

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

CELIANA BORGES DE ALCÂNTARA SILVA CELANI

**O LÚDICO NA ALEGRIA DE APRENDER E ENSINAR NA
EDUCAÇÃO**

JOÃO PESSOA - PB

2015

CELIANA BORGES DE ALCÂNTARA SILVA CELANI

**O LÚDICO NA ALEGRIA DE APRENDER E ENSINAR NA
EDUCAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de curso apresentada
a Universidade Estadual da Paraíba – UEPB /
PARFOR / CAPES, Pólo de João Pessoa
como requisito parcial para obtenção do título
de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientadora; Dra. Rita de Cássia Siriano Mascarenhas

JOÃO PESSOA - PB

2015

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.

C3921 Celani, Celiana Borges de Alcantara Silva
O lúdico na alegria de aprender e ensinar na educação
[manuscrito] / Celiana Borges de Alcantara Silva Celani. - 2015.
56 p. : il. color.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em PRIMEIRA
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA DO PARFOR EAD) -
Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Ensino Médio,
Técnico e Educação à Distância, 2015.
"Orientação: Profa. Dra. Rita de Cássia Siriano Mascarenhas,
PROEAD".

1. Aprendizagem. 2. Lúdico. 3. Educação. I. Título.
21. ed. CDD 371.5

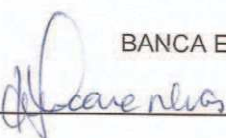
CELIANA BORGES DE ALCÂNTARA SILVA CELANI

Trabalho de conclusão de Curso
apresentado a Universidade Estadual da
Paraíba como requisito parcial para
obtenção do título de Licenciatura Plena
em Pedagogia.

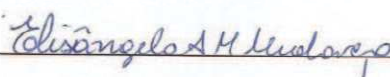
Data da avaliação: 31/07/2015

Nota da avaliação: 8,5

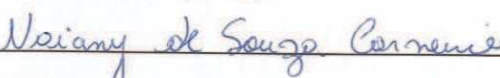
BANCA EXAMINADORA



Orientadora: Dra. Rita de Cássia Siriano Mascarenhas
(UEPB)



Examinadora: Dra. Elisângela Afonso de Mendonça
(UEPB)



Examinadora: Prof.^a Ma. Naiany de Souza Carneiro
(UEPB)

Dedico principalmente a Deus por todos os dias presentear-me com a dádiva e graças; e a minha família pela dedicação, apoio e compreensão ao longo do curso.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar a Deus, pela força e presença constante na minha vida.

Aos meus familiares especialmente ao meu marido e filhos, pela compreensão e pelos momentos que precisei me ausentar para estudar.

A todos os professores pela paciência, dedicação e companheirismo e incentivo ao longo de minha formação acadêmica.

Aos meus colegas de turma pela amizade que fora construída no decorrer de todo período de duração do curso.

A Professora Dra: Rita de Cássia Siriano Mascarenhas, pela ajuda, colaboração e dedicação ao longo das orientações da elaboração do referido trabalho.

E as pessoas que de alguma forma contribuíram para realização desse trabalho, o meu muito obrigada.

Uma criança que, domina o mundo que a cerca é a criança que se esforça para agir neste mundo. Para tanto, utilizar, objetos substitutos aos quais confere significados diferentes daqueles que normalmente possuem. O brinquedo simbólico, o pensamento, está

separado dos objetos e ação surge das idéias e não das coisas.

Vygotsky (1998)

RESUMO

O presente trabalho acadêmico tem por objetivo ressaltar a importância do lúdico na Educação Infantil e Ensino Fundamental, por isso, a temática: O Lúdico na Alegria de Aprender e Ensinar na Educação, que a realidade pedagógica de uma Escola Municipal de Ensino Fundamental da cidade de Santa Rita-PB. É possível dizer que a alegria de aprender e ensinar no lúdico são uma das ferramentas pedagógicas que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, visto que através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e, conseqüentemente, mais significativa, culminando em uma educação de qualidade. Desse modo, foi utilizada uma pesquisa de campo de caráter exploratório e qualitativo, bem como uma pesquisa bibliográfica, tendo como instrumento de coleta de dados a elaboração de entrevistas com 08 (oito), questões abertas destinada a 02 (dois), professores que atuam na Educação Infantil e Fundamental (Pré- II e 1º ano), considerando que esses educandos atuam em fase de alfabetização. Tendo como objetivo analisar o uso de técnicas lúdicas no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil e fundamental nos primeiros anos na prática pedagógica do professor. De forma mais específica verificou-se que logo após a utilização de técnicas lúdicas no decorrer da atuação o docente com os educandos procederam com mais clareza mudando sua prática de ensinar e aprender sendo assim; identificou-se que os professores dão ao lúdico como ferramenta pedagógica mais ênfase no processo de ensinar e aprender.

Palavra-chave: Lúdico; Aprendizagem; Brincar; Educação.

ABSTRACT

This academic work is to highlight the playful in kindergarten and elementary school, so the theme: The Playful in the Joy of Learning and Teaching in Education, pointing out that the educational reality of a municipal school of Santa City Elementary School Rita-PB. You can tell that the joy of learning and teaching in playful is one of the educational tools that teachers can use in class as a methodological techniques in learning, view through playfulness students can learn more pleasant way, concrete and consequently more significantly, culminating in a quality education. Thus, an exploratory and qualitative field research was used, and a literature search, with the data collection tool to draw up interviews with 08 (eight), open questions aimed at 02 (two), teachers working in Early Childhood Education and Elementary (Pre II and 1 year), whereas those educated work in literacy phase. Aiming to analyze the use of play techniques in the teaching-learning process in kindergarten and elementary education in the first years in the pedagogical practices of the teacher. More specific way it was found that after the use of play techniques in the course of the teaching practice with the student proceeded more clearly changing their practice of teaching and learning being so; They identified that teachers give to the playful as a pedagogical tool more emphasis on the process of teaching and learning.

Password: Playful ; learning; Mock Up; Education.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO:.....	11
2. LACÔNICO HISTORICO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO	14
3. O LÚDICO NO ENSINO INFANTIL	17
4. O LÚDICO E AS TÉCNICAS PEDAGOGICA	21
4.1 O conceito das ações do ensino - Aprendizagem na Educação.....	22
4.2 A motivação do brincar de forma dirigida e livre	24
4.3 O papel do brinquedo no desenvolvimento infantil	26
5. COMO SE TRABALHAR O LÚDICO COM NOSSOS ALUNOS NAS ATIVIDADES	28
6. SUGESTÕES DE BRINQUEDOS FEITO DE SUCATA PARA SE TRABALHAR O LÚDICO.	31
6.1 Jogos das cores	31
6.2 Jogo da velha:	32
6.3 Brincadeira lúdica	Erro! Indicador não definido.
6.3 Bastonetes Coloridos.....	35
6.4 Caixa Pedagógica	Erro! Indicador não definido.
7. OBJETIVO GERAL	40
7.1 Objetivos Específicos	40
8. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	41
8.1 Públicos - alvo	42
8.2 Instrumentos e coleta de dados.....	44
9. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	44
9.1 Os professores.....	44
9.2 Relatos e análises de observações e entrevista (Professor A – Jardim II)	45
9.3 Relatos e análises de observações e entrevista (Professor B – 1º ano, Alfabetização)	47
.....	47
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	51
. REFERÊNCIAS	53
APÊNDICE: A Entrevista Aplicada aos professores	55

1. INTRODUÇÃO:

A escolha da temática que tem como objetivo geral: Ressaltar a importância do Lúdico na Educação Infantil e Ensino Fundamental Anos Iniciais, se deu em virtude de uma experiência vivenciada no decorrer do Estágio Supervisionado II, na Educação Infantil e Ensino Fundamental Anos Iniciais, onde pude constatar que o lúdico trabalhado através de jogos e brincadeiras eram inseridos no processo de ensino e aprendizagem de maneira satisfatória. Por isso estudar e investigar sobre esse tema é importante para mostrar que o lúdico é um método que contribui para que a criança se desenvolva.

.Nesse sentido, procuro evidenciar a importância do lúdico dentro da educação Infantil e do Ensino Fundamental Anos Iniciais, como um procedimento que possibilita a vida, mais prazer, e significado ao ensino, tendo em vista que esta é uma arma poderosa para estimular a vida social, a criatividade enfim, o desenvolvimento de competências e habilidades das crianças.

Segundo Vygotsky (1984, p. 97) é brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entra em relação cognitiva¹ com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos. Diante disso, convém que saibamos respeitar o tempo da criança ser criança, sua maneira de ser e estar no mundo, de conhecê-lo e vivê-lo.

. Desta forma, o objetivo central deste estudo é analisar a importância do brincar na Educação Infantil e no Ensino Fundamental Anos Iniciais, pois, segundo os autores pesquisados, este é um período fundamental para a criança no que diz respeito ao seu desenvolvimento e aprendizagem de forma significativa.

¹ Cognitiva; Assim surge a psicologia cognitiva que estuda esses aspectos, os processos de aprendizagem e comportamentais para a aquisição de conhecimento.

O trabalho está estruturado da seguinte forma: no primeiro capítulo constitui-se a introdução, trazendo informações, seqüências e toda a estrutura do presente trabalho.

O segundo aborda o desenvolvimento do lúdico ao longo da história da brincadeira no universo infantil em um pequeno resumo, e seu uso no processo de ensino e aprendizagem ao longo da história.

Em seguida, o terceiro destaca a concepção de educação, bem como, a importância da inclusão do lúdico no ato educativo, relacionado às práticas lúdicas utilizadas atualmente nos estabelecimentos de ensino.

No quarto capítulo, expõe-se o processo de ensino e aprendizagem na visão dos autores que abordam a temática em estudo, em especial, ²Vygotsky, que vê a criança como sujeito em contínua formação, capaz de aprender e socializar-se como os demais sujeitos por meio de situações lúdicas.

Logo após, no quinto capítulo, apresentam-se os procedimentos metodológicos citando o público alvo, os instrumentos utilizados; o processo de coleta e análises de dados.

O sexto capítulo apresenta e discorre-se sobre os dados obtidos no decorrer da pesquisa realizada, englobando os professores que atuam no ensino fundamental anos iniciais frente ao uso do lúdico como ferramenta pedagógica no desenvolvimento das crianças. Por fim, trazem-se as considerações finais a cerca da temática abordada.

Assim, este trabalho apresenta-se como relevante, pois por meio da concretização do mesmo espera-se que possa provocar outras inquietações, novos estudos e reconstrução de conhecimentos sobre a utilização do lúdico na educação como processo educativos de forma coerente, dinâmico e flexível, visando à promoção de um ambiente favorável à qualidade da aprendizagem, bem como, à formação plena dos alunos, enquanto sujeito crítico e ativo no meio social do qual fazem parte.

² VIGOTSHHY, 1934, p. 37- 44.

2. LACÔNICO HISTORICO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO

O lúdico tem sua importância e tem sua origem na palavra latina “³ludus” que quer dizer “jogo”. Se achasse confirmada a sua origem, o termo lúdico estaria só se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de ⁴psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser um simples sinônimo de jogo. Conforme “Antunes “(2005, p.33),” as implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo”.

Segundo Bittar et all (2003), historicamente a educação da criança pequena no Brasil, no que se refere a políticas públicas, por muito tempo esteve relegada das políticas educacionais, não sendo assegurada pela legislação, ficando à margem do sistema educacional.

Ainda de acordo com Bittar et all (2003, p. 39), a primeira preocupação com a Educação Infantil, no plano da lei, só se efetiva nos anos 70, do século XX quando a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional 5.692/71, no seu artigo 19, menciona de que forma e que instituições deverão receber e educar as crianças com idade menor de sete anos. No seu texto a LDB de 71 salienta que “[...] os sistemas de ensino velarão para que as crianças de idade inferior a sete anos recebam conveniente educação em escolas maternas, jardins de infância e instituições equivalentes”. (Cap.II, art. 19).

Dessa forma, o lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. De acordo com Neves (2009, p. 45), “a criança e mesmo o jovem opõem uma resistência á escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não costuma ser prazerosa”.

³ Titulo original em latim.

⁴ Estuda a base fisiológica das funções motoras especialmente no que se refere aos reflexos, à postura, ao equilíbrio, à coordenação motora e ao mecanismo de execução dos movimentos.

Nesse sentido, ⁵Carneiro (1995, p. 66), destaca que “todas as pessoas tem uma cultura lúdica”. Assim é possível dizer que a cultura lúdica é produzida pelo indivíduo, a qual se constrói a todo tempo, por meio de brincadeiras que a criança começa desde cedo.

Alem disso, Antunes (2005, p. 34), retratar que a concepção da cultura lúdica é uma noção historicamente construída ao longo do tempo e, conseqüentemente, foi mudando conforme as sociedades, não se mantendo da mesma forma dentro das sociedades e épocas.

Portanto, o lúdico se expressa desde os primitivos nas atividades de dança, caça, pesca, lutas. Segundo Antunes (2005.p, 56) na Grécia Antiga, Platão afirmava que os primeiro anos de vida da criança deveriam ser ocupados por jogos. Com os cristianismos, os jogos vão sendo deixado de lado, considerados profanos, sem significação.

Percebe-se então que a concepção de jogos e brincadeiras nesse período partiu de uma valorização na Grécia Antiga para algo significativo com o cristianismo. Isso nos remete afirma as palavras de ⁶Antunes (2005.p, 57), que “a cultura lúdica historicamente construída” Alem disso, Antunes (2005, p.58), expões que “foi a partir do século XVI, o humanistas começam a valorizar novamente os jogos educativos, percebendo a importância do processo lúdico na formação da criança”.

Outros teóricos, ainda no século XVI também ressaltaram a importância do lúdico na educação das crianças. “Ensina-lhes por meio de jogos”, proclamava Rabelais (apud ANTUNES, 2005, p. 22). Muitos estudiosos da Educação também se preocupam com tal temática. Para o pensador norte- americano Dewey (1859-1952), o jogo pode filia-se á vida, ser seu ambiente natural, onde ela aprende a viver, “O jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referencias abstratas e remotas não corresponde ao interesse da criança.” (2005, p.23).

Jean Piaget (apud ANTUNES, 2005, p.25) “retrata que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energia das crianças, mais meio que enriquecem o desenvolvimento intelectual.”

⁵ CARNEIRO, 1995, p. 66,

⁶ ANTUNES, 2005, p. 57

Dessa forma, a ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

Através da atividade lúdica e dos jogos, a criança forma conceitos, seleciona idéias, estabelecer relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, por meio dela vai se socializando com as demais crianças. Com isso, pode-se ressaltar que a educação lúdica esteve presente em varias épocas, povo e contextos e formas hoje uma vasta rede de conhecimento no campo da educação.

3. O LÚDICO NO ENSINO INFANTIL

Para que a educação lúdica caminhe efetivamente na educação infantil é preciso refletir sobre a sua importância no processo de ensinar e aprender. Com as atividades lúdicas, espera-se que a criança desenvolva estrategicamente através dos recursos didáticos, facilitando a compreensão dos conteúdos.

É nesta fase que as brincadeiras, em que as crianças estão descobrindo o mundo, criando experimentos. O brincar dá prazer e para as crianças isto é fundamental, pois através da brincadeira elas aprendem. Para os profissionais da educação de educação infantil é essencial que haja uma relação entre os objetivos que precisam ser alcançados com a forma lúdica de ensinar. Em algumas situações é possível perceber que o educando só consegue entender um conceito ou adquirir conhecimento, se este for trabalhado dentro do lúdico ou uma brincadeira. Ao contrario ele não acompanha e acaba se desinteressando.

O ambiente escolar é um espaço que precisa ser explorado, é importante que o educando não utilize somente uma sala para ensinar, a criança necessita conhecer espaços diferentes, sentir o gosto dos alimentos, tocarem, visualizar, E em uma brincadeira é possível trabalhar inúmeros conceitos como as cores, as formas geométricas, dentro/fora, grande/pequeno, cheio/vazio, e outros, o que da margem a também conhecer o ambiente escolar de maneira agradável e não só a sua sala.

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar criticar, e transformar a realidade. Se bem como aplicada e compreendida a educação lúdica poderá contribuir para melhoria do ensino, que na formação ou qualificação crítica do educando, quer para definir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade.

Pode-se afirma que o lúdico é qualquer atividade que executamos e que pode dar prazer, que tenhamos espontaneidade em exercitá-la. Nesse sentido, na visão de Bertoldo (2011), quando fazemos porque queremos, por interesse pessoal.

Isto refere-se tanto à criança quanto para o adulto, é aí que começamos a perceber a possibilidade, a facilidade de se aprender, quando estamos brincando, pois na atividade lúdica como na vida, há uns grandes números de fins definidos e parciais que são importantes e sérios, porque consegui-los é necessário ao sucesso e, conseqüentemente, essencial a satisfação que o ser humano procura, ao contentamento oculto, neste caso seria o de aprender.

Neste sentido, o lúdico vem ganhando atenção no meio acadêmico pela crescente quantidade de contribuição para a sua conceituação e reflexão, mais pouco tem constatado, sua aplicação e sistematização enquanto ferramenta pedagógica, visto que, através das atividades lúdicas, as crianças adquirem marco de referências significativas que lhes permitem conhecer a si mesma, descobrir o mundo dos objetos e o mundo dos outros, experimentando também, situações de aventura, exploração e ação, como características impostergáveis da infância.

Portanto, Marcellino⁷ (1997, p.44), destaca que “ao tratar do lúdico foca abordagem que se busca, o lúdico não como algo isolado ou associado a uma determinada atividade”, mas como um componente cultural historicamente situado que pode transcender aos momentos de lazer, como seu uso na Educação: porque não atuar com os componentes lúdicos da cultura, em outras esferas notadamente... “na escola”?

De acordo com o pensamento de Soler (2003), não se pode mais conceber que uma pessoa que passa pela escola saia sem entrar em contatos com valores humanos e essenciais, e que depois, fora da escola, comete atos grotescos, pois, a escola deve ensinar para além da Matemática, Língua Portuguesa, Educação Física, enfim, deve ensinar a pessoa a ser feliz e fazer as outras pessoas felizes.

Dessa forma, resgatar a ludicidade dentro de um processo educativo é ir à busca da construção de bases para: através de práticas e vivências, possibilitar que o indivíduo modifique seu foco de atenção e consiga enxergar além da realidade das sombras, como afirmava Platão e possa vislumbrar a possibilidade de desenvolver plenamente suas potencialidades.

⁷ MARCELLINO, 1997, p. 44

“De acordo com Gomes (2004, p. 47), a ludicidade é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a “expressão do sujeito criador que se torna capaz de se dar significado à sua existência e transformar o mundo”, E mais na frente conclui:” Desta forma, a ludicidade é uma possibilidade e uma capacidade de brincar com a realidade, resignificando o mundo” (Gomes 2014, p.145). Ainda falando do lúdico, Gomes nos dá a chave para estabelecer a premissa básica de nova abordagem quando escreve:

Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de reorganizar a vivência e reelaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo: por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio de diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade. (GOMES, 2004, p. 146)

Portanto, sabe-se que a ludicidade é uma necessidade em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado inferior fértil, facilita a comunicação, expressão e construção do conhecimento. Assim, a prática lúdica é entendida como ato de brincar das crianças permite um mergulho na sua trajetória ao longo dos tempos, acumulando informações. A esse respeito, Santos (2008) menciona que este processo cíclico, retratado em cada ação e em cada jogo, permite conhecer um pouco da evolução. Portanto, entender o brincar das crianças no cenário das civilizações é conhecer um pouco da cultura

Com isso, a Educação pela vida da ludicidade propõe-se a uma nova postura existencial cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando, inspirando numa concepção de educação para além da instrução. Para que isso aconteça é preciso que os profissionais da educação reconheçam o real significado do lúdico para aplicá-lo adequadamente, estabelecendo a relação entre o brincar e o aprender.

Na visão de Campos (2011) o jogo, nas suas diversas formas, auxiliar no processo ensino aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidade do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisões, a criatividade, o levantamento da hipótese, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que por sua vez, acontecer quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc.

No processo educativo, em especial, na Educação Infantil, o desenvolvimento de atividades lúdicas deve ser considerado como prioridade da mesma forma no Ensino Fundamental anos Iniciais, no delineamento de atividades pedagógicas contidas no planejamento escolar realizado pelos professores e coordenadores. Essa inclusão visa, portanto a flexibilização e dinamização das atividades realizada ao longo de toda pratica docente, oportunizando a eficácia e significação da aprendizagem.

É imprescindível enxergar com novos olhos o verdadeiro universo mágico e encantador do lúdico em sala de aula e conseqüentemente, entendendo-se ai toda a pratica cotidiana do aluno, visto que, é na educação infantil que as crianças são capazes de construir a aprendizagem através do brincar, criando e imaginando situações de representações simbólicas entre o mundo real e o mundo a ser construído com base na suas expectativas e anseios.

Nessa perspectiva, é através da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ele se entregando, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferecer e aprendendo a competir Cooperar com seu semelhante e conviver com um ser social. Portanto, os professores, na posição não de mero transmissores de informações e conhecimentos, mas como mediadores desses conhecimentos, devem oportunizar condições para que por meio do desenvolvimento dessas atividades, a criança possa construir de forma autônoma o seu próprio conhecimento.

4. O LÚDICO E AS TÉCNICAS PEDAGÓGICA

A educação traz muito desafios aos muitos que nela trabalha e aos que se dedicam a sua causa. Pensar em Educação é pensar no ser humano, em sua totalidade, em seu ambiente, nas suas preferências. A esse respeito, Friedmann (2003) expõe que no processo da Educação, o papel do educador é primordial, pois é ele que cria espaços, oferece os materiais e participa das brincadeiras, ou seja, media a construção do conhecimento.

Desse modo, devem-se selecionar materiais adequados, o professor precisa estar atento a idade e as necessidades dos seus alunos para selecionar e deixar a disposições materiais adequados. O material de ser suficiente tanto quanto á quantidade, como pela diversidade, pelo interesse que despertam, pelo material de que são feitos. Outra função do professor é permitir a repetição de jogos. Assim, na visão de ⁸Moyles (2002) as crianças sentem grande prazer em repetir jogos que conhecer bem, sente seguros quando percebem que contam cada vez mais habilidades em responder ou executar o que é esperado pelos os outros.

O educador é mediador, possibilitando, assim a aprendizagem de maneira criativa e social possível. Para que o ensino seja possível é necessário que o aluno e o educador estejam engajados, o educador deve ser mediador / facilitador do processo ensino aprendizagem infantil. Com isso Teixeira (1995) menciona que cabe ao educador oferecer inúmeras oportunidades para que se torne prazerosa a aprendizagem por meio dos jogos e brincadeiras.

⁸ MOYLES, 2002, p.

4.1 O conceito das ações do ensino - Aprendizagem na Educação

A modalidade de ensino, denominada como Educação Infantil surgiu no Brasil graças a mudanças ocorridas no núcleo familiar, Segundo Santos (2008). Com isso, a inserção da mulher no mercado de trabalho instaurou-se a necessidade da criação de instituição que prestassem assistência aos filhos dessas famílias, para tanto foram criadas as creches com objetivo meramente assistencialista.

Dessa forma, Abramovicz; Wasjkop (1995, p.33) destacam que “essas instituições passaram por grandes modificações a partir da década de 1970, pois a sociedade civil organizada passou a exigir das autoridades uma melhor qualificação no processo de educação infantil”; Assim passaram de meras instituições assistentes e higienitas, para escolas propriamente ditas, com a preocupação da formação integral do indivíduo.

Sob essa linha de reflexão, é importante mencionar que a Constituição Federal de 1988 transformou em lei os desejos dos movimentos sociais, fazendo constar em seu texto original como sendo um dever do Estado o direito a creche e pré- escolar às crianças de zero a seis anos de idade, conforme o artigo 208, parágrafo IV.

Nesse contexto, em dezembro de 1996 foi promulgada a Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional (LDB), reafirmando mudanças e estabelecendo de forma incisiva o atendimento as crianças de zero a seis anos e estabelecendo dois níveis de Educação, Educação Básica e Educação Superior, inserindo a Educação Infantil na primeira etapa da Educação Básica. E estabelecendo o prazo de três anos a contar da publicação dessa Lei para sua efetivação legal nos estabelecimento de ensino da rede regula de ensino de todo, pois.

Portanto, além de enfatizar a gratuidade do ensino, a LDB (BRASIL, 1996) “pretende qualificar esse processo tornando obrigatório que a docência seja exercida por profissionais graduados em curso superiores”, Desse modo, pode-se considerar que a inserção curricular na esfera da educação infantil significa um avanço para a educação brasileira.

Assim conclui-se dizendo que não adianta simplesmente transferir as creches para o âmbito da educação, existem outras exigências necessárias para o bom andamento desta. Rever as concepções de criança e educação, níveis de formação e função dos profissionais envolvidos, diferenças salariais, estrutura e funcionamento dos equipamentos infantis, financiamentos e objetividade são algumas das necessidades de evolução do sistema educacional infantil.

Dessa forma, cabe mencionar que a aprendizagem é um fenômeno extremamente complexo, envolvendo aspectos cognitivos, emocionais, orgânicos, psicossociais e culturais. A aprendizagem é resultante do desenvolvimento de aptidão e de conhecimentos, bem como da transferência deste para novas situações.

Neste sentido, o processo de ensino e aprendizagem é desencadeado a parti da motivação. Esse processo se dá no interior do sujeito, estando, entretanto, intimamente ligado às relações de troca que o mesmo estabelece com o meio, principalmente, seus professores e colegas. Assim nas situações escolares, o interesse é indispensável para que o aluno tenha motivos de ação no sentido de apropria-se do conhecimento.

4.2 A motivação do brincar de forma dirigida e livre

O brincar é considerado uma atividade social e cultural, este espaço deve ser construído para e pela criança. É importante que o brincar esteja inserido em um projeto pedagógico da escola. Que a instituição valorize o brincar como uma maneira de ensinar e não um “passatempo” A escola deve disponibilizar de um espaço adequado para que as crianças possam ter autonomia no brincar, esse ambiente precisa ter bastantes cores que estimulem o aprendizado da criança. As instituições devem oferecer as condições necessárias para que florescer o lúdico, pois o brincar é uma forma adequada e que colabora para perceber a criança e estimular o que ela precisa aprender e desenvolver.

A brincadeira é tão importante para o desenvolvimento da criança que algumas escolas já possuem brinquedoteca para utilizá-las no aprendizado. O método construtivista de ensino prega que o desenvolvimento da inteligência se dá por meio da criatividade e utilizar as brincadeiras, para incentivar essa fantasia. “É importante dizer, que se a criança não brinca, o aprendizado vai ser prejudicado, pois a brincadeira, principalmente na primeira e segunda infância que é com cinco e seis anos, prepara o emocional dela conseguir assimilar o que aprende”, Como também devemos cuidar de nossas crianças brincando com elas mesmas não estando em uma escola.

Segundo Pereira (2004), estimular a criança a brincar livremente, com acesso a uma grande variedade de brinquedos em um ambiente especialmente lúdico, no qual a criança tem a oportunidades de se relacionar com o grupo de forma agradável e prazerosa, livre do formalismo das ou instituições. É um espaço onde tudo convida a explorar sentir e experimentar. Na brinquedoteca, brincadeira é coisa seria.

O brincar dirigido – é importante tanto quanto o brincar livre. Através de ele a criança desenvolver habilidades específicas com: percepção, atenção, concentração, identificar a voz de comando, etc. Dirigir uma atividade é colocar condições e regras para serem cumpridas. E dentro de cada brincadeira existem conteúdos e objetivos a serem alcançados. Pode-se observar através de uma atividade dirigida se a criança tem a capacidade de organizar seu pensamento, o nível de concentração, e se dentro das regras impostas consegue resolver situações problemas. Com isto estará desenvolvendo seu raciocínio lógico, a memorização e a capacidade de observação.

O brincar livre - Tem como principal meio de aprendizagem o lúdico, a fantasia, a brincadeira “espontânea”, E dentro do ambiente escolar pode-se observar que em alguns momentos estas brincadeiras são “livres”, ou seja, o professor não dita uma regra ou objetivos a serem cumpridos. E isto se dá propositalmente, pois é através do brincar “livre” que é possível saber algumas preferências das crianças, se ela comanda o grupo, se gosta de ser liberada, ou se é mais tímida. A brincadeira “livre” estimula a capacidade individual da criança, de acordo com a sua maturidade, faz com que ela busque o porquê das coisas, é o momento de descobertas, explorarem o espaço que ela está inserida. O brincar leva a criança a se desenvolver socialmente por meio da interação, dirigindo-o a brincar que terá uma regra, um ponto de partida. É uma ferramenta pedagógica que irá proporcionar uma troca de conhecimentos entre educadores e educando.

4.3 O papel do brinquedo no desenvolvimento infantil

O brincar e o jogar são atos indispensáveis a saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presente em qualquer povo desde o mais remotos tempo. Através deles, a criança desenvolver a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a auto-estima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

Neste sentido, Vygostki (1998) ressalta que o brinquedo, a criança cria uma situação imaginária, isto é, é por meio dos brinquedos que essas crianças aprendem a agir uma esfera cognitiva, é promover o seu próprio desenvolvimento no decorrer de todo o processo educativo.

Dessa forma, o brinquedo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisões, a criatividade etc.

Segundo Piaget (1998, p.62), “o brinquedo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. Através dele se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetivos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

Nessa perspectiva, o brinquedo não é simplesmente um “passatempo” para distrair o aluno, ao contrario, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar.

Estimular

o

crescimento

O desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra.

Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente que se vive. Através do brinquedo a criança pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa.

Portanto, o brinquedo as brincadeiras e os jogos são fatores mais importantes das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só para lazer, mas também como elemento bastante enriquecedores para promover a aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras os educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo. Assim, Campos (2011), destacar que os professores precisam estar ciente de que a brincadeira é necessária e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento e habilidade de aprender, pensar e ensinar.

Brincar = Aprender

A brincadeira é tão importante para o desenvolvimento da criança que algumas escolas possuem Brinquedoteca (não é o caso da escola na qual foi feita o questionamento para esse estudo), para utilizá-las no aprendizado. O método construtivista de ensino prega que o desenvolvimento da inteligência se dá por meio da criatividade e utiliza as brincadeiras para incentivar essa fantasia.

É importante mencionar também que o brinquedo, enquanto uma técnica lúdica a ser utilizada na prática pedagógica da Educação Infantil, supõe uma relação íntima com a criança e a indeterminação de regras para sua utilização. A esse respeito, Vygotsky, (1998, p. 38), “o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade.

5. COMO SE TRABALHAR O LÚDICO COM NOSSOS ALUNOS NAS ATIVIDADES

Pedagógicas

Jogos/Brinquedos

Segundo Pereira (2004), estimular a crianças a brincar livremente, com o acesso a umas grandes variedades de brinquedos em um ambiente especialmente lúdico, no qual a criança tem oportunidade de se relacionar com o grupo de forma agradável e prazerosa. Livre do formalismo das escolas ou instituições. É um espaço onde tudo convida a explorar sentir e experimentar. Na brinquedoteca, a brincadeira é coisa seria.

Objetivos Específicos para ser desenvolvidos na escola.

- Abastecer a escola de brinquedos, materiais e jogos necessários às atividades pedagógicas
- Educar os pais na escolhas de brinquedos,
- Estimular o diálogo entre pais e filhos por meios de jogos,
- Dar valor ao brinquedo e às atividades lúdicas e criativas,
- Possibilitar o acesso da criança a umas variedades de brinquedos,
- Ensinar a utilização dos brinquedos e socialização do seu uso,
- Estimular o desenvolvimento integral das crianças, desfazendo preconceitos,
- Desenvolver hábitos e responsabilidade,
- Colaborar para que as crianças brinquem espontaneamente.

Biblioteca

As histórias infantis trazem para a criança o mundo infinito. Na escolha da história na faixa etária da criança o professor poderia explorar o vocabulário, introduzir conceitos novos e fazer uma avaliação daquilo que fora aprendido pela criança, tanto através de dramatização quanto de desenhos reproduzidos.

Quanto mais cedo se expõe a criança a uma língua melhor a mesma, possível tanto a construção de conceitos.

O contador de história, e/ou o professor, tem como objetivo proporcionar um contato direto das crianças com o texto. Com a atenção voltada para a aquisição em sua modalidade escrita, o professor através de histórias criadas a partir dos temas desenvolvidos em sala de aula retiradas dos livros infantis, faz uma relação entre o desenho e escritas. Isso se torna outro momento facilitador na educação infantil para se iniciar o processo de letramento.

Educação Física

A criança adquire seus primeiros conhecimentos através do próprio corpo. Reconhecer suas possibilidades e extrair um imenso prazer. A educação física através dos jogos simbólicos busca explorar o corpo e o movimento, a relação da criança com os outros objetivos e com o espaço. Nesta atividade valoriza-se tanto as possibilidades da criança quanto se estimula a criatividade.

Para que seu principal objetivo que é o conhecimento do corpo, ser alcançado, as atividades devem ser feitas em diferentes espaços, de preferência ao ar livre.

Psicomotricidade

Sendo mais uma atividade que envolve seu próprio corpo, nesse conhecimento de mundo. A prática psicomotora educativa através da expressividade motora livre da criança e dos jogos simbólicos tem como objetivo favorecer o desenvolvimento da comunicação, da criatividade e do pensamento operatório, ou

seja, visa auxiliar a crianças no processo de maturação que vai do prazer de agir ao prazer de pensar.

Pedagógico

As atividades de sala de aula são elaboradas com o objetivo de facilitar situações nas áreas de conhecimento. As atividades em grupo aumentam a riqueza da interação onde uma criança aprende com a outra.

A repetição das atividades é muito importante para a criança, trazendo consistência ao aprendizado.

Quanto menor a criança, maior seu interesse pelo brinquedo. O jogo passa ser facilitador de aprendizagem, ele possibilita a compreensão de regras, desperta a atenção e aquisição de novos conceitos.

Abrir uma caixa, descobrir coisas ocultas, são atividades interessante. Podem-se aproveitar esses momentos de bastante riqueza para a comunicação, nomeando objetos, e fazendo questionamentos, aumentando o prazer da descoberta.

6. SUGESTÕES DE BRINQUEDOS FEITO DE SUCATA PARA SE TRABALHAR O LÚDICO.

6.1 Jogos das cores

Material: Copinho descartável (para confeccionar os ursos)

Cartolina de varias cores (para a trilha)

Um dado de cores

Cada participante é representado por um ursinho, conforme o desenho abaixo. A cada rodada o dado é jogado, a criança na qual a casinha da frente for à da cor da sorteada coloca seu ursinho na casinha. Ganha quem chega primeiro ao fim da trilha.

Figura: 1 – Ursinhos confeccionados com materiais recicláveis



Internet: Jogo das Cores

Fonte: <http://renysousa2011.blogspot.com.br/>

6.2 Jogos da velha:

Material:

2 caixas de fósforo grande (que será à base do jogo e também servirá pra guardar as peças);

Tampinhas de garrafas PET (colocar os adesivos);

Adesivos os desenhos de papel fantasia.

Figura 2 – Dama feita de caixa de fósforos



Internet: Jogo da Velha

Fonte: <http://renysousa2011.blogspot.com.br/>

Figura 3 – Crianças brincando com o jogo da velha



Internet: Jogo da velha

Fonte: <http://renysousa2011.blogspot.com.br/>

6.3 Brincadeiras lúdicas

Objetivo: Associar números e quantidade.

Figura 4 - Jogo da memória com caixas de sabão em pó



Internet: Jogo da memória

Fonte: <http://renysousa2011.blogspot.com.br/>

Cineminha

Confeccionado com: caixa de sanduicheira rola de papel alumínio tampinhas de refrigerante e duas embalagens de tintou, que foi usado para fazer os suportes dos rolos. O cineminha é utilizado para introduzir um assunto e contar uma historia de forma lúdica. Essa imagem, por exemplo, faz parte de uma historia com vogais.

Figura 5 – Jogo de Sucata



Internet: Cineminha feito de caixa de sanduicheira

Fonte: <http://renysousa2011.blogspot.com.br/>

Figura 6 – Jogo feito com materiais descartáveis



Internet: Cai Cai – Feito com canudos e tampinhas de garrafas
Fonte: <http://renysousa2011.blogspot.com.br/>

Figura 7 - Jogo Bilboquê



Internet: Jogo feito de garrafas Pet e tampinhas
Fonte: <http://renysousa2011.blogspot.com.br/>

6.3 Bastonetes Coloridos

Feitos com materiais recicláveis

Confeccionar com garrafas PET, transparentes de meio litro e as recheiar com papel crepom colorido. Primeiro una as extremidade com fitas adesivas coloridas, na figura abaixo foi usada quatro garrafas, sendo duas para as pontas (uma para cada lado e sem o fundo) e duas no meio (sem o fundo e sem o gargalo).

As crianças poderão:

- Explorá-los livremente;
- A arrastá-lo
- Classificar por cores;

A professora poderá também armar um circulo e pedi para que as crianças passem por ele utilizando diversas formas de locomoção; caminhando, saltando, engatinhado, etc.

Figura 8 - Bastonetes Coloridos



Internet: Crianças brincando com os bastonetes

Fonte: <http://docemagiaemensinar.blogspot.com.br/2010/02/brinquedos-com-sucatas-e-brincadeiras.htm>

6.4 Caixas Pedagógicas

Materiais:

- Uma caixa grande de papelão
- EVA de varias cores;
- Caixinhas de vários tamanhos forradas;
- Pontinhos decorados com fitas adesivas coloridas (iogurte e outros)

Procedimentos:

Fazer um corte em duas laterais da caixa de maneira que as crianças possam entrar e sair e cubra a caixa com EVA, fazendo cortes de diferentes formas para que as crianças introduzam os elementos: cubos, bolas, pontinhos e pequenas caixinhas. Com esse brinquedo as crianças podem explorar a caixa, introduzir objetos de acordo com o formato esconde-se, elementos e outras propostas que surgirão dele mesmo.

Figura 9 – Caixa Pedagógica feita de papelão



Internet: Caixa feita de papelão grande
Fonte: <http://bebeaporter.com/tag/caixa-pedagogica/>

Caixas menores podem ser reaproveitadas e trabalhadas com o lúdico.
Figura 10 – Caixa Pedagógica



Internet: Criança brincando caixas feita de sucata
Fonte: <http://renysousa2011.blogspot.com.br>

Figura 11- Livro de letras



Internet: O Livro das Letras tem forma de livrinho e um envelope de feltro por dentro guarda várias letrinhas e figuras para a criança se divertir. Ela só precisa encontrar as figuras correspondentes de cada letra

Fonte: <http://www.universopedagogia.com/2011/09/jogos-pedagogicos-com-material.htm>

A cooperação como mediação entre a ação compartilhada e o brincar na Educação Física escolar.

Dado feito de caixa de papelão com bolinhas coloridas para se trabalhar quantidades.

Figura 12 – Dado feito de caixa de papelão



Internet: Dado feito de papelão com bolinhas de EVA.

Fonte: <http://ideiasdaandrea.blogspot.com.br/2013/08/dado-gigante-caixa-de-papelao.html>

Jogos/sucatas

Boliche com garrafas PET.

Possibilidades: Trabalhar quantidades, cores, conceitos de mais, menos, igual.

Figura 13 – Boliche de garrafa PET



Internet: Boliche feito de garrafa PET

Fonte: <http://soloinfantil.com/educacao/artesanato-infantil-com-garrafa-pet/>

Trabalhar com crianças requer um desenvolvimento com o seu mundo mágico, As atividades da educação infantil como também do ensino fundamental anos iniciais não devem perder de vista o desenvolvimento global do aluno, suas necessidades e interesses, considerando que os primeiros anos de vida de uma criança são muito importante para seu desenvolvimento, físico, social, emocional, e mental.

Os professores de Educação Infantil e Ensino Fundamental Anos Iniciais, deveram si comprometer em propiciar oportunidades para desenvolver tais potencialidades da educação. Inserido nesta dinâmica, os professores e alunos terão oportunidades de explorar, experimentar, perguntar, questionar, e aprender.

7. OBJETIVO GERAL

- Ressaltar a importância do Lúdico na Educação Infantil e Ensino Fundamental Anos Iniciais.

7.1 Objetivos Específicos

- Possibilitar através das brincadeiras e jogos, meio natural e dirigido para que o educando aprenda de forma lúdica, tornando a aprendizagem mais prazerosa.
 - Estimular o desenvolvimento da capacidade de concentração e atenção;
 - Desenvolver socialização na sala de aula entre alunos e docente e requerer a vontade da cooperação;
 - Despertar no âmbito escolar as atividades lúdicas.

8. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente estudo trata-se de uma pesquisa bibliográfica feita através da necessidade encontrada durante o Estágio Supervisionado II, na escola municipal da cidade de Santa Rita- PB. Como também elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente por livros, artigos de periódicos e materiais disponibilizados na internet.

Em relação a sua natureza, foi desenvolvida uma pesquisa qualitativa, pois, a mesma permite trabalhar com os sentimentos e falas dos envolvidos no estudo, pois, de acordo com Minayo (1994, p.21 e 22):

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser qualificado, ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não pode ser reduzidos á operacionalização de variáveis.

E, finalmente, foi feita uma pesquisa de campo já mencionado que oferece maior contato com o público- alvo e aproximação com o fenômeno social e educacional estudado.

Este tipo de pesquisa segundo Marconi (“” “” “” “” “” “” “” “” “” “” “2005, p.1250,” baseia-se na observação dos fatos tal como ocorrem na realidade.” professores e funcionários do estabelecimento juntamente com o coordenador pedagógico e as gestoras educacionais.

Toda a comunidade escolar participar do planejamento e execução das atividades. Além disso, o plano de curso fundamenta-se em orientações baseadas em uma cópia de documentos expedido pela Secretaria Municipal de Educação, tendo a participação e o envolvimento de todos os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

Esse tipo de Contribuir com o lúdico na escola foram construídos vários jogos e brincadeiras para a disciplina de português, utilizando várias matérias recicláveis. As atividades foram aplicadas durante as aulas supervisionadas

(estágio), entre os dias dezoito à vinte e três do mês de maio de dois mil e quatorze, na Escola Municipal de Ensino Fundamental Padre Anchieta, localizada no município de Santa Rita / PB, na zona urbana. Escola essa que funciona durante os três turnos: manhã tarde e noite, hoje a escola atende a Educação Infantil (Pré ii) aos alunos de cinco anos como também Ensino fundamental I, e Educação de Jovens e Adultos. Atualmente com cento e dezoitos (118) alunos, Na qual participei juntamente com a educadora na turma do Pré li, das aulas que foram aplicadas varias atividades com materias recicláveis trabalhando com canção de historinha das vogais na qual foi utilizando o jogo de boliche confeccionado pelos professores, encontro vocálico aproveitando a caixinha feita de papelão pra fazer uma dinâmica com os encontros vocálicos. Trabalhamos também com varias caixinhas pequenas para identificação dos tamanhos: grande e pequeno e cores. Toda aula foi muito vantajosa, pois a participação das crianças era incomensurável durante todo aula. Sendo assim podemos afirma que o tradicional não mais sobreviver sem o lúdico.

8.1 Públicos - alvo

A pesquisa foi realizada em uma escola da Rede Municipal de Educação, localizada na zona urbana do município de Santa Rita – PB. Foi fundado em 1969 na administração do gestor municipal o Senhor Antonio de Teixeira, o prédio antes de ser uma escola, era uma igreja. Oferecendo a toda comunidade a Educação Infantil (Pré II), Ensino Fundamental (1º ao 5º ano), e Educação de Jovens e Adultos. (EJA), possuindo 03 (três) salas de aula, 01 (uma) diretoria ,01,(uma) conzinha,01,(uma) dispensa, 01(uma) sala de almoxarifado,03 (três) banheiros 01 (um) feminino 01 (um) masculino e 01 (um) para os funcionários dessa instituição e funciona durante os três turnos. O quadro de funcionários é composto por 02 (dois) gestores educacional, 01 (uma) supervisora, 07 (sete) professores e 10 (dez) funcionários de apoio composto por merendeiras e vigilantes.

As gestoras escolares juntamente com a equipe pedagógica têm como objetivo contribuir de forma significativa com o desempenho escolar das crianças. Tendo em vista que aprender é um direito de todos e esse direito tem quer ser cumprido. Todos demonstram comprometimento com a educação, fazendo

pesquisa, buscando soluções para melhor atender o alunado e tornando o trabalho mais prazeroso.

Dessa forma, o estabelecimento de ensino possui uma filosofia de trabalho direcionada a oferecer diariamente um ensino de qualidade, envolvendo a participação de toda comunidade escolar, respeitando as diferenças e valorizando a ética, implantando ações inovadoras, que a cada dia diversificam o plano pedagógico desenvolvido no seio escolar.

A escola segue um calendário escolar com 200 dias letivos, distribuídos em 800 horas de efetivo exercício, elaborado pela Secretaria de Educação do Município, podendo sofrer algumas adaptações de acordo com as necessidades da instituição. Os eventos e as datas comemorativas são planejados pelos os professores e funcionários do estabelecimento juntamente com o coordenador pedagógico e as gestoras educacionais.

Toda a comunidade escolar participar do planejamento e execução das atividades. Além disso, o plano de curso fundamenta-se em orientações baseadas em uma copia de documentos expedido pela Secretaria Municipal de Educação, tendo a participação e o envolvimento de todos os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

Na escola existem e funciona outro organismo que é o Conselho Escolar, composto pelos pais, docente e funcionários da entidade. Dessa forma, pode-se dizer que as relações entre administração, professores e alunos são de boa qualidade, com diálogos e exposições de idéias. Portanto, quanto ao processo avaliativo da escola, é feito levando em consideração aspectos qualitativos, sendo feito um diagnóstico de aprendizagem semestralmente para educação infantil e ensino fundamental.

Neste sentido, para o desenvolvimento da presente pesquisa foram entrevistados 02 (dois) professores que atuam na Educação infantil (professor A: Jardim II e professora B: 1º ano do ensino fundamental anos iniciais).

8.2 Instrumentos e coleta de dados

Como instrumento de coleta de dados utilizou-se uma entrevista com 08 (oito) questões abertas, foram feitas observações e conversas informais com os entrevistados da escola-alvo da pesquisa frente da utilização do lúdico no decorrer da prática pedagógica na Educação Infantil e Ensino Fundamental Anos Iniciais. Para tanto, os pesquisados não foram identificados de forma alguma, respondendo as perguntas de forma individual, sem ajuda do pesquisador, evitando sua contaminação por eventuais receios e/ou medos.

A entrevista é uma ferramenta que possibilita um maior contato com o entrevistado e possibilita um vínculo de confiança entre as pessoas envolvidas.

Os momentos de observações possibilitaram conhecer melhor um pouco do trabalho dos professores entrevistados. Nesse sentido, primeiro foi feita a etapa de observação e em seguida, a entrevista com ambos os professores.

9. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

9.1 Os professores

Visando organizar os resultados obtidos, os professores foram identificados como professor A (atuam no jardim II – graduado em Pedagogia) e o professor B (que atuam no 1º ano do ensino fundamental anos iniciais – graduado em pedagogia) para melhor discussão das idéias, pensamentos e práticas pedagógicas dos docentes no decorrer de sua atuação na vivência em turmas de Educação Infantil e Ensino Fundamental Anos Iniciais.

9.2 Relatos e análises de observações e entrevista (Professor A – Jardim II)

A aula foi iniciada com uma canção e oração da criança, sendo posteriormente feita a chamada pelo nome das crianças, que em seguida, saíram em fileira conduzida pela professora para beber água.

Ao retornar na sala de aula, a professora tem uma conversa informal com as crianças sobre a data comemorativa do dia da Língua Nacional, e contou a historinha do Sítio do Pica-pau Amarelo de Monteiro Lobato, destacando as brincadeiras como preparação de uma receita de brigadeiro existente no texto. Logo em seguida colocou no quadro o ajudante do dia “B/b” maiúscula e minúscula, fazendo uma pequena revisão. Depois apresenta um novo ajudante o “D/d” maiúsculos e minúsculo. A professora copia no quadro alguns desenhos com o nome abaixo e pede que as crianças identifiquem oralmente se o nome embaixo possui o ajudante “d.”

Em seguida, fez uma conversa informal com os alunos sobre a importância de ter higiene bucal, escovando os dentes depois de cada refeição e passando o fio dental. Posteriormente distribuiu atividade de classe. Ao terminar, as crianças saem novamente para lavar as mãos e depois lanchar dentro da sala e ir para o recreio.

No segundo momento, ao retornar do recreio, é feita uma pintura em homenagem ao dia do livro infantil. Depois a professora leva as crianças pra assistir um vídeo de episódio do Sítio do pica-pau amarelo com músicas, em outra sala. Ela permanece ali até o momento de ir embora.

Com isso, diante o observado, pode-se mencionar que a professora utilizou como recurso o livro de historinha, quadro, o piloto e atividade de pintura na folha, não desenvolvendo em nenhum momento, neste dia, alguma atividade lúdica (jogos brincadeiras e brinquedos) para completar na aprendizagem dos seus alunos.

Realizou-se também uma entrevista com questões abertas direcionada ao tema abordado nesse estudo, visando comparar a prática pedagógica dos docentes na Educação Infantil e sua concepção e ideia frente ao uso do lúdico nessa modalidade de ensino.

A esse respeito, o Professor A, destaca que o lúdico (jogos e brinquedos) é fundamental para complementar o processo de ensino-aprendizagem, Porém, não é possível trabalhar somente com o lúdico durante todo o processo, porque as crianças devem aprender a ter as suas obrigações e deveres e não acha que a sala de aula seja “um parque de diversão “, destacou o professor.

Neste sentido, o professor mencionou que desenvolver atividade lúdica ao longo de sua prática, mais não de forma contínua. Entretanto, incluir no planejamento mensal e procurar incluir e relacionar essas atividades como temáticas e conteúdos, trabalhados no mínimo três vezes por semana com o lúdico como ferramenta pedagógica, utilizando músicas, jogos, (quebra-cabeça, dominó de figuras), e brincadeiras.

Para Macedo (2005), o brincar infantil é um processo importante na construção de conhecimento e no desenvolvimento integral da criança, proporcionando a mediação entre o real e o imaginário. O brincar estimula a inteligência porque faz com que a criança solte sua imaginação e desenvolver a criatividade, possibilitando o exercício da concentração e de atenção, levando a criança a observar-se na atividade. Desta forma, é impossível afirmar que a criança e o brincar se completam.

A esse respeito, Gonçalves (2003) ressalta que “o brincar permite à criança fluir sua fantasia, sua imaginação, sendo uma ponte para o seu imaginário, um meio pelo qual externa suas criações.” Desse modo, vale mencionar que as crianças aplicam no brinquedo toda sua sensibilidade, uma boneca ou um carrinho não é apenas isto, mas tudo o que sua imaginação deseja. Através dos brinquedos as crianças podem explorar o mundo, onde trava desafios e busca saciar a sua curiosidade.

É importante destacar que a escola, segundo o relato da docente, não dispõe de recursos pedagógico que facilitem o trabalho com o lúdico em sala de aula. Os brinquedos que utiliza na sua prática, são das próprias crianças ou da própria professora. A escola só fornece DVDs, explicou.

Assim, a mesma concluiu dizendo que a prática lúdica visa dar um apoio no processo ensino-aprendizagem, objetivando que eles assimilam melhor o conteúdo.

Dessa forma, pode-se concluir que a professora se contradiz entre aquilo que pensa sobre o uso do lúdico como ferramenta pedagógica na Educação Infantil e a vivência docente no decorrer de sua prática pedagógica, tendo em vista que, não procura incluir de maneira contínua essa ferramenta, já que, as brincadeiras e jogos nessa modalidade de ensino não são perde tempo, mas ganhar, pois, a criança aprende melhor brincada.

Para tanto, é preciso que o professor tenha um suporte teórico e acima de tudo acredite que o jogo e as brincadeiras constituam ferramentas indispensáveis no processo de alfabetização, possibilitando a aquisição dos conhecimentos de forma prazerosa. Necessário se faz proporcionar momentos de estudos com o professor voltado para esta temática, buscando oferecer diretrizes para que o trabalho a ser desenvolvidos incorpore uma proposta metodológica onde o lúdico ocupe um espaço de relevância no processo de ensino e aprendizagem.

9.3 Relatos e análises de observações e entrevista (Professor B – 1º ano, Alfabetização)

Observou-se também uma aula em uma turma do Ensino Fundamental I, 1ª ano, Onde nela a professora iniciou seu trabalho com uma acolhida (Oração da Criança) e canção de músicas infantis. Posteriormente, é feita a chamada e recolhida às atividades que foram mandadas para casa, e a mesma corrigiu manualmente. Logo em seguida, as crianças formam uma fila e são conduzidas juntamente com a professora para ir beber água.

Ao retornar, a professora faz uma conversa informal com os alunos sobre a importância do uso de capacete e o cinto de segurança para evitar acidentes. A professora introduz a aula mostrando no quadro o ajudante “s” maiúsculo e minúsculo revisando exemplos de palavras como: sal, sapo, sacola, sacada, etc.

Depois escreve algumas palavras como: bola, sino, quiabo, e pede que as crianças juntem as sílabas, leiam oralmente a palavrinha que está escrita para melhor fixação.

A professora explica a tarefa de classe para os alunos e distribui. Ao terminar a atividade as crianças saem para o recreio. Ao retornar à sala, no segundo momento a professora distribui uma pintura dos animais para ser feita em sala de aula, e também é entregue atividade de casa.

Conclui que a professora tem um bom relacionamento com os alunos, sendo muito atenciosa com todos eles. Assim, constatou-se que a professora não desenvolveu, neste dia, nenhuma atividade lúdica (jogos e brincadeiras) como recurso no processo de ensino-aprendizagem das crianças, utilizando apenas atividade na folha e pintura, e o lúdico não se faz presente em nenhum momento.

Realizou-se também uma entrevista com questões abertas direcionada ao tema abordado nesse estudo, visando comparar a prática pedagógica dos docentes no Ensino fundamental anos iniciais e suas concepções de idéias frente ao uso do lúdico nessa modalidade.

Nessa perspectiva, quando é a opinião sobre o lúdico (jogos, brincadeiras) no processo de ensino-aprendizagem no Ensino Fundamental anos iniciais, a docente destacou que o lúdico é de extrema importância, pois, é brincando que a criança vai aprender a se tornar algo mais atrativo, que prenda a atenção da criança. Por meio do lúdico o aprendizado vai ter mais significado para o aluno, tendo em vista que se explorar o material concreto e colorido, ajudando a criança a fixar o conteúdo.

Desse modo, ao longo de sua prática docente, a professora mencionou que utiliza os jogos e brincadeiras, mais não regularmente, haja vista que, na Rede Municipal de Educação existe a influência muito grande de recurso pedagógico, pois os próprios professores se esforçam para dar aula mais diversificada e atrativa, destacou a professora.

A docente mencionou que através dos próprios brinquedos dos alunos e de alguns de que a escola dispõe, é possível trabalhar o conteúdo de forma lúdica visando inserir atividades recreativas em sala de aula.

Os brinquedos que eles trazem, e por meio desse recurso é possível trabalhar as cores, as formas geométrica, os numerais, o corpo humano que, por exemplo, é trabalhado por meio de bonecas.

Nesse sentido, alguns brinquedos utilizados pela professora no decorrer de suas pratica pedagógica são: dominó de cores, blocos lógicos, quebra-cabeça, alfabeto móvel, cartaz, fichas, tampinhas de garrafa, desenho, leitura de historinha, e massinha, de modelar, jogos de boliche, bonecas, bolas, entre outros.

Assim, ela concluiu a entrevista enfocando que o papel do educador, ao utilizar a pratica lúdica, é repassar o conteúdo de forma mais eficiente para o aprendizado do aluno, porque, através do brincar, a criança vai aprender e se desenvolver, socializar-se, desenvolver coordenação motora, etc.

Nessa perspectiva, a docente menciona que procura atuar no 1º ano de maneira mais direcionada apenas para o conteúdo, já que esta etapa de ensino é uma alfabetização exige-se que a criança, ao finalizar esta etapa, saia já aprendendo ler algumas palavras, então, a cobrança é ainda maior e nessa parte o lúdico fica de certa forma de lado.

Conclui-se que, assim como a professora A, a segunda entrevistada (Professora B), se contradiz no que concerne às opiniões e pensamento (teoria) com anseios ações desenvolvidos na pratica docente. Este indivíduo estar cheio de ferramentas e recursos para atingir suas metas e objetivos. Dessa forma, alguns fatores contribuem para que o lúdico não seja incluído na rotina do Ensino Fundamental como carecia de material lúdico e de preparo dos educadores em manuseio desse material.

O lúdico possibilita a formação dos educando, pautado na concepção de que a “criança aprende melhor brincando”, isto é, quando as crianças se interagem por meio das atividades lúdicas, elas próprias constroem o seu conhecimento e se apropria de um saber significativo.

Portanto, os professores, na posição são meros transmissores de informações e conhecimentos sistemáticos, mas como mediadores desses conhecimentos, devem oportunizar condições para que, por meio do desenvolvimento dessas atividades, a criança possa construir de forma autônoma o seu próprio conhecimento.

Assim na prática pedagógica atualmente sugere-se que seja utilizada atividades lúdica como forma de facilitar a motivação do aluno, além de sua adaptação e socialização do mesmo no seio escolar, visto que, através do lúdico, a criança estando motivada se adapta no ambiente no qual está inserido, aprendendo a conviver no dia-a-dia com pessoas que compõem no meio social no qual está inserido. Esse “brincar” na sala de aula motiva a inteligência e a vontade de aprender na criança, fazendo com que ela solte sua imaginação e desenvolva sua criatividade, possibilidade a cada dia, o exercício constante da concentração e da atenção nas aulas. Desse modo, Pozo (2002, p.70) destaca a importância da motivação da aprendizagem, já que:

A utilização de atividades lúdicas como forma de facilitar o período de adaptação e socialização ao meio escolar, pois através do lúdico a criança vai se adaptando ao ambiente em que está inserida e com as pessoas que muitas vezes a compõem.

Assim, essa forma lúdica de motivação é desenvolvida a partir da inserção de jogos e brincadeiras no planejamento escolar, bem como a inserção de atividades dinâmicas na sala de aula, no intuito de tornar essa aprendizagem uma prática constante de busca pelo conhecimento, onde competências e habilidades devem ser exploradas nos educandos para que estes sejam incluídos de maneira globalizada no meio social e exerçam com sabedoria a sua posição como cidadão crítico e comprometido com diversas mudanças significativas realizadas através da apropriação do conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Perante todas as informações contidas nesse estudo pode-se concluir que é importante mencionar que os jogos e brincadeiras na sala de aula, no pátio da escola, em casa, no campinho ou em um local apropriado como a brinquedoteca, podem ser considerados como sendo atividades sociais privilegiada de interação específica e fundamentada que garante a interação e construção do conhecimento da realidade vivenciada pelas crianças e de constituição do sujeito-criança como sujeito da história.

Todavia, cabe mencionar que os professores apresentam contradições entre o pensamento (teoria) a e as ações vivenciadas no decorrer de sua prática pedagógica, deixando os jogos e as brincadeiras (lúdico) de fora do processo de ensino-aprendizagem, usando-o apenas em alguns momentos e de maneira limitadas, fazendo uma separação rígida entre prazer e conhecimentos para que haja o processo de aprendizado.

Defende se que considerando que a inclusão do lúdico no planejamento escolar e nas atividades desenvolvidas na sala de aula, acarreta a propagação de uma educação flexível direcionada para a qualidade e a significação de todo o processo educativo, norteando aspectos e características que serão a chave principal para o aprendizado do educando e sua inserção no meio social do qual faz parte. Essa inclusão visa, portanto, a flexibilização e dinamização das atividades utilizadas ao longo de toda prática docente, oportunizando a eficácia e significação da aprendizagem.

A escola, como sendo um ambiente social, deverá ser para todos os envolvidos no processo educativo, um local promissor de trocas e vivência de experiência, contribuindo de maneira positiva na efetivação e uma aprendizagem significativa e flexível.

Desta forma, os educadores, como mediadores do conhecimento devem oportunizar o crescimento da criança de acordo com seu nível de desenvolvimento, oferecendo um ambiente de qualidade que estimulem as interações sociais, um ambiente enriquecedor de imaginação, onde a criança possa atuar de forma autônoma e ativa, fazendo com que venha construir o seu próprio processo de aprendizagem. Além disso as brincadeiras e os jogos são indispensáveis para que haja uma aprendizagem com divertimentos, que proporcione prazer no ato de aprender e que facilite as pratica pedagógica em sala de aula.

É importante ressaltar que o professor deve desenvolver atividades lúdicas em sala de aula não como mera brincadeira, mas como uma possibilidade de promoção do ensino-aprendizagem, também como uma atividade de entretenimento, sem relação obrigatória com a aprendizagem significativa para o aluno.

Além disso, os professores que participam da pesquisa sabem e tem consciência acerca da importância da inclusão do lúdico no desenvolvimento da pratica pedagógica, porem, por alguns motivos, entre ele: a falta de material mais já deixando na própria escola varias formas de utilizar os matérias reciclável para fazer brinquedos e trabalhar o alunos como também a própria falta de empenho do educador em buscar meios para que sua aula venha a ser mais prazerosas e produtiva.

. REFERÊNCIAS

ABRAMOWICZ, A ; WAJSKOP, G. **Educação Infantil: creches: atividades para criança de 0 a 6 anos.** 2 ed. São Paulo: Moderna 1999.

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico.** Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrear22.htm>. Acesso dia 10 de maio de 2015.

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica, Técnicas e jogos pedagógicos.** São Paulo: Loyola, 1995.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais.** Campinas: Papirus, 2005.

BERTOLDO, J. V.; RUSCHEL, M. A. de M. **Jogos, brinquedos e brincadeira: Uma Revisão Conceitual.** Disponível em: <www.ufsm.br/gepeis/jogos.htm> Acesso no dia 30 de maio de 2015.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Parâmetros Curriculares Nacionais.** Brasília: 1997.

_____,LDB _ **Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional.** Lei nº 9.394/96 de 20 de dezembro de 1996.

BRASIL. **Referencial Nacional para Educação Infantil.** Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental, Brasília: MEC/SEF, 1998, vol. 1-3.

CAMPOS, M. C. R. M. **A importância do jogo no processo de aprendizagem.** Disponível em: www.webartigos.com/artigos/a-importancia...jogos.../127055/ Acesso no dia 30 de maio de 2015.

CARNIRO, M. A. B. **Aprendendo através da brincadeira.** Ande, Revista da Associação Nacional de Educação, aos 13, nº 21, Cortez Editores, 1995.

- CARVALHO, D. L. **Metodologia do Ensino Matemático**, 2º Ed. São Paulo: Cortez, 1994.
- CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. 2. Ed. São Paulo: Summus, 1997.
- CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 3. Ed. São Paulo: Vetor, 1995.
- DEWEY, J. **Vida e Educação**. (trad. Anísio Teixeira) 10 ed. Rio de Janeiro; Melhoramentos, 1978.
- ÉTICA E CIDADANIA: **Construindo Valores na Escola e na Sociedade**, Brasília: Secretaria Especial de Direitos Humanos. Ministério da educação, SEIF, SEMTEC, SEED, 2003.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários a Prática Educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FRIEDMANN, A. **A importância de brincar**. Diário do Grande ABC, 26 de setembro de 2003, Santo André, São Paulo.
- GOMES, C. L. (org.). **Dicionário Crítico do Lazer**, Belo Horizonte: Autentica, 2004.
- MACEDO, L. SICOLI, A. L, CHISTE, N. **Os jogos e o lúdico na Aprendizagem Escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da Animação**. 2 ed. Campinas São Paulo. Ed, Papyrus, 1997.
- MINAYO, M.C.S. **Pesquisa Social: Teoria, Método e Criatividade**. 23 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.
- NUNES, A. R. S. O lúdico na Aquisição da Segunda Língua, Disponível em: www.linguaestrangeira.pro.br/ Acesso em 10 de junho de 2015.
- OLIVEIRA, Vera Barros de. (org.) **O brincar e a criança aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- PIAGET, J. **A psicologia da Criança**: Ed. Rio de Janeiro. Bertrand Brasil, 1998.
- SANTOS, S. M. P. dos. **Brincodeteca: Sucata Vira Brinquedo**. 2. Ed. Porto Alegre: Artemed, 2008.
- TEXEIRA, C. E. J. **A ludicidade na Escola**. São Paulo: Loyola, 1995.
- VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

APÊNDICE: A Entrevista Aplicada aos professores**ENTREVISTA (JARDIM II E 1º DO ENSINO FUNDAMENTAL)**SEXO: feminino masculino

IDADE:

 ate 30 anos 31 a 50 50 em diante

GRAU DE INTRUSÇÃO :

 Ensino Médio (Pedagógico) Ensino Superior Incompleto: _____ Ensino Superior Completo: _____ Especialização: _____

TEMPO DE ATUAÇÃO NA ESCOLA:

 1 a 3 anos 4 a 6 anos 7 a 9 anos acima de 10

1. Qual a sua opinião sobre o lúdico (jogos e brincadeiras) no processo de ensino aprendizagem na Educação Infantil e no Ensino Fundamental anos iniciais?

2. Ao longo de sua pratica docente, você desenvolver atividades lúdicas, como: jogos, brincadeiras na sala de aula? Justifique.

3. Como é trabalhar o lúdico em sala de aula?

4. Quais os materiais que você utilizar para desenvolver a ludicidade em sala de aula?

5. A escola conta com materiais lúdicos que auxiliam no ensino aprendizagem das crianças?

6. Em sua opinião trabalhar o lúdico no Ensino Fundamental é importante por quê?

7. Como você avaliar a aprendizagem das crianças através do lúdico?

8. Em sua opinião, qual o papel do professor ao utilizar a prática lúdica?

Obrigada pela colaboração.