



**PRO-REITORIA DE ENSINO TÉCNICO, MÉDIO E EDUCAÇÃO A
DISTÂNCIA - PROEAD
PEDAGOGIA PARFOR/CAPES/UEPB**

VALKÍRIA RODRIGUES DA SILVA

**AS CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NO AMBIENTE DA EDUCAÇÃO
INFANTIL: Estudo de caso sobre a Escola Municipal Francisca Leite
Braga/Belém-PB**

GUARABIRA PB

2014

VALKIRIA RODRIGUES DA SILVA

**AS CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NO AMBIENTE DA EDUCAÇÃO
INFANTIL: Estudo de caso sobre a Escola Municipal Francisca Leite
Braga/Belém-PB**

Trabalho Monográfico, Apresentado ao Curso de Pedagogia-PARFOR pela Universidade Estadual da Paraíba – UEPB. Como Requisito para Obtenção do Grau de Licenciado em Pedagogia. Sob a Orientação do Professor Dr. Belarmino Mariano Neto.

**GUARABIRA PB
2014**

É expressamente proibida 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 da dissertação.

S586c Silva, Valkíria Rodrigues da
As contribuições do lúdico no ambiente da educação infantil
[manuscrito] : estudo de caso sobre a Escola Municipal Francisca
Leite Braga/Belém-PB / Valkíria Rodrigues da Silva. - 2014.
37 p. : il. color.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia
EAD) - Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Ensino
Médio, Técnico e Educação à Distância, 2014.
"Orientação: Belarmino Mariano Neto, Secretaria de
Educação à Distância".

1. Escola. 2. Lúdico. 3. Aprendizagem. I. Título.

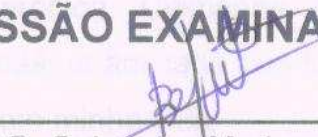
21. ed. CDD 371.337

VALKIRIA RODRIGUES DA SILVA

**AS CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NO AMBIENTE DA
EDUCAÇÃO INFANTIL: Estudo de caso sobre a Escola
Municipal Francisca Leite Braga/Belém-PB**

Aprovada em 02 de Agosto 2014

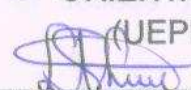
COMISSÃO EXAMINADORA



Prof^o Dr. Belarmino Mariano Neto

ORIENTADOR


(UEPB)



Prof^a Ms. Luana Anastácio de Lima

EXAMINADORA

(UEPB)



Prof^a Dr^a Taíses Araújo da Silva Alves

EXAMINADORA

(UEPB)

GUARABIRA PB

2014

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus que permitiu que tudo isso acontecesse ao longo de minha vida, e não somente nestes anos como universitária, mas que em todos os momentos é o maior mestre que uma pessoa pode conhecer.

Agradeço a minha mãe, Maria José, que me deu apoio, incentivo nas horas difíceis, de desânimo e cansaço.

Ao meu pai, que apesar de todas as dificuldades me fortaleceu e que para mim foi muito importante. Obrigado ao meu filho que nos momentos de minha ausência dedicado ao estudo superior sempre fez entender que o futuro é feito a partir da constante dedicação no presente!

Obrigada aos meus irmãos pela contribuição valiosa. Meus agradecimentos as amigas, Dayanne, Sandra Verônica, Cristianne Amarante, Maria Das Graças, companheiras de trabalho e irmãs na amizade que fizeram parte da minha formação e que vão continuar presentes em minha vida.

Aos professores que no decorrer desses quatros anos, deixaram suas marcas em minha existência.

A todas as pessoas que direta ou indiretamente participaram desta importante etapa, tornando possível a realização deste sonho.

Dedico à meus pais, pelo carinho, apoio e suporte ao longo de minha vida para que tudo que tenho planejado possa ser realizado.

[...] O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual da sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento (VYGOTSKY, 2007, p. 122).

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso tem como meta principal e objetivo primordial abordar a importância do lúdico em sala de aula, pois o ato de trabalhar com jogos e brincadeiras educativas contribui de forma significativa para o desenvolvimento intelectual, emocional, social e escolar do aluno. O educador é o verdadeiro responsável para adaptar novas técnicas de ensino e novas metodologias de ensino para se trabalhar com os brinquedos de forma prazerosa e satisfatória para despertar a motivação nos alunos. Portanto, esta é uma pesquisa acadêmica, que traz características bibliográficas, sendo fundamentada a partir das teorias aqui apresentadas neste trabalho de conclusão de curso, também abordamos a pesquisa qualitativa que oferece subsídios para o pesquisador em relação ao lúdico em sala de aula para o desenvolvimento das crianças na educação infantil. Para comprovação da importância do lúdico em sala de aula partimos para uma pesquisa de campo na Escola Municipal Francisca Leite Braga/Belém-PB, que engrandeceu a construção deste TCC e possibilitou crescimento cognitivo ao pesquisador. Não podemos esquecer-nos das teorias apresentadas e discutidas ao longo do curso, que contribuiu significativamente para construção de tal trabalho e possibilitou novas aprendizagens ao pesquisador, mediante contexto ressaltado.

Palavras – Chaves: Escola, Lúdico, Aprendizagem, Aluno.

ABSTRACT

This course conclusion work has as main goal and primary objective address the importance of playfulness in the classroom, because the act of working with games and educational games contributes significantly to the intellectual, emotional, social and educational development of the student. The educator is really responsible for adapting new teaching techniques and new teaching methodologies to work with toys in a pleasurable and satisfying way to awaken motivation in students. So this is an academic research that brings bibliographic characteristics, being grounded from the theories presented here in this work of completion, also addressed the qualitative research that provides grants for research in relation to the playful classroom for development children in early childhood education. To prove the importance of playfulness in class we went to a field survey in / CP-Bethlehem Municipal School Francisca Leite Braga, which magnified the construction of CBT and cognitive growth enabled the researcher. We can not forget the theories presented and discussed throughout the text, which contributes significantly to the construction of such work and enabled the researcher to new learning, highlighted by the context.

Key - Words: School, Playful, Learning, Student.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 – Brincadeira com Bambolê.....	26
Figura 02 – Brincadeira com sinuca e totó.....	26
Figura 03 – Brincadeira com Fantoches.....	27
Figura 04 – Brincadeira com Jogos Educativos.	27
Figura 05 – Sinucas e Totós.....	28
Figura 06 – Brincadeira com Quebra-cabeças.....	28
Quadro 01 – Respostas da primeira questão.....	29
Quadro 02 – Respostas da segunda questão.....	30
Quadro 03 – Respostas da terceira questão.....	31
Quadro 04 – Respostas da quarta questão.....	32
Quadro 05 – Respostas da quinta questão.....	33

LISTA DE SIGLAS

- LDB** – Lei de diretrizes e Bases da Educação
- MEC** – Ministério da Educação e Cultura
- PCN'S** – Parâmetros Curriculares Nacionais
- RECNEI** – Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.
- UEPB** – Universidade Estadual da Paraíba

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	13
2.1 Jogos e Brincadeiras.....	17
2.2 Tipos de Brincadeiras.....	20
2.3 Os Jogos Educativos; As Brincadeiras e as Formas de Brincar.....	21
3 RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	25
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	35
REFERÊNCIAS.....	37
APÊNDICES	

1 INTRODUÇÃO

É muito interessante que possamos compreender com sinceridade e certeza da importância do trabalho do professor, o lúdico ajuda de forma acolhedora e motivadora a aprendizagem dos alunos. Mediante contexto, o pesquisador consegue assimilar de forma abrangente o verdadeiro significado da ludicidade no ambiente escolar.

O presente trabalho acadêmico apresenta uma pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo, onde se obteve um suporte teórico riquíssimo que engrandeceu este trabalho científico. Utilizou-se o método dialético para construção desta pesquisa.

A participação do professor no processo de ensino-aprendizagem é riquíssima, o seu trabalho ético, a sua responsabilidade e o seu compromisso de fazer uma educação de qualidade é valiosíssimo para o desenvolvimento da aprendizagem.

Neste processo tão importante que é a educação e o uso das práticas metodológicas, voltadas para o lúdico e para o rendimento escolar e possibilitando novas aprendizagens aos alunos. Porém a partir deste esboço fica mais claro para tomarmos soluções e tratarmos da verdadeira função que a ludicidade representa para os alunos, para a aprendizagem, para o professor, para a escola e para a sociedade.

A Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Francisca Leite Braga, localizada na Rua Abdias Machado, s/n, na cidade de Belém-PB, teve sua fundação no ano de 1984, sua denominação deu-se em homenagem a mãe do governador da época, Wilson Leite Braga, o mesmo em uma visita a cidade de Belém, assegurou por escritura pública a compra de um terreno para a fundação da escola.

Atualmente a escola em sua dimensão administrativa conta com a organização escolar que compreende todos os órgãos necessários ao funcionamento da Unidade Escolar, abrangendo os seguintes funcionários, 38 professores, 03 porteiros, 07 merendeiras, 06 auxiliares de serviços, 01 inspetor e 01 vigilante.

A referida escola hoje atende 485 alunos distribuídos nos turnos da manhã, tarde e noite. O espaço físico da escola atende as necessidades dos alunos, sendo da seguinte forma 13 Salas de aula, 01 Secretaria, 01 Cantina, 01 Salão Recreativo, 20 Banheiros, 01 Horta, 01, Palco de apresentações, 01 Área de serviço, 01 Biblioteca, 01 Laboratório de Informática.

Realizamos uma pesquisa de campo com o intuito de conhecermos de perto a relevância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem. Aplicamos um questionário com 05 questões abertas, para oportunizar aos professores espaço para dialogamos e reflexões.

Como universo de amostra se contou com participação de 04 educadores. Mediante a coleta das respostas verificamos a grandiosidade de tal tema para nós educadores, que lidamos diariamente com crianças em fase de descobertas e novas aprendizagem.

O trabalho foi desenvolvido durante os meses de maio e junho de 2014, mediante pesquisa bibliográfica e coleta de dados. Para realização desta pesquisa acadêmica analisamos e consideramos os conceitos sobre a importância do lúdico na escola, do trabalho do professor, da escola e da sociedade. A respeito dos procedimentos utilizados para a coleta dos dados, foram realizados levantamentos teóricos sobre o assunto, qualificando assim uma pesquisa bibliográfica.

Direcionados e motivados com a grandiosidade da importância da escola para a sociedade, contamos com o apoio teórico riquíssimo que nos ajudou a construir este trabalho científico que procurou desenvolver não só o conhecimento teórico acima do contexto abordado, mas que teve visão de mostrar a verdadeira importância do trabalho do educador, a paixão em lecionar e prazer em motivar os alunos a buscarem as suas aprendizagens com amor e humanização.

2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O trabalho com o lúdico deve ser usado com sabedoria e compromisso dos profissionais da educação. Nunca em hipótese alguma realize a atividade lúdica apenas para ganhar tempo, ou ficar sem fazer nada. O jogo só ganha sentido para os alunos se o professor executa com ele, ensina as regras, participa e vibra com eles.

Como podemos compreender a dimensão do lúdico na vida da criança e no desenvolvimento da capacidade cognitiva. São diversos jogos, varias brincadeiras e todos ajudam no desenvolvimento do educando, cabe a educador direcionar os melhores meios para promover o conhecimento dos mesmos.

Os jogos por muito tempo eram vistos com “maus olhos” por causa dos trabalhos dos educadores, quando o aluno joga por jogar, sem saber da importância do mesmo, perde o gosto e o sentido, ao invés de ajudar o aluno pode prejudicá-lo, o aluno pode enxergar os jogos de maneira negativa.

Nessa perspectiva, Antunes (1998, p. 37) destaca que:

Jamais pense em usar jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o processo dos alunos, e jamais avalie qualidade do professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar.

Os andamentos das atividades educativas no ambiente escolar são valiosíssimos para a aprendizagem dos alunos. A escola necessita ser participativa, democrática, amiga, acolhedora, motivadora e promotora de conhecimentos e aprendizagem.

A escola tem por obrigação tratar todos bem, pois esta instituição é parte da sociedade que é vista como ambiente da educação e do respeito, a escola não pode tratar as pessoas mal, com indiferença, com violência, com desrespeito aos alunos e as famílias, que escola é esta? Nesta missão gestores, professores e funcionários precisam manter esta postura dentro e fora do ambiente escolar, os profissionais da educação são observados sempre e a sua conduta se espelha ao seu trabalho, a sociedade cobra mais respeito e mais educação.

Santos (2000, p. 37), traz uma concepção muito relevante das brincadeiras e dos jogos no desenvolvimento da aprendizagem e da escola.

Ganha espaço, como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a descobrir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

A maneira de trabalhar do professor influencia de forma relevante no crescimento cognitivo, à leitura contribui para o desenvolvimento social, emocional, intelectual e humano, devemos trabalhar com leitura de forma motivadora e alegre onde, todos os alunos possam participar. Nesse sentido os jogos podem contribuir para a releitura da realidade, despertando o prazer por um aprender brincando.

Na maioria das vezes o que gera conflitos na aprendizagem dos alunos é a procura da culpa, os professores julgam que as crianças não aprendem por causa da família e os pais dizem que os seus filhos não aprendem por causa do trabalho mal feito dos professores e vice versa.

[...] o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual da sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento (VYGOTSKY 2007, p. 122).

Porém este trabalho é um desafio que precisa ser encarado por todos educadores e ter o apoio da equipe pedagógica e do incentivo e da ajuda de todos, juntos desenvolverão a educação e promoverão o desempenho e o rendimento escolar. Com a parceria todos ganham alunos que se desenvolvem, professores entusiasmado, pais satisfeitos e escola crescendo.

Os brinquedos podem ser utilizados de modo individual e/ou coletivo, em especial quando são utilizados os jogos infantis, quebra-cabeças, brinquedos de montagem, entre outros. As crianças despertam maior concentração, quando estão diante dos brinquedos, a brincadeira sempre impulsiona o desenvolvimento infantil.

Mesmo com possibilidades metodológicas, que permitam um melhor processo de ensino-aprendizagem, como a utilização do lúdico, tem escola que não cumpre

seu papel social e os professores não realizam aulas prazerosas e na maioria das vezes as famílias estão esquecendo-se de cumprir o seu papel como responsável pela criança, pois deixam de lado a aprendizagem de seus filhos e dão ênfase a coisas fúteis.

O brinquedo é a atividade principal da criança, aquela em conexão com a qual ocorrem as mais significativas mudanças no desenvolvimento psíquico do sujeito e na qual se desenvolvem os processos psicológicos que preparam o caminho da transição da criança em direção a um novo e mais elevado nível de desenvolvimento (LEONTIEV, 1994, p. 65).

A escola necessita ser um ambiente onde haja alegria, estudos, regras, compromissos e deveres. O trabalho do professor tem que ser dinâmico, participativo, envolvente e lúdico. As brincadeiras, os jogos devem fazer parte deste repertório, motivando e capacitando os alunos para o mundo do conhecimento e da aprendizagem. Quando se fala em escola, muitas vezes essa temática nem é abordada, quando na verdade os momentos de brincadeiras se resumem aos intervalos das aulas.

Consideramos a verdadeira missão os professores carregam para colocar em prática, na ajuda e na orientação para o processo de aprendizagem dos alunos. A escola é chamada a cumprir um papel muito importante no processo de cidadania, de humanização e de solidariedade, por isto a escola tem como meta principal estimular e valorizar a presença da família na escola.

Nesses momentos, existem condições de serem planejadas atividades lúdicas, como confraternizações, apresentações de danças, jograis, teatro de bonecos, pequenas disputas como a dança das cadeiras, entre outras, podem estimular as famílias em uma maior participação dentro da escola.

Nesta concepção é dever do professor saber a melhor forma de trabalhar e como usar as técnicas de trabalho para sua melhor eficiência. É notório que na maioria das vezes as escolas não cumprem suas tarefas, que em decorrência se consultam situações precárias de trabalho, e descompromisso com o magistério.

O bom profissional eleva a qualidade do ensino na escola, motiva seus alunos e colegas de trabalho, portanto, cabe ao gestor escolar cobrar de seus funcionários um trabalho bem feito e bem elaborado. Todos que compõe a escola têm a obrigação de desenvolver um trabalho de qualidade.

O desenhar e brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças. Os educadores devem organizar todas essas ações e todo o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outro. Devem acompanhar esse processo através de seus momentos críticos até o ponto da descoberta de que se pode desenhar não somente objetos, mas também a fala. Se quiséssemos resumir todas essas demandas práticas e expressá-las de uma forma unificada, poderíamos dizer o que se deve fazer é, ensinar às crianças a linguagem escrita e não apenas a escrita de letras (VYGOTSKY, 1987, p.134).

O papel da escola é fazer com que os alunos leiam com sabedoria e capacidades, escrevam com competências, compreendam com fluência e participem das ações da sociedade com respeito, dignidade, honestidade, capacidade e humanização. Nestes termos, iniciar as atividades escolares com o uso de desenhos, de pinturas, de figuras do cotidiano, ajuda no desenvolvimento da criança. Estes são elementos do lúdico, pois na infância existe uma predisposição para a representação, em imagens, em rabiscos que no decorrer do processo se convertem em aprendizagem para a escrita formal.

Escola e comunidade precisam andar juntas de “mãos dadas” em busca do mesmo objetivo o crescimento intelectual dos alunos e o aumento da educação e da cultura na comunidade. Muitas vezes as crianças, quando estimuladas em desenhar as suas famílias utilizam-se de figuras geométricas como bolinhas, traços entre outros rabiscos. Estes desenhos, muitas vezes sem sentidos para alguns, se explicados pelas crianças, será possível identificarmos, pai, mãe e irmãos.

O trabalho participativo, de grupo, em parceria, em comunhão só traz benefícios à unidade de ensino. A participação dos funcionários nas tomadas de decisões aumenta a capacidade cognitiva dos mesmos, pois os mesmos se sentem importantes para a escola e a sua presença é indispensável para os andamentos das atividades pedagógicas.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (LOPES, 2006 p.110).

Os jogos educativos ajudam os professores a realizarem aulas mais atrativas e dinâmicas, possibilitando aos alunos meios necessários para sentirem prazer e bem estar. As brincadeiras precisam estar presentes no ambiente escolar, pois a todo instante o ser humano recorre à brincadeira, ao divertimento.

As músicas e as danças infantis ajudam no reconhecimento do ambiente social, dos membros do corpo, da higiene, do cuidado com a natureza entre outros aspectos do desenvolvimento humano. É comum observarmos que nesse momento de brincadeiras que envolvem música, a criança, melhora seu ritmo, desperta para sincronismos, acorda para a poesia, para a conectividade da letra da musica que passa a associar com o seu cotidiano.

Em fim a brincadeira é um aliado muito forte para promover a aprendizagem e acabar com aulas chatas e cansativas. O ato de ensinar e de aprender é o momento de muita valia para o crescimento de ambas as parte o aluno que evolui no mundo do conhecimento, o professor que se realiza com o desenvolvimento dos alunos e a família acredita no trabalho do professor e na contribuição da escola.

2.1 Jogos e Brincadeiras

A brincadeira é vista como uma oportunidade para o aluno, para despertar a sua curiosidade, nunca ignore a brincadeira, pois ela pode gerar grandes avanços na vida dos educandos, mais também podem frustrar os alunos e prejudicar a sua vida escolar e pessoal.

Porém, a importância do professor na escola e de suma importância para solucionar questões referentes ao desenvolvimento da criança em especial na educação infantil, pois a sua atividade é de grande valia para educação, as suas atividades significa crescimento e abrange o intelectual dos alunos.

Segundo a definição de jogo segundo o dicionário Houaiss, (2003 p.400):

1 – agitação: movimento, oscilação; 2 – aposta: lance, mão, parada, partida; 3 – ardil: astúcia, 4 – balanço: oscilação; 5 – brincadeira: folguedo, folia, reinação; 6 – coleção: conjunto; 7 – combate: certame, luta, peleja pugna; 8 – diversão: divertimento; 9 – escárnio: gracejo, motejo, troça zombaria; 10 – funcionamento: movimento; 11 – inconstância: capricho, instabilidade, irregularidade, variabilidade, volubilidade, constância, e variabilidade, regularidade; 12 – brinquete: ludibrio; 13 – manejo: manobra, manuseio; 14 – movimento: destreza, habilidade, mobilidade; 15 – partida: certame, competição, espetáculo, peleja, jogos de cartas: carteados.

Como podemos perceber a ludicidade, os jogos e as brincadeiras têm que proporcionar aos alunos momentos de alegria, de prazer, de descoberta, de sonhar, de conhecer e de gostar em realizar qualquer leitura. O trabalho do professor em cima do lúdico deve partir do conhecimento abrangente em transformar conhecimentos bons e leitores entusiasmados.

Acreditamos que a presença de um professor capacitado e motivador na escola trazem ganhos significativos para a vida dos educandos, o seu trabalho com o lúdico é muito proveitoso e eficiente, se trabalharmos bem com os jogos e as brincadeiras os problemas de aprendizagem diminuiriam com toda certeza, o número de reprovação e atraso escolar seria bem menor.

A escola precisa se preocupar com a aprendizagem de seus alunos, pois quando o aluno aprende e se desenvolve a escola cresce junto. Para enriquecer ainda mais a nossa bagagem cognitiva Araújo (1992, p. 13) vem argumentando sobre o jogo educativo:

O jogo toma um aspecto muito significativo no momento em que ele se desvincula de ser meio para atingir a um fim qualquer. Revendo a história do jogo, certificamo-nos de que sua importância foi percebida em todos os tempos, principalmente quando se apresentava com fator essencial na construção da personalidade da criança (ARAÚJO, 1992, p. 13).

O trabalho do professor é um modelo de exemplo para os alunos, seja a onde for, na educação infantil, no ensino fundamental, no médio e no superior, este profissional deve ser mediador em todo esse processo, indo além da simples junção dos conhecimentos.

A aprendizagem é algo de extrema importância para a vida do ser humano, uma boa aprendizagem depende do trabalho realizado pelo professor e da bagagem cognitiva dos alunos, o seu interesse e a sua motivação em querer aprender, da sua atenção para os estudos e do carinho que sente pelo seu professor.

A escola, o professor, os funcionários, enfim todos que compõem a escola precisam motivar e incentivar os alunos no processo de ensino-aprendizagem. A motivação é o combustível da busca, do crescimento, da aprendizagem, e a ferramenta importante neste processo é o lúdico, a forma de trabalhar com os alunos, de direcionar conteúdos e informação através da brincadeira e do jogo educativo.

Conforme o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil:

No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando. Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brincam (RCNEI, 1998, p.27).

São diversos fatores que se cumprindo a risca a nossa educação não seria a mesma precisa-se investir, mas na alfabetização, neste processo que é vital para o desenvolvimento da aprendizagem. Independente dos referenciais curriculares fica clara a necessidade para que a escola utilize nas metodologias escolares as práticas dos jogos.

Tomando como suporte a afirmativa, sobre a importância do lúdico na vida da criança, ela cria e inventa diversas situações, inventa varias brincadeiras, o seu imaginário é brilhante, a sua bagagem cognitiva para a brincadeira é fantástica. Podemos perceber e entender que o lúdico precisa estar presente na vida criança na sala de aula e na escola.

A importância do brincar para o desenvolvimento infantil reside no fato de esta atividade contribuir para a mudança na relação da criança com os objetos, pois estes perdem sua força determinante na brincadeira. A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação ao que vê. Assim, é alcançada uma condição que começa a agir independentemente daquilo que vê (VYGOTSKY, 1998, p. 127).

A brincadeira, o jogo, a forma de brincar é muito importante para o aluno, para criança e para o adulto. A brincadeira ajuda a criança a se desenvolver e amadurecer suas opiniões. O lúdico é a parceria necessária para despertar motivação e interesse em aprender.

De acordo com Friedmann (1996, p. 20) ele argumenta que: [...] “acredito no jogo como uma atividade dinâmica, que se transforma de um contexto para outro, de um grupo para outro: daí a sua riqueza. Essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não pode ser ignorada”. Concordamos completamente com o autor, pois na prática da sala de aula, notamos o profundo processo de aprendizagem, com a utilização dos jogos.

Os jogos precisam ser bastante utilizados na sala de aula e na escola, o mesmo ajuda a criança a entender melhor os conteúdos. Os jogos valorizam a

dinâmica da sala e o contato com os outros alunos, enfatizar as lendas folclóricas e mostrar para os alunos a importância da brincadeira na sala de aula.

As atividades lúdicas, os jogos e as brincadeiras criam um clima de cordialidade, de entusiasmo e de motivação escolar, é este aspecto primordial que propicia envolvimento e participação de todos os alunos, despertando o seu crescimento emocional, cognitivo e humano.

2.2 Tipos de Brincadeiras

A ludicidade é um fator preponderante e um forte teor motivacional que é capaz de gerar um estado promissor de conhecimento, de vibração e euforia. Nesta linha de pensamento, Brougère (2004, p. 16) vem enfatizando:

A palavra "jogos" aplica-se mais às crianças e jovens, exclui qualquer atividade profissional, com interesse e tensão e, por isso, vai além dos jogos competitivos e de regras, podendo contemplar outras atividades de mesma característica como: histórias, dramatizações, canções, danças e outras manifestações artísticas.

A importância do brincar para o desenvolvimento infantil reside no fato de esta atividade contribuir para a mudança na relação da criança com os objetos, pois estes perdem sua força determinadora na brincadeira. O aprendizado acontece de maneira continuada e progressiva e requer ferramentas que possibilitem seu desenvolvimento, sabendo-se que a criança precisa de tempo para brincar.

As aulas muitas vezes, tornam-se meras repetições de exercícios educativos, ficando a aula monótona e como consequência vazia, procura-se a solução com a utilização dos jogos para despertar na criança o interesse pela descoberta de maneira prazerosa e com responsabilidade.

Nas pesquisas realizadas por de Pinto e Lima (2003, p. 05) podemos verificar a verdadeira relevância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da criança:

A brincadeira e o jogo são as melhores maneiras de a criança comunicar-se sendo um instrumento que ela possui para relacionar-se com outras crianças. É através das atividades lúdicas que a criança pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior. Ela irá aos poucos se conhecendo melhor e aceitando a existência dos outros, estabelecendo suas relações sociais (PINTO; LIMA, 2003, p. 05).

Brincar e jogar são coisas simples na vida das crianças. Parecem simples, mas depois de observá-los, se verifica que a atividade lúdica está no centro de muitas ideias sobre o desenvolvimento psicológico, intelectual, emocional ou social do ser humano. O jogo, o brincar e o brinquedo desempenham um papel fundamentalmente na aprendizagem e no processo de socialização das crianças.

Conseqüentemente, entendendo que o jogo deve fazer parte do processo de ensino este trabalho acadêmico pretende mostrar que a educação lúdica facilita não só o processo de socialização, mas também no processo de aprendizagem. Nesse sentido sabemos que fora da escola, existem muitos jogos e brinquedos que atraem as crianças, assim a escola que não se atualiza, perde o contato com a realidade. Os jogos eletrônicos tomaram conta da sociedade e as crianças e adolescentes se empolgam, em muitos casos deixando de lado o interesse pela escola. Nesse caso surgem questões como: A escola já esta preparada para essa nova realidade tecnológica?

Devemos procurar desenvolver ações que deem acesso aos alunos a permanecerem na escola e buscarem conhecimentos e dividir atividades. Na escola não existe receitas prontas para inserir este aluno ao mundo do conhecimento e da aprendizagem, mas com o trabalho coletivo entre a escola, fortalecerá a qualidade de uma gestão e possibilitará qualidade de aprendizagem a cada aluno, a cada pessoa que ali trabalha.

2.3 Os Jogos Educativos; As Brincadeiras e as Formas de Brincar

Os jogos educativos tem uma grande importância na vida educativa das crianças, pois as brincadeiras contribuem de forma significativa para construção dos conhecimentos e o crescimento do cognitivo.

Antes de qualquer intervenção no jogo infantil, é preciso entender a natureza criativa da criança e seu modo de encarar a vida com toda a seriedade que uma brincadeira exige.

Por isso nosso comportamento é dar conta de transformar a sala de aula, o parque e outros espaços repletos de possibilidades lúdicas. Devemos aprender a olhar para o ambiente e transformá-lo constantemente, tomar posse as crianças. Pensar coletivamente como podemos incrementá-lo. Temos de levar em conta que o espaço para o brincar de faz de conta precisa ser flexível ,

transforma-se em tantos outros espaços que a imaginação infantil inventar. (REVISTA CRIANÇA DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO INFANTIL, AGOSTO DE 2007, p 26).

As brincadeiras, os jogos educativos precisam ser mediados, guiados pelos educadores, pois têm que ser cumpridas e seguidas as regras e respeitadas à vez de cada um. Diante do exposto podemos perceber a grande validade que assume os jogos educativos, pois lida diretamente com o emocional da criança, e neste contexto que a presença do professor é fundamental para construir conhecimentos e aprendizagem.

As brincadeiras há anos atrás eram vistos como coisa de professor preguiçoso, hoje é visto como metodologia de ensino que contribuem para o fortalecimento da aprendizagem. O professor e toda escola deve proporcionar aos seus alunos momentos de brincadeiras, de oportunidades para motivar os alunos a sentir prazer em está na escola.

A brincadeira faz parte de toda fase da vida do ser humano, ela assume mais importância relevância na educação infantil, pois os pequenos chegam à escola com medo, curiosos, muitos demoram aceitar, em ficar na escola, a sua adaptação é lenta, pois a conduta do professor em relação a brincadeira a aos jogos , faz com que os alunos cresçam, amadureçam, opinem e participem com vontade e prazer.

É importante ver qual a brincadeira que está sendo realizada e se o educador está mediando, pois a mesma é rica na formação do aluno, mais quando usado e realizado de forma errada e sem a presença do professor pode se tornar uma arma contra os alunos, pois os mesmos são pequenos e precisam de cuidados e cautela para não se machucarem ou machucarem-se uns aos outros.

Existem variedades de jogos e brincadeiras que podem ajudar os alunos na sua caminhada educativa, basta tão somente o educador ver qual a (o) melhor que se enquadra na sua turma, para favorecer progressos e sucessos.

Além de envolver o crescimento dos alunos referente ao emocional, cognitivo, ao social, a coordenação motora, atenção é um instrumento riquíssimo, pois insere todos a conversar, a respeitar a vez do outro, a fala do outro, um processo de afetividade fundamental para formação do ser humano.

A educação infantil precisa ser vista pela sociedade e pelo poder público, como uma etapa de formação inicial da criança por isto é preciso que haja todos os

recursos disponíveis para assegurar crescimento e informações necessárias para a sua capacidade.

A família precisa está inserida neste processo, ajudando o (s) seu (s) filho (s) a participar, a aprender, a ver a escola como ambiente de aprendizagem e respeito e crescimento social e pessoal.

Diante do jogo, crianças e adolescente dão o melhor de si: planejam, pensam em estratégias , agem, analisam e antecipam o passo do adversário, observam o erro dele, torcem, comemoram – ou lamentam – e propõem uma nova partida. Todo esse interesse faz dele um valioso recurso, que pode ser incluído nas aulas com dois objetivos; ensinar um conteúdo ou simplesmente ensinar a jogar. (REVISTA NOVA ESCOLA MARÇO DE 2013, p. 18).

Para atuar na Educação Infantil é necessário conhecer as crianças, suas características e seus direitos, conhecer a metodologia própria para atuar como mediador, bem como a legislação que possibilite a formação de um cidadão na atualidade e que respalde um verdadeiro trabalho pedagógico na Educação Infantil.

Através dos jogos lúdicos, do brinquedo e da brincadeira, desenvolve-se a criatividade, a capacidade de tomar decisões e ajuda no desenvolvimento motor da criança, além destas razões, tornam as aulas mais atraentes para os alunos. São a partir de situações de descontração que o professor poderá desenvolver diversos conteúdos, gerando uma integração entre as matérias curriculares.

O lúdico, segundo o biólogo suíço Jean Piaget (1896 – 1980), faz parte de nossa vida desde o nascimento por meio de diferentes tipos de jogos. O simbólico (o faz de conta) está muito presentes no cotidiano das crianças desde cedo, além do jogo de regras, que tem mais significativo conforme eles ficam maiores. (REVISTA NOVA ESCOLA MARÇO DE 2013, p. 20).

Como a criança é um ser em desenvolvimento, sua brincadeira vai se estruturando com base no que é capaz de fazer em cada momento. Isto é, ela aos seis meses e aos três anos de idade tem possibilidades diferentes de expressão, comunicação e relacionamento com o ambiente sociocultural no qual se encontra inserido.

Alguns fatores favorecem as brincadeiras violentas nos intervalos: espaços reduzidos, grande números de alunos, música alta, calor excessivo e ausência de opções de jogos e brincadeiras.

A partir da brincadeira, a criança constrói sua experiência de se relacionar com o mundo de maneira ativa, vivencia experiências de tomadas de decisões. Em um jogo qualquer, ela pode optar por brincar ou não, o que é característica importante da brincadeira, pois oportuniza o desenvolvimento da autonomia, criatividade e responsabilidade quanto a suas próprias ações.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A escola é uma instituição social, que está inserida num contexto em frequente transformação, que busca organizar e reorganizar, constantemente, sua função dentro da sociedade. Nesse sentido, a complexa relação entre sala de aula e sociedade marca o processo do fazer escolar.

A Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Francisca Leite Braga, atualmente atende alunos de Educação Infantil, Ensino Fundamental primeira fase, Educação de Jovens e Adultos (EJA) e alunos do Programa Acelera.

Os estágios foram realizados nesta escola, o mesmo oportunizou conhecimentos relevantes para a prática do educador, a partir do mesmo podemos nos aperfeiçoar e modificar as nossas metodologias de ensino. Sem falar da importância do contato com os alunos que são fantásticos estas relações, este contato, esta vivência.

A prática dos estágios de licenciatura apresenta duas modalidades, a de observação e a regência de, no de observação o graduando observa a prática pedagógica e a atuação dos profissionais da área o de regência o graduando assume a postura de professor e leciona os conteúdos. Neste estágio eu como graduando tenho a função além de observar e repensar a minha prática em sala de aula, pois já sou educadora da Educação Infantil.

Na pesquisa são importantes os momentos em que o trabalho prático aparece enquanto resultado do cotidiano escolar. As imagens dos jogos e brincadeiras, assim como a visão dos professores em suas práticas, demonstra o quanto o lúdico se sustenta metodologicamente. As imagens fotográficas são um bom exemplo dessas experiências com o lúdico na Educação Infantil. Jogos, quebra-cabeças, pula-pula em argolas, fantoches com representação das profissões, frutas, animais e numerais, entre outros (Figuras 01, 02, 03, 04, 05 e 06):



Figura 01 – Brincadeira com Bambolê. Fonte: Arquivo da Escola em maio de 2014.



Figura 02 – Brincadeira com Sinuca e Totó. Fonte: Arquivo da Escola em maio de 2014.