

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
PRÓ-REITORIA DE ENSINO E GRADUAÇÃO
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE TABATINGA
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

MARIZETE BENTES GOMES

**O LÚDICO: IMPORTANTE VEÍCULO PARA A PROMOÇÃO DA APRENDIZAGEM
DAS CRIANÇAS DO 1º ANO NA ESCOLA MUNICIPAL JOSÉ CARLOS
MESTRINHO**

Tabatinga

2017

MARIZETE BENTES GOMES

**O LÚDICO: IMPORTANTE VEÍCULO PARA A PROMOÇÃO DA APRENDIZAGEM
DAS CRIANÇAS DO 1º ANO NA ESCOLA MUNICIPAL JOSÉ CARLOS
MESTRINHO**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito final para
obtenção de Grau de licenciada no Curso
de Pedagogia pela Universidade do
Estado do Amazonas.

Orientadora:

Prof.^a MSc. Darcimar Souza Rodrigues

Tabatinga

2017

MARIZETE BENTES GOMES

**O LÚDICO: IMPORTANTE VEÍCULO PARA A PROMOÇÃO DA APRENDIZAGEM
DAS CRIANÇAS DO 1º ANO NA E. M. JOSÉ CARLOS MESTRINHO.**

Trabalho de conclusão de Curso- TCC
apresentada como requisito parcial à
obtenção do grau de Licenciatura em
Pedagogia pela Universidade do Estado
do Amazonas.

Aprovada em _____ de _____ de 2017

BANCA AVALIADORA

Prof.ª MSc. DARCIMAR SOUZA RODRIGUES
Centro de Estudo Superior de Tabatinga

Prof.º CLEUTER TENAZOR TANANTA
Centro de Estudo Superior de Tabatinga

Prof.º MSc. ELIUVOMAR CRUZ DA SILVA
Centro de Estudo Superior de Tabatinga

Tabatinga

2017

DEDICATÓRIA

Dedico primeiramente a Deus sem ele eu não estaria nessa caminhada. Aos meus queridos pais e irmãos, pela gratidão, amor, compreensão, apoio e por não deixarem em nenhum momento que eu desanimasse.

AGRADECIMENTOS

Meus agradecimentos a Deus em primeiro lugar, por proporcionar-me saúde, inteligência e perseverança neste desafio de adquirir um maior conhecimento para poder contribuir com a educação do país.

O agradecimento se estende a minha mãe Sra. Marquizete Bentes Gomes e a meu pai Sr. Temistoclis Cabrera Gomes, aos familiares que direta ou indiretamente incentivaram-me quando pensava em desanimar. As minhas amigas Naira Rodrigues, Cleudinete Gomes e Eliane Lopez pelo apoio, pelo companheirismo, pelo estímulo e por compartilhar ideias nos momentos difíceis dessa jornada aos queridos colegas da turma meus sinceros agradecimentos.

Aos docentes que contribuíram para enriquecer cada vez mais meus conhecimentos.

A docente Darcimar Souza Rodrigues pela orientação que contribuiu bastante para que alcançasse os objetivos propostos durante o percurso deste trabalho.

EPÍGRAFE

Aprendendo a viver a cada dia como se fosse o último com amor no coração e ciente de que cada dia ter alcançado uma meta.

(Claudimir De Barros Lapa)

RESUMO

O presente trabalho apresenta o resultado de uma pesquisa no qual busca compreender por que o lúdico é significativo para a criança poder conhecer, compreender e construir seus conhecimentos e assim, cidadão capaz de exercer cidadania com dignidade e competência. A temática foi sobre O lúdico: importante veículo para a promoção da aprendizagem das crianças do 1º ano na Escola Municipal José Carlos Mestrinho. Nele mostra a importância do lúdico para a aprendizagem na Educação Infantil e como são realizadas na referida instituição. O estudo partiu da problemática de como são as práticas lúdicas realizada na escola e para isso teve como objetivo geral, o objetivo geral foi compreender as formas lúdicas que são trabalhadas na Escola Municipal José Carlos Mestrinho e, mais especificamente, descrever as formas lúdicas trabalhadas em sala de aula; analisar as formas utilizadas no processo de ensino e aprendizagem e identificar as facilidades e dificuldades nas práticas metodológicas em sala de aula na visão do professor. Como metodologia adotou-se a pesquisa bibliográfica e descritiva. Recorreu-se do questionário e entrevista como forma de coletar dados para posteriormente fazer uma análise a respeito. Como resultado a partir da análise, verificou-se que é de fundamental importância a utilização do lúdico em sala de aula. Conclui, então, que a criatividade e a iniciativa para se trabalhar a ludicidade na educação infantil é necessário, pois o aprendizado aliado à brincadeira pode ser marcante e inesquecível.

Palavras-chave: Lúdico. Importância. Educação Infantil.

RESUMEN

El presente trabajo presenta el resultado de una investigación en la que busca comprender por qué el lúdico es significativo para que el niño pueda conocer, comprender y construir sus conocimientos y así, ciudadano capaz de ejercer ciudadanía con dignidad y competencia. La temática fue sobre el lúdico: importante vehículo para la promoción del aprendizaje de los niños del 1º año en Escuela Municipal José Carlos Mestriño. En él muestra la importancia del lúdico para el aprendizaje en la Educación Infantil y cómo se realiza en dicha institución. El estudio partió de la problemática de cómo son las prácticas lúdicas realizadas en la escuela y para ello tuvo como objetivo general, el objetivo general fue comprender las formas lúdicas que son trabajadas en la Escuela Municipal José Carlos Mestriño, y más específicamente, describir las formas lúdicas trabajadas en sala De clase; Analizar las formas utilizadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje e identificar las facilidades y dificultades en las prácticas metodológicas en el aula en la visión del profesor. Como metodología se adoptó la investigación bibliográfica y descriptiva, es parte integrante de la academia siendo muy utilizada en ese ámbito. Se ha recurrido del cuestionario y entrevista como forma de recolectar datos para posteriormente hacer un análisis al respecto. Como resultado a partir del análisis, se verificó como de fundamental importancia la utilización del lúdico en el aula. Concluye, entonces, que la creatividad e iniciativa para trabajar la ludicidad en la educación infantil es necesaria, pues el aprendizaje aliado a la broma puede ser marcante e inolvidable.

Palabras clave: Lúdico. Importancia. Educación Infantil.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO I - REFERENCIAL TEÓRICO	13
1.1 UMA VISÃO SOBRE O LÚDICO.....	13
1.2 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA O EDUCANDO.....	17
1.3 O DESENVOLVIMENTO DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM	19
1.3.1 O BRINCAR NA VIDA DAS PESSOAS.....	24
CAPÍTULO II- METODOLOGIA	30
2.1 LOCAL DA PESQUISA	30
2.2 PÚBLICO ALVO	30
2.3 PROCEDIMENTOS METODOLOGICOS.....	30
CAPÍTULO III - RESULTADOS E DISCUSSÕES	35
CONCLUSÃO	40
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
APÊNDICE	45

INTRODUÇÃO

O brincar, hoje, na educação atual é considerado uma importante forma de comunicação, é por meio desta atividade que a criança pode reproduzir o seu cotidiano, pois a ludicidade faz parte da dinâmica humana. O ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, desta forma, uma relação estreita entre jogo e aprendizagem e assim passando a ser uma necessidade fundamental para a formação da personalidade do corpo e da mente. Assim pode-se “afirmar que a ludicidade está presente na vida do ser humano há milhares de anos” (MELO 2011, p. 4). Esta temática tem conquistado um espaço cada vez maior no universo nacional, em especial na educação infantil.

Diante disso, escolheu-se como tema deste trabalho “O lúdico: importante veículo para a promoção da aprendizagem das crianças do 1º ano na Escola Municipal José Carlos Mestrinho.

A escola foi escolhida por ser uma das escolas mais antigas que trabalham com educação infantil na cidade de Tabatinga e ao mesmo tempo é somente direcionada as series iniciais. O turno escolhido foi o vespertino em função das atividades escolares exercidas pela acadêmica.

Sabe-se que, a infância é colocada como uma fase importante na constituição da vida dos indivíduos, portanto, são diversas as análises nesse sentido feitas por psicólogos educadores no sentido de compreender esse momento no processo de formação como um todo.

Diante desse processo a problemática desse trabalho surgiu das questões relacionadas ao ensino e aprendizagem que dizem diretamente a esfera educacional, no qual um elemento não menos importante aparece como fundamental dentro do processo de construção social e educativo que é a importância do lúdico.

O lúdico antes desprezado passa a ser um processo fundamental no processo de ensino e aprendizagem sendo, portanto, necessário entender os entraves e ao mesmo tempo as formas que devem ser trabalhado nas séries iniciais para contribuição da formação do ensino, portanto, o lúdico é parte das práticas escolares?

A questão do lúdico deve ser potencializada através do processo de formação e conscientização do professor através de práticas metodologias definidas onde se não houver a conscientização e um recurso apropriado para atingir metas o professor não conseguirá utilizar essa ferramenta no processo de ensino.

O desenvolvimento das atividades lúdicas não é explorado de forma diversificada devido à falta de conhecimento dos professores em função do seu processo de formação.

As faltas de novas metodologias representam um problema que implicam diretamente no desenvolvimento do lúdico as atividades escolares.

A justificativa desse trabalho gira em torno do lúdico, que surgiu da preocupação em identificar as formas de como essa pratica é desenvolvida em sala de aula, ou seja, as ferramentas, planejamento, estratégias utilizadas pelo professor. A necessidade de compreender esse processo se faz presente devido à preocupação que envolve o processo de socialização e ao mesmo tempo o trabalho de ambiência do aluno em sala de aula.

Para a realização desse trabalho, o objetivo geral foi compreender as formas lúdicas que são trabalhadas na Escola Municipal José Carlos Mestrinho e, mais especificamente, descrever as formas lúdicas trabalhadas em sala de aula; analisar as formas utilizadas no processo de ensino e aprendizagem e identificar as facilidades e dificuldades nas práticas metodológicas em sala de aula na visão do professor.

Nessa perspectiva, a escolha do tema objetiva apontar quais a metodologias utilizadas pelo professor ao mesmo tempo as dificuldades enfrentadas pelos educadores em sala de aula. A percepção desse processo é fundamental no sentido de entender que remete uma parte importante na vida dos indivíduos.

A necessidade de compreender a importância do lúdico nas series iniciais é parte fundamental do ensino de aprendizagem e a importância de entender como esse elemento é fundamental na construção do início daí a importância para todos os profissionais da área.

Como metodologia adotou-se a pesquisa bibliográfica e descritiva. Recorreu-se do questionário e entrevista como coletar dados para posteriormente fazer uma análise a respeito.

Dessa forma, o resultado alcançado foi verificar quão importante é a utilização do lúdico na Educação infantil, pois as crianças só têm a desenvolver satisfatoriamente seu potencial cognitivo.

Este trabalho está estruturado em três capítulos. Sendo que, o primeiro capítulo apresenta toda a pesquisa bibliográfica, onde abordaremos sobre Uma visão sobre o lúdico; a importância do brincar para o educando; o desenvolvimento do lúdico na aprendizagem; o brincar na vida das pessoas; no segundo capítulo está a metodologia e seus procedimentos para a realização da pesquisa da qual se trata neste trabalho; no terceiro capítulo refere-se a análise e discussão dos resultados da pesquisa. Nele consta os dados coletados, bem como suas análises. Por fim, as considerações finais e referências.

CAPÍTULO I - REFERENCIAL TEÓRICO

1.1 - UMA VISÃO SOBRE O LÚDICO

A questão do lúdico é fundamental para o desenvolvimento de inúmeras atividades sociais, educacionais que são importantes para o desenvolvimento do indivíduo. Fato esse importante, visto que demonstra que o processo de conhecimento e aprendizagem estão além dos conteúdos ministrados, em virtude justamente da cultura da escola que ainda centraliza-se nas concepções conteudistas.

Santos (2002) refere-se ao significado da palavra ludicidade que vem do latim ludus e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos, tendo como função educativa do jogo o aperfeiçoamento da aprendizagem do indivíduo. Assim, a ludicidade tem conquistado um espaço na educação infantil. O brinquedo é a essência da infância e permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção de conhecimento da criança. Ela estabelece com o brinquedo uma relação natural e consegue extravasar suas angústias e entusiasmos, suas alegrias e tristezas, suas agressividades e passividades.

Ainda Santos relata sobre a ludicidade como sendo:

(...) uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento. (2002, p. 12).

Ao assumir a função lúdica e educativa, a brincadeira propicia diversão, prazer, potencializa a exploração e a construção do conhecimento. Brincar é uma experiência fundamental para qualquer idade, principalmente para as crianças da Educação Infantil.

Brincar é uma importante forma de comunicação, é por meio deste ato que a criança pode reproduzir o seu cotidiano. O ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, pois facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, desta forma, uma relação estreita entre jogo e aprendizagem.

Para definir a brincadeira infantil, ressaltamos a importância do brincar para o desenvolvimento integral do ser humano nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo. Para tanto, se faz necessário conscientizar os pais, educadores e sociedade em geral sobre a ludicidade que deve estar sendo vivenciada na infância, ou seja, de que o brincar faz parte de uma aprendizagem prazerosa não sendo somente lazer, mas sim, um ato de aprendizagem.

Como se observa, a questão do lúdico não restringe apenas a educação infantil apesar dela ser essencial, entretanto, existe a necessidade de outros públicos também estarem envolvidos. Como colocado, a questão do lúdico, além de refletir o processo de aprendizagem, seu objetivo é muito maior do que esses elementos conforme diz Modesto, Rubio.

Estudos apontam diferentes formas de analisar os aspectos do brincar e suas consequências da vida do ser humano. Podemos destacar a linha fisiológica e motora; a linha sociológica e a linha psicológica entre outras. Do ponto de vista fisiológico e motor, o brincar auxilia no gasto de energia, na aquisição de habilidades para sobrevivência na idade adulta, desenvolve os músculos, a motricidade e a força. Do ponto de vista sociológico, permite a observação, interação e troca de modelos de comportamento; e do ponto de vista psicológico é tão importante quanto os outros, o brincar sugere o entendimento da realidade (2014, P. 5-6).

Apesar de entendermos que a esfera do lúdico é maior do que se imagina, ou seja, ultrapassa a importância da esfera infantil, não podemos esquecer que sua importância não é muito menor nas séries iniciais, mais especificamente, nas séries infantis, já que como colocado, é parte integrante de algo que vai além do processo educacional.

Sobre isso, Almeida diz:

A educação lúdica influencia e contribui na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um reconhecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige uma participação franca, criativa, crítica e livre promovendo a interação social e tendo em vista o forte de transformação e modificação do meio. (1995, P. 41).

Algumas habilidades são trabalhadas, como observamos em Almeida, como estímulo da criatividade, reconhecimento do meio, processo de socialização, são uns dos diversos pilares trabalhados. Ao tratar da questão do lúdico e, ao mesmo tempo entender o homem em sua magnitude. Resende (1999, p. 42-43) afirma que

"[...] Precisamos de uma escola que forme homens, que possam usar seu conhecimento para o enriquecimento pessoal, atendendo os anseios da sociedade em busca da igualdade de oportunidade para todos."

Vale ressaltar que dentro desse contexto educacional é importante que o professor compreenda que o acesso ao mundo da escrita é em grande parte responsabilidade da escola e que, esta conceba a alfabetização e o letramento como fenômenos complexos e que são múltiplas as possibilidades de uso da leitura e da escrita na sociedade, como forma de desenvolvimento social. Para facilitar este processo, a introdução da ludicidade é imprescindível para que o educador obtenha melhores resultados.

O brincar na educação infantil proporciona a criança estabelecer regras constituídas por si e em grupo, contribuindo na integração do indivíduo na sociedade. Deste modo, a criança estará resolvendo conflitos e hipóteses de conhecimento e, ao mesmo tempo, desenvolvendo a capacidade de compreender pontos de vista diferentes, de fazer-se entender e de demonstrar sua opinião em relação aos outros. É importante perceber e incentivar a capacidade criadora das crianças, pois esta se constitui numa das formas de relacionamento e recriação do mundo, na perspectiva da lógica infantil.

Este é um período fundamental para a criança, no que diz respeito ao seu desenvolvimento e aprendizagem de forma significativa. Brincar, segundo o dicionário Aurélio é "divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar", também pode ser "entretê-lo com jogos infantis", ou seja, brincar é algo muito presente nas nossas vidas, ou pelo menos deveria ser. Segundo Oliveira:

Brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade. (2000, P. 79).

Vygotsky (1998), um dos representantes mais importantes da psicologia histórico-cultural, partiu do princípio que o sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades caracteristicamente humanas, que são mediadas por

ferramentas técnicas e semióticas. Nesta perspectiva, a brincadeira infantil assume uma posição privilegiada para a análise do processo de constituição do sujeito, rompendo com a visão tradicional de que ela é uma atividade natural de satisfação de instintos infantis. Ainda, o autor refere-se à brincadeira como uma maneira de expressão e apropriação do mundo das relações, das atividades e dos papéis dos adultos.

A capacidade para imaginar, fazer planos, apropriar-se de novos conhecimentos surge, nas crianças, através do brincar. A criança por intermédio da brincadeira, das atividades lúdicas, atua, mesmo que simbolicamente, nas diferentes situações vividas pelo ser humano, reelaborando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil:

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos. (BRASIL, 1998, p. 27, v.01).

Partindo da ideia apresentada, a criança na brincadeira está acessível ao conhecimento, pois ao assumir determinado papel começa a interagir dentro da aprendizagem. Para isso, é preciso saber utilizar o meio em que está, e envolvê-la através do lúdico.

Dentro desta perspectiva podemos observar que, “quando brinca, a criança prepara-se para a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.” (ZANLUCHI 2005, p. 89). Assim, destacamos que quando a criança brinca, parece mais madura, pois entra, mesmo que de forma simbólica, no mundo adulto que cada vez se abre para que ela lide com as diversas situações.

Portanto, a brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. Nas situações em que a criança é estimulada, é possível observar que rompe com a relação de subordinação ao objeto, atribuindo-lhe um novo significado, o que expressa seu caráter ativo, no curso de seu próprio desenvolvimento.

1.2 - A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA O EDUCANDO

O ato de brincar acontece em determinados momentos do cotidiano infantil, sendo assim, um processo de humanização, no qual a criança aprende a conciliar a brincadeira de forma efetiva, criando vínculos mais duradouros. Dessa forma, as crianças desenvolvem sua capacidade de raciocinar, de julgar, de argumentar, de como chegar a um consenso, reconhecendo o quanto isto é importante para dar início à atividade em si.

O brincar se torna importante no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e jogos vão surgindo gradativamente na vida da criança desde os mais funcionais até os de regras. Estes são elementos elaborados que proporcionarão experiências, possibilitando a conquista e a formação da sua identidade. Como podemos perceber, os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva. Para uma aprendizagem eficaz é preciso que o aluno construa o conhecimento, assimile os conteúdos. E o jogo é um excelente recurso didático para facilitar a aprendizagem, neste sentido. Carvalho afirma que:

[...] desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos, mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante. (1992, p.14).

Assim, as ações com o jogo devem ser criadas e recriadas, para que sejam sempre uma nova descoberta e sempre se transformem em um novo jogo, em uma nova forma de jogar. Quando a criança brinca, sem saber fornece várias informações a seu respeito, no entanto, o brincar pode ser útil para estimular seu desenvolvimento integral, tanto no ambiente familiar, quanto no ambiente escolar.

É brincando também que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e ao outro. Por meio da ludicidade a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, e sendo liderados e compartilhando sua alegria de brincar. Em contrapartida, em um ambiente sério e sem motivações, os educandos acabam evitando expressar seus pensamentos e sentimentos e realizar qualquer outra atitude com medo de serem constrangidos. De acordo com

ZANLUCHI, “A criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica de seu dia-a-dia” (2005, p.91). Portanto, as crianças, tendo a oportunidade de brincar, estarão mais preparadas emocionalmente para controlar suas atitudes e emoções dentro do contexto social, obtendo assim melhores resultados gerais no desenrolar da sua vida.

Entretanto, Vygotsky (1998) toma como ponto de partida “a existência de uma relação entre um determinado nível de desenvolvimento e a capacidade potencial de aprendizagem”. Defende a ideia de que, para verificar o nível de desenvolvimento da criança, temos que determinar pelo menos, dois níveis de desenvolvimento.

O primeiro deles seria o nível de desenvolvimento efetivo, que se faz através dos testes que estabelecem a idade mental, isto é, aqueles que a criança é capaz de realizar por si mesma, já o segundo deles se constituiria na área de desenvolvimento potencial, que se refere a tudo aquilo que a criança é capaz de fazer com a ajuda dos demais, seja por imitação, demonstração, entre outros. O que a criança pode fazer hoje com a ajuda dos adultos ou dos iguais certamente fará amanhã sozinha. Assim, isso significa que se pode examinar, não somente o que foi produzido por seu desenvolvimento, mas também o que se produzira durante o processo de maturação.

Desta forma, o jogo simbólico é como uma atividade típica da infância e essencial ao desenvolvimento infantil, ocorrendo a partir da aquisição da representação simbólica, impulsionada pela imitação. Desta maneira, o jogo pode ser considerado uma atividade muito importante, pois através dele a criança cria uma zona de desenvolvimento proximal, com funções que ainda não amadureceram, mas que se encontram em processo de maturação, ou seja, o que a criança irá alcançar em um futuro próximo.

Assim, segundo Vygotsky, “A essência do brincar é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais” (1998, p. 137). Essas relações irão permear toda a atividade lúdica da criança, serão também importantes indicadores do desenvolvimento da mesma, influenciando sua forma de encarar o mundo e suas ações futuras.

No brincar, a criança consegue separar pensamento, ou seja, significado de uma palavra de objetos, e a ação surge das ideias, não das coisas. Elas passam a

agir e esforçam-se sem sentir cansaço, não ficam estressadas porque estão livres de cobranças, avançam, ousam, descobrem, realizam com alegria, sentindo-se mais capazes e, portanto, mais confiantes em si mesmas e predispostas a aprender. Conforme afirma Oliveira:

O brincar, por ser uma atividade livre que não inibe a fantasia, favorece o fortalecimento da autonomia da criança e contribui para a não formação e até quebra de estruturas defensivas. Ao brincar de que é a mãe da boneca, por exemplo, a menina não apenas imita e se identifica com a figura materna, mas realmente vive intensamente a situação de poder gerar filhos, e de ser uma mãe boa, forte e confiável. (2000, p. 19).

Nesse caso, a brincadeira favorece o desenvolvimento individual da criança, ajuda a internalizar as normas sociais e a assumir comportamentos mais avançados que aqueles vivenciados no cotidiano, aprofundando o seu conhecimento sobre as dimensões da vida social.

Dessa maneira, seguindo este estudo os processos de desenvolvimento infantil apontam que o brincar é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem. De acordo com Vygotsky (1998), um dos principais representantes dessa visão, “o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e/ou adultos”. Tal concepção se afasta da visão predominante da brincadeira como atividade restrita à assimilação de códigos e papéis sociais e culturais, cuja função principal seria facilitar o processo de socialização da criança e a sua integração à sociedade.

1.3 - O DESENVOLVIMENTO DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM

Na educação de modo geral, o brincar é um potente veículo de aprendizagem experiencial, visto que permite, através do lúdico, vivenciar a aprendizagem como processo social. A proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, é incorporar o conhecimento através das características do conhecimento do mundo. O lúdico promove o rendimento escolar além do conhecimento, oralidade, pensamento e o sentido. Assim, Goés afirma que:

[...] a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira, precisam ser melhorado, compreendidos e encontrar maior espaço para ser entendido como educação. Na medida em que os professores compreenderem toda sua capacidade potencial de contribuir no desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo. (2008, p 37).

Contudo, compreender a relevância do brincar possibilita aos professores intervir de maneira apropriada, não interferindo e descaracterizando o prazer que o lúdico proporciona. Portanto, o brincar utilizado como recurso pedagógico não deve ser dissociado da atividade lúdica que o compõe, sob o risco de descaracterizar-se, afinal, a vida escolar regida por normas e tempos determinados, por si só já favorece este mesmo processo, fazendo do brincar na escola um brincar diferente das outras ocasiões. A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica, podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para crianças como para os jovens.

É de grande importância, que o professor considere no seu planejamento, o lúdico, pois a partir da ideia traçará seus objetivos. Então nesse contexto, o lúdico terá sentido e haverá uma real ligação entre os conteúdos apresentados e o seu desenvolvimento.

Com atividades lúdicas, o trabalho docente passará a ser mais prazeroso, pois nelas estão suas reais intenções. Friedmann fala que:

O educador deve definir previamente, em função das necessidades e interesses do grupo, segundo seus objetivos, qual é o espaço de tempo que o jogo irá ocupar em suas atividades, no dia a dia. Deve também definir o espaço físico aonde esses jogos irão se definir: os objetos, brinquedos que serão utilizados. Esses são requisitos práticos para começar o trabalho com o lúdico (FRIEDMANN, 1996, p. 70).

É preciso, portanto, promover um espaço propício e rico para a aprendizagem. Com essa atitude, o professor estará fazendo com que as crianças construam o conhecimento, adquirindo a autoconfiança, dando oportunidade na formação de suas personalidades.

O lúdico pode ser utilizado como uma estratégia de ensino e aprendizagem, assim, o ato de brincar na escola pode estar relacionada ao que o professor deve apropriar-se, ou seja, lançar mão de subsídios teóricos que consigam convencê-lo e sensibilizá-lo sobre a importância dessa atividade para aprendizagem e para o desenvolvimento da criança. Sobre aprendizagem, Oliveira afirma que:

Aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo). Em Vygotsky, justamente por sua ênfase nos processos sócios históricos, a ideia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. [...] (1997, p. 57).

Com isso, é possível entender que o brincar auxilia a criança no processo de aprendizagem. Ele vai proporcionar situações imaginárias em que ocorrerá no desenvolvimento cognitivo e facilitando a interação com pessoas, as quais contribuirão para um acréscimo de conhecimento. A essas ideias associamos nossas convicções sobre o brincar como prática pedagógica, sendo um recurso que pode contribuir não só para o desenvolvimento infantil, como também para o cultural.

Brincar não é apenas ter um momento reservado para deixar a criança à vontade em um espaço com ou sem brinquedos e sim um momento que podemos ensinar e aprender muito com elas. A atividade lúdica permite que a criança se prepare para a vida, entre o mundo físico e social. Observamos, deste modo que a vida da criança gira em torno do brincar, é por essa razão que pedagogos têm utilizado a brincadeira na educação, por ser uma peça importante na formação da personalidade, tornando-se uma forma de construção de conhecimento.

Com base nesta visão Gonzaga aponta que:

[...] a essência do bom professor está na habilidade de planejar metas para aprendizagem das crianças, mediar suas experiências, auxiliar no uso das diferentes linguagens, realizar intervenções e mudar a rota quando necessário. Talvez, os bons professores sejam os que respeitam as crianças e por isso levam qualidade lúdica para a sua prática pedagógica. (2009, p. 39).

Importante para o desenvolvimento, físico, intelectual e social, o jogo vem ampliando sua importância deixando de ser um simples divertimento e tornando-se ponte entre a infância e a vida adulta. Assim, seu uso é favorecido pelo contexto lúdico, oferecendo à criança a oportunidade de utilizar a criatividade, o domínio de si, à afirmação da personalidade, e o imprevisível.

O desenvolvimento da criança e seu conseqüente aprendizado ocorrem quando participa ativamente, seja discutindo as regras do jogo, seja propondo

soluções para resolvê-los. É de extrema importância que o professor também participe e que proponha desafios em busca de uma solução e de participação coletiva, o papel do educador neste caso será de incentivador da atividade. A intervenção do professor é necessária e conveniente no processo de ensino-aprendizagem, além da interação social, ser indispensável para o desenvolvimento do conhecimento.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (BRASIL, 1998, p. 23, v.01).

Por isso o educador é a peça fundamental nesse processo, devendo ser um elemento essencial. Educar não se limita em repassar informações ou mostrar apenas um caminho, mas ajudar a criança a tomar consciência de si mesmo, e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar.

Educar é acima de tudo a inter-relação entre os sentimentos, os afetos e a construção do conhecimento. Segundo este processo educativo, a afetividade ganha destaque, pois acreditamos que a interação afetiva ajuda mais a compreender e modificar o raciocínio do aluno. E muitos educadores têm a concepção que se aprende através da repetição, não tendo criatividade e nem vontade de tornar a aula mais alegre e interessante, fazendo com que os alunos mantenham distantes, perdendo com isso a afetividade e o carinho que são necessários para a educação.

A criança necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem. O afeto pode ser uma maneira eficaz de aproximar o sujeito e a ludicidade em parceria com professor-aluno, ajuda a enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. E quando o educador dá ênfase às metodologias que alicerçam as atividades lúdicas, percebe-se um maior encantamento do aluno, pois se aprende brincando.

Dessa forma, a brincadeira já não deve ser mais atividade utilizada pelo professor apenas para recrear as crianças, mas como atividade em si mesma, que faça parte do plano de aula da escola. Pois, de acordo com Vygotsky (1998, p) é no

brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. Porque ela transfere para o mesmo sua imaginação e, além disso, cria seu imaginário do mundo de faz de conta.

Portanto, cabe ao educador criar um ambiente que reúna os elementos de motivação para as crianças. Criar atividades que proporcionam conceitos que preparam para a leitura, para os números, conceitos de lógica que envolve classificação, ordenação, dentre outros. Motivar os alunos a trabalhar em equipe na resolução de problemas, aprendendo assim expressar seus próprios pontos de vista em relação ao outro. Desta forma Oliveira afirma que:

A implicação dessa concepção de Vygotsky para o ensino escolar é imediata. Se o aprendizado impulsiona o desenvolvimento, então a escola tem um papel essencial na construção do ser psicológico adulto dos indivíduos que vivem em sociedades escolarizadas. Mas o desempenho desse papel só se dará adequadamente quando, conhecendo o nível de desenvolvimento dos alunos, a escola dirigir o ensino não para as etapas de desenvolvimento ainda não incorporadas pelos alunos, funcionando realmente como um motor de novas conquistas psicológicas. Para a criança que frequenta a escola, o aprendizado escolar é elemento central no seu desenvolvimento. (OLIVEIRA, 1997, p. 61).

O processo de ensino e aprendizagem na escola deve ser construído, então, tomando como ponto de partida o nível de desenvolvimento real da criança, num dado momento e com sua relação a um determinado conteúdo a ser desenvolvido, e como ponto de chegada os objetivos estabelecidos pela escola, supostamente adequados à faixa etária e ao nível de conhecimentos e habilidades de cada grupo de crianças. O percurso a ser seguido nesse processo estará demarcado pelas possibilidades das crianças, isto é, pelo seu nível de desenvolvimento potencial.

Enfim, estar ao lado do aluno, acompanhando seu desenvolvimento, para levantar problemas que o leve a formular hipóteses. Brinquedos adequados para idade, com objetivo de proporcionar o desenvolvimento infantil e a aquisição de conhecimentos em todos os aspectos.

A partir da leitura desses autores podemos verificar que a ludicidade, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos são meios que a criança utiliza para se relacionar com o ambiente físico e social de onde vive, despertando sua curiosidade e ampliando seus conhecimentos e suas habilidades, nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo, e assim, temos os fundamentos teóricos para deduzirmos a importância que deve ser dada à experiência da educação infantil.

Portanto, o jogo, o esporte, a dança e as diversas formas de ginástica estão presentes no nosso dia a dia e compõem parte das diversas formas de ludicidade, fazendo parte da cultura, com grande influência no comportamento e na transmissão de valores. Assim os trabalhos que envolvem a ludicidade para a alfabetização de crianças e adultos, são de grande importância, pois as oportunidades e possibilidades fornecidas aos alunos, desde cedo, tem como objetivo o desenvolvimento das habilidades corporais, bem como a participação em atividades culturais como os jogos e brincadeiras, as quais tem a finalidade de lazer e expressão dos sentimentos.

O jogo é uma atividade lúdica de características espontânea que pode ser praticada de forma livre ou competitiva, regida por regras. Este é por excelência integradora e com inúmeras possibilidades de novidades, o que é fundamental para despertar o interesse da criança. Por meio de vários tipos de jogos lúdicos, a criança constrói novas realidades que adaptam às suas necessidades.

1.3.1 - O BRINCAR NA VIDA DAS PESSOAS

Em algum tempo era comum ver programas de televisão em horários determinados, por causa das crianças, ou seja, sua inocência precisava ser preservada. Hoje em dia, é o contrário, adultos e crianças disputam a mesma programação e as poucas atividades de lazer continuam sendo diferenciadas e por faixa etária, o que deveria ser mais constante.

Em relação a isso, Santin afirma que entre o adulto e a criança há uma grande diferença, visto que, o primeiro, sua vida está centrada em seriedade, produtividade e responsabilidade, enquanto a criança está entregue a imaginação, a fantasia, sem nenhuma preocupação.

O que diferencia e distancia o adulto da criança não é apenas a idade e o tamanho, talvez a maior diferença e a maior distância aconteçam na maneira de ver a realidade e de viver a própria vida (SANTIN, 2001, p.45)

Diante disso, vê-se que, mesmo havendo diferenças, o brincar desperta emoções e sensações de bem estar, faz com que as pessoas se sintam libertas das angústias, jogando para fora os sentimentos ruins. Na criança, faz com que entenda que alguns sentimentos podem ser negativos e que fazem parte do cotidiano das

peessoas. No brincar, a criança aprenderá a lidar com o mundo, formará sua identidade pessoal e sua autonomia.

O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo. (MALUF, 2003, p. 9).

É preciso saber valorizar as brincadeiras na escola, pois ela é essencial para as crianças. O brincar é a principal atividade do dia. Quando se conduz a criança ao aprendizado através da brincadeira, seu mundinho estará diretamente ligado ao do prazer, e assim haverá maior facilidade de assimilação ao conhecimento. Para que haja um aprendizado é necessário que tudo deva ser aplicado dentro da espontaneidade da criança e nunca deixar que ela participe por obrigação e sim por prazer. Dessa forma, o responsável por esse caminho é o professor. Cabe ao docente explorar a melhor maneira de envolver a criança. Assim sendo, deve criar espaços, disponibilizando materiais, fazendo o seu papel que é mediar o conhecimento. Caso contrário, a brincadeira/lúdico não será um recurso pedagógico e a criança passará a valorizar o conhecimento formalizado. O lúdico já não será um estímulo ao desenvolvimento da criança. Acredita-se que a criança que brinca, aprende mais, e isso serve também para o educador que ao se propor a utilizar essa ferramenta da aprendizagem terá um aprendizado a mais. Ao brincar a criança dará sentido ao mundo que a cerca. O brincar poderá ser o reflexo da vida real de uma criança.

É difícil alguém dizer que criança não precisa brincar, porém são raros os adultos que dão a seriedade que esse momento precisa. "Vale a pena lembrar que a oportunidade de brincar livremente por si só já traz efeitos positivos para o desenvolvimento das crianças" (MALUF, 2003, p. 13).

Em consonância com a opinião do autor, sabe-se que, utilizando o lúdico para mediar à construção do conhecimento, pode-se chegar a tão sonhada educação de qualidade, pois através desse trabalho o professor irá ao encontro dos interesses e necessidades da criança. Na opinião de Maluf, se os professores atuarem como mediadores poderão ser capazes de,

Retomar nossa própria infância a cada momento através de brincadeiras, e ajudar crianças a descobrirem suas verdades, seus temores, suas alegrias,

seus gestos, suas vontades e assim vê-las vislumbrar novos horizontes do saber, do sentir e do ser criança (MALUF, 2003, p.14).

A aquisição do conhecimento só será significativa a partir de experiências vividas, quando se explora e envolve as crianças em um mundo de imaginação.

A criança é curiosa e imaginativa, está sempre experimentando o mundo e precisa explorar todas as possibilidades. Ela adquire experiência brincando. Participar de brincadeiras é uma excelente oportunidade para que a criança viva experiências queiram ajudá-la a amadurecer emocionalmente e aprender uma forma de convivência mais rica (MALUF, 2003, p. 21).

“Através do brincar a criança prepara-se para aprender” (MALUF, 2003, p. 21). Com certeza, ao proporcionar a brincadeira estará estimulando. Brincando a criança está aprende de forma espontânea. O professor deve aproveitar tudo o que o lúdico pode lhe oferecer em favor do conhecimento. “O brincar sempre foi e sempre será uma atividade espontânea e muito prazerosa, acessível a todo ser humano, de qualquer faixa etária, classe social ou condição econômica” (MALUF, 2003, p.17).

Mais é preciso que os professores e educadores estejam preparados para algum imprevisto, pois nem sempre a brincadeira pode seguir o rumo certo, tudo pode acontecer. Assim, o professor deverá ter um segundo planejamento, ou seja, estar preparado para o inesperado.

Os professores, aos poucos, estão buscando informações e enriquecendo suas experiências para entender o brincar e como utilizá-lo para auxiliar na construção do aprendizado da criança. Quem trabalha na educação de crianças deve saber que podemos sempre desenvolver a motricidade, a atenção e a imaginação de uma criança brincando com ela. O lúdico é parceiro do professor (MALUF, 2003, p. 29).

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1988, p. 27) diz que, “a brincadeira é uma linguagem infantil que mantém vínculo essencial com aquilo que é o não brincar”. Sabe-se que a brincadeira nada mais é do que o usar a imaginação.

A Educação infantil e o lúdico se completam, pois o brincar está diretamente ligado à criança, a recreação é parte integrante da rotina diária e ficar fora deste momento é impossível para os pequenos, porque “além de muitas importâncias o brincar desenvolve os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação motora e além de tudo deixa qualquer criança feliz” (MALUF, 2003, p.19).

É importante dizer que, a criança vive num mundo do faz de conta e nesse mundo tudo faz sentido para ela. Nesse mundo ela se comunica e faz suas próprias histórias.

Brincar é coisa séria, também, por que na brincadeira não há trapaça, há sinceridade e engajamento voluntário e doação. Brincando nos reequilibramos, reciclamos nossas emoções e nossa necessidade de conhecer e reinventar. E tudo isso desenvolvendo atenção, concentração e muitas habilidades. É brincando que a criança mergulha na vida, sentindo-a na dimensão de possibilidades. No espaço criado pelo brincar nessa aparente fantasia, acontece a expressão de uma realidade interior que pode estar bloqueada pela necessidade de ajustamento às expectativas sociais e familiares (VIGOTSKY, 1994, p. 67).

É preciso, portanto, deixar as atividades lúdicas mais dinâmicas na escola, de forma que a criança fique interessada, assim o professor estará transformando o brincar em trabalho pedagógico. É saber entrar no mundo imaginário da criança, entrar no seu jogo e leva-la ao aprendizado.

O lúdico também pode ser um excelente recurso pedagógico. Hoje em dia, reconhece-se seu enorme potencial de aprendizagem e sua importância para o desenvolvimento cognitivo, da linguagem e para a socialização do educando. Na sala de aula cada brincadeira é planejada, conduzida e monitorada. A ação do educador é fundamental. Ele estrutura o campo das brincadeiras, por meio da seleção e oferta de objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, do arranjo dos espaços e do tempo para brincar, a fim de que o aluno alcance os objetivos de aprendizagem predeterminados, sem limitar sua espontaneidade e imaginação.

Observa-se que há brincadeira e brinquedo. Tanto o jogo e a brincadeira, podem ser sinônimos de divertimento. Porém, além das diferenças, esses conceitos possuem pontos em comum. Tanto o jogo quanto a brincadeira são culturais. Segundo FROEBEL,

A brincadeira é a atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo da vida natural interna no homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo... A criança que brinca sempre, com determinação auto ativa, preservando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto sacrifício para a promoção do seu bem e de outros... Como sempre indicamos o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação, (1992, p. 55).

É brincando que a criança mostra que é dotada de criatividade, habilidade, imaginação e inteligência, compreende o que é ser ela mesma e ao mesmo tempo, pertencer a um grupo social. Com a brincadeira a criança descobre e vivencia a realidade de forma prazerosa. Experimenta diferentes maneiras e situações tenta compreender, fazendo, refazendo, trocando de papéis. Brincado aprende. No faz-de-conta, vive o mundo concretamente, pois confere aos brinquedos sentimentos reais de amor e agressão.

O conhecimento é adquirido pela criação de relações e não por exposição a fatos e conceitos isolados, é através da atividade lúdica que a criança o faz. A participação da criança, a natureza lúdica e prazerosa, fornece dados relevantes no nosso agir, enquanto educadores. O brinquedo encoraja a criança a reconhecer as limitações do elemento competitivo. O ser humano nasce com o espírito para brincar. Jogos ou divertimento, sem orientação de um animador consciente, ao invés de educar ou proporcionar alegria sadia entre as crianças, podem estimular a delinquência infantil e juvenil.

A criança, que não consegue bons resultados na sala de aula, já vem de casa com problemas de ajustamento e insegurança, é capaz de encontrar nos jogos um bom meio para a satisfação das suas necessidades emocionais. Entregando-se ao jogo com naturalidade, expressando as suas alegrias e temores, sem restrições artificiais. Segundo PERRENOUD,

Quando as crianças de origem popular que frequentam uma sala de aula ativa contam sua jornada na escola, seus pais podem ter a impressão que os filhos brincam o dia inteiro, que não se exige deles nenhum esforço, que não se impõe a eles nenhum limite e, portanto, que não aprendem nada. A escola em que se aprende brincando, em que a aquisição dos conhecimentos não é sinônima de sofrimento, de esforço e de competição, é uma escola que, geralmente, a geração dos pais não conheceu. Para aqueles que não estão familiarizados com as psicologias da moda, para aqueles cuja experiência do trabalho escolar e profissional torna pouco crível e mesmo incompreensível à ideia de que é possível aprender brincando, as novas pedagogias parecem pouco sérias. Sabe-se, em todas as classes sociais, que ela sem dúvida pretende tornar as crianças mais felizes, fazer com que elas vão à escola sem angústia, com prazer. (A pedagogia na escola das diferenças, 2001 p. 129).

O lúdico também é uma forma de aprendizagem através dos recursos utilizados para melhoria do desenvolvimento das crianças. Importante ressaltar que

o brincar em sala de aula se transforma em aprendizagem desenvolvendo assim todas suas habilidades.

CAPÍTULO II – METODOLOGIA

2.1 - LOCAL DA PESQUISA



FONTE: Gomes Marizete. 2017

A realização da pesquisa se deu na Escola Municipal José Carlos Mestrinho que está localizada na Avenida da Amizade no Município de Tabatinga – AM, a qual é uma instituição mantida pela Prefeitura Municipal de Tabatinga que oferece a Educação Infantil nos níveis Pré I e Pré II, com turnos de funcionamento matutino e vespertino, atendendo as faixas de 04 a 05 anos de idade.

2.2 - PÚBLICO ALVO

O público alvo desta pesquisa foram 5 professores da Escola Municipal José Carlos Mestrinho.

2.3 - PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este trabalho enfatizou a linha de pesquisa Escola, Educação Infantil e a Ludicidade, dentre os quais buscou-se alguns pressupostos teóricos como embasamento ao trabalho.

O tipo de pesquisa desenvolvida nesse trabalho foi a bibliográfica e de campo sendo que a primeira procurou explicar um problema a partir de referências teóricas publicadas em documentos (livros, artigos, documentos sobre o assunto

etc.) Como escolha na interpretação dos textos ocorreu a leitura crítica baseada nas ideias principais a fim de saber fazer diferenças, sendo assim, a pesquisa bibliográfica constituiu parte da pesquisa descritiva que objetiva recolher informações e conhecimentos prévios sobre um problema para qual segundo se objetiva a busca de uma resposta para um problema ou hipótese.

Como parte ainda dos procedimentos e não menos importante foi desenvolvida a pesquisa descritiva tendo como foco observar, registrar, analisar e correlacionar fatos e fenômenos sem manipulá-los. Na pesquisa teve como preocupação descrever e ao mesmo tempo perceber a importância do lúdico e metodologias utilizadas para seu desenvolvimento.

Essa pesquisa assume diversas formas dentre elas aqui optou-se pelo que denomina-se de estudos descritivos, ou seja, trata-se de estudo de descrição das características, propriedades ou relações existentes na comunidade, grupo ou na realidade pesquisada, dentro dessa perspectiva eles oferecem uma pesquisa mais ampla e completa e hipótese em sua constituição.

Na fase intermediária de nossa pesquisa descritiva, coletou-se dados onde estabelece a população a ser estudada em nosso caso os alunos das séries iniciais da Escola Municipal José Carlos Mestrinho e para esse procedimento utilizou-se como instrumentos de coleta, o questionário, objetivando entender o universo das técnicas utilizadas.

Como instrumento utilizado para a coleta de dados o questionário foi uma das opções, segundo Figueiredo e Souza (2008):

É o instrumento de coleta de dados mais utilizados em pesquisa quantitativa, especialmente, em pesquisa de grande escala, as que se propõem levantar opiniões, referências ou se busca mensurar alguma coisa ou mesmo obter informação mais específica. Consiste basicamente na elaboração de uma série de perguntas ordenadas que traduzam ao objetivos específicos da pesquisa em itens redigidos de forma clara e precisa, tendo como base o problema formulado ou hipótese levantada.

Sabendo que o processo de elaboração de questionário é complexo, pois o mesmo exige do pesquisador um alto grau de conhecimento do assunto, optou-se pela escolha de perguntas fechadas que:

Destina-se a obter resposta mais precisas, sendo utilizadas nas pesquisas quantitativa, assim as perguntas são padronizadas e

estruturadas de forma a impor limites nas respostas. Algumas das vantagens são: facilitam as respostas do informante, são de fácil aplicação, são mais objetivas, fáceis de codificar e interpretar favorecendo a tabulação e o trabalho estatístico (FIGUEIREDO E SOUZA, 2008, p. 127).

O questionário foi de fundamental importância, assim sendo concorda-se com a definição de Figueiredo e Souza que diz que:

Questionário é o instrumento de coleta de dados mais utilizado em pesquisa quantitativa, especialmente em pesquisa de grande escala, como as que se propõem levantar opinião, preferência, ou se busca mensurar alguma coisa ou mesmo obter informações mais específicas. (FIGUEIREDO; SOUZA 2008, p. 127)

O questionário foi organizado com perguntas direcionadas e abertas com o objetivo de identificar as práticas e estratégias utilizadas pelo professor em sala de aula, seguindo o mesmo procedimento que foi feito na entrevista. Cervo e Bervian (2002 p. 46) dizem que: “O questionário não é uma simples conversa. É orientada para um objetivo definido: recolher por meio do interrogatório, dados para pesquisa”.

O instrumento utilizado a qual no seu emprego, deve conter informações sobre a identidade do projeto e dados do autor. Esta técnica se constitui em uma excelente ferramenta de pesquisa, os teóricos da metodologia, classificam como estruturada e não estruturada. Em qualquer classificação definida pelo pesquisador, a estrutura do questionário deverá estar previamente elaborada e submetida à aprovação do orientador.

O questionário pode ser definido como um processo de interação social entre as pessoas na qual uma delas, tem por objetivo a obtenção de informação por parte do outro, o entrevistado.

Gil (1999, p. 117) conceitua o questionário e a entrevista como “uma forma de interação social. Mais especificamente, é uma forma de diálogo assimétrico, em que uma das partes busca coletar dados e a outra se apresenta como fonte de informação”.

Para Marconi e Lakatos (2003, p. 198) e Gil (1999, p. 118-119) as vantagens e limitações do questionário e entrevista baseiam-se em:

- Vantagens – não exige que a pessoa entrevistada saiba ler e escrever; oferece flexibilidade, pois o entrevistador pode esclarecer o significado das perguntas e adaptar-se mais facilmente às pessoas e às circunstâncias em que se desenvolve a entrevista; possibilita captar a expressão corporal do entrevistado, bem como a tonalidade de voz e ênfase nas respostas escritas; há possibilidades de conseguir informações mais precisas, podendo ser comprovadas, de imediato, as discordâncias; possibilita a obtenção de dados referentes aos mais diversos aspectos da vida social, como também a obtenção de dados em profundidade acerca do comportamento humano; os dados obtidos são suscetíveis de classificação e de quantificação.
- Limitações – os custos com o treinamento de pessoal e para aplicação das entrevistas; pequeno grau de controle referente a uma situação de coleta de dados; geralmente ocupa muito tempo; incompreensão do entrevistador sobre o significado das perguntas; a falta de motivação do entrevistado para responder as perguntas; inadequada compreensão do entrevistado do significado das perguntas; inabilidade ou mesmo incapacidade do entrevistado para responder adequadamente; disposição do entrevistado em fornecer as informações necessárias; influência exercida, consciente ou inconscientemente, pelo pesquisador, devido ao seu aspecto físico, suas atitudes, ideias, opiniões, etc.; fornecimento de repostas falsas ou retenção de dados importantes receando que a identidade do entrevistado seja revelada.

Desta forma esta técnica contribuiu muito para o aprendizado, compreensão e coleta dos dados, para a análise.

A observação foi outro instrumento de coleta de dados utilizada na pesquisa. Pois, a partir da observação in loco foi possível perceber toda metodologia utilizada junto às crianças da escola em questão. Quanto a esta técnica Ludke afirma que:

[...] a observação possibilita um contato pessoal estreito do pesquisador com o fenômeno pesquisado, o que a apresenta uma série de vantagens. Em primeiro lugar, a experiência direta é sem dúvida o melhor teste de verificação da ocorrência de um determinado fenômeno. “Ver para crer”, diz o ditado popular (1986, p.26).

Esta pesquisa foi de natureza qualitativa, pois Marconi e Lakatos (2010) explicam que, a abordagem qualitativa se trata de uma pesquisa que tem como premissa, analisar e interpretar aspectos mais profundos, descrevendo a complexidade do comportamento humano e ainda fornecendo análises mais detalhadas sobre as investigações, atitudes e tendências de comportamento.

Em seguida foi feita uma interpretação de dados tendo como suporte a prática em sala de aula, objetivos e resultados teóricos que trabalham o tema. Nesse sentido, Schimitt esclarece que:

Para alguns autores, a impossibilidade de aplicar o método, experimentar as ciências sociais, reproduzindo em nível de laboratório, os fenômenos estudados, faz com que a comparação se torne um requisito fundamental em termos de objetividade científica. É ela que nos permite romper com a singularidade dos eventos, formulando leis capazes de explicar o social. Nesse sentido, a comparação aparece como sendo inerente a qualquer pesquisa no campo das ciências sociais, esteja ela direcionada para a compreensão de um evento singular ou volta para o estudo de uma série de casos previamente escolhidos (SCHNEIDER, SCHIMITT, 1998, P. 1).

A comparatividade tem como premissa colocar o objetivo da identificação, as modificações causadas ações feitas pelos alunos e objetivos estabelecidos pelo professor, portanto, sendo necessária a observação, ou seja, a identificação desses elementos através pesquisa de campo.

CAPÍTULO III - RESULTADOS E DISCUSSÕES

Este trabalho de conclusão foi realizado com o propósito de Investigar se atividades lúdicas como são utilizadas no contexto escolar da Escola Infantil José Carlos Mestrinho – Botinho. Nessa pesquisa 05 professoras foram os sujeitos a qual recorreu-se as informações, visto que trabalham com esse nível de escolaridade. A coleta de dados seguiu os objetivos propostos para a pesquisa. Assim sendo, aqui estão exposto todos os questionamentos, como também pontos de vistas de teóricos.

De acordo com os dados coletados através desta pesquisa foi possível constatar que as professoras da Escola Municipal “Botinho” apresentaram opiniões semelhantes em relação a utilização do lúdico e sua importância na educação infantil. Nas observações sobre como os professores trabalham a ludicidade com as crianças na educação infantil, percebeu-se que há todo um cuidado e atenção para o momento do brincar, desenvolve-se um momento para a música e brincadeira. Houve também um momento para recreação de forma livre e essa atividade faz parte do cotidiano escolar. As professoras da instituição se mostraram motivadas e comprometidas com a questão da ludicidade, isto porque o brincar faz parte da rotina escolar. Deu para perceber que a escola não dispõe de espaço físico e nem um parque para realização das brincadeiras, mesmo assim as educadoras são totalmente envolvidos e dão a seriedade necessária ao momento lúdico. Há um trabalho voltado para surpreender e envolver as crianças e as professoras estão procurando inovar.

SOBRE O LÚDICO

Entende-se que o lúdico é qualquer atividade que quando executada propicia o prazer. Para as professoras entrevistadas, de uma forma geral, concordam que lúdico é aprender brincando, com prazer, tornando o aprendizado significativo já que trabalha a socialização, a memorização, além de desenvolver o lado emocional, psicológico, motor e cognitivo. Elas ainda concordaram que o lúdico não é apenas sinônimo de brincadeiras, pois, através do brincar a criança desenvolve a imaginação, a criatividade, a cooperação e a linguagem. Aguiar (1999, p. 58) afirma que, “A atividade lúdica é o berço das atividades intelectuais da

criança, sendo por isso indispensável a prática educativa. Ao brincar, a criança se torna espontânea e daí podem acontecer coisas imprevisíveis, sendo esse o ponto alto da brincadeira”.

“O lúdico é o parceiro do professor, já que desenvolve habilidades e leva a criança a fazer novas descobertas através de suas experiências” (MALUF, 2003, p. 29).

RECURSOS UTILIZADOS NA ESCOLA

Sobre esse item perguntou-se: **que tipo de recurso a escola utiliza no ensino da educação infantil?** As respostas ficaram na seguinte ordem: professora A: usamos todos os métodos que outras escola utilizam, livro didático, materiais elaborados por nós professores, músicas infantis, brincadeiras, etc. A professora B respondeu: livros didático, tinta guache, mídias, garrafas pet, bolas balões e entre outros. A professora C disse apenas que “utilizo recursos didáticos e multimídia” Para essas professoras entrevistadas é possível trabalhar diversos tipos de brincadeiras com as crianças na escola de educação infantil. A professora D ainda acrescenta: os materiais utilizados são: fantoches, balão, pontilhado, brincadeira de roda, etc. e, por fim, a professora E explica que, no início das aulas fazemos uma lista com os materiais que os pais precisam comprar para os alunos como tinta guache, lápis de cor, papel A4. Às vezes em datas comemorativas se utiliza o data show da escola. De acordo com os relatos dos professores, os recursos utilizados nas atividades são os mais variados, cada brincadeira apresenta características próprias, podendo ser aprimoradas pelas crianças que estão livres para utilizar a criatividade. Há as brincadeiras, que segundo as professores as crianças gostam muito. Segundo Almeida (2003, p. 123) “o bom êxito de toda a atividade lúdico-pedagógica depende exclusivamente do bom preparo e liderança do professor”. Portanto, é de responsabilidade do professor mediar às brincadeiras e planejar de acordo com a fase de desenvolvimento dos alunos.

JOGOS, BRINCADEIRAS E APRENDIZAGEM

Aqui questionou-se às entrevistadas, **no cotidiano das aulas, as professoras utilizam os jogos e também as brincadeiras?**

Todas as entrevistadas, disseram que utilizam os jogos e brincadeiras em sala de aula com seus alunos, pois acreditam que são fundamentais para o desenvolvimento da criança, já que, por ser o jogo é um impulso natural da criança, tem a função motivadora do aprendizado, como se verifica pelas respostas. A profª E disse: Sim, na rotina da sala de aula, faço algumas brincadeiras para ajudar as crianças no despertar para o aprendizado. No canto da sala, tem alguns brinquedos que ficam à disposição das crianças. A professora B, reforça: todas as turmas têm um dia da semana especificamente para desenvolver esses tipos de atividades, mas os jogos também servem de suporte para trabalhar os conteúdos aplicados.

Sabe-se que através do jogo a criança no prazer do brincar, realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo. Segundo as professoras os jogos são suportes no ensino da matemática e que as brincadeiras são utilizadas a qualquer momento, a partir de um objetivo pedagógico.

A professora D, ainda diz que,...os jogos e as brincadeiras, faz com que os alunos se empenham cada vez mais e interagem com os colegas. Todas concordaram que através dos jogos há um maior interesse nas aulas desenvolvidas por parte dos alunos. O jogo é um excelente recurso para facilitar a aprendizagem. Neste sentido, Carvalho afirma que:

[...] o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo (CARVALHO,1992, p. 28)

É preciso observar as crianças na hora da brincadeira e jogo, pois é neste momento lúdico que é possível analisar e avaliar as crianças diante dos diversos tipos de comportamento o qual podem apresentar enquanto brincam e jogam.

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA A APRENDIZAGEM

A questão aqui foi: **qual a opinião sobre a utilização do lúdico no ensino e aprendizagem das crianças?** Nessa questão as professoras entrevistadas afirmaram que o lúdico é de fundamental importância e que tem sido utilizado por elas como uma ferramenta para a aprendizagem, como se observa pelas respostas. A professora D falou que é importante, porque dessa forma os alunos se interessam

em aprender o que professor ensina. A opinião da professora B, é que, o lúdico é o recurso que mais facilita o processo de ensino e aprendizagem das crianças, então, é fundamental na educação infantil.

O que se observa é que pelo que as entrevistadas disseram, o lúdico facilita o processo de aprendizagem e pode despertar interesse nas crianças, ela poderá unir o útil ao agradável e aprender brincando. Para reforçar as ideias a professora C diz,

[...] é um recurso facilitador no processo de ensino e aprendizagem, levando em conta que a criança aprende brincando, é uma forma prazerosa e divertida de ensinar e aprender sem cair na rotina só de fazer tarefas, mas desde que a brincadeira tenha um objetivo pedagógico, a criança que não brinca não terá como produzir seu mundo e terá dificuldade de socialização, e me permiti como professor observar seu comportamento para com os outros.

Para Negrine (1994), em estudos realizados sobre aprendizagem e desenvolvimento infantil, afirma que "quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica" (NEGRINE, 1994, p. 20), comprovando assim que o brincar pode ser usado como uma ferramenta facilitadora para a aprendizagem, baseada em experiências vividas.

PLANEJAMENTO DAS AULAS

Em relação ao planejamento, quando questionadas sobre, **quando os professores planejam suas aulas, as atividades lúdicas também são planejadas?**

A opinião dos entrevistados se assemelha em relação ao planejamento das aulas. O lúdico tem sua importância, logo há necessidade de adequar a qualquer disciplina. Segundo as professoras, há um cronograma na escola, portanto, deve ser seguido, mas que poderá enriquecer sua aula e torná-la atraente utilizando o lúdico, desde que esteja voltado para a proposta pedagógica e os conteúdos a serem trabalhados.

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca,

criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 2003, p. 41).

Segundo a afirmação das professoras, como se trata de Educação Infantil, trabalha-se de forma mais dinâmica adaptando por faixa etária. Planeja-se as atividades mas cada professor adequa a sua turma.

Piaget, grande estudioso na educação, valoriza a prática lúdica no desenvolvimento infantil, que deve ser harmonioso, pois tal atividade aguça o imaginário, e assim propicia a aquisição de regras e a apropriação do conhecimento. Kishimoto (2008, p.32) concorda com a ideia de Piaget, quando afirma que “[...] ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível dos seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos”.

Assim sendo, ao analisar o ponto de vista das educadoras, o resultado a que se chega é vê-se o empenho e compromisso das professoras em buscar no lúdico a melhor forma de mediar o ensino e aprendizagem das crianças da Educação Infantil.

CONCLUSÃO

Nessa pesquisa pôde-se compreender a função do lúdico na educação infantil e que o brincar torna-se uma coisa significativa. De acordo com as respostas dada para as professoras de educação infantil, pode-se concluir que o lúdico representa: interesse, alegria, criatividade, motivação, interação, socialização e que todos esses elementos podem ser utilizados diariamente em sala de aula, facilitando o processo de aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo, afetivo e psicomotor da criança. Este trabalho mostrou que a criança é sempre criança, independente de sua condição social. Verificou-se ainda que as escolas valorizam o lúdico e que reconhecem como aliado para a aprendizagem de crianças na educação infantil. O brincar como atividade lúdica é importante, não porque é coisa de criança, mas porque é a melhor forma de aproximar o mundo da fantasia do mundo real, que mesmo com toda sua complexidade, torna-se simples no olhar de uma criança. A verdade é que, brincando, jogando ou cantando a criança aprende valores e aprende também a lidar com seus próprios sentimentos. É fato que, enquanto brinca a criança é ela mesma, sem medo de errar. Desta forma, poderá aprender de uma maneira significativa. A imaginação é transformadora e é esse o ponto alto da brincadeira, essa liberdade, a criatividade e o simples fato de ser criança na sua verdadeira essência. Enquanto brinca a criança se oportuniza a aprender, sendo que é a partir desse contexto que a aprendizagem se torna interessante para ela. No mais, o brinquedo, os jogos e todas as descobertas que giram em torno do lúdico, só têm a acrescentar para o desenvolvimento da criança com o mundo e com si mesma. Os professores que se dispuserem a trabalhar com educação infantil, deve ter consciência sobre o verdadeiro sentido do lúdico e o bem que ela pode proporcionar, o brincar vai além de ocupar o tempo das crianças na hora do intervalo. Devem entender que precisam ter muito envolvimento, afetividade, doação e sensibilidade para utilizar o lúdico como aliado do processo de aprendizagem.

Na escola é possível o professor se soltar e trabalhar os jogos como forma de difundir os conteúdos. Para que isso aconteça é preciso que o educador selecione situações e conteúdo com a atividade lúdica, mas, para isso, o jogo é uma das estratégias e não a única. Os jogos e os brinquedos constituem-se hoje em objetos privilegiados da Educação Infantil, desde que seja inserido numa proposta educativa que se baseia na atividade e na interação delas.

Ao buscar novas maneiras de ensinar utilizando o lúdico é que se conseguirá fazer uma educação de qualidade é realmente ir ao encontro dos interesses e necessidades da criança. Uma atitude lúdica não é somente a somatória de atividades é, antes de tudo, uma maneira de ser, de estar, de pensar e de encarar a escola. É preciso saber entrar no mundo da criança, no seu sonho, no seu jogo e, a partir daí, jogar com ela. Quanto mais espaço lúdico proporcionarmos, mais alegre, espontânea, criativa, autônoma e afetiva ela será.

As atividades lúdicas sejam brincadeiras, jogos, músicas e entre outros, são muito importantes no desenvolvimento das crianças, assim sendo, os professores devem utilizar esses recursos como aliados pedagógicos no processo de aprendizagem desde a educação infantil. Mais para isso, o professor deve estar sempre se atualizando no que diz respeito ao conhecimento, isso de forma ampla e abrangente, para que possa inserir a brincadeira, o jogo e a música no espaço escolar, traçando objetivo, transformando sua prática pedagógica em um trabalho alegre e deixando o ambiente escolar acolhedor e repleto de interação.

Vale considerar que, a ludicidade é de fundamental importância para o desenvolvimento das habilidades motoras em crianças, pois através dos jogos e brincadeiras a criança se sente estimulada.

A escola deve, portanto, perceber que a criança, o brinquedo, os jogos e as brincadeiras se completam e tudo isso não pode ser desvinculado de propostas pedagógicas para a Educação Infantil.

O trabalho com jogos e brincadeiras lúdicas, no ambiente escolar, com a interatividade e a ludicidade, é de fundamental importância para a abstração, pois essas atividades aguçam a capacidade cognitiva dos alunos, desenvolvendo habilidades comunicativas, aumenta a autoestima, além de propiciar relações interpessoais. Além disso, com o lúdico há uma aproximação dos alunos.

É sabido por todos os educadores que a escola é o caminho certo quando se fala em processo ensino-aprendizagem, tendo em vista o compromisso que ele exerce perante a sociedade, por isso temos o compromisso de apresentar um plano que vá proporcionar aos educandos desenvolvimento em todas as áreas, seja cognitiva e principalmente afetiva.

Na escola ao utilizar os recursos inovadores, as crianças são mais felizes e obtemos melhores resultados.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

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

BUCZEK, Maria do Rocio Marinho. **Movimento, expressão e criatividade pela educação física**: metodologia, ensino fundamental, 1º ao 5º ano. 2 ed. Curitiba: base editorial, 2010.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura**: viajando pelo Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CAGLIARI, Luiz Carlos. **Alfabetizando sem o Bá-Bé-Bi-Bó-Bu**: Pensamento e Ação no Magistério. 1. Ed. São Paulo: Scipione, 1998.

CARVALHO, Marlene. **Alfabetizar e Letrar**: Um Diálogo entre a Teoria e a Prática. 5. Ed. Rio de Janeiro Vozes, 2008.

CORREA, Djane Antonucci, SALCH, Bailon de Oliveira e et. al. **Práticas de Letramento**: Leitura, escrita e discurso. 1. Ed. São Paulo: Parábola editorial, 2007.

DUARTE, R. Pesquisa qualitativa: **reflexões sobre o trabalho de campo**. Caderno de Pesquisa, n. 115, p. 139-154, março/2002.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio Escolar Século XXI**: o minidicionário da língua portuguesa. 4 ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2003.

FERREIRO, Emília. **Reflexões Sobre a Alfabetização**. 24. Ed. São Paulo: Cortez, 2001.

GARCIA, 2003 apud, GOMES, J. C. S. **Brincar**: uma história de ontem e hoje. Campinas – SP. 2006 – UNICAMP.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

_____. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MELO, Fabiana Carbonera Malinverni. **Lúdico e musicalização na educação infantil**. Indaial:Uniasselvi, 2011.

MOREIRA, Daniel Augusto. **Analfabetismo Funcional: O Mal Nosso de cada Dia**. 1. Ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

PAIVA, José Maria de. **Educação Jesuítica no Brasil Colonial**. In: LOPEZ, Eliane Marta Teixeira (org.). 500 Anos de Educação no Brasil. 3. Ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

PERRENOUD, Philippe. **A Pedagogia na Escola das Diferenças**. Fragmentos de uma sociologia do fracasso. 2ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2001.

Pró-Letramento: **Programa de Formação Continuada de Professores dos Anos/Séries Iniciais do Ensino Fundamental**: alfabetização e linguagem. – ed. rev. e ampl. incluindo SAEB/Prova Brasil matriz de referência/ Secretaria de Educação Básica – Brasília : Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2008.

RAMOS, Graciliano. **Infância**. 3. Ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1953.

RESENDE, Carlos Alberto. **Didática em Perspectiva**. São Paulo: Tropical, 1999.

SOARES, Magda. **Letramento**: Um tema em três gêneros. 2. Ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

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

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

RUDIO, F. V. **Introdução ao projeto de pesquisa científica**. Petrópolis: Vozes, 1986.

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

SILVA, Tomaz Tadeu. **A Nova Direita e as Transformações na Pedagogia**. In: Neoliberalismo, qualidade total e educação: Visões Críticas. 2ª Ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução a Pesquisa em Ciências Sociais: A pesquisa qualitativa em Educação**, 1ª Ed. 15 Reimpressão, São Paulo: Atlas, 2007.

VAL, Maria da Graça Costa. **O que é ser alfabetizado e letrado?** 2004. In: CARVALHO, Maria Angélica Freire de (org.). Práticas de Leitura e Escrita. 1. Ed. Brasília: Ministério da Educação, 2006

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

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O Brincar e o Criar**: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005.

APÊNDICE

Questionário aplicado para os professores da Escola Municipal José Carlos Mestrinho



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE TABATINGA
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA



O referido questionário tem o propósito de verificar na Escola Municipal José Carlos Mestrinho junto aos professores, o seguinte tema “O Lúdico: Importante Veículo Para a Promoção da Aprendizagem das Crianças do 1º Ano”, com suas opiniões a respeito da utilização do lúdico na Educação Infantil no ato de proceder ao ensino/aprendizagem de seus alunos. Portanto, eu Marizete Bentes Gomes, elaborei alguns questionamentos de forma a coletar dados e assim poder analisar os fatos e discutir a temática a partir de teóricos. Para tanto, segue algumas perguntas a serem direcionadas aos sujeitos da pesquisa.

QUESTIONÁRIO A SER APLICADO AO PROFESSOR

Idade _____ Sexo _____ Profissão _____ Ano de Profissão _____

1. Que tipo de recurso a Escola utiliza no ensino da Educação Infantil?

2. No cotidiano das aulas, os professores utilizam os jogos e também as brincadeiras?

3. Qual sua opinião sobre a utilização do lúdico no ensino e aprendizagem das crianças?

4. Quando os professores planejam suas aulas, as atividades lúdicas também são planejadas?

5. Você acredita que a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras em sala de aula ajuda na aprendizagem das crianças?

6. Como as crianças da escola veem as atividades com os jogos e as brincadeiras?

7. A escola possui jogos e brinquedos para que os professores possam realizar ludicamente suas atividades?
