



CENTRO DE ESTUDO SUPERIOR DE ITAITUBA
FACULDADE DE ITAITUBA- FAI
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

RAIMUNDINHA DE SOUSA MENEZES

**A LUDICIDADE COMO RECURSO METODOLÓGICO NA
EDUCAÇÃO INFANTIL: Análise do CMEI Primeiros Passos,
em Itaituba- Pará**

ITAITUBA-PA
2019

RAIMUNDINHA DE SOUSA MENEZES

**A LUDICIDADE COMO RECURSO METODOLÓGICO NA
EDUCAÇÃO INFANTIL: Análise do CMEI Primeiros Passos-
Itaituba- Pará**

Monografia de Graduação do Curso de Licenciatura
Plena em Pedagogia apresentada à Faculdade de
Itaituba para obtenção do título Licenciada Plena em
Pedagogia.

Orientadora: Lucia Maria da Costa Cruz

ITAITUBA- PARÁ
2019

MENEZES. Raimundinha de Sousa.

A LUDICIDADE COMO RECURSO METODOLÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Análise do CMEI Primeiros Passos- Itaituba- Pará. - CLPL da FAI, 2019: CLPL da FAI, 2019.

71 Pags.

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) – Faculdade de Itaituba-FAI, Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, Itaituba- Pará- BR-PA, 2019.

Orientadora: Prof.^a Lucia Maria da Costa Cruz, Esp.

1.Ludicidade. 2. Aprendizagem. 3. Metodologia. I. CRUZ. Lucia Maria da Costa.
II. Faculdade de Itatuba. Itaituba, BR- PA. 2019



FACULDADE DE ITAITUBA – FAI

CURSO LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA
Autorizado e credenciado – Portaria MEC Nº 2557 de 15/09/2003.
Av. Dr. Governador Fernando Guilhon, 895
Jardim das Araras – Itaituba - Pará.
Site: www.unifait.edu.br/ E-mail: fai@unifait.edu.br

Acadêmica: RAIMUNDINHA DE SOUSA MENEZES

TÍTULO: A LUDICIDADE COMO RECURSO METODOLÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ANÁLISE DO CMEI PRIMEIROS PASSOS- ITAITUBA- PARÁ

Monografia de Graduação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia apresentada à Faculdade de Itaituba para obtenção do título Licenciada Plena em Pedagogia.

Orientadora: Lucia Maria da Costa Cruz, Esp.

BANCA EXAMINADORA

Presidente: _____ Nota: _____
Prof^a. Lucia Maria da Costa Cruz, Esp.

Avaliador 01: _____ Nota: _____
Prof. Márcio Silva da Conceição, Me.

Avaliadora 02: _____ Nota: _____
Prof.^a Raimunda Bentes, Esp.

Resultado: _____ Média: _____

Data: 26 de Março de 2019.

Em primeiro lugar quero dedicar este trabalho ao meu grande Mestre, Jesus. Ele é o autor e consumidor da minha fé, ao meu esposo por estar sempre comigo em todos os momentos. Aos meus filhos que foram a minha grande inspiração para o término deste curso e a toda a minha família que esteve sempre comigo dando-me apoio para a realização deste tão grande sonho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por ser sempre o meu alicerce em todos os momentos de minha vida;

À esta faculdade, todo o seu corpo docente, direção, administração que de uma forma tão especial, abriram uma janela para o meu grande sonho que era ter um ensino superior. Aquele sonho que parecia ser tão distante, hoje torna-se realidade;

À minha orientadora Lúcia Maria da Costa Cruz, pelo suporte necessário, pelo dispor e incentivos que me foram concedidos durante o processo de realização deste trabalho;

À minha família, que desde muito cedo sempre apoiou nas minhas tomadas de decisões. Meu esposo e filhos, vocês são a razão de jamais querer desistir dos meus sonhos. Amo vocês;

Aos meus pais e meus irmãos que fazem parte desta grande caminhada. Obrigada pela compreensão nestes quatro anos de curso, em que tive que me ausentar nos encontros de família. Ainda temos muito que comemorar;

Aos meus professores desta instituição, especialmente ao professor Dr. Francisco Claudio, coordenador do curso de pedagogia da FAI, pela dedicação, compromisso e compreensão; ao pelo convívio, pelo incentivo, pelas conversas e acima de tudo, pela nossa amizade. Levarei todos com muito carinho para toda a minha vida. Vocês tiveram uma contribuição significativa para a minha formação;

Aos meus amigos e colegas que estiveram comigo todo esse tempo. Obrigada por me fazerem ir até o caminho desta jornada. Vocês já fazem parte da minha vida e levarei para sempre em meu coração;

E a todos que contribuíram de forma direta e indireta na minha formação. Muito obrigada!

Creio que o dia em que nós, educadores, entendermos que somos os únicos sujeitos e ímpar na vida de nossos alunos, que exercer o papel de professor é uma oportunidade de viver um momento privilegiado em que “tudo de bom” pode acontecer não se produzirão mais índices tão vergonhosos de analfabetismo e ignorância. (PAROLIN, 2010, p. 62).

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo compreender a importância da ludicidade como processo de ensino-aprendizagem na vida de uma criança no âmbito escolar e o uso das brincadeiras e jogos como parte da aprendizagem infantil. Entende-se que através das brincadeiras e jogos, a criança se desenvolve melhorando as suas habilidades sociais, intelectuais e motoras. Os jogos educativos mostram a importância do lúdico para o desenvolvimento infantil e contribui para a aquisição de conhecimento da criança. Buscou-se descrever a importância do lúdico para a aprendizagem infantil e como é inserido no cotidiano escolar, através de pesquisa bibliográfica e a aplicação de um questionário. O presente estudo está teoricamente baseado em autores que defendem a importância do uso do lúdico na educação infantil e os seus benefícios, tais como: (KISHIMOTO, 1993), (BRASIL, 1997), (PIAGET, 1998), (BARATA, 1995), (RIEDMANN, 2001), (LUCKESI, 2018), (SILVEIRA, 2011), dentre outros. Desta forma, usou-se a aplicação de questionários com perguntas abertas para professores que atuam no Centro Educacional Infantil. A pesquisa de cunho qualitativo, realizou-se no período de Novembro de 2018 a Fevereiro de 2019, com sete professores e trouxe em suas características a exploração de perguntas, através de um questionário. Por meio das coletas e análises dos dados, juntamente com as discussões e comentários, percebeu-se que ainda existem muitas dificuldades que impedem de o professor de realizar uma atividade diferenciada, através de jogos e brincadeiras.

Palavras-chave: Ludicidade. Aprendizagem. Metodologia.

SUMMARY

The present study aims to understand the importance of playfulness as a teaching-learning process in the life of a child in the school environment and the use of play and games as part of children's learning. It is understood that through play and games, the child develops by improving their social, intellectual and motor skills. The educational games show the importance of the playful to the development of children and contribute to the acquisition of knowledge of the child. The aim was to describe the importance of playfulness for children's learning and how it is inserted in the school routine, through bibliographic research and the application of a questionnaire. The present study is theoretically based on authors who defend the importance of the use of play in early childhood education and its benefits, such as: (KISHIMOTO, 1993), (BRASIL, 1997), (Piaget, 1998), (FRIEDMANN, 2001), (LUCKESI, 2018), (SILVEIRA, 2011), among others. In this way, the application of questionnaires with open questions for teachers who work in the Children's Educational Center was used. The qualitative research, carried out in the period from November 2018 to February 2019, brings in its characteristics the exploration of questions, through a questionnaire. Through the collection and analysis of the data, along with the discussions and comments, it was noticed that there are still many difficulties that prevent the teacher from performing a differentiated activity, through games and games.

Keywords: Ludicidade. Learning. Methodology.

LISTA DE QUADROS

QUADRO 01	O lúdico como recurso pedagógico na alfabetização possibilita que a informação seja apresentada a crianças por meio de diferentes tipos de linguagem?.....	52
QUADRO 02	Qual a sua visão sobre a ludicidade como facilitador da aprendizagem?	53
QUADRO 03	Quais os benefícios do lúdico na educação infantil?	54
QUADRO 04	Por que é importante a ludicidade na educação infantil?	55
QUADRO 05	As brincadeiras e jogos como metodologias transformam conteúdos e atividades interessantes revelando certas facilidades através de suas aplicações? Justifique sua resposta.....	56
QUADRO 06	Os pais apoiam e contribuem para a educação através da ludicidade dos filhos na escola? Como?.....	58
QUADRO 07	Quais tipos de atividades lúdicas são desenvolvidas em sala de aula?	59
QUADRO 08	Quais brincadeiras jogos podem ser desenvolvidas de forma coletiva, em um espaço maior da escola?	60
QUADRO 09	A escola contribui com as práticas pedagógicas do professor disponibilizando recursos pedagógicos? Fale sobre	61

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1 A IMPORTÂNCIA DO RECURSO METODOLÓGICO NO APRENDIZADO INFANTIL	14
1.1 DEFINIÇÃO DE LUDICIDADE.....	14
1.2 A LUDICIDADE NA VISÃO DE ALGUNS TEÓRICOS	19
1.3 A RELAÇÃO ENTRE A LUDICIDADE E APRENDIZADO.....	23
1.4 A CRIANÇA E A LUDICIDADE.....	27
2 COMPREENSÕES SOBRE O APRENDIZADO NA INFÂNCIA	33
2.1 O JOGO COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM.....	33
2.2 UTILIZAÇÃO DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO DAS PRÁTICAS EDUCATIVAS.....	37
2.3 JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO E APRENDIZAGEM....	42
3 A LUDICIDADE COMO RECURSO METODOLÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ANÁLISE DO CMEI PRIMEIROS PASSOS- ITAITUBA- PARÁ.....	49
3.1 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA PESQUISADA.....	49
3.2 METODOLOGIA DO ESTUDO.....	50
3.3 PERFIS DOS ENTREVISTADOS.....	51
3.4 ANÁLISE DA PESQUISA.....	52
3.4.1 CONCEPÇÕES DOS PROFESSORES.....	52
3.5 PROPOSTAS CONTRIBUINTES.....	62
CONCLUSÃO.....	64
REFERÊNCIAS.....	66
APÊNDICES.....	68

INTRODUÇÃO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso, em que trata-se do tema “A ludicidade como recurso metodológico na Educação Infantil, ocorreu uma análise do CMEI Primeiros Passos em Itaituba- Pará, com o objetivo de identificar a visão dos professores sobre o uso do lúdico no processo de ensino aprendizagem dentro da sala de aula.

O lúdico é considerado fundamental no planejamento das atividades para a educação infantil, adquirindo e transmitindo conhecimento. Para que o professor possa aperfeiçoar sua prática, é necessário que descubra e trabalhe o lúdico na história do educando, resgatando momentos lúdicos vividos por ele em sua trajetória de vida. Assim, esta pesquisa teve como objetivos específicos: Verificar a prática metodológica do professor e a valorização dos jogos e brincadeiras; Analisar a escola em relação à realização de jogos e brincadeiras; Identificar como os jogos lúdicos podem contribuir na aprendizagem da criança.

Através da brincadeira a criança tem a oportunidade de aprender de forma brincando, pois assim poderá produzir novos conhecimentos ou assimilando a sua maneira o que acontece ao seu redor, desenvolvendo o pensamento, oportunizando a criança a ter atenção aquele momento especial que a brincadeira proporciona. O presente trabalho fez uma abordagem sobre o lúdico no ensino infantil, uma vez que é por meio da ludicidade que a criança aprende a conviver em grupos, aprendendo a partilhar aquilo que é seu sem egoísmo.

Através das brincadeiras a criança adquire uma boa saúde física, intelectual e emocional, fazendo com que se tornem adultos responsáveis e de boa conduta, pois passa-se anos e ficam presentes na memória e nas lembranças, fazendo parte da história de sua vida de criança.

Assim, este estudo busca responder as perguntas de investigação que direcionam esse estudo: De que forma os professores podem utilizar a ludicidade como mediador pedagógico no desenvolvimento da aprendizagem do educando? A escola contribui com as práticas pedagógicas do professor disponibilizando recursos pedagógicos? Quais os maiores desafios encontrados na realização de uma atividade através do lúdico?

Para obter-se os dados e fazer as análises sobre os mesmos e adquirir opiniões a respeito da temática foi possível fazer pesquisas bibliográficas pautadas nas ideias de autores aprofundados no assunto, tais como: Kishimoto (1993), Brasil (1997), Piaget (1998), Barata (1995), Riedmann (2001), Luckesi (2018), Silveira (2011)., e uma pesquisa de campo de cunho qualitativo, realizada no período de novembro de 2018 a fevereiro de 2019.

Esta monografia está estruturada em três capítulos, em que o primeiro relata a importância do recurso metodológico no aprendizado infantil; definição da ludicidade na visão de alguns teóricos; a relação entre a ludicidade, a criança e aprendizado, como também e a importância do recurso metodológico no aprendizado infantil; e a definição de ludicidade.

O segundo capítulo aborda a compreensão sobre o aprendizado na infância; o jogo como facilitador da aprendizagem; a utilização do lúdico para o desenvolvimento das práticas educativas; e os jogos e brincadeiras no ensino e aprendizagem.

E, no capítulo três trata-se da análise dos dados obtidos na pesquisa realizada em um Centro Educacional Infantil no município de Itaituba- Pará., a caracterização da escola, os perfis dos entrevistados, os procedimentos metodológicos, a conclusão e referenciais bibliográficos.

1 A IMPORTÂNCIA DO RECURSO METODOLÓGICO NO APRENDIZADO INFANTIL

1.1 DEFINIÇÃO DE LUDICIDADE

Durante muitos anos os jogos e as brincadeiras do universo infantil foram considerados apenas como um passa tempo ou até mesmo algo sem importância, uma vez que não era levado em consideração que brincar é um recurso de fundamental valor em que as crianças usam para lidar com o mundo d fantasia em que vivem, pois quando está jogando, esta separa muito bem o mundo real do jogo, mesmo com a capacidade de apoiar os objetos e circunstância de sua imaginação em objetos reais e tangíveis do mundo real.

Assim, sempre diferenciando através desse apoio o jogar infantil do fantasiar; pois sabe-se que através das brincadeiras que a criança é introduzida no meio sociocultural do adulto. constituindo-se num mundo de assimilação e recriação da realidade. Desta forma, “O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se fossemos nos prender a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento, espontânea”. (MIRANDA apud SILVEIRA, 2010, p. 10).

Desta forma, percebe-se que ao utilizar-se de todos os tipos de jogos e brincadeiras, também está-se dispendo de estratégias para aprender e ensinar de forma magica e saudável. Ainda verifica-se que:

O lúdico é uma palavra de origem latina: “ludus”, que significa “jogo”. Poderia significar somente jogar, mas com a sua evolução tornou-se o que hoje podemos definir como uma forma de desenvolver a criatividade e o conhecimento através de jogos, brincadeiras, músicas. (ALMEIDA apud VENTURINI, 2016, p.13)

É possível observar nas duas colocações que o significado da palavra lúdico é muito semelhante, pois os dois autores têm a visão de que a ludicidade vai além do jogo, ou seja, ela é muito mais do que isso. Ela desenvolve na criança o espírito de união, cumplicidade e de amor ao próximo. Levar o lúdico para dentro da sala de aula faz com que a criança brinque de forma descompromissada, uma vez que ela desenvolver o conhecimento matemático e de leitura com o passar do tempo. É importante dizer que brincar é de suma importância para a criança; pois assim, ela

desenvolve sua criatividade e além disso, pode expressar-se de maneira significativa no mundo em que vive.

Através do lúdico a criança aprende a obedecer a regras que poderá levar para a sua vida adulta. Além disso, a ludicidade também pode contribuir para que a criança desenvolva saberes, a aprender brincando, interagindo sempre com seu meio social de maneira muito mais prazerosa. Diante disto,

É brincando que a criança constrói sua identidade, conquista sua autonomia, aprende a enfrentar medos e descobre suas limitações, expressa seus sentimentos e melhora seu convívio com os demais, aprende entender e agir no mundo em que vive com situações do brincar relacionadas ao seu cotidiano, compreende e aprende a respeitar regras, limites e os papéis de cada um na vida real; há a possibilidade de imaginar, criar, agir e interagir, auxiliando no entendimento da realidade.(MODESTO e RUBIO, 2014, p. 03)

Através de atividades lúdicas, o relacionamento entre alunos pode ser melhorado ou fortalecido, assim como criar várias oportunidades para que eles aprendam a jogar de forma mais ativa. As crianças têm a oportunidade de aprender a aceitar as regras e as respeitá-las por meio do reforço dos conteúdos aprendidos, o que pode ocasionar na aquisição de novas habilidades.

Por meio da brincadeira, pode-se afirmar que a criança aprende a interagir com outras pessoas, além de aprender a compartilhar, cumprir regras e tomar decisões. Diante disso, os jogos e as brincadeiras devem ser valorizados na escola, pois é uma experiência que a criança vivencia na aprendizagem, é o brincar, o interagir, com ela, com as outras crianças e com o meio. Nos dias atuais, discute-se muito sobre o conceito de brincar e seu significado. Mediante isto, entende-se que há várias definições do que é brincar. Segundo Pozas apud Venturini (2016):

A brincadeira projeta a criança em um universo alternativo excitante, no qual ela não só pode viver em situações sem limitações, mais também com menos riscos". Afirmo ainda que a brincadeira requer a tomada de decisão, para as crianças a brincadeira não é inata, não é natural, porque produz relações entre elas próprias com outras crianças e supõe-se que tenha uma aprendizagem social.(POZAS apud VENTURINI, 2016, p.15):

Para a autora, a brincadeira produz relações de amizade entre elas com outras crianças em seu ambiente familiar e não familiar e supõe-se que tenha uma

aprendizagem social, uma vez que para as crianças a brincadeira não é congênita, não é natural. Ainda segundo a autora, a brincadeira tenciona a criança em um universo instigante, animador.

É através das brincadeiras que a criança constrói a sua própria identidade, conquista o seu espaço e aprende a enfrentar os seus anseios e descobre suas limitações, também expressa seus sentimentos e melhora sua comunicação com os demais ao seu redor. Afirma-se também que a criança aprende entender e agir no mundo em que vive com situações do brincar relacionadas ao seu cotidiano compreende e aprende a respeitar limites.

É importante ressaltar que as várias discussões sobre as brincadeiras na educação estão cada vez mais se consolidando, pois é através dessas atividades diferenciadas que as crianças apresentam uma enorme capacidade de raciocinar e resolver situações-problemas. Pode-se afirmar ainda que a ludicidade dentro da sala de aula é de suma importância para o desenvolvimento social, pois existem muitos alunos com dificuldades no relacionamento e isso acaba gerando uma insegurança ou medo, fazendo com que essa criança se torne uma pessoa retraída e dificilmente tenha um diálogo com os colegas de classe e com o professor.

Através do uso das brincadeiras surge a oportunidade de uma socialização entre todos os envolvidos. Isto vem de longos tempos, quando houve a necessidade de atividades mais prazerosas com o intuito de ensinar. Para o autor Kishimoto (1993),

Em meados de década de 1930 que os jogos educativos começaram a ser inseridos nas instituições infantis. Naquela ocasião, o Brasil conheceu personalidades importantes no campo da Psicologia, como Claparède, Pierre Janet, Mira e Lopes, André Reis e outros que auxiliaram na disseminação de estudos na área da psicologia infantil, inclusive sobre o jogo. O sentido do jogo era considerado como uma manifestação dos interesses e necessidades das crianças e não apenas como distração. A formação da criança era viabilizada por meio dos brinquedos e dos jogos que ela executava. (KISHIMOTO, 1993, p.23)

O lúdico, ferramenta importante na mediação do conhecimento, estimula a criança enquanto trabalha com material concreto, jogos, ou seja, tudo o que ela possa manusear, refletir e reorganizar; a aprendizagem acontece com mais facilidade e entusiasmo, pois ela aprende sem perceber, aprende brincando.

O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais em sala de aula, fortalecendo a relação entre o ser que ensina e o ser que concebe as interações e as afinidades, os laços estreitam-se, criando um vínculo importante que todo ser humano sente ao ser valorizado e ao valorizar os outros. Para o autor Kishimoto(1993)

Em meados de década de 1930 que os jogos educativos começaram a ser inseridos nas instituições infantis. Naquela ocasião, o Brasil conheceu personalidades importantes no campo da Psicologia, como Claparède, Pierre Janet, Mira e Lopes, André Reis e outros que auxiliaram na disseminação de estudos na área da psicologia infantil, inclusive sobre o jogo. O sentido do jogo era considerado como uma manifestação dos interesses e necessidades das crianças e não apenas como distração. A formação da criança era viabilizada por meio dos brinquedos e dos jogos que ela executava. (KISHIMOTO, 1993, p. 23)

De acordo com o autor, o lúdico é importante para descontrair e fazem bem para a saúde física, mental e intelectual de todos. Para a criança, a ludicidade ajuda desenvolver a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima. Prepara para serem cidadãos capazes de enfrentar desafios e participar da construção de um mundo melhor. Por isso se configura adequado para ser utilizado como ferramenta para a aprendizagem escolar em todas as áreas de conhecimento.

Conforme a Lei Federal 8069/90- Estatuto da Criança e do Adolescente, capítulo II, artigo 16 que diz o seguinte no inciso IV- “Brincar, praticar esportes e divertir-se” é necessário. Nota-se que o documento sugere que toda criança deve desfrutar de jogos e brincadeiras, os quais deverão estar dirigidos para a educação. Ficando toda pessoa, em especial pais e professores, responsáveis em promover o exercício desse direito.

Infelizmente, nos dias atuais, o termo ludicidade sofre um dilema, pois nem sempre é entendida de forma adequada, muitas vezes vista apenas como uma atividade recreativa, com lápis de cor, tinta, papel, desenvolvida para a criança passar o tempo. O professor precisa planejar sua aula e deve sempre incluir em suas aulas o trabalho de forma lúdica, uma vez que o processo de ensino-aprendizagem da criança acontece de forma natural. É preciso rever este conceito.

Como já foi mencionado a ludicidade não se limita apenas aos jogos e as brincadeiras da infância, mas toda atividade livre que proporcione momentos de prazer acompanhado de aprendizagem, para que ela tenha a oportunidade de socializar com seus pares, uma vez que, as atividades lúdicas mexem tanto com o físico quanto com o emocional da criança, movimento e sentimentos caminham juntos. O ato de brincar, nem sempre, precisa ser em conjunto com outras crianças. Diante disso,

[...] a ludicidade é a forma da criança de aprender e se desenvolver, de se apropriar da cultura que a cerca de forma prazerosa, para que desperte o seu interesse. Para tanto, as atividades lúdicas não deve ser impostas, se assim for, perde sua principal característica, a liberdade de escolha, e o propósito de uma atividade baseada em seu interesse. (CARMO, VEIGA e CINTRA *et all*, 2009, p.09)

O brincar sozinho, sentar em um canto da sala com um brinquedo, não demonstra isolamento imposto e sim, a busca de um momento para si, tal qual nós adultos, em algum momento, precisamos. Outra característica a ser citada dos jogos e das brincadeiras é o foco no processo e não no resultado. Em ambos os casos não se busca um resultado final, não sendo o principal objetivo deles, e sim as vivências e experiências adquiridas ao longo do ato de jogar e brincar, a apropriação cultural e simbólica, imaginação e criatividade.

É importante destacar que os professores devem valorizar o lúdico em suas aulas, pois é por meio dele que as crianças vão internalizar diversas situações presentes no meio em que estão inseridas. Muitas vezes o professor não tem facilidade em desenvolver um conteúdo com as crianças, não se sente motivado, portanto se repensar na sua forma de ensinar ele irá perceber que necessitará de atividades que vão além do papel, do computador ou do lápis.

Assim, conclui-se que a ludicidade é relevante na educação de uma criança por proporcionar momentos de socialização entre as crianças, pois se relacionam com o meio social e cultural, a partir dos jogos e das brincadeiras eles se apropriam das regras sociais, se relacionam com instrumentos e signos que medeiam à aprendizagem para o seu desenvolvimento. O lúdico permite que a criança tenha voz na escolha das atividades que deseja fazer, tornando-a mais prazerosa e significativa, porém na escola cabe ao professor acompanhá-las e motivá-las.

1.2 A LUDICIDADE NA VISÃO DE ALGUNS TEÓRICOS

É na educação infantil que a criança começa a ter uma visão mais ampla do ambiente em que vive, pois começa a conviver com novas crianças de sua idade e com adultos que não fazem parte do seu ambiente familiar, pois é nesta fase que ocorre o desenvolvimento dela, que envolve os seus aspectos emocional, intelectual, social e motor.

Por este motivo é de suma importância que o ambiente precisa ser de qualidade, ou seja, necessita ser um lugar agradável, um espaço que possa estimular a criança a querer ficar neste meio, precisa ser afetivo, seguro, educativo e não esquecendo o principal, isto é, professores realmente preparados que possam acompanhar a criança nesse processo intenso e cotidiano de descobertas e de crescimento. Precisa propiciar a possibilidade de uma base sólida que influenciará todo o desenvolvimento futuro dessa criança.

Para FROEBEL apud Gonçalves (2009, p. 05), “a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, autoexpressão e participação social às crianças”. Ele afirma que a escola deve considerar a criança como atividade criadora e despertar, mediante estímulos, as suas faculdades próprias para a criação produtiva. Sendo assim, o educador deve fazer do lúdico uma arte, um instrumento para promover e facilitar a educação da criança. A melhor forma de conduzir a criança à atividade, à expressão e à socialização seria através do método lúdico.

A ludicidade não é um tema novo, pois sempre fez parte da vida dos seres humanos desde os povos primitivos, porém não era vista com uma forma de prazer, mas sim, parte das obrigações do dia-a-dia.

De acordo com Lima (2009), Platão defendia a ideia de que a educação dava início bem antes do nascimento da criança, dessa forma, desde o ventre materno a criança já devia ser instigada para quando nascer ter habilidade de se desenvolver totalmente e, tal prática, hoje em dia, é confirmada pela ciência moderna. “Atividades como: falar sua perto da barriga da mãe, cantar, dançar entre outras auxiliarão a criança a ampliar todos seus sentidos com maior veemência,

uma vez que as crianças sentem com facilidade as emoções da mãe, bem como do ambiente que a mesma frequenta". (LIMA, 2009, p. 05); E ainda,

Sobre o lúdico Platão afirmava que desde a idade mais tenra meninos e meninas deviam envolver-se com atividades lúdicas, brincar jogar, ou seja, a mesma educação para homens e mulheres. Era categórico em afirmar que as atividades lúdicas educativas eram eficazes para a formação do caráter e da personalidade das crianças. (LIMA, 2009, p. 04)

Desta maneira, o ser humano precisa desde a sua infância ser estimulado nas atividades lúdicas, pois o resultado no processo de ensino e aprendizagem torna-se mais veemente, uma vez que através do lúdico, as atividades rotineiras e escolares tornam-se mais atraentes e estimula o raciocínio da criança. Porém, é importante que essas atividades tenham objetivos traçados.

A criança não pode ser educada através da violência, do descaso e nem tão pouco do tradicionalismo; mas sim, pelo brincar, pois esta fica mais animada com o aprender e a evolução acontece. Piaget (1998) defende a seguinte concepção sobre a ludicidade.

A criança precisa interagir com o meio, e para que a aprendizagem aconteça é preciso que ela passe por dois processos que seria o de assimilação e o de adaptação. Assimilação é o processo interno que absorve as informações e as conecta com experiências vivenciadas, havendo comparações que provoca uma desestabilização no pensamento, por acontecer à entrada de novos conhecimentos. E adaptação, seria a acomodação dessas informações processadas, portanto, seria o processo da efetivação da aprendizagem que causa o equilíbrio das informações assimiladas. (PIAGET: 1998, p. 48 e 49)

Para o autor, a criança vivencia o desenvolvimento social também, que é a construção cognitiva através da interação social no contexto inserido. Como respeitar normas, leis e costumes. E o desenvolvimento moral são papéis assumidos pelo fato de interação, com fatores ambientais relevantes. É a formação de conceitos sobre a justiça, honestidade, amizade. É pelo lúdico que a criança vai compreender as noções de direitos e deveres, de limites, de controle e de respeito ao espaço do outro.

É com as brincadeiras e jogos, quando traçados objetivos específicos, que ensina-se a ter uma visão de que o outro existe, que também tem espaço e este deve ser respeitado. É nesta condição que a criança aprende a ter limites,

respeitar regras e normas e perceber que não está só no mundo. Os PCNS (Parâmetros Curriculares Nacionais,) advertem:

Para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas nas instituições, sejam elas mais voltadas às brincadeiras ou às aprendizagens que ocorrem por meio de uma intervenção direta. (BRASIL, 1997)

De acordo com os PCNs, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa particularidade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre o mundo imaginário e a imitação da realidade.

Mais do que entender sobre a criança é preciso compreender como estabelecer contato com ela e propor atividades divertidas que desenvolvem o seu momento na Educação Infantil. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada. A brincadeira é uma forma de expressão em que a criança se sente segura, para descobrir e explorar o mundo em sua volta, como também é através do simples brincar que a sua capacidade de comunicar-se, criar, imaginar dentre outras se desenvolve de maneira surpreendente.

O brincar faz parte do mundo infantil, sendo muito importante no processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança, principalmente na educação infantil. Dessa maneira O presente estudo tem como objetivo conhecer os benefícios que o brincar pode proporcionar no ensino-aprendizagem na Educação Infantil, assim como também conhecer o universo lúdico que a escola proporciona.

Deste modo, a adição de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é indispensável, devido à influência que esse tipo de metodologia exerce na vida infantil, pois quando as crianças estão envolvidas emocionalmente nessa ação, torna-se mais fácil e dinâmico, a transmissão de conhecimento.

O lúdico utilizado como ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem para as crianças facilita a absorção do conhecimento e o desenvolvimento integral em todos os aspectos. Sendo assim a educação infantil deve considerar o lúdico como um parceiro indispensável e utilizá-lo amplamente

de todas as maneiras possíveis para que este possa atuar de maneira plausível no desenvolvimento e na aprendizagem da criança. Filha e Mendonça (2013) citam os pensamentos de alguns filósofos sobre o lúdico:

Platão (427- 348): afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins da infância. Platão introduziu também, uma prática matemática lúdica. Ele aplicava exercícios de cálculos ligados a problemas concretos da vida e dos negócios. **Montaigne (1533 - 1592):** Fazia a criança ter a curiosidade pelas coisas ao seu redor; **Comênio (1592- 1671):** Tinha três ideias que foram a base da nova didática: naturalidade, intuição e auto atividade; **Rosseau: (1712 - 1778):** Demonstrou que a criança não aprende nada senão por uma conquista ativa. **Pestalozzi (1746 - 1827):** Defende que o jogo é um fator decisivo que enriquece a responsabilidade e fortifica as normas de cooperação. **Froebel (1782 - 1852):** Estabelece que a pedagogia deve considerar a criança como atividade criadora e despertar, mediante estímulos, suas faculdades próprias, para criação produtiva. Com Froebel se fortalecem os métodos lúdicos na educação. **Dewey (1859 - 1952):** Para ele o jogo faz o ambiente natural da criança e as referências abstratas não correspondem ao interesse da criança. **Maria Montessori (1870 - 1952):** Remonta as necessidades dos jogos educativos de Froebel para educação de cada um dos sentidos. Os jogos “sensoriais”. **Jean Piaget:** Piaget acredita que os jogos não são somente forma de distração para as crianças, mas sim meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual. Conclui: “Os métodos de educação das crianças exigem que se forneçam a elas um material conveniente, afim de que jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que sem isso permanecem exteriores à inteligência infantil”. **Georges Snyders:** Caracteriza o jogo como uma atividade séria que exige esforço, porém sem perder o prazer de brincar. **Paulo Freire:** Considera o conceito do trabalho – jogo e segue o pensamento de Makarenko e Snyder, tendo como princípio que apesar de penoso ou trabalhoso que o aprendizado possa parecer deve-se ter prazer e alegria em fazê-lo. (FILHA e MENDONÇA, 2013, p. 05)

De acordo com os teóricos supracitados, nota-se que cada um tem uma visão diferente quanto ao uso da ludicidade. Para Platão, a criança deveria ser ocupada com jogos educativos. Na Matemática, acreditava que deveria ser usado o lúdico. Já para Froebel, ele defendia a ideia de que a criança precisa ser estimulada para que haja uma produção significativa no processo de ensino-aprendizagem.

Assim, enquanto Piaget acredita que o uso dos jogos educativos não serve apenas como uma forma de distrair as crianças, mas sim o desenvolvimento intelectual é enriquecido, mas para que isso aconteça, é necessário que tenham materiais adequados. Paulo Freire acredita que o aprendizado de uma criança é um trabalho árduo, mas é necessário que tenha prazer e alegria em realizá-lo.

Diante do que foi exposto, é correto afirmar que o jogo é importante na vida de uma criança como o trabalho é para o adulto. Por isso, tanto a escola quanto o professor, precisam exercer o seu papel, uma vez que lhe foi confiado esse papel, ou seja, o de ensinar. O educador é o mediador do conhecimento, portanto necessita buscar metodologia para que desperte o interesse dos alunos. Cada indivíduo proporciona características diferentes, contudo a necessidade de uma aula divertida apresenta a vários alunos uma possibilidade de fixar o conteúdo a ser estudado.

1.3 A RELAÇÃO ENTRE A LUDICIDADE E APRENDIZADO

Nos dias atuais é muito difícil falar em educação sem mencionar a palavra ludicidade, uma vez que ambas estão interligadas uma com a outra e pelo fato de se fazer presente no dia-a-dia no âmbito escolar pois sabe-se que o lúdico contribui de forma significativa como as percepções psicológicas e pedagógicas do desenvolvimento de uma criança. Dessa forma as atividades lúdicas ajudam a vivenciar fatos e favorecer aspectos do cognitivo do aluno. Brincadeiras e jogos podem e devem ser utilizados como uma ferramenta importante para o auxílio do ensino aprendizagem bem como para que se estructurem os conceitos de interação e cooperação. Mediante isto,

A ludicidade na educação possibilita situações de aprendizagem que contribuem para o desenvolvimento integral da criança, mas deve haver uma dosagem entre a utilização do lúdico instrumental, isto é, a brincadeira com a finalidade de atingir objetivos escolares, e também a forma de brincar espontaneamente, envolvendo o prazer e o entretenimento, neste último, o lúdico essencial. (MARIA, e tall (2009, p. 4)

Diante disso, é possível destacar que através das brincadeiras a criança pode expressar seus sentimentos, dúvidas e alegria, descobrir as regras do jogo, as emoções, sentimentos e novos conhecimentos; e principalmente o contato com outras crianças faz com que a própria criança possa viver melhor socialmente, ou seja, a brincadeira possibilita situações imaginárias e faz com que a criança siga regras, pois cada faz de conta supõem comportamentos próprios da situação.

Quanto o educador planeja sua aula, é necessário ter como ponto de partida a realidade, os interesses e as necessidades de cada criança, portanto, faz-se necessário que o professor se conscientize de que ao desenvolver o conteúdo programático, por intermédio do ato de brincar, não significa que está ocorrendo um descaso ou falta de planejamento com a aprendizagem do conteúdo formal.

Quando o conhecimento é construído através do lúdico a criança aprende de maneira mais fácil e divertida, estimulando a criatividade, a autoconfiança, a autonomia e a curiosidade, pois faz parte do seu contexto naquele momento o brincar e jogar, garantindo uma maturação na aquisição de novos conhecimentos.

É importante que as crianças se expressem ludicamente deixando aflorar sua criatividade, frustrações, sonhos e fantasias, para aprender agir e lidar com seus pensamentos e sentimentos de forma espontânea. No entanto, a ludicidade não é apenas entretenimento, ou um brincar por brincar é algo que deve ser trabalhado pelo educador. As atividades lúdicas podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que permita tentar uma situação de interação. Porém, mais importante do que o tipo de atividade lúdica é a forma como é dirigida e como é vivenciada, e o porquê de estar sendo realizada no ambiente escolar.

Toda criança que participa de atividades lúdicas, adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável, que gera um forte interesse em aprender e garante o prazer. Na educação infantil, por meio das atividades lúdicas a criança brinca, joga e se diverte. Ela também age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. Como ressalta Barata (1995, p. 09):

É pela brincadeira que a criança passa a conhecer a si mesma, as pessoas que a cercam, as relações entre as pessoas e os papéis que as elas assumem; - é através dos jogos que ela aprende sobre a natureza e os eventos sociais, a dinâmica interna e a estrutura do seu grupo;- as brincadeiras e os jogos tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo ensino aprendizagem. (BARATA, 1995, p. 09)

Portanto, o jogo não é somente um divertimento ou uma recreação, mas são atividades naturais que satisfazem a atividade humana, e é necessário seu uso dentro da sala de aula, desde que sejam utilizados com devidos objetivos.

Para compreender o significado da atividade lúdica na vida da criança, é necessário que se considere a totalidade dos aspectos envolvidos: preparação

para a vida, prazer de atua livremente, possibilidade de repetir experiências e realizações simbólicas. A ludicidade é, então, 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 e social do ser humano.

Por conseguinte, Santos (2010, p. 10) afirma que “o lúdico poderá ser usado pelos educadores como forma de provocar uma aprendizagem mais prazerosa e significativa, pois é por meio de jogos e brincadeiras que ocorrerá o desenvolvimento integral e a potencialidade das crianças”. O lúdico auxilia na socialização das crianças umas com as outras, e o professor deve estar atento a todos os tipos de mudanças no mundo dos alunos para que possa acompanhá-los de forma ativa.

Desta forma, o docente que é o agente direto da educação, ao adaptar suas aulas de acordo com o mundo de hoje, facilitando assim, o processo de ensino aprendizagem da criança, através do lúdico, aprende muito mais do que ficar quatro horas apenas escrevendo do quadro os só desenhando. Através da ludicidade, a criança poderá ter a capacidade de brincar e fantasiar o mundo dela. Friedman (2001, p. 55) diz que “A aprendizagem depende grande parte da motivação: as necessidades e os interesses da criança são mais importantes que qualquer outra razão para que ela se ligue a uma atividade”.

Neste sentido, o educador que utiliza a ludicidade como aliada em seu trabalho atinge mais facilmente os alunos na elevação ao conhecimento, por esse motivo, o educador precisa ser amante do seu trabalho, pois neste percurso encontrará crianças com vontade de aprender mais e mais.

Para Szymanski (2006), ao trabalhar com o lúdico partindo de ações pedagógicas que valorizam jogos, brinquedos, histórias infantis, música e poesia, para que as crianças desenvolvam a representação simbólica, são fundamentais no processo de aprendizagem. As histórias, músicas e poesias infantis trazem um grande leque de possibilidades para utilizar o lúdico em sala de aula, onde as crianças poderão interpretar, dançar, declamar, mostrando suas habilidades que ainda não foram detectadas pelo professor em uma aula “normal”, criando novas possibilidades de conhecimentos pertinentes para o aprendizado da criança.

De acordo com Luckesi (2005), para que a aprendizagem ocorra deve haver a apreensão dos conteúdos expressados relacionando-os às experiências anteriores vivenciadas pelos alunos, permitindo a formulação de problemas que incentivem o aprender mais, o estabelecimento de relações entre fatos, objetos, acontecimentos, noções e conceitos, desencadeando mudanças e contribuindo para a utilização do que é aprendido em diferentes situações.

Assim, sendo a aprendizagem significativa, critérios avaliativos decorrerão de objetivos claros acerca de conteúdos que são efetivamente relevantes dentro de cada disciplina, “a partir dos mínimos necessários para que cada um possa participar democraticamente da vida social”.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), assegura que o educador tem ampla responsabilidade em estar bem informado sobre a pedagogia do brincar em sala de aula, desde que sejam oferecidas atividades lúdicas de alta qualidade, pois ele é o responsável pelo avanço do processo de ensino aprendizagem. Cabe a ele desenvolver novas práticas educativas que permitam as crianças um maior aprendizado. “A participação em jogos representa uma conquista cognitiva, emocional, moral e social para a criança e um estímulo para o desenvolvimento do seu raciocínio lógico”.

É que a ludicidade movimenta todos os aspectos da criança e do ser humano. Todos sempre têm suas brincadeiras preferidas, a ponto de amar e se doar para que tenha sucessos; pois o que dá e proporciona o prazer, sempre é desenvolvido com fascinação, alegria e magia.

A ludicidade é a linguagem da criança, brincar é a maneira pela qual ela se expressa. Sem o lúdico, com jogos e brincadeiras, a escola pode ser considerada pelas crianças como um lugar desmotivador, por não corresponder às suas formas de expressão. Assim, tem-se um elemento parara formação da criança em todos os aspectos da educação.

A ludicidade traz para a criança um desenvolvimento integral, não apenas em aspectos cognitivos, mas a criança como um todo, um indivíduo. O que percebemos é que a ludicidade na prática pedagógica faz-se necessária, pois é por meio dela que o aluno pode compreender de forma mais fácil o que se quer ser ensinado, muitas vezes ainda, aprende sem perceber que está aprendendo, a

motivação e o interesse em aprender não vem dos conteúdos, mas a forma que eles são mediados no processo de ensino e aprendizagem.

Aprendizagem significativa é o processo que se dá entre a composição antecipada de conteúdos estudados ou absorvidos anteriormente e que influenciam na maneira de recebimento dos conteúdos novos. Estes, por sua vez, passam a influenciar as antigas informações, tornando a aprendizagem cognitiva, ou seja, a integração do conteúdo aprendido numa estrutura mental ordenada. Segundo Moreira (2001) Há no processo, uma interação cujo resultado modifica tanto a nova informação, que passa então a ter significado, como o conhecimento específico já existente, relevante, na estrutura cognitiva do indivíduo sujeito da aprendizagem.

Sendo assim, compreende-se que as práticas educativas lúdicas favorecem o processo de ensino-aprendizagem, proporciona a criança um rendimento maior na educação e a sua interação de forma espontânea. Diante do contexto da aprendizagem, a ludicidade torna-se uma ferramenta de grande importância na construção do conhecimento.

Portanto, verifica-se que o ato de brincar é algo espontâneo da criança e por esse motivo a prática educativa lúdica surge como uma peça fundamental de mediação ao processo de ensino, no qual o seu desenvolvimento torna-se importante para a construção e interação social do aluno com o meio e fortalece as relações interpessoais, necessárias para o bem estar entre grupos e segmentos sociais.

1.4 A CRIANÇA E A LUDICIDADE

Quando fala-se em lúdico, lembra-se de antemão das brincadeiras dos tempos remotos e da grande alegria quando as crianças brincavam até tarde na porta de suas casas, sem nenhuma preocupação. Diante da infância inocente, havia uma espontaneidade no rosto de cada criança e era possível brincar de bola, boneca, cantigas de roda, pipa, amarelinha, polícia e ladrão e tantas outras brincadeiras. Ao lembrar-se de todas as coisas boas que aconteceram na infância, a vida com o lúdico, ou seja, os jogos e as brincadeiras fizeram parte do cotidiano e permite-se fazer uma viagem fantástica no tempo. Atualmente, embora

muita coisa tenha mudado, é possível afirmar que jogos e brincadeiras ainda fazem parte do dia-a-dia das pessoas, principalmente das crianças.

Diante disso, nos dias atuais, nota-se grande necessidade do professor trabalhar com o lúdico dentro da sala de aula, ou seja, ele precisa sempre estar presente no dia-a-dia escolar de uma criança, uma vez que isso contribui de forma significativa com as concepções psicológicas e pedagógicas do desenvolvimento infantil.

As atividades lúdicas ajudam a vivenciar fatos e favorecer aspectos da cognição. Brincadeiras e jogos podem e devem ser utilizados como uma ferramenta importante para o auxílio do ensino aprendizagem bem como para que se estruturam os conceitos de interação e cooperação na educação de uma criança.

Quando fala-se em educação, não pode-se limitar-se apenas em repassar informações ao educando ou apontar caminhos; pois educar vai além disso, isto é, é ajudar os outros a tomarem consciência de si mesmo e da sociedade em que vive. Para tanto, sabe-se que as atividades lúdicas influenciam neste contexto, pois são fontes de prazer e descoberta. Através dessas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente. O lúdico é a garantia de vivências, uma contribuição para reconstrução significativa dos saberes e uma prazerosa oportunidade de integração. Mediante isto,

A ludicidade é a forma da criança de aprender e se desenvolver, de se apropriar da cultura que a cerca de forma prazerosa, para que desperte o seu interesse. Para tanto, as atividades lúdicas não deve ser impostas, se assim for, perde sua principal característica, a liberdade de escolha, e o propósito de uma atividade baseada em seu interesse. (CARMO et al, 2010, p. 09)

Observando o citado, há a afirmação de que as atividades lúdicas não podem ser algo imposta pelo professor, uma vez que ela pode perder a sua essência, mas ela deve ser baseada no interesse do próprio aluno, pois só assim a criança pode ter um desenvolvimento educacional com êxito.

Então cabe ao professor e à escola também propiciar o máximo possível de situações em que o aluno possa interagir, coordenar suas ações, expressar seus pensamentos, através do lúdico. Segundo Santos (2010, p. 28), “numa educação

em que se busca a preparação pela vida, a afetividade ganha destaque, pois acredita que a interação afetiva auxilia na compreensão e transformação das pessoas”. A ludicidade entra em meio a todo esse contexto, sendo percebida como uma necessidade do ser humano, em qualquer idade, e não apenas como diversão na infância.

A formação lúdica baseia-se nas possibilidades de criatividade, no cultivo da sensibilidade, pela busca da afetividade e nutrição da alma, fazendo com que os educadores possam ter vivências lúdicas e experiências corporais. Se desde cedo a criança é incentivada a utilizar sua competência de criação e inovação, isso poderá ajudá-la na sua vida adulta. Estas, com certeza, são habilidades importantíssimas que devem ser estimuladas e desenvolvidas ao longo da vida. Uma criança criativa raciocina melhor e inventa meios de resolver suas próprias dificuldades sem medos, mas é preciso motivá-las, deixar que as coisas fluam livremente.

As atividades lúdicas permitem também as crianças desenvolver a negociação, fazendo regras e resolvendo conflitos, pois brincar a é forma de a criança entender o mundo adulto a sua volta, trazendo para seu mundo imaginário.

Quando o lúdico é utilizado dentro da sala de aula de maneira que tenha um objetivo, o professor estará buscando novas maneiras de envolver o aluno em atividades que levem os mesmo a descobrir e refletir o mundo que os cerca, pois através da ação lúdica e da comunicação, a criança irá compreender o pensamento e a linguagem das pessoas que estão ao seu redor. Como aborda Silveira (2011),

Acredita-se que a utilização do lúdico irá permitir que a criança desenvolva uma nova visão mundo através das descobertas e da criatividade, as crianças irão se expressar, analisar, criticar melhorando assim a aprendizagem a qualificação e a formação crítica do educando. Diante deste contexto os educadores precisam refletir mais sobre a sua importância do lúdico no processo ensino e aprendizagem. (SILVEIRA, 2011, p. 08):

Olhando por esta ótica, nota-se que o lúdico precisa fazer parte do cotidiano da criança, tanto dentro como fora da escola, pois através da ludicidade a criança poderá descobrir o mundo das pessoas que as rodeiam e também irá expressar, criticar e analisar de forma mais explícita, sempre expondo as suas opiniões.

Nesse sentido, os professores necessitam pensar de uma maneira diferente sobre o lúdico, não olhando apenas como forma de passar o tempo.

É importante ressaltar que a ludicidade na educação possibilita situações de aprendizagem que contribuem para o desenvolvimento integral da criança, mas deve haver uma dosagem entre a utilização do lúdico instrumental, isto é, a brincadeira com a finalidade de atingir objetivos escolares, e também a forma de brincar espontaneamente, envolvendo o prazer e o entretenimento, neste último, o lúdico essencial. SILVA (2016) afirma que:

O lúdico proporciona na criança como também no adulto uma troca de aprendizado. Portanto, sua relevância no espaço educacional, se dá, pela sua utilização como uma ferramenta pedagógica, por trazer sentido à aprendizagem proporcionando eficácia e prazer. Com isso, os educadores necessitam ter propriedade da atividade do brincar, de modo que o utilize adequadamente, gerando significativa aprendizagem. Como mediadores do conhecimento os profissionais da educação precisam direcionar as crianças as suas descobertas de forma autônoma. (SILVA, 2016, p. 09)

De acordo com a fala da autora, é possível destacar que a aprendizagem é um método do desenvolvimento humano que está ligado ao cognitivo e ao raciocínio. O método usado faz toda diferença, pois ele é o mediador, o direcionamento para dar significado ao conhecimento. A emoção e a vivência também implicam resultados nesse processo. Deste modo, que seja instigante aprender, mesmo com toda complexidade, e por estar envolvidos aspectos cognitivos, emocionais, e culturais.

A ludicidade é a linguagem da criança, brincar é a maneira pela qual ela se expressa no meio em que vive. Quando a escola não dispõe de um ambiente adequado e na usa de diversas metodologias, pode ser considerada pelas crianças como um lugar desmotivador, por não corresponder às suas formas de expressão.

Para os professores, com a ludicidade as crianças aprendem sem mesmo perceber, de maneira prazerosa, interessante e principalmente motivadora, o que leva o aluno a cultivar a vontade de buscar e aprender cada vez mais. Cabe ressaltar que o lúdico não é apenas um instrumento para alcançar finalidades secundárias, mas sim um elemento importante na formação integral da criança. De acordo com Oliveira e Dias (2017), “as atividades lúdicas exercem um papel

importante na aprendizagem das crianças”; sendo assim, os professores podem atestar que, é possível reunir dentro da mesma situação.

Em relação ao lúdico e o educar, porém, vê-se que a escola tem um papel de extrema importância, porque é necessário que as escolas sensibilizem-se no sentido de desmistificar o papel do lúdico, que não seja visto como apenas um passatempo, mas sim como uma ferramenta de grande valia na aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos, pois propõe problemas, cria situações, assume condições na interação, responsável pelo desenvolvimento cognitivo, psicomotor e afetivo da criança.

A ludicidade permite a liberdade emocional necessária para explorar e experimentar, para envolver-se emocionalmente numa criação e para permitir descobrimentos incentivados pela curiosidade, pois é pela brincadeira que a criança expressa o que teria dificuldades de colocar em palavras e sua escolha é motivada por processos íntimos, sendo assim vista a brincadeira como uma linguagem secreta, que deve-se respeitar mesmo que não a entenda-se.

Devemos utilizar o lúdico como uma ferramenta importante nas dificuldades de aprendizagem, pois a criança pode ser trabalhada na individualidade ou em grupos e ela mesma poderá buscar respostas para suas dúvidas e corrigir o que é de real dificuldade. Assim, ela passará a se conhecer melhor, criará estratégias para um melhor aprendizado, que será prazeroso e significativo. (OLIVEIRA e DIAS, 2017, p. 92)

Diante disto, pode-se afirmar que o lúdico deve fazer parte do cotidiano escolar constantemente e que os professores devem integrá-lo em suas ações pedagógicas não apenas como instrumento ou forma de ensinar, mas devem inseri-lo conscientes da sua importância para a formação plena da criança.

Através de atividades lúdicas, o relacionamento entre alunos pode ser melhorado ou fortalecido, assim como criar várias oportunidades para que eles aprendam a jogar de forma mais ativa. As crianças têm a oportunidade de aprender a aceitar as regras e as respeitá-las por meio do reforço dos conteúdos aprendidos, o que pode ocasionar na aquisição de novas habilidades.

O lúdico trabalhado numa perspectiva pedagógica pode ser um instrumento de suma importância na aprendizagem, no desenvolvimento, cognitivo, afetivo e

social na vida da criança. O lúdico é toda atividade que tem como objetivo produzir prazer e ao mesmo tempo divertir o praticante. É uma atividade que não visa competição como objetivo principal, mas a realização de uma tarefa de forma prazerosa e existe sempre a presença de motivação para atingir o objetivo almejado

Diante disso, conclui-se que a ludicidade é relevante na educação para infância por proporcionar momentos de socialização entre as crianças, pois se relacionam com o meio social e cultural, a partir dos jogos e das brincadeiras eles se apropriam das regras sociais, se relacionam com instrumentos e signos que medeiam à aprendizagem para o seu desenvolvimento. A ludicidade permite que a criança tenha voz na escolha das atividades que deseja fazer, tornando-a mais prazerosa e significativa, porém na escola cabe ao professor acompanhá-las e motivá-las.

2 COMPREENSÕES SOBRE O APRENDIZADO NA INFÂNCIA

2.1 O JOGO COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM

O jogo como instrumento facilitador da aprendizagem de crianças e adolescentes é de suma importância, uma vez que o lúdico torna-se fundamental dentro e fora da sala de aula, pois propicia a construção de um espaço imaginário infantil e estimula o desenvolvimento da capacidade da criança. Quando o educador utiliza o jogo como um recurso pedagógico é possível notar que o mesmo obtém sucesso no sucesso no seu trabalho.

Para que o ensino possa se tornar agradável tanto para os alunos quanto para os educadores, faz-se necessário que os usos de jogos e das atividades lúdicas, como recursos metodológicos, podem ser a saída para melhorar o processo de ensino e aprendizagem e tornar o trabalho educacional realizado em nossas escolas mais dinâmico e prazeroso, pois toda prática pedagógica precisa proporcionar alegria aos alunos no processo de aprendizagem. Entende-se que a utilização de jogos e atividades lúdicas, como estratégia de ensino pode contribuir para despertar o interesse dos alunos pelas atividades da escola e melhorar o desempenho dos mesmos, facilitando a aprendizagem. Segundo Luckesi (2000, p. 2):

O que a ludicidade traz de novo é o fato de que quando o ser humano age de forma lúdica vivencia uma experiência plena, isto é, ele se envolve profundamente na execução da atividade. Sendo assim, o trabalho utilizando a ludicidade pode contribuir para que o aluno tenha maior interesse pela atividade e se comprometa com sua realização de forma prazerosa. (LUCKESI, 2000, p. 02)

De acordo com o autor é possível destacar que o ser humano precisa se envolver em algum momento de sua vida com algum tipo de jogo, pois assim poderá vivenciar uma experiência plena. Diante disso, o trabalho que o professor utilizar a ludicidade pode contribuir para que o aluno tenha mais interesse em participar da aula proposta pelo educador.

Entende-se que através da ludicidade as crianças criam, têm o poder, esquecendo assim o distanciamento entre elas e os adultos. Assim vão construindo

sua inteligência e o próprio amadurecimento social. É importante ressaltar que o brincar ajuda os participantes a desenvolver confiança em si mesmo e em suas capacidades.

As oportunidades de explorar conceitos como liberdade existem implicitamente em situações lúdicas, levando assim ao desenvolvimento da autonomia. Para isso a criança precisa estar envolvida no ato de brincar para poder organizar suas ideias e assim, exteriorizar seus sentimentos mais profundos que permitam colocá-la sempre em desafios e situações que a façam aprimorar a própria condição do seu aprendizado. De acordo com as autoras Araújo, Pereira e Barboza (2011):

Ao se movimentar, brincar, jogar, imitar as crianças principalmente, não sendo somente características delas, mas também, dos adolescentes, adultos e idosos, eles exprimem seus sentimentos, emoções, pensamentos ampliando as possibilidades do uso significativo de gestos e posturas corporais. Conseguem em um ambiente extrovertido a apropriação do repertório da cultura corporal de acordo ao mundo que estão inseridos. (ARAÚJO, PEREIRA E BARBOSA, 2011, p.08)

Nota-se que as autoras relatam que tanto a criança como adolescentes, jovens e adultos, consegue expor seus sentimentos para fora quando fazem gestos e posturas corporais. É num ambiente descontraído e divertido que a criança consegue obter um bom desenvolvimento, para isso as brincadeiras e jogos são de suma importância.

Para Santo Agostinho apud Kiya (2014, p. 13), afirma que “o lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação”. É através do lúdico o sujeito toma consciência do seu meio, de tudo que está a sua volta, estabelecendo relações com esse meio, aprendendo com ele e através dele.

Pode-se afirmar que quando o ser humano utiliza no seu dia-a-dia a forma lúdica, ele traz para si uma experiência íntegra, ou seja, ele se envolve por completo no desempenho da atividade em questão. Sendo assim, o trabalho utilizando a ludicidade pode contribuir para que o aluno tenha maior interesse pela

atividade e se comprometa com sua realização de forma prazerosa. Os jogos e as brincadeiras são atividades lúdicas que estão presentes em toda atividade humana. Por meio dessas atividades, o indivíduo se socializa, elabora conceitos, formula ideias, estabelece relações lógicas e integra percepções. Essas atividades fazem parte da construção do sujeito.

O educador precisa entender que os jogos não são apenas uma forma de divertimento, mas sim, são meios que contribuem para o enriquecimento do desenvolvimento intelectual do aluno. Para manter o seu equilíbrio com seu mundo, a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar. A autora Oliveira (2010, p. 9) afirma que:

Os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, porque através da manipulação de materiais variados, ela poderá reinventar coisas, reconstruir objetos. Os jogos são uma ótima proposta pedagógica na sala de aula, porque proporcionam a relação entre parceiros e grupos, o que é um fator de avanço cognitivo, pois durante os jogos a criança estabelece decisões, conflita-se com seus adversários e reexamina seus conceitos. (OLIVEIRA, 2010. p 09).

Nota-se que para que os jogos tornem-se significativos à medida que a criança se desenvolve, uma vez que é através do uso de diversos materiais que ela poderá reinventar coisas e reconstruir objetos. É possível afirmar que os jogos também são uma proposta excelente para ser trabalhada dentro e fora da sala de aula, pois causa uma harmonia entre todos os envolvidos, o que é um fator de progresso cognitivo, pois é durante os jogos que a criança aprende tomar decisões, conflita-se com seus adversários e reexamina seus conceitos. De alguma maneira o jogo se faz presente e acrescenta um elemento necessário no relacionamento entre as pessoas, permitindo que a criatividade aflore.

O jogo é um grande amigo do professor. Uma vez que suas regras determinam do participante segui-la e obedecê-la para continuar no jogo. Afirma-se que o brincar tem grandes habilidades de para desenvolver a compreensão do aluno. Facilita tanto o entendimento do aluno quando o desenvolvimento profissional do professor. O professor quando é bastante dinâmico e inovador têm facilidades de desenvolver um ótimo aprendizado e conquistar seu público. Ele

consegue adentrar no mundo imaginário da criança e transformar seu conhecimento de mundo em aprendizado

Faz-se necessário pensar na importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. Ela promove a aprendizagem, instiga o conhecimento, constrói o companheirismo, excita a competitividade e estimula o aluno a interagir na escola. Assim sendo, toda prática pedagógica necessita de ter o lúdico como seu aliado no processo de construções de conhecimento valorizando o bem-estar da criança e sua vontade de interação. Aproveitando o interesse por brincar e construindo uma brincadeira com objetivos que alcance o desenvolvimento no ensino e aprendizagem deste aluno.

De acordo com Vasconcelos apud Silveira (2011), num contexto de jogo, a participação ativa do sujeito sobre o seu saber é valorizada por pelo menos dois motivos. Um deles deve-se ao fato de oferecer uma oportunidade para os alunos estabelecerem uma relação positiva com a aquisição de conhecimento, pois conhecer passa a ser percebido como real possibilidade.

Alunos com dificuldades de aprendizagem vão gradativamente modificando a imagem negativa do ato de conhecer, tendo uma experiência em que aprender é uma atividade interessante e desafiadora. Por meio de atividades com jogos os alunos vão adquirindo autoconfiança e são incentivados a questionar e corrigir suas ações, analisar e comparar pontos de vista, organizar e cuidar dos materiais utilizados. Para a autora Pereira (2012, p. 21):

Através do jogo, o aluno encontra uma forma de alcançar os objetivos traçados de forma motivadora. O jogo é considerado, por muitos autores, como uma atividade importante no desenvolvimento do Homem. É uma atividade onde se pretende atingir um objetivo e em que se tem de seguir regras, mais ou menos restritas. O jogo é uma forma "inteligente" de criar nos alunos uma autodisciplina e sentido de cumprimento das regras propostas. Os alunos têm uma perfeita noção de que se infringirem as regras poderão ser penalizados no jogo. Têm a liberdade de fazer, mas, se o fizerem, terão de se responsabilizar pelos seus atos. O respeito e empenho na atividade de jogo são inclusivamente, um exercício de cidadania porque também na sociedade em que vivemos, temos regras de conduta e leis que se não as cumprirmos, teremos de ser responsabilizados pelos nossos atos. (PEREIRA, 2012, p. 21)

Mediante o citado, pode-se afirmar que o jogo é considerado um auxiliar educativo e uma forma de motivar os alunos para a aprendizagem. Nesse sentido,

o professor não pode considerar apenas um passatempo ou uma forma de divertir os alunos. O mesmo precisa ser pertinente a uma atividade com determinados objetivos a serem alcançados e um meio de aprendizagem. É necessário que através do jogo haja um esforço e também uma disciplina e que todos os que estão envolvidos respeite o espaço do colega. Além disso, faz com que a criança entenda que em um jogo ela pode ganhar, perder, tentar novamente, ter esperança de que uma dia poderá alcançar a vitória.

O uso de jogos é de suma importância, pois auxilia processo de ensino e aprendizagem, uma vez que é considerado um instrumento auxiliar do processo educativo do ser humano. As atividades lúdicas são essenciais, é nelas que ocorrem as experiências inteligentes e reflexivas, e a partir disso se produz o conhecimento. Todo jogo, por mais simples que seja, necessita ter suas vantagens no ensino de matemática, desde que o professor tenha objetivos claros do que pretende atingir com a atividade proposta e não apenas como um simples passatempo.

Por isso, acredita-se que, ao propor um jogo a seus alunos, o professor deve constituir e deixar muito claro seus objetivos para o jogo escolhido, bem como averiguar a adaptação do método que almeja empregar à faixa etária com que trabalha, e que este jogo conceba uma atividade desafiadora aos alunos para que o processo de aprendizagem seja desencadeado. Faz-se, portanto, necessário que o professor seja um grande estimulador dos seus alunos e que esteja sempre em busca de renovar o seu currículo, uma vez que a educação está sempre sendo inovada com diversos recursos diferenciados.

2.2 UTILIZAÇÃO DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO DAS PRÁTICAS EDUCATIVAS

Na atualidade, percebe-se a necessidade do educador inserir as práticas pedagógicas dentro do seu ambiente escolar, com o objetivo de uma educação de qualidade para todos e também levar a criança a ter uma socialização no meio em que vive. Educar é uma tarefa árdua; pois cada dia que passa o professor precisa ser alguém que tenha amor pelo seu trabalho. Quando uma criança chega à

escola, pode ser na Educação Infantil ou no Ensino Fundamental, ela vai encontrar um mundo totalmente diferente do seu, vai levar consigo experiências do seu dia-a-dia, que foram conquistados através da exploração visual, auditiva, jogos, brincadeiras, passeios entre família, brinquedos que podem influenciar no seu processo de aprendizagem. Neste sentido, faz-se necessário que o professor explore essa aprendizagem do aluno dentro e fora da sala de aula, através do lúdico.

A ludicidade é uma ferramenta fundamental na vida profissional do educador. Ela facilita o entendimento do aluno, muda a maneira do professor repassar suas orientações, conquista a confiança dos alunos. Ou seja, para se ter uma educação de qualidade é essencial a ludicidade em sala de aula. Assim sendo não apenas o professor ensinar, mas também aprende junto a seu alunado.

Afirma-se que o jogo não é apenas entretenimento, é um meio de enriquecer o desenvolvimento intelectual; brincando a criança se sente pertencente a um grupo. O brincar envolve emoções, afetos, inteligências e movimentos. Brincar deixa a criança mais flexível, e busca alternativas de ações para situações cotidianas. Macedo *apud* Gomes (2009, p.10)

A atividade lúdica é uma prática social constante de grande valor na formação do indivíduo. O brincar, as brincadeiras e os jogos fazem parte do cotidiano infantil, e precisam ser valorizados e trabalhados na escola; uma vez que são importantes para o desenvolvimento das crianças. Brincar é envolvente, interessante e informativo. (MACEDO *apud* GOMES, 2009, p. 10)

Portanto, é por meio das brincadeiras as crianças desenvolvem sua imaginação e constroem relações reais entre elas e elaboram regras de organização e convivência; assim é possível construir a consciência da realidade. É uma atividade em que procura-se entender o mundo e as ações humanas, criando nestas, uma nova forma de desejos, de vê e presenciar o mundo ao redor da criança e perceber a magia que existe.

Através de brinquedos, jogos e brincadeiras, a criança tem a oportunidade de se desenvolver, pois além de ter a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia estimuladas, ainda desenvolve a linguagem, a concentração e a atenção. O brincar contribui para que a criança se torne um adulto eficiente e equilibrado. Além disso,

as crianças aprendem muito mais se o conteúdo for apresentado em forma de jogos ou brincadeiras do que de outra forma.

A brincadeira é uma atividade infantil com características imaginativas a partir do contato com outras pessoas, possibilitando à criança pensar, com experiências vividas, a partir da imitação de quem que as cercam, ou a criação de situações novas, desenvolvendo assim, a imaginação e a facilidade em compreender regras e aceitá-las.

Platão afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos. Pestalozzi (1746-1827) afirmava que a escola é uma verdadeira sociedade, na qual o senso de responsabilidade e as normas de cooperação são suficientes para educar as crianças; e o jogo é um fator decisivo que enriquece o senso de responsabilidade e fortifica as normas de cooperação. Froebel (1782-1852) dizia que o grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças. Macedo apud (GOMES, 2009, p. 18)

Diante disso pode-se afirmar que as práticas pedagógicas educativas podem favorecer o desenvolvimento intelectual, físico, emocional e moral da criança; faz com que a criança tenha uma interação social, pois ela está passando a ter contato com pessoas diferentes e isso faz com que ela se sinta protegida dentro desse grupo.

O novo modelo de educação é aquele em que o aluno não fique apenas observando a fala do professor, mas ele precisa ser um grande investigador, um grande pesquisador. Não se deve ensinar apenas o conteúdo, mas sim, levar práticas pedagógicas para serem utilizadas no âmbito escolar.

Para a autora Dutra (2015, p. 15), a alfabetização e o lúdico são inseparáveis. O ambiente lúdico é o mais propício para a aprendizagem e produz verdadeira internalização da alfabetização e do letramento. O brincar pedagogicamente deve estar incluído no dia-a-dia das crianças. Dessa forma será proporcionado o desenvolvimento das capacidades cognitivas, motora, afetiva, ética, estética, de relação interpessoal e de inserção social e a aprendizagem específica da alfabetização.

Ao brincar, a criança tem a possibilidade de conhecer seu próprio corpo, o espaço físico e social. Brincando, a criança tem oportunidade de aprender

conceitos, regras, normas, valores e também conteúdos conceituais, atitudinais e procedimentos nas mais diversas formas de conhecimento. Segundo Oliveira (2017, p. 45), o brincar não significa só reproduzir a realidade, pois ao fazê-lo, a criança desenvolve uma ação social e cultural e a recria com o seu poder de reinvenção e de imaginação.

Ao explorar o ambiente, a criança vai desenvolvendo o educar, ou seja, incorpora processos de formação e de aprendizagem, socialmente elaborados e destinados a instruí-la ao saber social. Educar nessa perspectiva, portanto remete à ludicidade, ao jogo, às interações na rodinha, à socialização em espaços escolares e não- escolares.

Um ambiente de aprendizagem escolar é um ambiente em que um indivíduo está sujeito a oportunidades de aprendizagem. Muitas vezes o termo ambiente de aprendizagem é confundido com o espaço físico onde ocorrem práticas educativas. Um exemplo de ambiente de aprendizagem é o ambiente de aprendizagem escolar, que é um ambiente planejado, ou organizado, para que ocorram práticas educativas. Nesse ambiente, o professor tem um papel fundamental, que pode ser tanto na preparação, organização e sistematização da aprendizagem, como no direcionamento ou orientação do processo de aprendizagem. (IBIDEM)

Diante da fala da autora, o professor precisa transformar a sala de aula em um ambiente acolhedor, pois assim as crianças terão prazer em participar das aulas. É neste ambiente educacional que deve surgir um novo aluno, ou seja, o educador precisa desenvolver o seu papel; precisa estar preparado e organizado, pois assim obterá sucesso naquilo que planejou.

Por meio dos jogos e das brincadeiras o educando explora muito mais sua criatividade, melhora sua conduta no processo ensino-aprendizagem e sua autoestima, porém, o educador deve ter cuidado de como são colocados os jogos em seus fins pedagógicos, para que não se transformem em atividade dirigida e manipuladora. Se isso ocorrer o jogo deixará de ser jogo, pois não será caracterizado com liberdade e espontaneidade.

Por este motivo, o jogo deve ser visto como probabilidade de ser intercessor de aprendizagens e propulsor de desenvolvimento na educação formal, mas quando, a atividade se torna utilitária e se subordina como meio a um fim, perde o atrativo e o caráter de jogo. A partir do momento que a criança é obrigada a realizar um jogo, sem nenhum interesse ou motivação, o jogo perde toda a sua

característica e acaba tornando-se mais uma atividade de sala de aula, sem nenhum objetivo. E isso pode ser apenas um passatempo ou uma aula que não foi planejada pelo professor.

De acordo com Dutra (2017, p. 23), o lúdico favorece a autoestima da criança e a interação de seus pares, propiciando situações de aprendizagem e desenvolvimento de suas capacidades cognitivas. É um caminho que leva as crianças para novas descobertas, revelando segredos escondidos explorando, assim, um mundo desconhecido. A criança brincando o tempo todo e em todo o tempo. Por isso que a comida, o lápis, os sapatos, tudo se torna brinquedo. Quando está sem nenhum objeto seu corpo torna-se um brinquedo.

De acordo com Dias e Oliveira (2010), o brincar é uma atividade própria da criança, dessa forma, ela se movimenta e se posiciona diante do mundo em que vive. Na alfabetização e no letramento ela não brinca por brincar, ela brinca com propósitos e com um olhar pedagógico. É importante salientar que o lúdico viabiliza a construção do conhecimento de forma interessante e prazerosa, garantindo nas crianças a motivação intrínseca necessária para uma boa aprendizagem, até convertê-las em adultos maduros, com grande imaginação e autoconfiança, mesmos aqueles que apresentam alguma dificuldade na sua aprendizagem ou na aquisição do conhecimento. Segundo o autor Luckesi apud Kyia (2010),

O que a ludicidade traz de novo é o fato de que quando o ser humano age de forma lúdica vivencia uma experiência plena”, isto é, ele se envolve profundamente na execução da atividade. Sendo assim, o trabalho utilizando a ludicidade pode contribuir para que o aluno tenha maior interesse pela atividade e se comprometa com sua realização de forma prazerosa. Luckesi apud (KYIA, 2010, p. 10).

É por meio da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de partilhar com o outro. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais psicomotoras.

Através do lúdico, o professor tem a chance de tornar sua prática pedagógica inovadora, pois além de desenvolver atividades divertidas, o professor pode proporcionar situações de interação entre os alunos melhorando a forma de

relacionamentos entre os mesmos. Segundo Kishimoto (2011) o uso de jogos educativos com fins pedagógicos, nos leva para situações de ensino-aprendizagem visto que a criança aprende de forma prazerosa e participativa. No que se refere ao aspecto cognitivo, o jogo contribui para que a criança adquira conhecimento e desenvolva habilidades e competências. Ressalta-se ainda de acordo com os autores Oliveira e Dias (2010, p. 34):

O brincar não significa só reproduzir a realidade, pois ao fazê-lo, a criança desenvolve uma ação social e cultural e a recria com o seu poder de reinvenção e de imaginação. Ao explorar o ambiente, a criança vai desenvolvendo o educar, ou seja, incorpora processos de formação e de aprendizagem, socialmente elaborados e destinados a instruí-la ao saber social. Educar nessa perspectiva, portanto remete à ludicidade, ao jogo, às interações na rodinha, à socialização em espaços escolares e não-escolares. (OLIVEIRA e DIAS, 2010, p. 34).

Diante disso, cabe a cada professor a tarefa de levar para sala de aula brincadeiras como forma de educar, e precisamos quebrar o tabu que muitos ainda tem em relação a essas aulas diferenciadas, sendo que isso jamais será perda de tempo quando o professor leva um planejamento para sua aula. O papel do professor tem grande peso, pois é dever dele fazer com que a criança tenha um tempo de sonhar, de crescer e de amadurecer.

Portanto, é possível afirmar que faz-se necessário o uso do lúdico nas aulas do educador, e cabe ao professor, o papel de mediador da aprendizagem, devendo fazer uso de novas metodologias, procurando sempre incluir na sua prática as brincadeiras, pois seu objetivo é formar educandos atuantes, reflexivos, participativos, autônomos, críticos, dinâmicos e capazes de enfrentar desafios, uma vez que não podemos limitar a atuação do professor ao espaço da sala de aula, devemos abrir um leque de oportunidades dentro e fora da escola, trazendo para sala de aula as vivências de mundo que este aluno tem, e adaptá-lo dentro das atividades escolares, assim podemos trabalhar com respeito e dignidade humana.

2.3 JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO E APRENDIZAGEM

A utilização de jogos e brincadeiras permite aos educadores tornarem suas aulas bem mais dinâmicas, contribuindo assim para o processo de ensino

aprendizagem de forma significativa e prazerosa. Quando o professor usa os jogos de forma corretamente, o professor poderá dispor de mais uma estratégia que pode lhe auxiliar no planejamento de suas aulas.

O lúdico são jogos ou brincadeiras em que a criança se diverte, dá prazer à ela e até mesmo o desprazer quando escolhido voluntariamente, e a partir da diversão e do prazer fornecidos pelos jogos e brincadeiras, a criança aprende qualquer coisa que complete a pessoa em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Antes de explicar qualquer conteúdo na teoria, seria interessante se o professor levasse alguma brincadeira que tenha a ver com o assunto que irá tratar, pois através da brincadeira a criança aprende melhor o conteúdo e é muito difícil esquecê-lo. Segundo Rau apud Kyia (2010, p. 16 e 17), “o jogo, para ser utilizado como recurso pedagógico, precisa ser contextualizado significativamente para o aluno por meio da utilização de materiais concretos e da atenção à sua historicidade.” Isto é, ao definir o jogo ou a atividade lúdica o professor precisa conhecer a funcionalidade do recurso escolhido, sua aplicabilidade e a relação que este recurso pode fazer com o conteúdo trabalhado e os objetivos educacionais pretendidos.

Os jogos estão presentes no meio escolar e na história da humanidade desde muito antes do surgimento dos estudos sobre o assunto, ou seja, o jogo como facilitador da aprendizagem de conteúdos escolares numa época em que escola era para uma elite selecionada com objetivos traçados pela família com uma motivação superior a dos nossos dias, onde já se pensava em atividades que alargassem as experiências sensoriais expressivas corporais que possibilitasse movimentação ampla das crianças.

Desta maneira a ludicidade proporcionada pelo jogo, criando relações significativas com o mundo físico e social da criança/ jovem, sem atá-los somente a um resumido modelo de atividade, é útil e necessária. Cabe os que estão próximo às criança a promoverem estas atividades que trazem desenvolvimento e proporcionam o bem (SOUSA, 2010).

Os jogos assim como qualquer outro conteúdo têm seu objetivo, e deve ser planejado pelo professor, pois são importantes ferramentas mediadoras de

aprendizagem e devem ser bem utilizados para que se possa contribuir na aprendizagem das crianças. Dutra (2010) afirma que:

Os jogos precisam estar no planejamento do professor e ele deve motivar seus alunos na criação de novos jogos. As atividades lúdicas auxiliam na alfabetização e no letramento, mas precisam chegar aos alunos com planejamento e estratégias. [...] O caderno pedagógico do pró-letramento afirma: "Os objetivos pedagógicos devem nortear o uso de atividades lúdicas no processo de alfabetização: brincar por brincar pode ser divertido, mas não necessariamente contribui para o processo de ensino-aprendizagem." (DUTRA: 2010, p.33).

Em conformidade como citado é de suma importância que o professor saiba planejar suas aulas, acrescentando sempre os jogos como estratégias das mesmas. Um jogo não pode ser apenas como passatempo para os alunos, mas necessita sempre ter um objetivo que possa influenciar no seu processo de ensino-aprendizagem. Não pode simplesmente entrega o jogo e deixar os alunos jogarem do jeito que eles querem.

A forma como o professor trabalha as atividades lúdicas, jogos e brincadeiras como regras são de fundamental importância para proporcionar a criança na construção da sua afetividade, desenvolver sua linguagem e seus conhecimentos que ela tem do mundo em que vive. Para isso podemos dizer que o jogo pode ser um meio facilitador do processo de ensino e aprendizagem para a busca da produção desse conhecimento, bem como do processo formativo de pessoas que através de uma práxis transformadora poderá vivenciar os meios da verdadeira construção de sua identidade.

De acordo com Vasconcelos apud Silveira (2011), num contexto de jogo, a participação ativa do sujeito sobre o seu saber é valorizado por pelo menos dois motivos. Um deles deve-se ao fato de oferecer uma oportunidade para os alunos estabelecerem uma relação positiva com a aquisição de conhecimento, pois conhecer passa a ser percebido como real possibilidade. Alunos com dificuldades de aprendizagem vão gradativamente modificando a imagem negativa do ato de conhecer, tendo uma experiência em que aprender é uma atividade interessante e desafiadora.

Por meio de atividades com jogos os alunos vão adquirindo autoconfiança e são incentivados a questionar e corrigir suas ações, analisar e comparar pontos de

vista, organizar e cuidar dos materiais utilizados e diferenciar os meios em que vivem. Pereira (2016, p.16) diz que:

O jogo é um instrumento de desenvolvimento e um processo de interação entre a criança, meio ambiente, percepção e movimento, que leva a criança a aprender os valores do grupo no confronto e no respeito de ideias e vontades dos outros; na interação com os pares adquire as destrezas sociais necessárias para a vida adulta e a sua integração na sociedade que o rodeia. (PEREIRA, 2016, p. 16)

Conforme o citado o jogo é um instrumento que trabalha a socialização e a cooperação de todos os envolvidos Pode-se afirmar que o jogo passa a ter mais significado e ao mesmo tempo ele proporciona oportunidade para todas as crianças envolvidas à construírem os jogos pedagógicos, de decidirem suas próprias regras e de perceberem seus limites através dos seus direitos e deveres e, acima de tudo, de aprenderem a conviver e a participar, mantendo sua individualidade e respeitando o espaço do outro.

Quanto às brincadeiras, é possível afirmar que é a essência na vida de uma criança e seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento e também a estimulação da afetividade na criança. Através das brincadeiras a criança consegue extravasar suas ansiedades, alegrias e tristezas. Diante disso, Oliveira (2010) ressalta:

Por meio da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de partilhar com o outro. Ainda que em postura de adversário, a parceria é um estabelecimento de relação. Esta relação expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à prova as aptidões testando limites. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais psicomotoras. Brincando a criança torna-se operativa. (OLIVEIRA, 2010, p. 22)

As brincadeiras oportunizam a aprendizagem da criança, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. Através das brincadeiras a criança instiga sua imaginação, adquire sociabilidade, experimenta novas sensações, começa a conhecer o mundo, trava desafios e busca satisfazer sua curiosidade de tudo de conhecer.

Jogos e brincadeiras têm funções distintas, ou seja, o jogo é uma atividade mais estruturada e estabelecida por um princípio de regras explícitas, isto é, tem uma finalidade mais definida por quem pratica, deixando implícita ou explícita o ganhador. Enquanto que a brincadeira se distingue por alguma estruturação e pela utilização de regras de maneira mais sutil. As brincadeiras recreativas têm regras simples e flexíveis, sendo as mais aceitas pelas crianças.

No entanto, os dois se completam devido à ação de proximidade que acontece no momento em que as mesmas são praticadas tornando-o significativa o processo de ensino-aprendizagem dos alunos. Para isso SOUSA (2010, p. 78) exemplifica:

É no brincar que a criança constitui uma estratégia das mais valiosas na educação infantil, por facilitar o trabalho pedagógico de modo que possam ser introduzidos elementos que de certa forma contribuem incentivando e introduzindo a criança na norma culta, já que é no brincar que as ações são compartilhadas. (SOUSA, 2010, p. 78)

Através do brinquedo a criança passa a agir do significado alienado a uma situação real; ela faz o que mais gosta de fazer, pois o ato de brincar, está unido ao prazer, e ao mesmo tempo aprende a seguir os caminhos mais difíceis, cumprindo e respeitando as regras, acontecendo assim, a renúncia ao que ela quer.

Quando a criança está brincando e acontece uma situação que ela não estava esperando ela age espontaneamente, porém age de maneira contrária ao que ela gostaria de agir, desenvolvendo então, o autocontrole, no qual ocorre na situação de brinquedo. O brinquedo é considerado um jogo sério para cada fase da vida, sendo que uma criança muito pequena considera um brinquedo sério, quando ela pode brincar sem separar a situação imaginária da real. Sousa (2010) ainda diz:

Através da brincadeira, a criança toma decisões que leva em conta as expectativas e necessidades do grupo. Desse modo, internaliza práticas essenciais nas relações humanas, como esperar sua vez de fazer ou de falar algo, como também discutir as regras que permeiam o comportamento que rege as discussões do grupo, em que a mesma está inserida. Tais regras não seriam assimiladas se não fosse colocada em forma dos jogos e brincadeiras por serem formas simples, sociáveis sem o jugo de impor para respeitar e de respeitar para não ser punido. (SOUSA, 2010, p. 78)

Diante do exposto, nota-se que é nas brincadeiras e jogos desenvolvidos pelo professor que a criança aprende regras de convivência, uma vez que ela precisa esperar a sua vez, respeitar a fala do colega, saber perder e ganhar dentro de um jogo, etc. Por meio de jogos de regras, as crianças desenvolvem aspectos sociais, morais, cognitivos, políticos e emocionais. Os jogos constituem um conteúdo natural, motiva as crianças a cooperar para elaborar as regras.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (2001): as crianças aprendem a lidar com situações mais complexas (jogos com regras) e passam a compreender que as regras podem ser combinações arbitrárias que os jogadores definem; percebem também que só podem jogar em função da jogada do outro (ou da jogada anterior, se o jogo for solidário). Os jogos com regras têm um aspecto importante, pois neles o fazer e o compreender constituem faces de uma mesma moeda.

Ao brincar as crianças revivem situações e acontecimentos do seu dia a dia e consegue entendê-los, e ao brincar elas são estimuladas a perceber e explorarem o espaço em que ela esta inserida e criar formas de representá-los através de sua imaginação. Sousa e Pereira (2016) mencionam que O brincar é fundamental para o desenvolvimento infantil da criança, já que é uma atividade sociocultural, impregnada de valores, hábitos e normas que refletem o modo de agir e pensar de um grupo social. Segundo Oliveira (2010, p. 25)

A brincadeira é muito importante para o desenvolvimento psicológico, social e cognitivo da criança, pois é através dela que a criança consegue expressar seus sentimentos em relação ao mundo social. As atividades lúdicas preparam a criança para o desempenho de papéis sociais, para a compreensão do funcionamento do mundo, para demonstrar e vivenciar emoções. Quanto mais a criança brinca, mais ela se desenvolve sob os mais variados aspectos, desde os afetivo-emocionais, motor, cognitivo, até o corporal. (OLIVEIRA, 2010, p. 25)

De acordo com a autora, é através da brincadeira que a criança vive e reconhece a sua realidade. Afirma-se que brincadeira não é apenas uma dinâmica interna da criança, mas uma atividade dotada de um significado social que necessita de aprendizagem. Tudo gira em torno da cultura lúdica, pois a brincadeira torna-se possível quando apodera elementos da cultura para

internalizá-los e criar uma situação imaginária de reprodução da realidade. É através da brincadeira que a criança consegue adquirir conhecimento, superar limitações e desenvolver-se com indivíduo.

Para a autora Sousa (2010, p. 23) “o jogo pode ser considerado um auxiliar educativo e uma forma de motivar os alunos para a aprendizagem”. Nesse prisma, não se deve considerar apenas como um divertimento ou um prazer. Deverá ser associado a uma atividade com determinados objetivos a atingir e um meio de aprendizagem. O jogo implica que haja esforço, trabalho, disciplina, originalidade e respeito entre “jogadores”. Além disso, o jogo faz com que as crianças compreendam que conhecer é um jogo de investigação e de produção de conhecimento – em que se pode ganhar, perder, tentar novamente, ter esperanças, sofrer com paixão, conhecer com amor; amor pelo conhecimento no qual as situações de aprendizagem são tratadas de forma mais digna, filosófica e espiritual.

Através do jogo, o aluno encontra uma forma de alcançar os objetivos traçados de forma motivadora. Acredita-se que, ao propor um jogo a seus alunos, o professor deve constituir e deixar muito claro seus objetivos para o jogo escolhido, bem como averiguar a adaptação do método que almeja empregar à faixa etária com que trabalha, e que este jogo conceba uma atividade desafiadora aos alunos para que o processo de aprendizagem seja desencadeado. Em outras palavras, o professor deve tê-lo jogado primeiramente para que conheça o jogo selecionado, o que permitirá realizar interferências pedagógicas amoldadas no tempo da aplicação em sala de aula.

3 A LUDICIDADE COMO RECURSO METODOLÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ANÁLISE DO CMEI PRIMEIROS PASSOS, EM ITAITUBA- PARÁ

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA PESQUISADA

No ano de 2004 iniciaram as atividades da Escola Gilda Lima do Carmo, em uma sala alugada, funcionando com a Educação Infantil, Ensino Fundamental e Multiseriado. Com um total de 123 alunos e 11 funcionários, sob a direção da Sr(a) Luzinete Lopes Silva.

Em 2005 a escola inicia suas atividades com 154 alunos de Alfabetização a 3ª série. Contando com 13 funcionários. A demanda de crianças era muito grande por esse motivo o Prefeito Municipal Roselito Soares, juntamente com o Secretário Municipal de Educação Rosivaldo Fernandes determinaram a construção de mais uma sala de aula, a secretaria e a cozinha, pois no ano anterior eram somente duas salas.

No referido ano a escola iniciou as atividades com 207 alunos de Educação Infantil e Ensino Fundamental. Com 10 funcionários entre professores e pessoal de apoio, sob direção da Professora Raimunda Rosa dos S. Oliveira. Em 2007 atendia uma clientela de 230 alunos de Alfabetização a 4ª Série. Sendo que o quadro de servidores era composto por 13 funcionários. A escola atendia os três turnos: manhã, intermediário e tarde.

Na busca de uma educação de qualidade a Secretária Municipal de Educação Eliene Nunes e o Prefeito Municipal Roselito Soares, realizaram um Pregão para a licitação da construção da Escola do Bairro da Paz. No ano seguinte o número de alunos era de 217 e 13 funcionários. No mesmo ano acontece a inauguração das novas instalações da escola. Sendo que a referida Escola foi inaugurada no dia 14 de março de 2008.

O ano letivo de 2009 iniciou com 203 alunos da 1ª Fase ao 5º Ano do ensino Fundamental de 09 Anos. E com 14 funcionários. No referido ano aconteceu as Eleições para Diretores, sendo escolhida através do voto a Professora Leonildes Lemos de Sousa. No próximo ano a Escola contava com 207 alunos da 1ª Fase ao 5º Ano e 16 servidores lotados.

Conforme os princípios da Gestão Democrática versados nos artigos da atual Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei N^o. 9.394/96) que remete aos sistemas de ensino a definição das “normas de gestão democrática do ensino público na educação básica”. No ano de 2016 foi eleito pela comunidade escolar o Professor Matias Rodrigues de Sousa, atual Gestor desta Instituição de Ensino. A referida Escola neste ano letivo de 2018 atende 223 alunos no Ensino Fundamental de 1^o ao 5^o Ano. Sendo que 02 turmas de 1^o ano funcionam no Centro de Educação Infantil “Primeiros Passos”. E 01 turma do 6^o ano da Escola Mun. “Padre José de Anchieta” é atendida nas dependências da Escola “Gilda Lima do Carmo”.

3.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O referido estudo, contou com uma pesquisa bibliográfica, , uma vez que busca como fonte de pesquisa livros, revistas, internet, etc. Dentre eles, foram citados: (KISHIMOTO, 1993), (BRASIL, 1997), (PIAGET, 1998), (BARATA, 1995), (RIEDMANN, 2001), (LUCKESI, 2018), (SILVEIRA, 2011), dentre outros, na qual abordam a importância de trabalhar o lúdico no processo de ensino-aprendizagem do aluno dentro e fora da sala de aula, pois nos dias atuais educar tem sido um grande desafio.

Também ocorreu uma pesquisa de campo de cunho qualitativo com sete professores, pois permite analisar a importância de se aprender brincando, sem deixar de lado o verdadeiro objetivo da aprendizagem que é o de ensinar. De acordo com Gerhardt e Silveira, (2009):

A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc. Os pesquisadores que adotam a abordagem qualitativa opõem-se ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa [...] Assim, os pesquisadores qualitativos recusam o modelo positivista aplicado ao estudo da EAD vida social, uma vez que o pesquisador não pode fazer julgamentos nem permitir que seus preconceitos e crenças contaminem a pesquisa. (GERHARDT e SILVEIRA, 2009, p. 31)

Utilizou-se como local de pesquisa o Centro de Ensino Infantil “Meus Primeiros Passos”, que atende crianças de dois a cinco anos de idade. A pesquisa foi realizada de forma qualitativa, pois busca a qualidade da pesquisa, procurando entender quais as práticas pedagógicas que os educadores utilizam quando se trata de trabalhar com o lúdico nas suas aulas.

As questões que nortearam este trabalho são: De que forma os professores podem utilizar a ludicidade como mediador pedagógico no desenvolvimento da aprendizagem do educando? A escola contribui com as práticas pedagógicas do professor disponibilizando recursos pedagógicos? Quais os maiores desafios encontrados na realização de uma atividade através do lúdico?

Os objetivos consistem em verificar a prática metodológica do professor e a valorização dos jogos e brincadeiras, também visa analisar a escola em relação à realização de jogos e brincadeiras e identificar como os jogos lúdicos podem contribuir na aprendizagem da criança.

Para tanto, foram realizados os procedimentos de análises e coletas de dados das entrevistas com questionários aplicados a oito professores que atuam na referida escola. no período do mês de Novembro de 2018 a março de 2019, com discussões, comentários, as propostas e a conclusão.

3.3 PERFIS DOS ENTREVISTADOS

A pesquisa foi realizada com 08 professores do Centro Educacional Infantil “Meus Primeiros Passos”, que tiveram uma importante participação com suas opiniões referente ao tema abordado. Para que a identidade desses educadores fosse preservada, optou-se em identificá-los com as letras e número P1 a P8. O questionário de pesquisa aplicado compôs-se de questões acerca da temática em estudo.

Dentre os profissionais pesquisados a idade média é de cinquenta e oito anos, sendo que cinco, são do sexo feminino e dois do sexo masculino, com a média de trabalho varia entre um e vinte e sete anos. Dentre os pesquisados todos possuem formação em Licenciatura Plena em Pedagogia e desses entrevistados, apenas três possuem pós-graduação em Psicopedagogia e um entrevistado é pós-graduado em Educação Infantil e anos iniciais.

3.4 ANÁLISE DA PESQUISA

3.4.1 Concepções dos Professores

Para a realização deste trabalho, foi necessária uma investigação com os professores da referida escola, ao qual responderam com toda propriedade de conhecimentos, uma vez que trabalham na instituição. A seguir são apresentados os resultados da pesquisa bem como as análises dos dados obtidos durante a pesquisa de campo. Na primeira questão foi perguntado o lúdico como recurso pedagógico na alfabetização possibilita que a informação seja apresentada a crianças por meio de diferentes tipos de linguagem?

Quadro 1- O lúdico como recurso pedagógico na alfabetização possibilita que a informação seja apresentada a crianças por meio de diferentes tipos de linguagem? **Fonte:** Professores do CMEI em Itaituba- Pará/ 2019.

PROFESSOR(A)	RESPOSTA
P1	Sim. O lúdico é uma forma de expressão da criança através dos jogos e brincadeiras que existe o interesse de ir a escola buscar novidades todos os dias.
P2	Sim. Pois o lúdico da possibilidade de aprendizagem de forma eficaz.
P3	O lúdico possibilita que a criança tenha um contato concreto com as atividades propostas. Esse recurso codifica o assunto, ou seja, dá sentido às coisas.
P4	O lúdico tem como objetivo educativo inserir o brincar como uma das maneiras de ensinar.
P5	Sim. A ludicidade se apresenta como requisito fundamental tanto no desenvolvimento cognitivo e motor da criança.
P6	Enquanto a criança está no Centro de Educação Infantil, ela aprende de forma lúdica. Quando ela completa seus 7 anos, inicia o processo de alfabetização e letramento numa escola.
P7	A vida da criança é um sucesso de experiências de aprendizagem adquirida por ela mesma. Através do lúdico a criança vai adquirindo muitas influências na aprendizagem.

De acordo com as respostas dos entrevistados, o lúdico é uma forma de expressão da criança através dos jogos e brincadeiras que existe o interesse de ir a escola buscar novidades todos os dias. Na resposta do P3, constatou-se que o lúdico possibilita que a criança tenha um contato concreto com as atividades propostas. Esse recurso codifica o assunto, ou seja, dá sentido às coisas.

Enquanto que P7 tem a seguinte visão: a vida da criança é um sucesso de experiências de aprendizagem adquirida por ela mesma. Através do lúdico a criança vai adquirindo muitas influências na aprendizagem.

Diante das respostas obtidas, observa-se que trabalhar o lúdico é de suma importância tanto para o professor quanto para o aluno, uma vez que a criança precisa sair um pouco da sala de aula e explorar o ambiente escolar em que vive, pois como diz a P5, a ludicidade se apresenta como requisito fundamental tanto no desenvolvimento cognitivo e motor da criança.

Assim como diz a autora (SOUSA, 2018), o lúdico proporciona a criança oportunidades de desenvolvimento do ensino-aprendizagem, brincando a criança descobre, inventa, experimenta, estimula a curiosidade, autoconfiança e a iniciativa, prática e desenvolve suas habilidades, pois à medida que a criança brinca também aprende, de forma prazerosa. O lúdico é um elemento da atividade humana e distinguir-se por ser espontâneo. Na atividade lúdica não importa apenas o resultado, mas ato, o movimento vivenciado. Ainda foi questionado: Qual a sua visão sobre a ludicidade como facilitador da aprendizagem?

Quadro 2: Qual a sua visão sobre a ludicidade como facilitador da aprendizagem? **Fonte:** Professores do CMEI em Itaituba- Pará/ 2019.

PROFESSOR(A)	RESPOSTA
P1	É excelente como metodologia. A criança aprende a ler, escrever, fala e viver bem com os colegas.
P2	Visão de progressão e construção positiva que facilita o desenvolvimento e interesse do aluno de uma forma ampla e abrangente.
P3	A ludicidade facilita a aprendizagem, pois possibilita que o aluno tenha uma ideia mais ampla sobre o assunto.
P4	Por meio da brincadeira, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem.
P5	O lúdico viabiliza a construção do conhecimento de forma interessante e prazerosa, garantindo na criança a motivação intrínseca para uma boa aprendizagem.
P6	O lúdico está ligado ao desenvolvimento da criança, onde a mesma através de jogos, brinquedos ou brincadeiras dirigidas, constroem visões do mundo, objetos, pessoas e como meio lúdico é de suma importância na fase infantil.
P7	O desenvolvimento e a criatividade em diversas modalidades na trajetória e na vida da criança, oportunizando o conhecimento de forma prazerosa.

Diante das respostas obtidas, foi possível perceber que a cada professor possui uma visão diferente quanto à ludicidade como facilitador no processo de ensino-aprendizagem. O *P1* respondeu que é excelente como metodologia. A criança aprende a ler, escrever, fala e viver bem com os colegas. Já o *P6* diz que o lúdico está ligado ao desenvolvimento da criança, onde a mesma através de jogos, brinquedos ou brincadeiras dirigidas, constroem visões do mundo, objetos, pessoas e como meio lúdico é de suma importância na fase infantil. Sabe-se que é através do lúdico que a criança encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, uma vez que o lúdico viabiliza a construção do conhecimento de forma interessante e prazerosa, garantindo na criança a motivação intrínseca para uma boa aprendizagem.

Segundo a autora (SOUSA, 2010), o lúdico dentro do processo educativo pode construir-se numa atividade muito rica, na medida em que professores e alunos interagem construindo conhecimentos e socializando-se, podendo atuar na escola, de forma a promover a interdisciplinaridade, entre as disciplinas para introduzir seus conceitos desenvolver a noção de números na criança, neste caso o professor ensina aos seus alunos uma brincadeira que trate desse assunto. Na terceira questão foi feita a seguinte pergunta: Quais os benefícios do lúdico na educação infantil?

Quadro 3: Quais os benefícios do lúdico na educação infantil? **Fonte:** Professores do CMEI em Itaituba- Pará/ 2019.

PROFESSOR(A)	RESPOSTA
P1	Facilita a aprendizagem, porque a criança aprende, fazendo o que gosta que é brincar.
P2	No desenvolvimento de aprendizagem como forma de instrumentos na qual se usa várias maneiras de aprender.
P3	São muitos os benefícios, principalmente porque as aulas se tornam mais prazerosas e o aluno aprende brincando.
P4	Mostra possibilidade e os benefícios no desenvolvimento em vários aspectos favorecendo seu crescimento.
P5	Auxilia no desenvolvimento integral da criança, nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo.
P6	O lúdico na educação infantil: jogar e brincar, uma forma de educar. Jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte do mundo da criança, pois estão presentes na humanidade desde o seu início.
P7	Auxiliar integral da criança e no aspecto físico, social e cultural como ferramenta do ensino e aprendizagem.

Os professores responderam que são vários os benefícios quando se trabalha o lúdico na educação infantil. O P1 respondeu que facilita a aprendizagem, porque a criança aprende, fazendo o que gosta que é brincar. Enquanto que o P5 disse que auxilia no desenvolvimento integral da criança, nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo. Nota-se que o P3 respondeu que são muitos os benefícios, principalmente porque as aulas se tornam mais prazerosas e o aluno aprende brincando. O educador precisa levar para salas de aula jogos dinâmicas e brincadeiras diversificadas, pois brincando também se aprende, uma vez que as crianças aprendem através do lúdico e os professores estabelecem um ambiente próprio ao aprendizado da criança.

De acordo com Vygotsky, (*apud* OLIVEIRA, 2010) o educador poderá fazer uso de jogos, brincadeiras e outros para que de forma lúdica a criança seja desafiada a pensar e resolver situações problemáticas para que imite e crie regras utilizadas pelo adulto. Quando se fala em brincar, não quer dizer apenas deixar a criança livre, enchê-la de brinquedos para que ela faça o que quiser. O brincar como prática pedagógica é um importante instrumento para a formação da personalidade e aquisição de conhecimentos. À seguir, a pergunta que trata da importância da ludicidade na educação infantil.

Quadro 4: Por que é importante a ludicidade na educação infantil? Fonte: Professores do CMEI em Itaituba- Pará/ 2019.

PROFESSOR(A)	RESPOSTA
P1	Porque a ludicidade desenvolve a criança. Através da brincadeira ela é capaz de criar e ver o mundo de forma diferente.
P2	Porque mostra como perceber os limites das crianças, as partes de trabalho e as práticas de cada um.
P3	Porque as aulas não caem na rotina e processo de ensino-aprendizagem da criança é obtida com êxito.
P4	Porque são as brincadeiras que tendem a melhorar o convívio entre as crianças, uma vez que elas se expressam melhor por meio do lúdico.
P5	Estimula o desenvolvimento cognitivo e a aprendizagem da criança.
P6	A educação infantil é uma das mais importantes etapas da formação da criança, pois é onde ela começa a experimentar o mundo fora do núcleo familiar. Diante disso, a ludicidade proporciona à criança uma aprendizagem significativa para todo o seu desenvolvimento.
P7	Para o desenvolvimento psicológico, social e cognitivo da criança.

De acordo com as respostas dos professores, observou-se que faz-se necessário utilizar o lúdico no ensino infantil. Nota-se que o P6 deu a seguinte resposta: a educação infantil é uma das mais importantes etapas da formação da criança, pois é onde ela começa a experimentar o mundo fora do núcleo familiar. Diante disso, a ludicidade proporciona à criança uma aprendizagem significativa para todo o seu desenvolvimento.

O P3 disse por que as aulas não caem na rotina e processo de ensino-aprendizagem da criança é obtida com êxito. Trabalhar a ludicidade com as crianças é de suma importância, pois trabalha o desenvolvimento psicológico, social e cognitivo do indivíduo. Observando a resposta do P1, chega-se a conclusão que é importante usar o lúdico no ensino infantil porque a ludicidade desenvolve a criança.

Para a autora (LUNARO, 2016), na educação infantil é possível utilizar os jogos e as brincadeiras para desenvolver o cognitivo, a motricidade, a imaginação, a criatividade, a interpretação, as habilidades de pensamento, tomada de decisão, organização, regras, conflitos pessoais e com outros, as dúvidas entre outras. Dando prosseguimento, a questão sobre o lúdico como metodologias.

Quadro 5: As brincadeiras e jogos como metodologias, transformam conteúdos e atividades interessantes revelando certas facilidades através de suas aplicações? Justifique sua resposta.
Fonte: Professores do CMEI em Itaituba- Pará/ 2019.

PROFESSOR(A)	RESPOSTA
P1	É mais fácil sim, pois transmitir conteúdos através das brincadeiras, facilita para o professor e para o aluno.
P2	Os jogos permitem a expressão corporal e facilitam o processo de ensino-aprendizagem da criança, uma vez que o professor está proporcionando uma aula diferenciada.
P3	Sim, pois jogos e as brincadeiras ajudam na curiosidade das crianças e deixam as aulas mais descontraídas e divertidas e a aprendizagem ocorre de forma natural.
P4	Sim, pois muitas crianças têm mais facilidades em aprender com jogos.
P5	Sim, pois contribui para o processo de ensino-aprendizagem promovendo o desenvolvimento da capacidade de imaginação do indivíduo.
P6	Sim. Quando o professor leva para dentro da sala de aula o lúdico, nota-se com alegria que a aula se torna mais prazerosa, uma vez que o aluno deixa de lado o caderno e aprende de forma brincando.
P7	Sim. Ao planejar suas aulas, o professor necessita sempre incluir no seu caderno de plano os jogos e brincadeira, pois são elas que transformam a aprendizagem do aluno, ou seja, o aluno é capaz de aprender melhor através da ludicidade.

As respostas dos educadores em relação as brincadeiras e jogos como metodologias para transformação de conteúdos e atividades, foram feitas de forma unânime, pois todos responderam que há sim, uma transformação do aluno quando o professor utiliza de várias metodologias para o uso de jogos e brincadeiras. O P2 tem a seguinte ideia: Os jogos permitem a expressão corporal e facilitam o processo de ensino-aprendizagem da criança, uma vez que o professor está proporcionando uma aula diferenciada.

P7 relatou que sim, pois planejar suas aulas, o professor necessita sempre incluir no seu caderno de plano os jogos e brincadeira, pois são elas que transformam a aprendizagem do aluno, ou seja, o aluno é capaz de aprender melhor através da ludicidade.

Souza (2010), diz que o lúdico proporciona a criança oportunidades de desenvolvimento do ensino-aprendizagem, brincando a criança descobre, inventa, experimenta, estimula a curiosidade, autoconfiança e a iniciativa, prática e desenvolve suas habilidades, pois á medida que a criança brinca também aprende, de forma prazerosa. O lúdico é um elemento da atividade humana e distinguir-se por ser espontâneo.

Na atividade lúdica não importa apenas o resultado, mas ato, o movimento vivenciado, as diversas linguagens e sua eficiência desenvolvendo formas sutis de pensar, diferenciar, comparar, generalizar, interpretar, conceber possibilidades, construir, formular problemas e decifrar metáforas. Dessa forma, na escola, estes recursos aplicados no processo ensino aprendizagem podem colaborar para um processo educativo mais crítico e criativo pra um público que precisa destes momentos.

A importância do lúdico no desenvolvimento sócio cognitivo do ser humano faz parte de peculiaridades de seu caráter para propor desafios, criticar, se entusiasmar, e lidar com questões instrumentais e conceituais que se realizam no coletivo e para o coletivo.

O quadro abaixo representa as respostas obtidas na questão sobre como os pais apoiam e contribuem para a educação através da ludicidade dos filhos na escola.

Quadro 6: Os pais apoiam e contribuem para a educação através da ludicidade dos filhos na escola? Como? **Fonte:** Professores do CMEI em Itaituba- Pará/ 2019

PROFESSOR(A)	RESPOSTA
P1	Nem sempre. Estão sempre ocupados com outros trabalhos. A escola fica em segundo plano.
P2	Sim. Através dos tipos de materiais escolares, brinquedos e jogos que lhes proporcionam.
P3	Nem sempre, pois tem pais que acreditam que esse processo é 100% de responsabilidade apenas da escola e dos professores e deixam de fazer sua parte e o trabalho se torna difícil.
P4	Sim. Ajudando em material quando é pedido à eles.
P5	Sim. Quando a escola realiza atividades (datas comemorativas).
P6	Nem sempre. Alguns pais ainda demonstram interesse na vida escolar de seus filhos, outros, porém, deixam a desejar essa participação.
P7	Sempre tem aqueles pais que sentem prazer em contribuir com a vida escolar de seu filho. Quando a escola pede algum material didático, tem sempre um grupo de pais que gostam de ajudar, mas tem outros que acabam deixando a desejar com essa ajuda.

Os professores entrevistados relataram inúmeras dificuldades encontradas quando foi feita essa pergunta, pois responderam que nem sempre os pais são presentes na educação escolar de seu filho. O P6 relatou que nem sempre, pois alguns pais ainda demonstram interesse na vida escolar de seus filhos, outros, porém, deixam a desejar essa participação. O P7 falou que Sempre tem aqueles pais que sentem prazer em contribuir com a vida escolar de seu filho.

Quando a escola pede algum material didático, tem sempre um grupo de pais que gostam de ajudar, mas têm outros que acabam deixando a desejar com essa ajuda. Nota-se que os P2, P4 e P5, tiveram o mesmo pensamento, pois os mesmos responderam que os pais sempre estão ajudando com materiais didáticos que a escola sempre pede para a realização de algumas atividades. Os P1 e P3 falaram que nem sempre, pois estão sempre ocupados com outros trabalhos. A escola fica em segundo plano e muitos pais acreditam que esse processo é 100% de responsabilidade apenas da escola e dos professores e deixam de fazer sua parte e o trabalho se torna difícil.

De acordo com (BENCINI: 2003), a escola, com certeza, não quer que a família seja responsável pelos conteúdos dados, mas que estimule ao filho em suas atividades. É uma parceria entre instituições distintas. O papel da família seria o de estimular no filho o comportamento de estudante e cidadão e o da escola seria orientar aos pais nos objetivos que a escola espera que o aluno atinja e de criar

momentos para que essa integração aconteça. questionou- se ainda sobre os tipos de atividades lúdicas são desenvolvidas em sala de aula.

Quadro 7: Quais tipos de atividades lúdicas são desenvolvidas em sala de aula? **Fonte:** Professores do CMEI em Itaituba- Pará/ 2019.

PROFESSOR(A)	RESPOSTA
P1	Brincadeiras diversas e jogos de modalidades diferentes de acordo com as idades das crianças.
P2	Jogos de letras e de dados, brincadeiras do saco, pular corda e amarelinha, etc.
P3	Jogos relacionados à Matemática e brincadeiras envolvendo leitura.
P4	Caça palavras reciclados, montagens das formas geométricas.
P5	Jogos, brincadeiras e atividades elaboradas com objetivos de incentivar criatividade e a imaginação do educando.
P6	Desenhos e pintura a dedo, escultura com massa de modelar, teatro de fantoches, jogo de adivinhação, vôlei de lençol, oficina de carrinhos, dados divertidos, etc.
P7	Brincadeiras dirigidas dentro e fora da sala de aula, tais como: pular corda, bambolê, cones, basquete, jogo da vareta, dominó, uno, etc.

Diante da fala dos entrevistados, observou-se uma diversidade de brincadeiras lúdicas. O P1 respondeu brincadeiras diversas e jogos de modalidades diferentes de acordo com as idades das crianças. Enquanto o P6 relatou que usa desenhos e pintura a dedo, escultura com massa de modelar, teatro de fantoches, jogo de adivinhação, vôlei de lençol, oficina de carrinhos, dados divertidos, etc. Enquanto que o P7 falou que utiliza brincadeiras dirigidas dentro e fora da sala de aula, tais como: pular corda, bambolê, cones, basquete, jogo da vareta, dominó, uno, etc.

Os demais professores também expuseram as suas opiniões falando que usam diversas outras brincadeiras, tais como: jogos, brincadeiras e atividades elaboradas com objetivos de incentivar criatividade e a imaginação do educando, caça palavras reciclados, montagens das formas geométricas, jogos relacionados à Matemática e brincadeiras envolvendo leitura e jogos de letras e de dados, brincadeiras do saco, pular corda e amarelinha, etc.

O educador precisa entender que o uso dos jogos didáticos não serve para passar o tempo ou porque não houve um planejamento antes, mas sim, todo jogo

precisa ter um objetivo e que possa influenciar no processo de ensino-aprendizagem do aluno. Faz-se necessário trabalhar sempre com a ludicidade, pois a aula torna-se mais prazerosa. Prosseguindo, a questão sobre as brincadeiras e jogos que podem ser desenvolvidos de forma coletiva, em um espaço maior da escola?

Quadro 8: Quais brincadeiras jogos podem ser desenvolvidas de forma coletiva, em um espaço maior da escola? **Fonte:** Professores do CMEI em Itaituba- Pará/ 2019.

PROFESSOR(A)	RESPOSTA
P1	Cantigas de rodas, bingos com letrinhas e sílabas, cânticos e músicas diversas, oficinas de brinquedos e jogos.
P2	Jogo de futebol, amarelinha, queimada.
P3	Caça ao tesouro, brincadeira com balões relacionados à leitura, jogos de dados, etc
P4	Brincando da amarelinha e jogos pedagógicos.
P5	Cabo de queima, queimada, bola de círculo, futebol, círculo da sorte, vivo ou morto e dança da cadeira, etc.
P6	Futebol, queimada, vôlei, corrida de balão e corrida de saco.
P7	Basquete, queimada, pula corda, elástico, bandeirinha, grande círculo e jogo da velha.

Nota-se que os entrevistados colocaram várias brincadeiras que são realizadas de forma coletiva no pátio da escola. o p6 falou que utiliza basquete, queimada, pula corda, elástico, bandeirinha, grande círculo e jogo da velha, enquanto o p6 brinca de futebol, queimada, vôlei, corrida de balão e corrida de saco. o p5 descreveu as seguintes brincadeiras que são feitas no pátio da escola de forma coletiva: cabo de queima, queimada, bola de círculo, futebol, círculo da sorte, vivo ou morto e dança da cadeira.

Os demais professores colocaram outra diversidade de brincadeiras. São elas: cantigas de rodas, bingos com letrinhas e sílabas, cânticos e músicas diversas, oficinas de brinquedos e jogos, futebol, amarelinha, queimada, caça ao tesouro, brincadeira com balão relacionado à leitura, jogos de dados entre outros. Por fim, foi feita pergunta relativa à escola e sua contribuição com as práticas pedagógicas do professor e a disponibilidade de recursos pedagógicos.

Quadro 9: A escola contribui com as práticas pedagógicas do professor disponibilizando recursos pedagógicos? Fale sobre. **Fonte:** Professores do CMEI em Itaituba- Pará/ 2019.

PROFESSOR(A)	RESPOSTA
P1	A escola dispõe de materiais pedagógicos, mas tudo limitado. Ainda faltam recursos que o professor precisa. Assim, vai trabalhando com o que tem.
P2	Sim.
P3	Sempre que possível, pois a escola é uma grande parceria nesse processo.
P4	Sim. Na escola temos bastante jogos educativos.
P5	Sim.
P6	Sim. Mas muitas vezes o professor necessita tirar do próprio bolso para comprar materiais pedagógicos para a realização de seu trabalho.
P7	A escola contribui, mas não o necessário para que o trabalho do professor seja realizado com sucesso, por isso muitos professores acabam comprando do seu próprio salário alguns jogos didáticos.

Diante das respostas é possível que os professores foram unânimes em responder que a escola contribui, sim, com as práticas pedagógicas do professor, disponibilizando recursos pedagógicos para que o professor realize as suas aulas. Observa-se que o *P7* falou que a escola contribui, mas não o necessário para que o trabalho do professor seja realizado com sucesso, por isso muitos professores acabam comprando do seu próprio salário alguns jogos didáticos. O *P6* disse que sim, mas muitas vezes o professor necessita tirar do próprio bolso para comprar materiais pedagógicos para a realização de seu trabalho. O *P1* relatou que a escola dispõe de materiais pedagógicos, mas tudo limitado. Ainda faltam recursos que o professor precisa. Assim, vai trabalhando com o que tem.

Para a autora (NEVES, 2009), entendemos escola como uma comunidade educativa, constituída por alunos, professores, pessoal não docente, pais/encarregados de educação, um local de aprendizagem e de formação de todos os intervenientes, que desenvolva estratégias e mobilize recursos no sentido de assegurar uma formação geral a todas as crianças.

Diante de todas as questões levantadas acima, e as respostas dos entrevistados, nota-se que é de suma importância o trabalho da ludicidade dentro e fora da sala de aula, uma vez que o trabalho com jogos e com as brincadeiras pode estimular a curiosidade dos alunos para saber a origem dos assuntos que estudam. Cria ainda oportunidade de entrar em contato com ideias de outros colegas, que haja socialização com todos os envolvidos e de propor um conflito cognitivo que os façam evoluir em suas hipóteses de aprendizagem.

3.5 PROPOSTAS CONTRIBUINTES

A escola é uma instituição muito importante e se constitui, cada vez mais, no lugar onde se desenvolve a maior parte das atividades da criança, os processos que o educador realiza são fundamentais na definição do percurso de desenvolvimento dos indivíduos. Diante disso, o professor precisa desempenhar o seu papel, uma vez que é bastante desafiador. Esse caráter de profissionalismo específico requer que o professor ao mesmo tempo em que ensina também aprenda, e reflita constantemente sobre sua prática, procurando sempre avaliar seu trabalho.

De maneira geral, é possível afirmar sobre a importância das brincadeiras e jogos como uma forma lúdica de ensino e como esse método contribui de forma eficaz para a aprendizagem da criança, e assim diante de todo esse processo percorrido nesse trabalho de monografia, foi possível expor argumentos e abrir caminhos para se discutir esses métodos de ensino e entender como é emergente pensar em alternativas metodológicas para a realização de práticas pedagógicas que possam ser inovadoras para a realização do trabalho do educador, assim como não ter medo de enfrentar novos desafios dentro de sala de aula e é nessa perspectiva, que é evidente a necessidade urgente que se a escola disponibilize de espaços adequados e técnicas de aprendizagem e de produção de conhecimento no contexto escolar.

Nesse sentido, propõem-se algumas sugestões que têm como objetivo contribuir para o melhoramento e eficácia no ensino aprendizagem do aluno e resultados positivos no ensinar do professor através da ludicidade. .

- ✓ Desenvolver projetos pedagógicos dentro da escola, pois quando a criança aprende brincando o sucesso vem com mais facilidade. Para isso é necessário que todos estejam envolvidos, ou seja, família e escola.
- ✓ Promover jornada pedagógica para os docentes com oficinas onde os mesmos possam confeccionar seus recursos didáticos.

- ✓ Em parceria com a família, comprar jogos pedagógicos para serem utilizados na escola, uma vez que notou-se que ainda há uma carência em relação aos recursos didáticos.

Diante das propostas, é fundamental que o professor realize com prazer suas aulas utilizando sempre o lúdico, uma vez que o processo de ensino-aprendizagem do aluno ainda está em formação, por esse motivo, a ludicidade não pode ser apenas um passatempo, mas precisa ter um objetivo a ser alcançado. Acredita-se que um trabalho pedagógico planejado com base na proposta curricular no aluno são caminhos que podem se tornar bastantes relevantes, podendo vir a modificar a escola em um campo para o desenvolvimento de futuros cidadãos, capazes de pensar com autonomia, de organizar, delinear e meditar para todas as áreas de sua vida e transmitindo segurança para o futuro.

CONCLUSÃO

Ao término do presente estudo, no CEI “Primeiros Passos”, em Itaituba- Pará, no período de novembro de 2018 a Março de 2019; concluiu-se que o lúdico necessita ser aplicado como uma estratégia facilitadora e transformadora para o desenvolvimento da criança em sua fase de transformação e segue por todo o percurso da sua vida educacional, assim, observar-se que o esse desenvolvimento ocorre com maior facilidade se a criança tiver um incentivo tanto pela escola como pela família, pois todos os envolvidos podem ser considerados instrumentos de aprendizagem na vida de uma criança.

Infelizmente ainda existem muitas barreiras que impedem que o professor possa realizar com êxito suas aulas em que necessita utilizar o lúdico, como a ineficiência de disposição de materiais didáticos suficientes; pois durante a entrevista observou-se que muitos encontram empecilhos, uma vez que a escola disponibiliza de modo limitado alguns jogos pedagógicos e os mesmos precisam investir do seu próprio bolso.

Para tanto a escola procura elaborar estratégias e métodos que os professores possam trabalhar com o lúdico em suas aulas. Em alguns casos, a própria escola, juntamente com o apoio dos pais confeccionam os jogos pedagógicos, utilizando materiais reciclados.

A partir das ideias discutidas durante esse trabalho, e com a realização da pesquisa, foi possível perceber que a importância de se trabalhar o lúdico em sala de aula é entendida pelas profissionais, uma vez que através do lúdico, a criança se desenvolve, cria e se prepara para o mundo. O que a criança adquire e desenvolve é percebido em todos os âmbitos de sua vida ao longo do percurso escolar e a partir de então.

A participação do aluno por meio das atividades lúdicas possibilita uma aprendizagem significativa, pois além de trabalhar os aspectos cognitivos e motores, desenvolve também a socialização de todas as crianças envolvidas nos jogos e brincadeiras. Trabalha também a importância de saber perder e ganhar nesta vida. Os professores necessitam entender que quando utiliza a ludicidade

nas suas aulas ele é capaz de formar cidadãos mais críticos para a sociedade em que vive.

O resultado desse trabalho é importantíssimo, pois o objetivo principal foi alcançado, onde se buscou verificar a importância das atividades lúdicas no processo ensino-aprendizagem. Concluiu-se que o lúdico é um fator motivador no processo de ensino-aprendizagem do aluno, desde que ele seja trabalhado com planejamento e clareza para que os alunos compreendam que através desse tipo de atividade é possível que ocorra uma aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Manuela Barreto de; PEREIRA; Jacemile da Silva; BARBOZA, Jamile da. Hora. **O jogo como instrumento facilitador da aprendizagem: uma proposta de extensão universitária.** Publicado em: 2011. Disponível em: Acesso no dia 24/01/2019

BRASIL, Ministério da Educação e Cultura. **Parâmetros Curriculares Nacionais – Educação Infantil.** Brasília: Mec/ SEF, 1997

BRASIL/MEC. **Parâmetros Curriculares Nacionais.** Brasília, 1997.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática** / Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. – 3º Ed.- Brasília: A Secretaria, 2001

BARATA, Denise. **Caminhando com Arte na Pré-escola.** São Paulo. Summer. 1995.

CARVALHO, CAMILLA SALES RODRIGUES DE. **A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO INFANTIL.** Disponível em: fundacaotelefonica.org.br > Notícias. Acesso no dia 08/11/2018

CARMO, Carliani Portela do Carmo; VEIGA, Elaine Cristina Freitas Veiga; CINTRA, Rosana Carla Gonçalves Gomes; LIMA, Sarah da Silvia Corrêa. **A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO.** Disponível em: . Acesso no dia: 07;11;2018

FILHA, Iraci Alves da Silva; MENDONÇA, Karine Flores de. **O LÚDICO NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DA MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL.** Disponível

FRIEDMANN. A. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil.** São Paulo, Moderna, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação.** 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MOREIRA, Marco Antônio e MASINI, Elcie Salzano. **Aprendizagem Significativa – A Teoria de David Ausubel.** São Paulo, Centauro, 2001.

LUCKESI, Cipriano. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna.** Disponível em: . Acesso no dia 08 de novembro de 2018

MODESTO, Monica Cristina Modest;RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira: **A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento**. Disponível em: docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/Monica.pdf. Acesso no dia 10 de novembro de 2018.

OLIVEIRA, Carla Mendes de; DIAS, Adiclecio Ferreira. **A Criança e a Importância do Lúdico na Educação**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 2, Vol. 13. pp 113-128 Janeiro de 2017 ISSN:2448-0959

PIAGET , J. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

SILVEIRA, Andreia Aparecida da. **A importância do lúdico no ensino aprendizagem**. Publicado em: 2011.. **Lúdico como instrumento facilitador na aprendizagem da educação infantil**. Disponível em: Acesso no dia 15 de fevereiro de 2019.

PEREIRA, Drielle Rodrigues; SOUSA, Benedita Severiana. **A contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem de crianças de um CMEI na cidade de Teresina**. Disponível em: Publicado em 2016. Acesso no dia 15 de fevereiro de 2019.

PEREIRA, Ana Luísa Lopes. **A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem**. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/71590/2/28409.pdf>. Publicado em 2013. Acesso no dia 15 de fevereiro de 2019.

SANTOS, Simone Cardoso dos. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino Aprendizagem**. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/o_dos.pdf?... Acesso no dia 10 de novembro de 2018.

SILVA, LÍLIA MOREIRA ROQUE DA. **A Contribuição do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem: Uma Visão Psicopedagógica**. Disponível em: > Home > Artigos > Educação e Pedagogia. ILVEIRA, Andreia Aparecida da. **A importância do lúdico no ensino aprendizagem**. Publicado em: 2011. Disponível em: Acesso no dia 16 de Fev/2019

SILVEIRA, Andreia Aparecida da. **A importância do lúdico no ensino aprendizagem**. Publicado em: 2011. Disponível em: Acesso no dia

SOUSA, Denisia Brito de. **O ensino e aprendizagem através dos jogos e brincadeiras**. Disponível em: Publicado em 2010. Acesso no dia 14 de fevereiro de 2019.

SZYMANSKI, Maria Lídia Sica; PEREIRA JUNIOR, Antônio Alexandre. Orgs: **Diagnóstico e intervenção psicopedagógica: reflexões sobre relatos de experiências**. Cascavel: Edunioeste, 2006.
VENTURINI, Daniela Mazzini. **A Importância da Ludicidade na Escola na Perspectiva de Professores Atuantes nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental**,2016.

APÊNDICES



**CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE ITAITUBA-LTDA
FACULDADE DE ITAITUBA-FAI**

Este questionário é parte integrante de um Trabalho de Conclusão de Curso, da FAI e tem como finalidade contribuir para o Trabalho de Conclusão de Curso – TCC, intitulado: A ludicidade como recurso metodológico na educação infantil.

Questionários para os professores.

IDENTIFICAÇÃO:

Idade: _____

Sexo: () masculino () feminino

Formação: _____

Pós-graduação: _____

Qual é o seu tempo de serviço na instituição?

() menos de 1 ano () 1 a 4 anos () 5 a 9 anos () 10 a 14 anos () mais de 15

Já trabalhou em outra instituição?-

1- O lúdico como recurso pedagógico na alfabetização possibilita que a informação seja apresentada à criança por meio de diferentes tipos de linguagem? Comente.

2- Qual é a sua visão sobre a ludicidade como facilitador da aprendizagem?

3- Quais os benefícios do lúdico na educação infantil?

4- Por que é importante a ludicidade na educação infantil?

5- As brincadeiras e jogos como metodologias, transformam conteúdos e atividades interessantes revelando certas facilidades através de suas aplicações? Justifique sua resposta.

6- Os pais apoiam e contribuem para a educação através da ludicidade dos filhos na escola? Como?

7- Quais tipos de atividades lúdicas são desenvolvidas em sala de aula?

8- Quais brincadeiras e jogos podem ser desenvolvidas de forma coletiva em um espaço maior da escola?

9- A escola contribui com as práticas pedagógicas do professor disponibilizando recursos pedagógicos? Fale sobre.

Muito obrigada!