através das pesquisas realizadas em escolas de ensino fundamental Municipal, Estaduais e Privada do município de Guarabira/PB, totalizando quatro escolas. Nos primeiros contatos que tivemos já pudemos perceber que a escola particular atende uma clientela de nível um pouco mais elevado, as demais atendem uma clientela de pobreza e extrema pobreza, independentemente da localidade, pois existem dois casos de escola particular e publica ambas no mesmo bairro de classe média alta.

A coleta de dados da pesquisa bibliográfica foi desenvolvida através de alguns trabalhos, documentos impressos, artigos e também através de entrevista, onde foi elaborado um questionário com perguntas objetivas realizadas com vinte (20) educadores do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental Menor com o intuito de traçar um perfil dessas professoras e de como é o trabalho realizado com a ludicidade em sala de aula. Esses dados da pesquisa foram analisados e discutidos através da fundamentação de cada questão elaborada.

O objetivo principal desse estudo é o diagnóstico e análise da realidade encontrada nas escolas e que dizem respeito à incorporação do lúdico na prática docente. Os sujeitos da pesquisa foram os professores que estão em contato direto com as crianças. As fases da pesquisa seguiram as seguintes sequencias: pesquisa bibliográfica; elaboração de questões postas aos professores; pesquisa de campo; aplicação de questionário aos sujeitos da pesquisa; análise e reflexão dos dados coletados e do referencial teórico para concretização do texto.

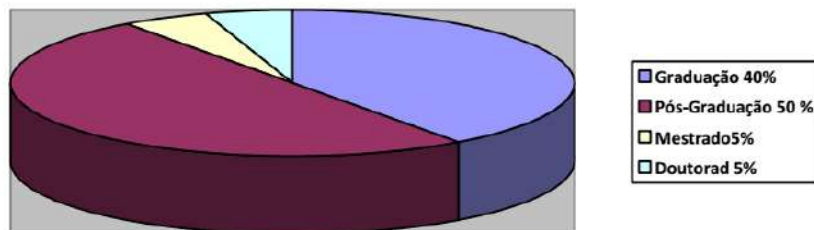
4 ANÁLISE DE DADOS

A respeito do levantamento de dados desta investigação as questões foram realizadas exclusivamente pela investigadora, as entrevistas aconteceram no segundo semestre de 2017 especificamente no mês de outubro. Para identificação sobre as concepções dos professores a respeito do lúdico em sala de aula e especificamente para o desenvolvimento de seus alunos foi utilizado como instrumento para coletas de dados uma entrevista estruturada, composta por questões (Apêndice A). Tais questões buscaram caracterizar a formação profissional dos docentes e a consequente designação para área da educação necessária para a investigação desse trabalho.

As entrevistas foram realizadas em datas e horários determinadas pelas professoras e os questionários foram entregues pessoalmente em seus estabelecimentos de ensino. As questões foram elaboradas na intenção de oportunizar a liberdade para que os entrevistados pudessem expressar suas ideias diante do tema proposto. No momento em que foram realizadas as entrevistas, as mesmas foram analisadas na intenção da busca de uma convergência ou divergência naquilo que os professores responderam, a partir de então foi possível estabelecer algumas características de análise para o desenvolvimento e apresentação dos resultados das pesquisas. Verificando as pesquisas foi possível destacar algumas particularidades dos pensamentos das professoras a respeito do lúdico e da sua utilização em sala de aula. Tal caracterização permitiu levantar informações que foram utilizadas nas análises a partir das falas dos docentes. Mesmo sabendo que possam ter possíveis outras interpretações diferentes das que aqui utilizamos a partir do que os professores mostraram foi possível caracterizar e

levar em consideração temas relevantes a respeito dos objetivos propostos para a pesquisa.

Com relação à formação das 20 (vinte) professoras do ensino fundamental menor que foram entrevistadas nesta pesquisa, todas elas do sexo feminino vale salientar:



40% possuem graduação

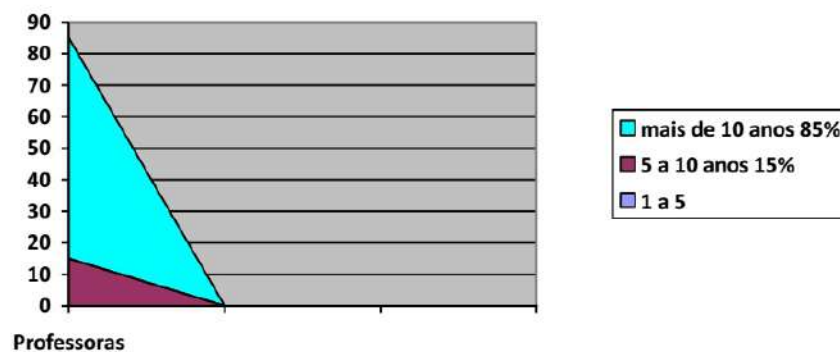
50% possuem pós-graduação

5% possui mestrado

5% possui doutorado

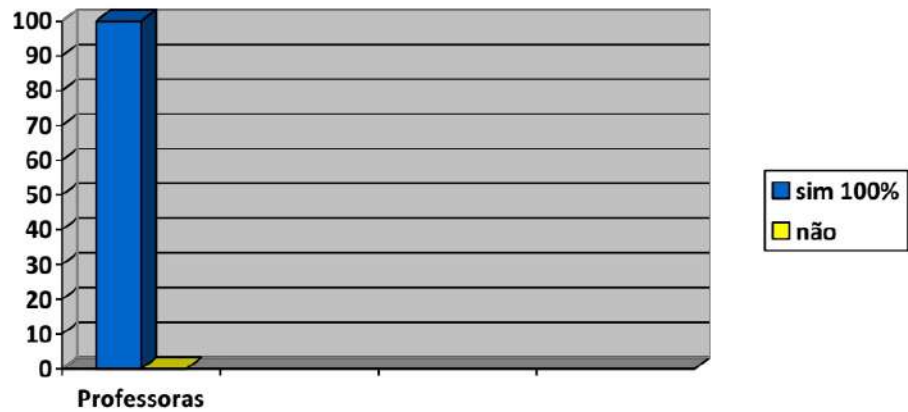
Todas estas formações voltadas para a área da educação infantil.

Das professoras que participaram deste estudo:



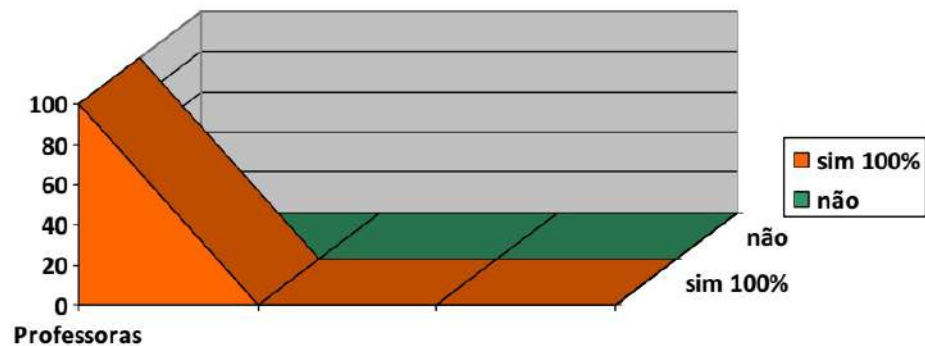
85% delas atuam a mais de 10 (dez) anos na educação infantil e 15% entre 05 (cinco) e 10 (dez) anos.

Quando o assunto foi saber se suas formações eram voltadas para a área da educação todas foram unânimes em afirmar que sim.



100% das professoras entrevistadas responderam que sim.

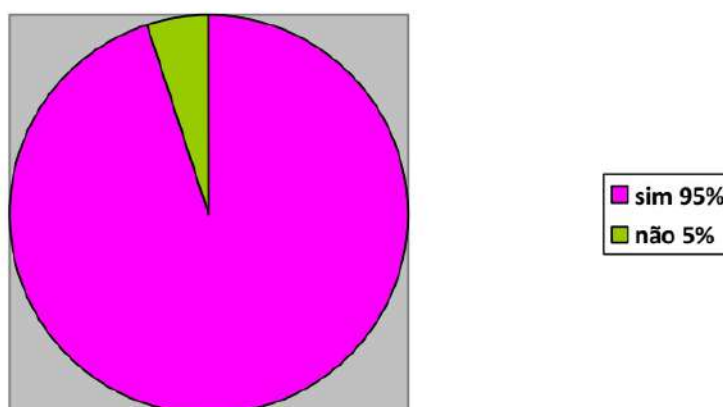
Quando foram perguntadas a respeito da utilização de brinquedos e brincadeiras dentro da sala de aula:



100% delas responderam que sim sempre fazem uso desse tipo de recurso para melhor aproveitamento da aula.

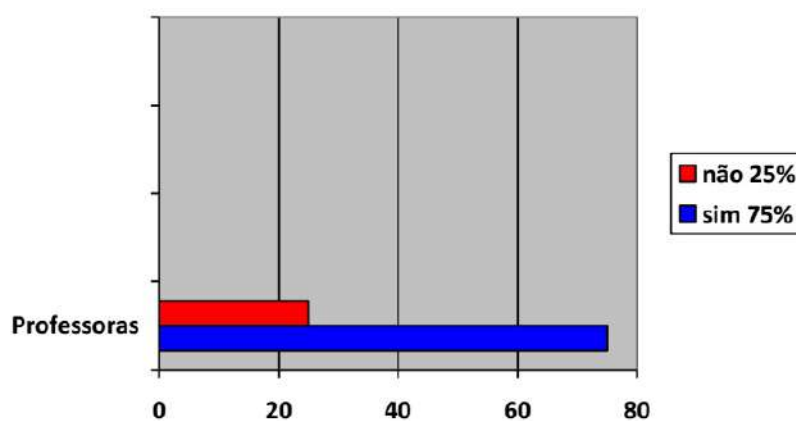
Na quinta questão do questionário proposto para as professoras, indagamos sobre a visão individual das mesmas se, as brincadeiras, jogos e brinquedos utilizados no aprendizado das crianças refletiam algum avanço no desenvolvimento educacional da mesma. Logo em seguida na sexta questão foram questionadas a

respeito existência de construção de conhecimento por parte da criança, no desenvolvimento das brincadeiras, bem como jogos e diversos brinquedos.



A resposta para ambas às questões foi de apenas 5 % negativa, o que corresponde a apenas 01 (uma) profissional da educação, todas as outras 95% confirmaram as questões.

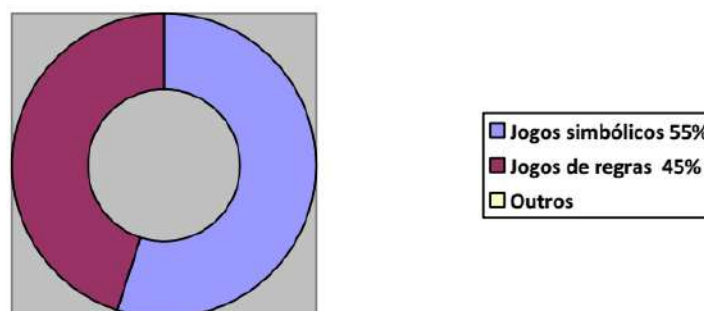
Sobre uma proposta de utilização de brincadeira, como jogos e brinquedos, por parte da instituição de ensino constatamos que:



25% das professoras entrevistadas responderam que não há uma proposta e as outras 75% confirmaram a questão de incentivo por parte das escolas.

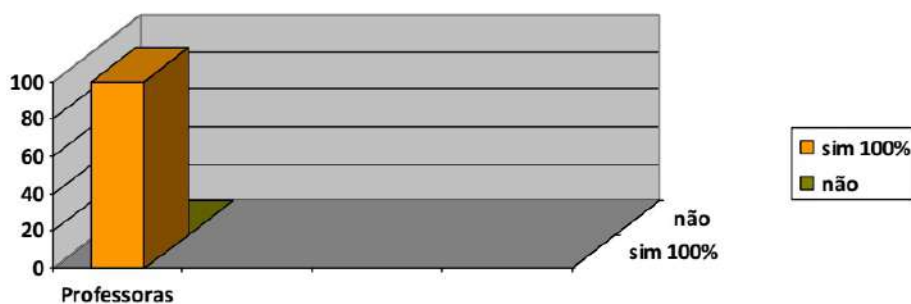
A oitava questão foi mais para saber do e desenvolvimento e envolvimento dessas atividades pelas crianças. Indagamos as professoras se dos jogos que elas

aplicam em sala de aula de quais as crianças mais gostam, a resposta foi a seguinte:



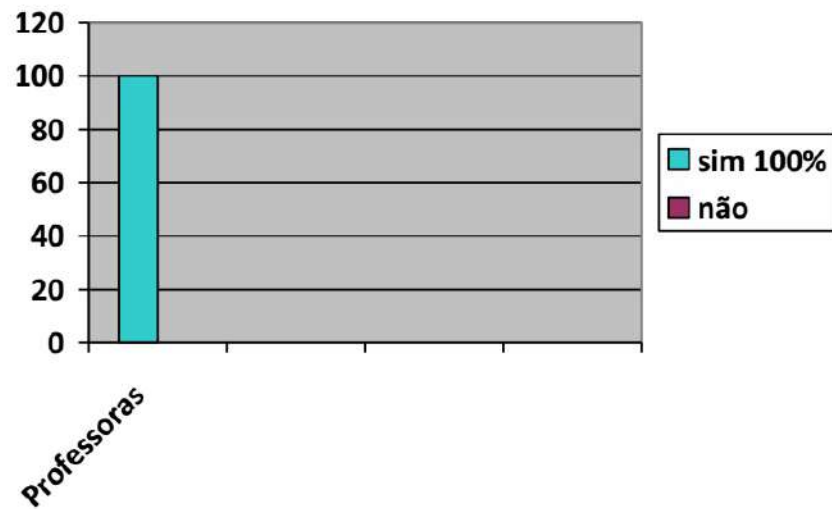
55% das professoras responderam que as crianças gostam mais de jogos simbólicos e 45% delas responderam que os alunos gostam mais de jogos de regras.

As profissionais da educação também foram questionadas sobre acreditarem se o ato de brincar fazia parte do processo de aprendizagem do ser humano, sobre tal indagação temos a seguinte posição:



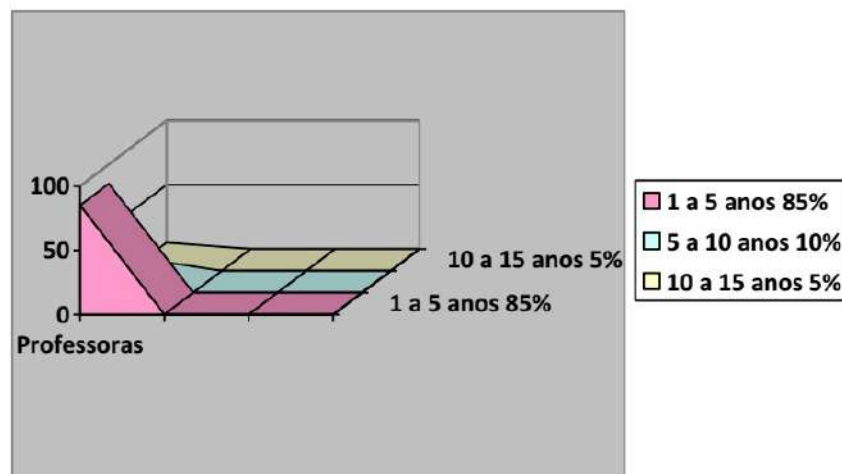
100% delas confirmaram a questão.

Sobre a mediação do professor no processo de aprendizagem e sobre sua atuação com o uso de novas metodologias, procurando sempre incluir na sua prática as brincadeiras, pois seu objetivo é formar educandos atuantes, reflexivos, participativos, autônomos, críticos, dinâmicos e capazes de enfrentar desafios:



A resposta foi unanime 100% delas afirmaram a questão.

A nossa ultima questão foi saber qual a faixa etária ideal das crianças para a introdução de jogos e brincadeiras em sala de aula:



85% das professoras disseram que a faixa etária ideal é de 01 (um) a 05 (cinco) anos, 10% afirmaram que é de 05 (cinco) a 10 (dez) anos e 5% concluiu que a faixa etária ideal é de 10 (dez) a 15 (quinze) anos.

5 CONCLUSÃO

Aprende-se muito mais quando se sente prazer, pois somente quando se sente prazer é que se consegue abrir o coração e assim sentir o mundo em que se vive. Da relação de professor e aluno o aprender com prazer é efetivado por intermédio do encantamento, na beleza que o aluno encontra através da transparência do processo onde quem ensina também aprende. Hoje graças às mudanças comportamentais que o processo evolutivo nos trás, também se tem uma preocupação voltada à aprendizagem associada ao prazer, mas esta não é uma tarefa fácil, as escolas necessitam de funcionários qualificados e envolvidos com desenvolvimento de atividades lúdicas em todas as disciplinas movimentando e envolvendo ainda mais os principais atores desse processo os professores e os alunos. Para que tal atividade seja bem executada a escola também precisa ser vista como lugar onde o intelectual, o prazer, a alegria e a satisfação habitem em uma correlação, para tanto se preocupa também com a formação do professor, ele hoje, precisa sempre estar se renovando em função da reflexão sobre o mundo e o comportamento humano. Através da atividade lúdica as crianças são preparadas para a vida, quando ela interage com a cultura do meio, quando ela se adapta as diversas condições que o mundo lhe oferece, quando ela aprende a competir e cooperar, ela em fim vai se formando um ser social.

Em conformidade com todos os autores que citamos neste trabalho, concluímos que o ato de brincar é uma necessidade básica não somente para saúde física mais também para saúde mental da criança, a partir das atividades compartilhadas e vivenciadas no mundo infantil o ser humano torna-se um agente de reciprocidade, através das praticas efetivas e com resultados significativos o lúdico vem cada vez mais se tornando uma das melhores alternativas no processo educativo dos novos tempos. O ato de brincar é o maior aliado dos professores na sala de aula, ele é fundamental para o desenvolvimento do individuo enquanto ser social.

A convivência com o lúdico não é excelência na vida do ser humano apenas nos primeiros anos de vida, ela precisa e deve ser levada em consideração durante todas as etapas de sua existência, pois o individuo em sua particularidade utiliza o lúdico em todos os momentos de sua vida, fazendo uso do mesmo principalmente no meio em que vive, dando maior relevância a construção do saber ate mesmo na construção de sua própria historia. A ludicidade é importante até para formação de caráter do individuo, através das emoções movimentos e gestos que a prática do

lúdico traz para educação é possível encontrar formas até mesmo como pessoa enquanto cidadão integral da sociedade.

O lúdico deve ser tratado como algo de extrema importância no trabalho do professor, este poderá usar a técnica como forma estimulante e motivadora na transformação do indivíduo. Quem ensina necessita em seu dia a dia de várias formas e estratégias para sua prática pedagógica, pois deve proporcionar ao aluno uma oportunidade de se desenvolver e de aprender de uma forma mais significativa, ensinar não é apenas transmitir conhecimento, os alunos de hoje não podem apenas ser agentes passivos da aprendizagem, necessitam e devem ser agentes ativos e produtivos da sociedade. Para isso as escolas devem produzir cada dia mais, uma educação que ascenda no aluno o interesse e desperte no professor um intercessor para que sejam efetivadas atividades eficazes para a aprendizagem. O professor que se prontifica a trabalhar com uma metodologia lúdica abre um parêntese no histórico de sua atividade, pois além de assumir o seu papel como mediador ele é capaz de aperfeiçoar todas as propostas pedagógicas de ensino.

Utilizando-se de uma estrutura organizada onde cada profissional tem seu papel e sua função, a escola também se torna um meio importante para evolução do aluno, alcançando o objetivo maior que é o crescimento intelectual dos professores e a conseqüente qualidade da escola e educação brasileira. A escola apesar de sofrer com os conflitos de situações do mundo atual vem aos trancos e barrancos se reestruturando principalmente sobre a dependência e o compromisso da responsabilidade do educador, pois é ele quem constrói uma consciência coletiva em busca de uma mudança urgente para uma melhor qualidade da educação.

Acreditando na formação de pessoas mais humanas, é impossível não vermos no lúdico um caminho que precisa ser percorrido para esse propósito, é através dele que a escola tem condições de despertar nos alunos momentos possibilitadores de aprendizagem. É necessário que possibilitemos as nossas crianças a acreditarem nos seus próprios sonhos, incentivando a convivência e a partilha dos mesmos ideais para construir mudanças na sociedade atual, pois este é o sentimento de cada professor em seu espaço de atuação.

REFERÊNCIAS

- ALBERGUINE, Silmara do Rocio M. **A importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da criança na Educação Infantil**. Ano de 2012. 35 páginas. Trabalho de Monografia apresentado ao Curso de Especialização em Educação Infantil e Anos Iniciais: Perspectivas Contemporâneas em Pós- Graduação pela UNIFIL (Centro Universitário Filadélfia), Londrina-PR, 2012.
- BRASIL, Constituição (1988). **Constituição da Republica Federativa do Brasil, Ed. Adm. Atualizada em Dezembro de 2011**. – Brasília: Senado Federal – Secretaria Especial de Editoração e Publicações, 2012. 454p.
- BRASIL. MEC. SEF. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental**. Língua portuguesa. Brasília: MEC/SEF, 1988. p.66.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: matemática** / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997. 142p.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais** / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997. 126p.
- CARDOSO, Eliete Lemos. **A importância do Jogo e do brincar para o Desenvolvimento da Criança**. 2010.30f. TCC (Graduação do curso de Pedagogia a Distancia). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre/ Gravataí, 2010.
- GÓMEZ, Perez A. I. **Ensino para compreensão**. In: Sacristán. J. Gimeno. Compreender e transformar o ensino. Tradução: Ernani F. da Fonseca Rosa- 4ª edição. – Artmed, 1998.
- Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes de bases da educação nacional**. portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/ldb.pdf
- MIZUKAMI, Maria da Graça Nicoletti. **Ensino: As Abordagens do Processo**. São Paulo, SP: EPU, 1986.
- NALLIN, Claudia Góes Franco. Memorial de Formação: **o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil** / Cláudia Góes Franco Nallin. -- Campinas, SP
- TAVARES, Maria Izabel dos Santos. **Os jogos pedagógicos na educação infantil**. 2014. 35 f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.
- RIBEIRO, Katiuce Lucio. **Jogos na Educação Infantil**. / Katiuce Lucio Ribeiro, Selma Pereira de Souza. Serra: Escola Superior de Ensino Anísio Teixeira, 2011.

RUDOLFF, E. M.; **A importância do lúdico em sala de aula.** In: X Semana de Letras da PUCRS, 2009, Porto Alegre. A importância do lúdico em sala de aula. PORTO ALEGRE: EDIPUCRS, 2009.

VYGOTSKY, L.S. **Formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

ANEXO

QUESTIONÁRIO APLICADO A PROFESSORES DA EDUCAÇÃO
INFANTIL DO 1º AO 5º ANO



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO HUMANIDADES
CURSO DE PEDAGOGIA
GUARABIRA – PB

Esclarecimento: O questionário abaixo é parte de uma pesquisa de pesquisa referente ao Trabalho de Conclusão de Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba. Os dados do questionário serão somente empregados para o referido trabalho, sem que nomes sejam mencionados.

1. Qual sua formação profissional? Especifique graduação e pós-graduação

Graduado (a) () Especialista () Mestre ()

2. Quanto tempo trabalha com este nível de ensino?

() 01 ano até 05 anos () 05 ano até 10 anos () 10 ano até 15 anos

3. Sua formação profissional é voltada para área da educação?

Sim () Não ()

4. Você tem utilizado brinquedos e brincadeiras em sala de aula ?

Sim () Não ()

5. Na sua visão de professor da educação infantil, as brincadeiras, jogos e brinquedos no aprendizado das crianças refletem algum tipo de avanço no desenvolvimento educacional da criança?

Sim () Não ()

6. Com base na afirmação da pergunta anterior há construção de conhecimento por parte da criança, no desenvolvimento das brincadeiras, bem como jogos e os diversos brinquedos?

Sim () Não ()

7. A escola possui uma proposta de utilização de brincadeira como jogos e brinquedos?

Sim () Não ()

8. Dos jogos aplicados em sala de aula, quais as crianças mais gostam?

Jogos simbólicos () Jogos de regras () Outros: () Especifique:

9. Você acredita que o processo de brincar faz parte do processo de aprendizagem do ser humano?

Sim () Não ()

10. Acreditando que o professor é o mediador da aprendizagem, ele pode fazer uso de novas metodologias, procurando sempre incluir na sua prática as brincadeiras, pois seu objetivo é formar educandos atuantes, reflexivos, participativos, autônomos, críticos, dinâmicos e capazes de enfrentar desafios?

Sim () Não ()

11. Qual a faixa etária ideal para a introdução de jogos e brincadeiras em sala de aula?

() 01 ano até 05 anos () 05 ano até 10 anos () 10 ano até 15 anos

Muito Obrigada!

APÊNDICE



Foto 01 – Entrada da E.E.E.F. Professor Antônio Bervindo
Fonte: Arquivo Pessoal



Foto 02 – Entrada do Educandário Santo Antônio (Geozinho)
Fonte: Arquivo Pessoal



Foto 03 – Entrada da E. E. E. F. Des. Pedro Bandeira
Fonte: Arquivo Pessoal



Foto 04 – Entrada da E. M. Maria da Piedade
Fonte: Arquivo Pessoal