

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

GEISE DE FÁTIMA SANTOS LOPES

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS DE INCENTIVAÇÃO A
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

JOÃO PESSOA

2014

GEISE DE FÁTIMA SANTOS LOPES

**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS DE INCENTIVAÇÃO A
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

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

Orientador: Prof^o Me. Wallene de Oliveira Cavalcante

JOÃO PESSOA

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.

L864j Lopes, Geise de Fátima Santos
Jogos e Brincadeiras Como Ferramentas de Incentivação a Aprendizagem na Educação Infantil [manuscrito] / Geise de Fátima Santos Lopes. - 2014.
44 p. : il. color.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em PRIMEIRA LICENCIATURA EM PEDAGOGIA DO PARFOR) - Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação à Distância, 2014.
"Orientação: Prof. Ms. Wallene de Oliveira Cavalcante, PROEAD".

1. Aprendizagem educacional. 2. Lúdico. 3. Jogos educacionais. I. Título.

21. ed. CDD 371.3

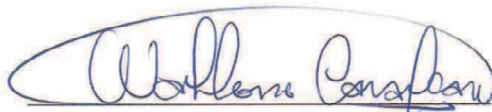
GEISE DE FÁTIMA SANTOS DE SOUSA

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

Data da avaliação: 18/07/2014

Nota: 10,0 (dez)

BANCA EXAMINADORA



Orientador: Prof^o Me. Wallene de Oliveira Cavalcante

(UEPB)



Examinador(a): SIMONE JOAQUINA CAVALCANTE

(UEPB)

JOÃO PESSOA - PB

2014

Dedico este trabalho em especial a Deus Que sempre fortaleceu a minha Fé, para que hoje eu pudesse alcançar mais esta vitória em minha vida. E a minha família e aos meus amigos que sempre me apoiaram na trajetória do curso.

(Geise de Fátima Santos Lopes)

AGRADECIMENTOS

A Deus pela inspiração e pelo valor que tem em minha vida;

A minha mãe Josefa Santos de Souza que tenho em seu exemplo o espelho de ser mulher, que foi a minha professora com os ensinamentos da vida. Querida grande amiga, inspiradora e confidente de tantas horas.

Ao meu amado esposo Josivan Cavalcante Lopes, pela paciência, dedicação, confiança, compreensão, incentivo e o sincero amor dedicado a mim;

A minha filha Jade Santos Lopes, que mesmo precisando de mim, soube compreender a minha ausência;

A minha amiga Cristiane que ficava com minha filha quando eu precisava assistir às aulas na universidade;

A minha amiga Andrea da UEPB que nas minhas dificuldades para a construção do meu TCC, ajudou-me a tirar as dúvidas;

A todas minhas colegas do curso de pedagogia, no qual já estou com saudades dos estudos realizados e das nossas conversas engraçadas e sinceras, pelo nosso modo de ver e viver a vida;

Ao professor Wallene Cavalcante, meu orientador, pelos seus ensinamentos e contribuição para a realização deste trabalho.

RESUMO

No processo de ensino/aprendizagem, o lúdico deve estar presente em todos os momentos, cabe aos professores facilitarem a construção do processo de formação influenciando os alunos ao incentivo dos jogos e das brincadeiras necessárias para uma aprendizagem prazerosa. Este trabalho intitulado Jogos e Brincadeiras Como Ferramentas de Aprendizagem Para as Series Iniciais: desafio para os educadores, tem como objetivo analisar como os professores da Educação Infantil através de suas praticas pedagógicas incentivam os jogos e as brincadeiras aos seus alunos. No trabalho foi empregado uma abordagem caracterizada como estudo descritivo - exploratório utilizando uma metodologia qualitativa. VYGOTSKY Na coleta de dados usamos um questionário com perguntas subjetivas, no qual objetivamos um resultado satisfatório para análise dos dados. Constatamos que as educadoras da educação infantil (infantil I e II) principalmente a docente do infantil I precisa incentivar seus alunos a aprendizagem envolvendo o lúdico, e para que isso aconteça precisa está preparada e incentivada, realizando na sala de aula um trabalho criativo e envolvente com os educando.

Palavras chave: Lúdico, Aprendizagem, Professores e Alunos.

ABSTRACT

In the teaching / learning process, the play must be present at all times, it is up to teachers to facilitate the construction of the training process influencing students the encouragement of games and pranks necessary for a pleasurable learning. This work entitled how to play Games and Learning Tools for Series Started: challenge for educators is to analyze how teachers from kindergarten through their pedagogical practices encourage games and games to its students. At work he was employed an approach characterized as descriptive - exploratory study using a qualitative methodology. During data collection, we used a questionnaire with subjective questions, which aim for a satisfactory analysis of the data results. We found that teachers of early childhood education (Infant I and II) mainly teaching the child I need to encourage their students learning involving the play, and what needs to happen is prepared and encouraged, performing in the classroom and engaging creative work with the students.

Keywords: Playful, Learning, Teachers and Students

A primeira tarefa da educação é ensinar a ver, ou seja, o educador é parte dessa tarefa mágica capaz, de encantar crianças e adolescentes, o que é bem diferente de dar aula. Dar aula é só dar alguma coisa. Ensinar é muito mais fascinante.

Friedrich Nietzsche

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPITULO I: O ambiente lúdico no processo de aprendizagem	
1.1 Conhecendo o ambiente: As dificuldades.....	13
1.2. O docente no processo de aprendizagem.....	14
CA PÍTULO II: Educação lúdica - o que é, o que é?	
2.1 Educação lúdica é.....	16
CAPÍTULO III: Os jogos e as brincadeiras como ferramentas de aprendizagem nas series iniciais.	
3.1 Jogar, brincar uma forma de aprendizagem.....	20
3.2 O professor como mediador dos jogos e brincadeiras.....	21
3.3 O brincar livre.....	21
3.4 O brincar dirigido.....	22
3.5 O papel do brinquedo no desenvolvimento infantil.....	22
3.6 Os jogos como ferramentas para aprendizagem.....	23
CAPÍTULO IV: Alinhavando os nós	
4.1 De lá para cá.....	24
4.2 Amostra - Conhecendo os educadores.....	26
4.3. Instrumento - Utilizando o Questionário.....	28
4.4 Analisando os dados.....	29
CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
REFERÊNCIAS E FONTES	35
APÊNDICE: QUESTIONÁRIO DA PESQUISA	36
ANEXO:A - Brinquedos que podem ser usados na educação infantil	38
ANEXO:B – Sugestões para brincadeiras na educação infantil	40

INTRODUÇÃO

Vivemos num mundo repleto de tecnologias que estão se renovando. Essas por sua vez nos surpreendem com seus avanços e novidades. A mídia promove a propaganda dos produtos tecnológicos. Apresentam brinquedos e jogos que encantam e fascinam a todos, principalmente as crianças. A escola, muitas vezes, não oferece os mesmos atrativos da mídia. Diante dessa realidade, nos deparamos com a falta de incentivo ao lúdico nas atividades pedagógicas no espaço escolar e principalmente no ambiente da sala de aula.

Os professores sabem da importância dos jogos e das brincadeiras para o processo de ensino-aprendizagem na série da educação infantil. Cabe a todos os profissionais uma reflexão acerca de como tem sido explorado o lúdico na escola e nas salas de aulas.

Em relação à formação do docente debate a LDB nos diz em seu Art. 62 que:

A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura, de graduação plena, em universidades e institutos superiores em educação, admitida como formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nas quatro primeiras séries do ensino fundamental, a oferecida em nível médio, na modalidade Normal.

Este presente trabalho acadêmico tem como temática a importância de incentivar os docentes na prática dos jogos e das brincadeiras para as crianças, proporcionando aulas prazerosas e com bom êxito na aprendizagem.

É importante que os professores estejam sempre refletindo sobre sua prática pedagógica e analisando as metodologias utilizadas. Sobre isso Freire (1996, p. 39), afirma que: “É pensando criticamente a prática de hoje ou de ontem que se pode melhorar a próxima prática”. Freire (1991, p. 96) ainda acrescenta:

Quanto mais penso sobre a prática educativa, reconhecendo a responsabilidade que ela exige de nos, tanto mais me convenço do dever nosso de lutar no sentido que ela seja realmente respeitada. O respeito que devemos como professores aos educando dificilmente se cumpre, se não somos tratados com dignidade e decência pela administração privada ou pública da educação.

É importante ressaltar a importância das relações interpessoais para a formação de cada indivíduo. E daí a relevância do clima sócio-emocional da sala de aula, da relação entre educador e educando.

Das visitas realizadas nas salas de aulas da educação infantil, durante os períodos de estágio supervisionado e das experiências como educadora e que despertou o interesse em desenvolver um trabalho que abordasse, sobre os jogos e as brincadeiras como ferramentas de incentivo a aprendizagem na educação infantil.

Visto que pudemos observar que é um desafio para os educadores incentivarem seus alunos a prática do lúdico nas atividades escolares. Pretendemos através de esse estudo analisar como os professores incentivam e exploram o lúdico nas salas de aulas e conhecer os diversos fatores que interferem no incentivo do uso do lúdico para as crianças da educação infantil.

Em algumas das salas de aulas que estagiei deparei-me com alguns docentes desmotivados a prática do lúdico, os docentes estavam enfrentando vários fatores que desmotivavam a incentivarem seus alunos.

Pretendemos alcançar os objetivos já mencionados. Abordamos alguns dos autores que tratam da importância do lúdico para a aprendizagem das crianças da educação infantil.

O primeiro capítulo foi intitulado - O ambiente no processo aprendizagem. Relatamos as problemáticas e as intervenções apresentadas nos estágios de gestão escolar, educação infantil e educação fundamental I.

No segundo capítulo foi intitulado - Educação lúdica - o que é o que é. Nele conceituamos a educação lúdica sob os olhares de alguns teóricos.

No terceiro capítulo foi intitulado - Os jogos e as brincadeiras como ferramentas de aprendizagem para a educação infantil. Como o jogar e brincar são importante na aprendizagem das crianças, o brincar livre, o brincar dirigido, o brinquedo no desenvolvimento infantil, o professor como mediador dos jogos e das brincadeiras. Já no quarto capítulo “Alinhavando os nós e a realidade escolar” está explicitado o universo pesquisado. Sua localização, estrutura física, equipe pedagógica e de apoio, planejamento, recursos financeiros entre outros.

Nas considerações finais apresentamos a importância deste trabalho a nossa formação acadêmica e profissional, ampliando o nosso olhar quanto aos jogos e as brincadeiras como ferramentas de incentivo a aprendizagem para a educação infantil.

Pretendemos a luz dessas abordagens, contribuir para os estudos já realizados sobre o tema, a fim de que os professores, em sua prática docente encarem a falta do lúdico nas salas de aulas como algo a ser superado.

CAPÍTULO I

O AMBIENTE LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

1.1 Conhecendo o ambiente: As dificuldades

Conforme as pesquisas de campo relacionado ao estágio de gestão na escola da educação infantil e no ensino fundamental, vamos abordar e relacionar cada experiência vivida, ao trabalho de conclusão de curso (TCC). Desenvolvendo o tema proposto a partir das intervenções observando as problemáticas da Escola Municipal de Ensino Fundamental Flaviano Ribeiro Filho - Anexo Santa Rita – PB.

A princípio nos propomos a analisar a administração da gestora e o seu comprometimento com a escola, no que diz respeito à estrutura física. A gestora desenvolveu seu trabalho com desempenho procurando o crescimento estrutural da escola, devido à falta de estrutura física - pois as salas eram inadequadas e insuficientes para atender a demanda da comunidade, surgiram à necessidade de mudança da escola para um novo local que pudesse oferecer melhores condições de trabalho. Em cada sala de aula, dispomos apenas de dois ventiladores. Existe computador, TV e DVD, porem, ficam na diretoria para quando o professor precisar.

Não há laboratório de Ciência, Física e Biologia, equipado com material para experiências e outras atividades que possam concretizar o conteúdo trabalhado em sala de aula. Na biblioteca, também há uma TV e DVD que pode ser utilizado a qualquer momento pelos alunos, desde que seja sob a supervisão do professor para fazer pesquisas ou trabalhos escolares. Em relação às atividades recreativas, a escola não tem um espaço adequado para essa prática, preocupada com esse problema ela criou um espaço fora da escola no qual não obedece as características adequadas para tal prática. Relacionando essa observação ao tema do TCC, o espaço para brincar é de fundamental importância para o docente e crianças realizar suas atividades, porque, para que haja um

desenvolvimento satisfatório é necessário um ambiente de acordo com o que rege a LDB¹ no que diz respeito a esse processo de ensino/aprendizagem.

1.2 O docente no processo de aprendizagem

O segundo estágio foi na educação infantil na mesma escola, as observações da prática pedagógica da professora Francineide Guedes nas séries do infantil I e II apresentaram varias dificuldades. A primeira foi que as duas turmas estavam juntas; a segunda a sala de aula era pequena e a terceira era que a professora não se identificava com as series. Diante dos problemas elencados, durante a minha regência propus trabalhar com os suportes necessários dentro da realidade da escola. Elaborei planos de aulas, selecionei brincadeiras, músicas infantis, vídeos e jogos de forma lúdica para tornar o mais produtivo possível à aula, trazendo um novo olhar no processo de ensino/aprendizagem tanto para a docente como para os alunos. Essa etapa do estágio contribuiu para escolhermos o tema para a realização do TCC, ou seja, em pesquisar sobre a importância do lúdico nas séries iniciais.

O terceiro momento do estágio foi no ensino fundamental, observei a prática da docente na sala de aula e as características da aula realizada no estagio. A série observada foi a do 1º ano do ensino fundamental com 20 alunos no turno da manhã, a sala de aula apresentava boas condições, estava pintada, sempre limpa, com cartazes, dois ventiladora, cadeiras para os alunos e cantinho da leitura, o espaço da sala era pequeno e não tinha janelas. A prática pedagógica da professora observada envolvia aulas com dinâmicas, músicas infantis, jogos, brincadeiras e contos de histórias. Dessa maneira, desenvolvendo nos alunos as suas percepções em relação ao aprender brincando e o gosto pela leitura. Apesar de que, o lúdico “não está nas coisas, nos brinquedos ou nas técnicas, mas nas crianças, ou melhor, dizendo, no homem que as imagina, organiza e constrói” (Oliveira, 2000, p.10)

A preocupação da professora observada estava direcionada para as dificuldades dos alunos no que diz respeito ao processo de leitura e escrita. Frente a essas dificuldades, optei por fazer minha intervenção colocando em prática alguns métodos

¹ A LDB-96, ao contemplar a importância do brincar nas creches e pré-escolas, deixa implícita a ideia de que deve haver espaço para o brincar e para os jogos e as brincadeiras.

que estou aprendendo no curso oferecido pelo Pacto Nacional de Alfabetização na Idade Certa (PNAIC), que enfatiza que o lúdico e a contação das leituras deleite são indispensáveis no processo de alfabetização, diante disso, Perradeau (p. 201, 2009), cita os componentes cognitivos de comportamentos, o componente relacional e o componente didático como relevantes para a prática pedagógica. Envolvendo o trabalho com comunicação, a flexibilidade no trato do conteúdo, a impulsividade ou dependência em relação aos alunos e as escolhas metodológicas adequadas para o ensino.

CAPÍTULO II

EDUCAÇÃO LÚDICA - O QUE É, O QUE É?

[...] A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constante com o pensamento coletivo [...] (ALMEIDA, 1995, p.11)

2.1 Educação lúdica é...

A educação lúdica é um ensinamento prazeroso através dos jogos, das brincadeiras e dos brinquedos. Sendo assim, é de fundamental importância a utilização das brincadeiras e jogos no processo pedagógico, pois os conteúdos podem ser ensinados através de procedimentos prioritariamente lúdicos.

De acordo com Ronca (1989), o movimento lúdico simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói classificações, elabora sequências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência.

Percebemos que a importância do lúdico para a aprendizagem das crianças é indispensável e o brincar não se refere a brincar de qualquer maneira, mas brincar com direcionamento para o processo de ensino e aprendizagem. Segundo Novaes (1992, p.28) O ensino, absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso de desenvolvimento da inteligência da criança.

Através da prática educativa do docente envolvendo o ensino do lúdico, a criança adquire uma aprendizagem significativa. Dessa maneira a criança vai construindo um mundo melhor. Para Friedmann (1996, p.75), o jogo não é somente um divertimento ou uma recreação. O jogo não pode ser visto apenas como competição ou brincadeira, Os jogos contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual, o desenvolvimento físico e proporciona uma relação entre as crianças.

Cunha (1998) Coloca que brincando a criança experimenta, descobre, inventa, exercita e confere suas habilidades. A criança quando brinca vive em um mundo imaginário, pois é no brincar que a criança aprende o modo de se comportar, de expressar suas emoções e de relacionar-se com outras crianças. De acordo com Oliveira (1995, p.36) no brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real e também aprende: objeto e significado.

Através do brinquedo a criança possibilita a ação com significado ao brincar com uma caixinha como se fosse um carrinho, por exemplo, ela se relaciona com o significado em questão (a ideia de carro) e não o objeto concreto que tem nas mãos. Para Vigotsk , a criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia e na realidade é uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional e psicológico (1979, p. 45).

Para Macedo, Petty, Passos (2005, p.15) brincar faz parte da infância da criança proporcionando momentos de lazer, pois no momento da brincadeira a criança cria um momento entre a realidade e a fantasia, quem brinca sobreviveu (simbolicamente), quem joga jurou (regras, propósitos, responsabilidades, comparações). Quando a criança brinca ela expressa a forma de como refletir, organizar e desorganizar. Portanto, valorizar o lúdico nos processos de aprendizagem significa entre outras coisas considerá-lo na perspectiva das crianças.

A criança através das atividades lúdicas constrói seu espaço de compreensão e desenvolve suas habilidades. Para Vygotsky (1998), o educador poderá fazer o uso de jogos, brincadeiras, histórias e outros, para que de forma lúdica a criança seja desafiada a pensar e resolver situações problemáticas, para que imite e recrie regras utilizadas pelo adulto. O lúdico pode ser utilizado como uma estratégia de ensino e aprendizagem, assim o ato de brincar na escola sob a perspectiva de Lima (2005) está relacionado ao professor que deve apropriar-se de subsídios teóricos que consigam convencê-lo e sensibilizá-lo sobre a importância dessa atividade para aprendizagem e para o desenvolvimento da criança. Oliveira (1997, p. 57) acrescenta o fato que a:

Aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação

do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo). Em Vygotsky, justamente por sua ênfase nos processos sócio-históricos, a idéia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. (...) o conceito em Vygotsky tem um significado mais abrangente, sempre envolvendo interação social.

Santos (2002) refere-se ao significado da palavra ludicidade que vem do latim *ludus* e significa brincar. Onde neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos, tendo como função educativa do jogo o aperfeiçoamento da aprendizagem do indivíduo.

Assim, a ludicidade tem conquistado um espaço na educação infantil. O brinquedo é a essência da infância e permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção de conhecimento da criança. Ela estabelece com o brinquedo uma relação natural e consegue extravasar suas angústias e entusiasmos, suas alegrias e tristezas, suas agressividades e passividades.

Ainda Santos (2002, p. 12) relata sobre a ludicidade como sendo:

(...) uma necessidade do ser humano 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 para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

Wallon foi o primeiro a quebrar os paradigmas da época ao dizer que a aprendizagem não depende apenas do ensino de conteúdos: para que ela ocorra, são necessários afeto e movimento também. Ele afirmava que é preciso ficar atento aos interesses dos pequenos e deixá-los se deslocar livremente para que façam descobertas. Levando em conta que as escolas davam muita importância à inteligência e ao desempenho, propôs que considerassem o ser humano de modo integral. Isso significa introduzir na rotina atividades diversificadas, como jogos. Preocupado com o caráter utilitarista do ensino, Wallon pontuou que a diversão deve ter fins em si mesmos, possibilitando às crianças o despertar de capacidades, como a articulação com os colegas, sem preocupações didáticas. Já Piaget, focado no que os pequenos pensam

sobre tempo, espaço e movimento, estudou como diferem as características do brincar de acordo com as faixas etárias. Ele descobriu que, enquanto os menores fazem descobertas com experimentações e atividades repetitivas, os maiores lidam com o desafio de compreender o outro e traçar regras comuns para as brincadeiras. ...

As pesquisas de Vygotsky apontaram que a produção de cultura depende de processos interpessoais. Ou seja, não cabe apenas ao desenvolvimento de um indivíduo, mas às relações dentro de um grupo. Por isso, destacou a importância do professor como mediador e responsável por ampliar o repertório cultural das crianças. Consciente de que elas se comunicam pelo brincar, Vygotsky considerou uma intervenção positiva a apresentação de novas brincadeiras e de instrumentos para enriquecê-las. Ele afirmava que um importante papel da escola é desenvolver a autonomia da turma. E, para ele, esse processo depende de intervenções que coloquem elementos desafiadores nas atividades, possibilitando aos pequenos desenvolver essa habilidade.

CAPÍTULO III

OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS DE APRENDIZAGEM NAS SERIES INICIAIS.

3.1 Jogar, brincar uma forma de aprendizagem

Os jogos e brincadeiras são ferramentas riquíssimas que despertam diversos sentimentos na vida das crianças, que aprendem de alguma forma a lidarem com os desafios, demonstrando atitudes relevantes para vida. Brincando, o mundo para as crianças torna-se mais atrativo assim serem incentivadas e valorizadas pelos docentes como um grande instrumento de ensino e da aprendizagem, pois os jogos e brincadeiras utilizados de forma pedagógica têm o poder de ajudar as crianças em suas aprendizagens sociais e afetivas.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 21 apud CEBALOS; MAZARO, 2011):

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 meio de 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 e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

Através dos jogos, brincadeiras e dos brinquedos na Educação Infantil são despertadas nas crianças características como reflexão raciocínio, coordenação motora, comunicação e o respeito aos colegas. Na Educação Infantil as crianças vivenciam momentos de brincadeiras saindo da realidade para um mundo de imaginação, se comportam imitando os personagens dos desenhos que assistem na televisão. As brincadeiras possuem um poder de libertação, de independência e de grande importância para a sua vida. Isso se confirma com o que Winnicott diz:

A criança adquire experiência brincadeira. A brincadeira é uma parcela importante da sua vida. As experiências tanto externas como internas podem ser férteis para o adulto, mas para a criança essa riqueza encontra-se principalmente na brincadeira e na fantasia. (1982, p.163)

Assim as pessoas que estudam sobre a importância dos jogos e das brincadeiras na Educação Infantil, afirmam que as atividades lúdicas são ferramentas valiosas na aprendizagem e no desenvolvimento da criança, tanto nos aspectos físicos, mentais, cognitivos e sociais.

3.2 O professor como mediador dos jogos e brincadeiras

O professor é importante como mediador para orientar as crianças nos jogos e brincadeiras, incentivando-as para a aprendizagem. O docente precisa pesquisar e planejar os jogos e as brincadeiras, direcionadas aos conteúdos, para auxiliar as crianças na aprendizagem. E dessa forma aprendem, conhecem, conscientizam-se, a cerca do que antes eram desconhecido e pensam de formarem sujeitos construtores da sua própria história. Segundo Kishimoto “O trabalho de educação escolar infantil exige de seus professores (veteranos ou em iniciação profissional) discussões e práticas sobre as vivências comunicacionais cotidianas de seus alunos” (2010 p. 162). Os professores devem conhecer a vida de seus alunos através do cotidiano, pois o professor é visto como um grande mediador de conhecimento e de transformação em relação a vida das crianças.

3.3 O brincar livre.

O incentivo na Educação Infantil tem como principal o lúdico despertado nas crianças esse momento do brincar livre, ou seja, o professor não dita regras ou objetivos a serem cumpridos. E através do brincar livre que o professor conhece os seus alunos, quem comanda o grupo, se gosta de ficar sozinha, como usa sua criatividade e como se defende diante dos colegas.

A maneira como a criança brinca e desenha reflete de maneira implícita na forma como esta lida com a realidade. Ao mesmo tempo em que se diverte, constrói laços de amizade, compartilha o funcionamento de um grupo, aprende a respeitar limites e a ceder para que o outro também se satisfaça. É um processo constante de construção da consciência de si mesmo e do outro (OLIVEIRA, 1992 apud SOUZA, 2009).

3.4 O brincar dirigido

O brincar dirigido sempre terá uma regra um ponto de partida. É uma ferramenta pedagógica que ira proporcionar uma troca de conhecimento entre educadores e educando. Através de uma atividade dirigida, o professor observara o conhecimento e o desempenho do educando. O brincar livre e o brincar dirigido são importantes, através deles os educandos desenvolvem atenção, concentração, percepção e identifica a voz do comando. Segundo Moyles (2002, 33) "Por meio do brincar dirigido as crianças têm outra dimensão e uma nova variedade de possibilidades estendendo-se a um relativo domínio dentro daquela área ou atividade.

3.5 O papel do brinquedo no desenvolvimento infantil

O brinquedo, nas suas diversas formas, auxilia no processo da aprendizagem, no desenvolvimento, psicomotor, na imaginação, na criatividade e na tomada de decisões. 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”. Nessa perspectiva, o brinquedo não e simplesmente um passa tempo para distrair os alunos, ao contrário a sua importância na Educação Infantil, estimula o crescimento, o desenvolvimento e a coordenação muscular. Portanto o brinquedo e um dos fatores mais importantes das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio. A importância dos brinquedos, jogos e brincadeiras na pratica pedagógica e um incentivo enriquecedor para promover a aprendizagem e o educando encontra apoio para superar suas dificuldades. Assim, Campos 2011 destaca que os professores precisam estar cientes de

que a brincadeira é necessária e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar.

3.6 Os jogos como ferramentas para aprendizagem.

Nas práticas pedagógicas das escolas tradicionais, era muito comum ouvirmos dizer que os jogos eram motivo de bagunças, brigas e não serviam para nada. Ao passar do tempo, essa visão tem mudado, os docentes através das formações resgataram os jogos nas escolas de forma lúdica e prazerosa, desenvolvendo projetos satisfatórios principalmente na Educação Infantil. Na Educação Infantil é o início da formação da criança proporcionando reflexão, raciocínio, coordenação motora, regras de comunicação, amizade, respeito e aprendizagem. Os jogos tradicionais (Pião, Pipa, bola de gude) passados de pais para filhos são desafiadores para os docentes, e as crianças até gostam, mas com a evolução da tecnologia os aparelhos oferecidos hoje suprimiram os tradicionais, contudo, é preciso que o professor utilize essas ferramentas no seu cotidiano de forma planejada e direcionada em cada aula, com objetivo de alcançar cada criança incentivando e mostrando a importância de cada brinquedo para o processo de aprendizagem. Para Wallon a aprendizagem não dependia apenas de ensino e de conteúdos para que as crianças desenvolvessem sua aprendizagem. Era necessário afeto, movimento e rotina de atividades diversificadas como os jogos. Sendo assim, de acordo com Kishimoto (2002) "o jogo é um impulso natural da criança funcionando como um grande incentivador que estimula o pensamento, a coordenação motora e cognitiva". Já para Nunes de Almeida (2003, p.20) "os jogos serviam como meio das gerações mais novas aprenderem com as mais velhas os valores e conhecimentos."

CAPÍTULO IV

ALINHAVANDO OS NÓS

Pesquisa é o procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos. A pesquisa do 1º ano é requerida quando não se dispõe de informação suficiente para responder ao problema, ou então quando a informação disponível se encontra em tal estado de desordem que não possa ser adequadamente relacionada ao problema. (Gil 2002, p.17)

4.1 De lá para cá

O universo a ser pesquisado foi uma escola da rede pública municipal. Escola Municipal de Ensino Fundamental Flaviano Ribeiro Filho- Anexo. A escola fica localizada na Rua Projetada sem número- Quadra P, Lote 24 Cidade Verde III Etapa Santa Rita- Paraíba. Foi fundada no dia 11 de fevereiro de 2008. Tendo como responsável pelo desenvolvimento da escola a professora Elza Lucia da Conceição, considerada fundadora juntamente com a comunidade ao qual a escola está inserida. Funciona nos três turnos; manhã, tarde e noite da Educação Infantil ao Ensino Fundamental. Tem 250 alunos matriculados desde o início do ano letivo.

No turno da manhã, a escola funciona da Educação Infantil ao Ensino Fundamental em cada sala de aula tem de 20 a 30 alunos no infantil I tem 20 alunos no infantil II tem 25 alunos. No turno da tarde funciona o Ensino Fundamental do 1º ano ao 5º ano com a mesma quantidade de alunos nas salas de aulas. No turno da noite funciona a EJA Educação de Jovens e Adultos. As pessoas mais importantes que enfrentaram os obstáculos existentes para que a escola funcionasse, pois, as crianças não tinham onde estudar foi; o Sr. Lucio, Severino Dias, Walter, Sila e o Senhor Jose Carlos, nome esses que jamais deverão ser esquecidos, pois ajudaram na construção de um sonho que foi concretizado, pela professora Elza Lucia da Conceição permanecendo gestora da escola.

A escola trata não apenas de uma estrutura física, mas de um contexto de trabalho. Isso significa que o processo de aprendizagem é um processo laborativo da parte de quem aprende e de quem ensina. Para esse processo ser eficaz, portanto, deve-se conservar um ambiente de tranquilidade, cooperação, democracia, diálogo e reflexão. Alcarão (2001).

A escola recebe um apoio financeiro do PDDE (Programa Dinheiro Direto na Escola). Onde o dinheiro é usado para a compra de materiais didáticos e permanentes estantes, armários, eletrodomésticos, etc. Através de um projeto recebeu 10 notebooks para aula de informática da Educação Infantil ao 5º ano do Ensino Fundamental. Hoje a escola tem o Mais Educação, funcionando com oficinas de artes, danças, teatro, corte e costura, esportes e reforço escolar. Proporcionando aos alunos oportunidades de desenvolverem suas habilidades e aprendizagem.

A estrutura física da escola é constituída por 3 banheiros, 7 salas de aulas, 1 sala para a secretaria, 1 cozinha, 1 sala para os professores, não tem espaço para as crianças brincarem, para realizar as brincadeiras e fazer educação física precisamos sair de dentro da escola para um terreno ao lado. Estamos esperando das autoridades a construção de uma escola.

Por ser uma escola pequena, tem uma gestora escolar que tem formação superior em biologia e gestão escolar e uma supervisora educacional com especialização na área, cinco professores com formação superior em pedagogia e uma está cursando pedagogia.

A equipe de apoio é constituída por três auxiliares de serviços, três merendeiras, quatro vigias e duas secretarias. Todos os funcionários são concursados e estão sempre à disposição quando a prefeitura oferece capacitações para melhorar seus desempenhos em suas atividades.

O planejamento didático é realizado mensalmente com a gestora, a supervisora e os professores. Acontece de forma dialogada, onde são colocadas todas as dificuldades, troca de experiência e as possibilidades de avanço. Para auxiliar os educadores, a supervisora usa como recursos didáticos; textos, livros, mensagens, músicas e filmes que tratem dos temas abordados nos planejamentos.

Todo o corpo docente da escola é composto por professores devidamente qualificados, concursados para o exercício do magistério de acordo com as normas da legislação vigente. Os discentes são 350, todos frequentando a escola, e a maioria são

filhos de pais que trabalham em granjas, em fabricas e em casas de famílias domesticas. A proposta curricular da Educação Infantil envolve os eixos da formação pessoal e social. Identidade e autonomia dos conhecimentos do mundo, nas áreas de linguagem oral e escrita, matemática, natureza, sociedade, musica, movimentos e artes visuais.

4.2 Amostra - Conhecendo os educadores

Em seus estudos (Gil 2006, p.100) define amostra como um subconjunto do universo ou da população, por meio do qual se estabelece ou se estimam as características desse universo ou população. Durante o período do estagio observei a Escola Flaviano Ribeiro Filho- Anexo e tive a oportunidade de conhecer de perto suas realidades na sala de aulas, alguns professores procuravam dá o melhor nas suas aulas, sempre incentivando os alunos a participarem das aulas, respeitarem os colegas, as normas da escola, e a interagirem nas atividades recreativas. Mesmo quando não tinham o material pedagógico os professores compravam, reciclavam para explorarem em suas aulas e enriquecerem seus conteúdos tornando a aprendizagem mais significativa.

Em um breve dialogo com os professores, percebi que alguns professores não estavam satisfeitos nas series que ensinavam transformando essa insatisfação em aulas enfadonhas e sem nenhuma expectativa de aprendizagem para os alunos, os professores do 1º ao 3º ano estavam participando da formação do PNAIC Pacto Nacional de Alfabetização na Idade Certa, essa formação tem envolvido os professores para um novo olhar na sua pratica pedagógica. As professoras abordadas para minha pesquisa foram duas, a da Educação Infantil que ensinavam no turno da manhã, e a da Educação do infantil I, a primeira é graduada em pedagogia e a segunda está concluindo. Observando a professora da Educação Infantil I percebi a sua dificuldade de transmitir os conteúdos para as crianças, pois não tinha domínio da sala, não tinha o habito de cantar, de brincar e jogar na sala de aula.

Através de um diálogo com a docente, ela falou que não se identificava com a turma e já tinha comunicado a supervisora da escola. Esses conflitos tinham vários fatores que não estavam ajudando a desenvolver o seu trabalho na sala de aula, os fatores mencionados são esses: em uma mesma sala há crianças com faixas etárias diferentes, a sala de aula era pequena, não tinha espaço para brincar, e a supervisora não dava a assistência devida.

A professora estava com dificuldades de planejar as suas aulas e todos esses fatores prejudicavam a aprendizagem dos alunos. Perraudeau (p.201, 2009) cita os componentes cognitivos de comportamentos, o componente relacional e o componente didático. Envolvendo o trabalho com comunicação, a flexibilidade no trato do conteúdo, a impulsividade em relação aos alunos e as escolhas metodológicas adequadas para o ensino.

Devido as dificuldades da docente as crianças estavam perdendo a oportunidade de praticarem os jogos e as brincadeiras que são riquíssimas para a sua aprendizagem, seu convívio entre as outras crianças, o seu raciocínio, sua coordenação motora, sua criatividade e seu desenvolvimento psicomotor. Diante de tudo que foi observado é preciso que a professora não espere pela gestora e supervisora, mas, crie metas e objetivos para sua prática pedagógica em relação as suas aulas, proporcionando momentos lúdicos para incentivá-los na aprendizagem. 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.

No que diz respeito a professora que ensinava a Educação Infantil II, ela enfrentava a mesma realidade na escola em relação ao espaço e a faixa etária das crianças, porem tinha o controle no comportamento dos alunos, planejava as aulas, tinha experiência de ensinar na Educação Infantil II e identificava-se com essa serie. Sua metodologia era de ensinar e incentivar as crianças a brincarem, respeitando os limites e realizando jogos direcionados aos conteúdos aplicados, essa metodologia proporcionava uma troca de experiência e um aprendizado mais eficaz. Com sua dedicação, compromisso, afeto e organização com as atividades em seu cotidiano, chamou-me a atenção no que diz respeito ao resultado de ensinar com os jogos e brincadeiras. As crianças ao participarem das atividades lúdicas desenvolveram varias habilidades na aprendizagem. Além disso, Vygostsky (1998) afirma que o brincar é um espaço de aprendizagem onde a criança age além do seu comportamento humano. No brincar, ela age como se fosse maior do que é na realidade, realizando simbolicamente, o que mais tarde realizará na vida real. Embora aparentemente expresse apenas o que mais gosta, a criança quando brinca, aprende a se subordinar às regras das situações que reconstrói.

Durante a pesquisa através do meu olhar, foi possível constatar que os docentes estão preocupados com a educação dos alunos em relação a sua aprendizagem no que

diz respeito a serem leitores e críticos. A escola é conhecida como uma escola viva, essa visão de escola viva e o resultado do trabalho dos docentes em seu cotidiano. A escola é um ambiente social onde todos deverão estar envolvidos no processo educativo, é um local promissor de troca e vivência de experiências, contribuindo de maneira positiva na efetivação de uma aprendizagem significativa e flexível. Além disso, as brincadeiras e os jogos são indispensáveis para que haja uma aprendizagem com divertimento, que proporcione prazer no ato de aprender e que facilite as práticas pedagógicas em sala de aula.

4.3. Instrumento - Utilizando o Questionário

O instrumento de coleta de dados utilizado nesta pesquisa foi o questionário. Gil (2002, p.114) afirma que o questionário constitui o meio mais rápido e barato de obtenção de informações, além de não exigir treinamento de pessoal e garantir o anonimato. Gil (2006, p.128) conceitua o questionário como:

Uma técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, expectativas, situações vivenciadas etc.

O questionário possui uma série de vantagens para o pesquisador. Tais como o anonimato das respostas e de permitir que as pessoas respondam no momento em que julgarem mais conveniente. Outro aspecto muito importante que favorece a pesquisa e não influencia das opiniões e do aspecto pessoal do pesquisador ao entrevistado.

Sobre a elaboração do questionário, Gil (2006, p.129) salienta:

Construir um questionário consiste basicamente em traduzir os objetivos da pesquisa em questões específicas. As respostas a essas questões e que irão proporcionar os dados requeridos para testar as hipóteses ou esclarecimento do problema da pesquisa. As questões consistem, pois, o elemento fundamental do questionário.

No questionário foram utilizadas questões abertas, já que meu trabalho que tem como objetivo analisar como as educadoras incentivam seus alunos com os jogos e as brincadeiras para a aprendizagem. Sobre as questões abertas Gil (2006, p.131) salienta A principal vantagem das questões abertas e a de não forçar o respondente a enquadrar sua percepção em alternativas preestabelecidas. As questões foram elaboradas de acordo com os objetivos da pesquisa.

Para a coleta de dados segui alguns procedimentos. Primeiro entrei em contato com a direção da escola solicitando autorização para que a pesquisa fosse aplicada com as professoras. Havendo o consentimento por parte da direção, conversei com essas professoras apresentando a proposta da minha pesquisa e ressaltai a importância de suas respostas para o meu trabalho. Elas foram bastante receptivas e prontamente aceitaram participar do estudo respondendo ao questionário que seria analisado por mim. Apliquei o questionário em dois dias da semana, onde essas professoras tiveram tempo suficiente para responder.

4.4 Analisando os dados

Gil (2006, p.26) define método como caminho para se chegar a determinado fim.

Gil (2002, p.17) ainda diz que:

Pesquisa e o procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas são propostos. A pesquisa e requerida quando não se dispõe de informação suficiente para responder ao problema, ou então quando a informação disponível se encontra em tal estado de desordem que não possa ser adequadamente relacionada ao problema.

Segundo Lakatos (2006, p.83), "método é o conjunto das atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia, permite alcançar o objetivo - conhecimento validos e verdadeiros, traçando o caminho a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões (...)." Portanto o método empregado na pesquisa deve está coerente o que vai ser estudado.

Lakatos ainda diz que:

A seleção do instrumental metodológico esta, portanto diretamente relacionado com o problema a ser estudado, a escolha dependera dos vários fatores relacionados com a pesquisa, ou seja, a natureza dos fenômenos, o objeto da pesquisa, os recursos financeiros, a equipe humana e outros elementos que possam surgir no campo da investigação. (2006, p.86)

Para atingir os objetivos desta pesquisa, analisei o questionário com as duas professoras da Educação Infantil na Escola Municipal de Ensino Fundamental Flaviano Ribeiro Filho-Anexo. Analisei como as professoras incentivam seus alunos com os jogos e as brincadeiras para uma aprendizagem satisfatória, portanto o presente estudo pode ser caracterizado como uma pesquisa qualitativa, de abordagem descritiva e exploratória. Através dos estudos feitos e das respostas obtidas com o questionário posso afirmar que os jogos e as brincadeiras são ferramentas para a aprendizagem das crianças nas series iniciais. Segundo as professoras que responderam o questionário desta pesquisa é difícil obter uma aprendizagem sem que haja o lúdico como referencia para as series iniciais.

Quando responderam as questões referentes ao que entendem sobre o lúdico e sua importância para as series iniciais, como um processo de ensino e aprendizagem afirmam:

Professora da Educação Infantil I.

R: O lúdico, para mim e uma forma da didática de ensinar e aprender através das brincadeiras.

Professora da Educação Infantil II.

R: É a maneira de avaliar as competências das crianças de formas descontraídas.

As respostas mostram que as educadoras aparentam ter noção do que e o lúdico e sua importância para aprendizagem.

Professora da Educação Infantil I.

R: É importante na educação infantil, pois e a etapa que a criança necessita da aprendizagem com dinâmica. Porem preciso colocar em pratica na minha sala de aula.

Professora da Educação Infantil II.

R: É de fundamental importância o lúdico na aprendizagem, pois as crianças aprendem regras, limites, tolerância e etc. Procuro planejar os jogos e as brincadeiras para realizar nas aulas de acordo com os conteúdos que estou trabalhando.

As educadoras relatam que o lúdico é importante porém uma não coloca em prática e a outra já trabalha com os jogos e as brincadeiras tendo bom êxito com sua turma.

Professora da Educação Infantil I.

R: Às vezes entrego massinhas e brinquedos.

Professora da Educação Infantil II.

R: Materiais recicláveis e acessíveis as crianças bola, corda, garrafas, caixas, jogos de formas geométricas, brincadeiras...

É bom ressaltar que a professora do infantil I, tem muitos conflitos na sala de aula e por esse motivo precisa mudar sua prática pedagógica. A educadora do infantil II apresentou com mais clareza os recursos que trabalha com o lúdico.

Professora da Educação Infantil I.

R: Eu sei a importância do lúdico, mas no momento estou trabalhando os conteúdos, nos livros e cadernos.

Professora da Educação Infantil II.

R: Aplicando o conteúdo proposto nos livros as aulas se tornam cansativas enquanto o mesmo conteúdo sendo aplicado de maneira lúdica se torna prazerosa e atrativo obtendo mais resultados.

Observando as diferenças das respostas, no que diz respeito em aplicar um conteúdo do livro através de um jogo, a docente do infantil I tem consciência da ausência do lúdico em suas aulas. Já a docente do infantil II, tem o prazer de relatar o quanto é importante explorar o conteúdo através do lúdico, pois, os objetivos são alcançados de forma prazerosa.

Professora da Educação do Infantil I.

R: Considero saudável.

Professora da Educação do Infantil II.

R: Amigável e descontraída, pois procuro sempre demonstrar afeto, carinho e respeito aos meus alunos.

Na questão referente à relação afetiva com os alunos, todas responderam que tinham uma boa relação.

Professora da Educação Infantil I.

R: A escola não tem material que possa trabalhar o lúdico. Existem alguns brinquedos que foram doados e já estão quebrados.

Professora da Educação Infantil II.

R: Não tem material na escola para trabalhar o lúdico, então procuro compara alguns e reciclar outros para desenvolver uma boa aula.

A realidade é igual em relação ao material lúdico na escola, porém a preocupação da docente do infantil II em trabalhar com o lúdico faz toda a diferença em sua sala de aula.

Professora da Educação Infantil I.

R: Na escola não há espaço físico, falta de materiais e as dificuldades que no momento estou enfrentando.

Professora da Educação Infantil II.

No geral não há incentivo na escola, a falta de tempo dos pais e os brinquedos modernos que oferecem jogos que deixam as crianças presa ao mundo virtual. Cada docente tem sua visão, o importante é incentivar e resgatar as brincadeiras relacionando-as a aprendizagem.

Professora da Educação Infantil I.

R: Pouco estou brincando com os alunos, mas percebo que quando brinco alguns prestão atenção e participam.

Professora da Educação Infantil II.

R: Percebo que os alunos ficam no início agitados, depois vão ficando calmos e prestando atenção nas atividades lúdicas direcionadas.

É preciso que os docentes sintam-se preparados e incentivados para trabalharem com os alunos, colocando limites em seus comportamentos para um bom resultado em suas aulas.

Professora da Educação Infantil I.

R: As brincadeiras são de roda, bola e passa a caixa.

Professora da Educação Infantil II.

R: As brincadeiras são várias, mas vou citar algumas: batatinha frita 1,2,3, elefantinho colorido, esconde-esconde, roda, maestro, caça ao tesouro, morto/vivo, passa a bola, dança das cadeiras, o grilo, toca fruta, toca gelo, adivinha, o gato e o rato, pula corda, cobra cega, corrida com saco, corrida pulando com um pé, corrida com bambolê, concurso de dança e outras.

É preciso uma reflexão sobre o papel dos educadores nesse processo de incentivarem os jogos e as brincadeiras como ferramentas de aprendizagem na Educação Infantil.

Cabem principalmente as educadoras a responsabilidade de incentivarem e praticarem o lúdico em suas aulas. Por isso tomei a decisão de analisar como as educadoras exploravam o lúdico com seus alunos, para que assim possa contribuir no sentido de despertar nas docentes a importância que tem o lúdico para o processo de ensino-aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cerca do que foi apresentado neste trabalho de conclusão de curso sobre a importância dos jogos e as brincadeiras na Educação Infantil. Percebi a relevância do tema, este assunto continua em discussão no cenário educacional.

Através da minha experiência em sala de aula, enquanto educadora e também nos períodos de estágio na escola por qual passei, e que pude compreender que todos os educadores que trabalham na escola do ensino infantil ao ensino fundamental precisam incentivar os alunos a praticarem os jogos e as brincadeiras, visando a importância para o processo de ensino- aprendizagem.

Todos da escola precisam envolver-se com a iniciativa de incentivarem os educadores em relação a prática do lúdico nas salas de aulas. O gestor mais do que resolver as questões administrativas, deve colaborar para uma melhoria do ensino, o supervisor, além do repasse de técnicas aos educadores deve coordenar momentos de reflexão, para a melhoria da prática pedagógica e da aprendizagem.

A pesquisa bibliográfica e a análise dos dados feita através da aplicação do questionário as educadoras, mostram que o lúdico pode ser considerado como um requisito, uma condição prévia da aprendizagem. Daí a importância de se estudar os fatores ligados aos jogos e as brincadeiras na educação infantil.

Na escolha do tema do trabalho de conclusão de curso levei em consideração a atuação dos professores na sala de aula, como também problemas relacionados a prática pedagógica de alguns professores. Portanto, decidi abordar a questão da importância do lúdico, o que para a minha pessoa, enquanto futura pedagoga é de grande relevância para melhoria do ensino e da aprendizagem.

Em sumo o presente estudo mostrou que uma professora precisa incentivar os alunos a participarem dos jogos e das brincadeiras, e por isso necessita também estar incentivada realizando atividades criativas e envolventes. Não existem receitas prontas que melhorem ao incentivo ao lúdico para os alunos, portanto a ausência dele na aprendizagem dos educados e um desafio que precisamos enfrentar como educadoras e agentes incentivadoras dos jogos e das brincadeiras como ferramentas de aprendizagem

na educação infantil. Assim, através deste estudo sinto-me mais preparada para enfrentar essa realidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ALMEIDA, Paulo Nunes. Educação Lúdica: jogos e técnica pedagógica. São Paulo. Loyola, 1995.

BRASIL, Referencial curricular nacional para a educação infantil/ Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº. 9394/96 de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF.

CUNHA, N. H. S. *Brinquedo, Desafio e Descoberta*. Rio de Janeiro : FAE, 1998.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. SP: Paz e Terra, 1996.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar um projeto de pesquisa**. 4. Ed. São Paulo. Atlas, 2002.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. Ed. São Paulo. Atlas, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. São Paulo: Cortez, 2002.

LAKATOS, E. M. MARCONI, M. *A Metodologia do Trabalho Científico*. 6. Ed. São Paulo. Atlas, 2001.

LIMA, Jaqueline da Silva. A importância do brincar e do brinquedo para crianças de três a quatro anos na educação infantil. *Pedagogia em Foco*, Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <<http://www.pedagogiaemfoco.pro.br/edinf01.htm>>. Acesso em: 11 maio 2012.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Chistie. *Os jogos lúdicos na aprendizagem escolar*. Porto alegre: Artmed, 2005.

MOYLES, J. R. Só Brincar? O papel do Brincar na Educação Infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

NOVAES, J.C. **Brincando de Roda** : Rio de Janeiro : Agir, 1992

OLIVEIRA, V.B. (ORG). Introdução In: O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis: Vozes, 2000.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico**. 4. Ed. São Paulo: Scipione, 1997.

PERRAUDEAU, M. Estratégias de aprendizagem – como acompanhar os alunos na aquisição dos saberes. Porto Alegre: Artmed, 2009.

PARO, V. Por dentro da escola pública. 2ª edição. São Paulo: Xamã, 1996.

PIAGET, J. A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

RONCA, P.A.C. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo : Edisplan, 1989.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

TEIXEIRA, C. E. A. A ludicidade na escola. São Paulo: Loyola, 1995.

VYGOTSKY, L.S; LURIA, A.R. & LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

WINNICOTT, D.W. A criança e seu mundo. 6. Ed. Rio de Janeiro. LTC, 1982.

Brincadeiras: Disponível em: <<http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/esconde-esconde/4e3d6a565cf358183f000008.html>> Acesso em: 03 de julho de 2014.

Imagens de Brinquedos: Disponível em:

<em<https://www.google.com.br/search?q=brinquedos+reciclados+que+podem+ser+utilizados+na+educa%C3%A7%C3%A3o+infantil&espv=2&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=Evu7U5b9MdXLsATIyoKQBg&ved=0CDoQ7Ak&biw=1366&bih=667>> Acesso em: 08 de julho de 2014.

APÊNDICE - Questionário da Pesquisa

Caríssimas Professoras,

Sou concluinte do Curso de Graduação em Pedagogia e estou necessitando de alguns dados para construir o meu trabalho de conclusão de curso, que tem como tema Os Jogos e as Brincadeiras Como Ferramentas de Incentivo a Aprendizagem nas Series Iniciais: desafio para os educadores. Por isso peço sua colaboração no sentido de responder este questionário, o que muito irá contribuir para a realização deste estudo.

Agradeço,

Geise de Fatima Santos de Souza.

1) O que você entende por lúdico?

2) Para você, enquanto educadora, qual a importância dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem das crianças?

3) Que recursos você utiliza para trabalhar o lúdico?

4) Analisando a sua turma de alunos, qual a diferença de aplicar um conteúdo no livro e o mesmo através de um jogo?

5) Como você considera a sua relação com seus alunos?

6) A escola conta com materiais lúdicos, que auxiliam no ensino- aprendizagem das crianças?

7) Em sua opinião, o que mais atrapalha o brincar infantil hoje?

8) Como você percebe o comportamento dos alunos durante as atividades lúdicas?

9) Escreva abaixo quais as atividades, com brincadeiras, que você mais utiliza em suas aulas.

.

ANEXOS A: Brinquedos que podem ser utilizados na educação infantil





ANEXO B: Sugestões para brincadeiras na educação infantil

1) ELEFANTINHO COLORIDO

Faixa etária: acima de 4 anos

Local: calçada, quadra de esportes, quintal e condomínio

Estimular: atenção, agilidade, memória, coordenação motora e conhecimento de cores

Participante: 3

COMO BRINCAR

Um participante é escolhido para comandar, no caso de crianças mais novas o ideal é que seja um adulto. Ele fica à frente dos demais e diz: “Elefantino colorido!”. Os outros respondem: “Que cor?”. O comandante então grita o nome de uma cor e os jogadores correm para tocar em algo que tenha aquela tonalidade. Quanto mais longe o acesso a cor, mais difícil o jogo fica. Para os mais velhos a brincadeira ficará mais divertida se o comandante perseguir os outros participantes e tentar capturá-los antes que eles cheguem à cor. O primeiro capturado vira o próximo comandante.

2) COELHINHO SAI DA TOCA

Faixa etária: acima de 4 anos

Local: calçada e salão de festas

Estimular: condicionamento físico e agilidade,

Participante: 6+

COMO BRINCAR

Os participantes são divididos em grupos de três. Dois jogadores dão-se as mãos formando a toca e o terceiro ficará entre eles e será o coelhinho. Do lado de fora ficam os coelhos perdidos. Ao ser dado o sinal: ‘Coelhinho sai da toca, um, dois, três’, as tocas levantam os braços e todos os coelhos devem ocupar uma nova toca, inclusive os coelhos perdidos. Quem não conseguir entrar fica no centro, esperando nova

oportunidade.

O jogo fica mais emocionante se no lugar dos coelhos perdidos houver um caçador. Nesse caso, apenas um participante fica de fora. Quando for dado o sinal ele deverá perseguir os coelhos durante a troca de tocas. O primeiro a ser pego passará ao posto de caçador, o caçador vira um dos ‘tocas’, e este, por sua vez, vira um coelho. Se o número de crianças for pequeno, as tocas podem ser desenhadas no chão com um giz, assim, ninguém fica de fora da brincadeira.

3) PEGA-PEGA

Faixa etária: acima de 4 anos

Local: praia, quintal, sala de esportes e condomínio

Estimular: velocidade, coordenação motora, atenção e agilidade,

Participante: 5+

COMO BRINCAR

O jogo começa elegendo um dos participantes como o pegador. Este, dado um sinal, passa a perseguir os outros jogadores. Quem for alcançado primeiro passa a ser novo pegador. Por sua simplicidade, não há limites para criar regras para este jogo.

Pode haver mais de um pegador ou os participantes podem correr de costas, por exemplo. Na versão ‘agachado’ quem estiver de cócoras fica a salvo, mas não pode permanecer nessa posição por mais de 5 segundos e o pegador não pode ficar muito próximo ao perseguido no momento dele levanta. Já no pique-pega, os participantes escolhem um lugar para o pique, pode ser uma árvore, uma trave da quadra. O jogador que tocar o pique durante a perseguição não poderá ser pego, mas, assim como no ‘agachado’ não pode ficar por ali por muito tempo. Da mesma forma, pode haver vários piques.

4) PEGA-PEGA

Faixa etária: acima de 2 anos

Local: praia, quintal, sala de esportes e condomínio

Estimular: velocidade, criatividade, atenção e paciência

Participante: 3+

COMO BRINCAR

No jogo básico inicialmente o grupo elege um dos participantes para ser o ‘perseguidor’. Ele deve fechar os olhos e contar até 100 enquanto os outros jogadores se escondem dentro de uma área já pré-determinada. Quando termina de contar, o ‘perseguidor’ vai atrás dos jogadores escondidos. Quem for visto e tocado por ele está fora do jogo.

Outras duas variações comuns da brincadeira são o Pique-Esconde e o Polícia e ladrão. No primeiro, em vez de tocar o jogador quando o vir, o ‘perseguidor’ gritará o nome dele. Os dois então correm para o ‘pique’ – um poste ou uma árvore – se o perseguido chegar primeiro estará salvo, mas se o perseguidor chegar primeiro ele estará pego. Os jogadores escondidos também podem tentar correr até o pique e se salvar enquanto o perseguidor não estiver olhando.

No Polícia e Ladrão o grupo é dividido em duas equipes de números iguais e o pique passa a ser a cadeia. Os policiais contam até 100 enquanto os ladrões se escondem. Quem for pego vai para a cadeia, mas pode ser libertado por algum outro membro de sua equipe se o mesmo não for pego antes. Use sua criatividade para inventar novas regras para este jogo.

5) ESCONDE-ESCONDE

Faixa etária: acima de 2 anos

Local: parque, dentro de casa e condomínio

Estimular: agilidade, velocidade, criatividade, atenção e paciência

Participante: 3+

COMO BRINCAR

No jogo básico inicialmente o grupo elege um dos participantes para ser o ‘perseguidor’. Ele deve fechar os olhos e contar até 100 enquanto os outros jogadores se escondem dentro de uma área já pré-determinada. Quando termina de contar, o ‘perseguidor’ vai atrás dos jogadores escondidos. Quem for visto e tocado por ele está fora do jogo.

Outras duas variações comuns da brincadeira são o Pique-Esconde e o Polícia e ladrão. No primeiro, em vez de tocar o jogador quando o vir, o ‘perseguidor’ gritará o nome dele. Os dois então correm para o ‘pique’ – um poste ou uma árvore – se o perseguido chegar primeiro estará salvo, mas se o perseguidor chegar primeiro ele estará pego. Os jogadores escondidos também podem tentar correr até o pique e se salvar enquanto o perseguidor não estiver olhando.

No Polícia e Ladrão o grupo é dividido em duas equipes de números iguais e o pique passa a ser a cadeia. Os policiais contam até 100 enquanto os ladrões se escondem. Quem for pego vai para a cadeia, mas pode ser libertado por algum outro membro de sua equipe se o mesmo não for pego antes. Use sua criatividade para inventar novas regras para este jogo.