

**SOCIEDADE DE ENSINO SUPERIOR AMADEUS-SESA
CURSO DE PEDAGOGIA**

CRISLANE DE JESUS SANTOS

**A IMPORTANCIA DO BRINCAR NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA: em que
sentido o lúdico auxilia no processo de ensino aprendizagem?**

**ARACAJU-SE
2017/2**

CRISLANE DE JESUS SANTOS

A IMPORTANCIA DO BRINCAR NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA: em que sentido o lúdico auxilia no processo de ensino aprendizagem?

Artigo científico apresentado à Sociedade de Ensino Superior Amadeus, como requisito final para obtenção do Grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Arivaldo Telles de Montalvão

ARACAJU/SE

2017/2

S237i SANTOS, *Crislane de Jesus*
A importância do brincar na formação da criança : em
que sentido o lúdico auxilia no processo de ensino aprendizagem?
/ Crislane de Jesus Santos. – Aracaju, 2017.

25f.

Orientador: Prof. MsC. Arivaldo Telles Montalvão

Artigo (Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia) –
Faculdade Fama, 2017.

1. Pedagogia 2. Criança 3. Ensino - aprendizagem
4. Ludicidade I – MONTALVÃO, Arivaldo Telles (orient.) II - Título

CDU: 37 (045)

A IMPORTANCIA DO BRINCAR NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA: em que sentido o lúdico auxilia no processo de ensino aprendizagem?

Artigo científico apresentado à Sociedade de Ensino Superior Amadeus, como requisito final para obtenção do Grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Coord. do Curso Williams Santos

Orientador Arivaldo Telles de Montalvão

Avaliador Carla Daniela Kohn

Avaliador Eduardo de Andrade Gonçalves

Avaliação Final: _____

Aprovada em: Aracaju ____ / ____ / ____

A IMPORTANCIA DO BRINCAR NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA: em que sentido o lúdico auxilia no processo de ensino aprendizagem?

Crislane de Jesus Santos

RESUMO

O artigo apresentado teve como objetivo analisar a importância do brincar na formação da criança, sendo essa uma função essencial para o desenvolvimento infantil, fazendo parte da condição humana. Diante desta problemática, esta pesquisa almeja verificar situações nas quais as brincadeiras auxiliam no ensino aprendizagem dos alunos. O objetivo geral dessa pesquisa foi, o lúdico no processo de ensino aprendizagem do aluno, a partir das brincadeiras em sala de aula, verificando as metodologias utilizadas pelo educador e os objetivos específicos foram: analisar a relação do brincar com o aprender; identificar quais as brincadeiras mais adequadas para a aprendizagem de crianças na educação infantil. Os resultados deram-se mediante do procedimento de pesquisa bibliográfica sobre em que sentido o lúdico auxilia no processo de ensino aprendizagem e análise qualitativa de dados coletados junto as educadoras. Brincando, as crianças desenvolvem habilidades motoras, sociais e intelectuais, o brincar proporcionar prazer e faz com que a criança assimile melhor o conteúdo. É através do brincar que a criança faz descobertas, desenvolvendo e enriquecendo seus conhecimentos, permitindo, assim que o brincar signifique extrair de sua vida a própria vontade de viver e aprender cada vez mais. O ato de brincar estabelecer relações sociais constrói conhecimentos e ainda faz com o que o benefício do brincar nos proporcione uma aprendizagem significativa. O estudo proporcionara uma leitura mais consciente sobre a importância do brincar na formação da criança.

Palavras-chave: Criança. Ensino e Aprendizagem. Ludicidade.

ABSTRACT

The objective of this article was to analyze the importance of playing in the formation of the child, which is an essential function for child development, being part of the human condition. Faced with this problem, this research seeks to verify situations in which the games, help in the teaching of student learning. The guiding objective of this research was the playfulness in the teaching process of the student, based on the classroom games, checking the methodologies used by the educator and the specific objectives were: analyze the relationship of play with learning; identify the most appropriate games for the learning of children in early childhood education. The results were obtained through a bibliographic research procedure on how the playful helps in the process of teaching learning and qualitative analysis of data collected from the

educators. By joking, children develop motor, social and intellectual skills, play enjoyment, and make the child better assimilate content. It is through play that the child makes discoveries, developing and enriching their knowledge, allowing, so that the play means to extract from their lives their own will to live and learn more and more. The act of playing establish social relations, builds knowledge and still makes the benefit of playfulness provide us with meaningful learning. The study will provide a more conscious reading about the importance of playing in child training.

Keywords:

INTRODUÇÃO

O estudo proporcionara uma leitura mais consciente sobre a importância do brincar na formação da criança. O lúdico na educação infantil tem um papel muito importante no desenvolvimento da aprendizagem da criança e vem auxiliando na construção do conhecimento. A brincadeira é uma atividade inerente ao ser humano, por estar presente em tudo que a criança faz.

O brincar é um processo social que acontece independentemente do local em que a criança esteja, basta um estímulo para a imaginação fluir, para levar a criança ao mundo repleto de criatividade, proporcionando uma aprendizagem de forma lúdica e significativa.

É através das brincadeiras que as crianças conseguem expressar seus sentimentos. Isso acontece diante as emoções, entusiasmo, assim a criança se torna capaz de construir seus próprios conhecimentos. Quando a criança brinca ela consegue desenvolver capacidade de pensar por si mesma e de realizar tarefas diante as atividades feitas no ambiente escolar e fora dela.

Diante da importância da ludicidade dentro do contexto escolar, formou-se o seguinte questionamento: em que medida o lúdico auxilia no processo de ensino aprendizagem? A ludicidade é um assunto que vem conquistando um espaço muito importante, principalmente dentro da educação infantil, por ser nas brincadeiras que o aluno encontra a essência da infância e seu uso nos permite ter um trabalho pedagógico com excelência e que possibilita na produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento.

Quando nós educadores incentivamos as nossas crianças a usar a imaginação, estamos despertando o prazer de experimentar aprendizagem e vivenciar de forma prazerosa e divertida em tudo o que faz. Assim sendo nós professores temos que ter objetos capazes de fazer com que os alunos construam as regras da brincadeira sem sair do objetivo, a mesma conseguirá ter outra visão diferenciada do brincar por brincar.

Segundo WAJSKOP (2007), ainda dentro da perspectiva da brincadeira percebe-se que a criança, sempre vai brincar do que gosta, ou seja, quando a mesma brincar algum que não gosta, ela não brincar com o objetivo de alcançar resultados.

Aquele que brinca pode sempre evitar aquilo que não gosta. Se a liberdade caracteriza as aprendizagens efetuadas na brincadeira, ela produz também a incertitude quando aos resultados. De onde a impossibilidade. Este é o paradoxo da brincadeira, espaço de aprendizagem fabuloso e incerto. (WAJSKOP, 2007, P.31).

De acordo com o referencial Nacional para Educação Infantil (1998), a tendência atual da educação é não perder de vista o lúdico. A criança comunica-se pelo brincar e por meio dela torna-se operativa, quando a criança brinca, ela reorganizar pensamentos e emoções, corpo e o espaço, linguagens e sentidos.

A ação lúdica desempenha uma função socializadora, integrando a criança ao contexto da sociedade em que está inserida, pois é através das experiências e contato direto com o mundo e suas modificações, que o conhecimento é adquirido e é aperfeiçoado ao conhecimento. O lúdico é essencial dentro do contexto escolar, quanto fora desse contexto, é importante para o desenvolvimento da criança, com o mundo interno e externo.

A escolha do tema justifica-se pelo fato de buscar respostas aos questionamentos que tem surgido ao respeito dos alunos aprenderem brincando, e por meio das brincadeiras que podemos identificar aspectos na criança que nos faz a pensar como podemos utilizar jogos e brincadeiras no ensino aprendizagem dos alunos na educação infantil.

Cabe ao educador criar ambientes que reúnam elementos motivacionais para que a criança sinta prazer na realização das atividades. Vale ressaltar que uma das formas expressivas é a socialização dentro da aprendizagem é o lúdico. Dessa forma cria-se, um espaço de interação no qual as crianças possam experimentar o mundo e internaliza a compreensão de diversos sentimentos e conhecimentos.

Dentro desse contexto, o artigo teve como objetivo geral analisar o lúdico no processo de ensino aprendizagem do aluno, a partir das brincadeiras em sala de aula, verificando as metodologias utilizadas pelo educador. Já os objetivos específicos foram: a importância do lúdico no processo da aprendizagem na educação infantil; analisar a relação do brincar com aprender;

identificar quais brincadeiras mais adequadas para a aprendizagem de crianças na educação infantil;

A brincadeira ao longo do tempo ganhou um papel muito importante na educação, tornou-se um instrumento facilitador da aprendizagem, desta forma as práticas pedagógicas se beneficiaram deste fato, portanto a brincadeira é uma situação que a criança vivencia em um determinado momento, sendo ele um exercício lúdico que proporciona a descobertas há novos conhecimentos prévios e desenvolvendo habilidades de forma natural e agradável.

Para alcançar os objetivos, foi utilizada a pesquisa qualitativa de cunho exploratório e por meio de uma pesquisa bibliográfica, a pesquisa também foi de cunho descritivo, no qual foram utilizados, questionários e observação em sala de aula com duas professoras da educação infantil.

Segundo Marconi e Lakatos (2009, p.167) a coleta de dados é a “etapa da pesquisa que se inicia a aplicação dos instrumentos elaborados e das técnicas selecionadas, a fim de se efetuar a coleta de dados previstos”. Tratou-se também de uma pesquisa qualitativa que segundo Chizzotti (2006) a pesquisa qualitativa significa:

Investigar sistematicamente uma situação problemática em uma dada comunidade ou em uma organização, propondo-se aos membros de um grupo participar, ativamente, da definição do problema a ser investigado. (CHIZZOTTI 2006, p. 93).

Conforme Chizzotti, a pesquisa auxilia os envolvidos a alcançar não somente os objetivos, mas, porém, chamar a atenção da população, para determinado problema.

A pesquisa de estudo de caso, de caráter qualitativo foi realizada através de um questionário, juntamente a uma observação com a turma de 4 e 5 anos no Colégio S localizado no município de Aracaju/SE. A observação teve como objetivo analisar o lúdico no processo de ensino aprendizagem do aluno, a partir de jogos e brincadeiras em sala de aula, verificando as metodologias utilizadas pelo educador, que teve também a aplicação de um questionário com as professoras (A e B), comporta com dez perguntas ao total. Porém duas perguntas foram a mesma, mas com o objetivo de analisar a diferença das respostas de ambas. As duas professoras atuam na educação infantil I e II.

O lúdico dentro das escolas ainda tem um lugar em destaque, sendo importante dentro do meio da aprendizagem, diante disso renomados autores dentre eles, estão Vygotsky, Kishimoto, Moura e Piaget, afirmam a importância do lúdico como uma estratégia positiva para aprendizagem na educação infantil.

2 O BRINCAR COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Brincar segundo o dicionário Aurélio (2003), é divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, também pode ser, entreter-se com jogos infantis, desta forma o brincar é algo muito presente em nossas vidas, ou pelos menos deveria ser desde cedo. O êxito das atividades lúdicas é a circunstância delas viverem centradas dentro de nossas emoções e alegrias, sendo assim Oliveira (2000) fala que o brincar não significa apenas recrear, é muito mais que isso, é uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se com ela e o mundo. Desta forma evidenciando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo.

De acordo com Piaget (2001) é em cada período da vida que o brincar acontece de uma forma diferente e se adequa a faixa etária específica auxiliando no desenvolvimento necessário para cada etapa. O brincar e os jogos possuem um encantamento e despertam o interesse da criança muito grande, gerando dentro dela maior participação e interação entre os alunos e o conhecimento. O lúdico vem trazer a intenção de promover um desenvolvimento integral da criança, como destaca Santos, 1999, p.20.

O brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça as habilidades sócias, reduz a agressividade, integra-se a sociedade e constrói o seu próprio conhecimento (SANTOS, 1997, P.20).

As brincadeiras propiciam oportunidades ao educador que deverá saber distinguir o momento certo da intervenção no jogo a fim de estimular a reflexão do aluno, para as expressões de suas ideias mediante as brincadeiras.

Segundo Vygotsky (1979) as brincadeiras criam uma zona de desenvolvimento proximal, pois é quando a criança com o conhecimento atual

que ela tem, que ela precisa da ajuda de um adulto para mostrar novos conhecimentos. Mesmo quando a brincadeira seja a mais simples, o estímulo é muito importante para o desenvolvimento infantil, é na hora da brincadeira que a criança começa a desenvolver na mente suas potencialidades.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil:

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assume 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)

O fato de que a criança aprende desde muito cedo, a se comunicar por meio de gestos e sons, e com o tempo a criança possa desenvolver um determinado papel diante as brincadeiras, faz com que ela venha despertar a sua imaginação no ato de brincar. Portanto Piaget (1971), fala que o brincar é muito importante na vida de qualquer pessoa, e é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento das crianças dentro do contexto escolar.

É diante as brincadeiras que as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Portanto, a brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados.

2.1 O brincar na educação infantil

O brincar na educação infantil é de extrema importância para o convívio da criança dentro do contexto escolar e fora dele. Hoje em dia para atuar dentro da educação infantil é importante e é necessário conhecer as crianças e a suas características. Além disso, é necessário que o pedagogo conheça a metodologia adequada para se trabalhar com as crianças utilizando as brincadeiras como ensino aprendizagem do aluno.

Segundo Oliveira (2000), a criança já constrói no brincar o que quer ser quando crescer é no ato do brincar que ela vai descobrindo em suas brincadeiras a profissão que no futuro será.

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 situação de poder gerar filhos, e de ser uma mãe boa, forte e confiável. Oliveira (2000, p.19).

Nesse sentido, a brincadeira está no modo de favorecer o desenvolvimento individual da criança, que é o sentido de internalizar as normas sociais e a assumir comportamentos.

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil fala que em relação a proposta pedagógicas devem ser utilizados: condições e recursos para que as crianças usufruam seus direitos civis, humanos e sociais; assumindo a responsabilidade de compartilhar e complementar a educação e cuidado das crianças com as famílias; possibilitar tanto a convivência entre as crianças e entre adultos e crianças quanto a ampliação de saberes e conhecimentos de diferentes naturezas; promover a igualdade de oportunidades educacionais entre as crianças de diferentes classes sociais no que se refere ao acesso a bens culturais e às possibilidades de vivência da infância; Construir novas formas de sociabilidade e de subjetividade comprometidas com a ludicidade, a democracia, a sustentabilidade do planeta e com o rompimento de relações de dominação etária, socioeconômica, étnico racial, de gênero, regional, linguística e religiosa.

Desta forma é importante registrar as preocupações das propostas pedagógicas na educação infantil, a necessidade de promover em suas práticas de educação a interação dos aspectos, emocionais, afetivos, cognitivos/ linguísticos e sócias da criança, sabendo distinguir que a criança é um ser total e completo.

Segundo Moura (1991), a importância dos jogos e das brincadeiras, está dentro das possibilidades de querer aproximar as crianças do conhecimento teórico ao conhecimento da prática, levando a criança a vivencia situações de problemas que elas já enfrentaram ou irão enfrentar.

Diante disso Piaget (1971), fala que os jogos e as brincadeiras vêm facilitar na construção do conhecimento, desta forma tornando prazeroso e

desejável por todos. Mediante disso, a criança se sente segura com relação a ela mesma e com outras, sendo capaz de desenvolver qualquer atividade.

Ainda segundo Piaget (1998), o jogo não é apenas uma forma da criança gastar energia, mas sim que é no ato da brincadeira que ela vai aprender constantemente, ou seja, na medida em que vai fazendo a utilização de vários objetos de manipulação, a criança passa a se reinventar, reconstruir, dessa forma essas atividades feitas pelo o ato de brincar ira torna-se concreto para sua vida adulta.

Mediante isso, o educador só deve intervir para estimular a concepção da criança e a interação dos mesmos quando eles apresentarem dificuldades de concentração ou participação mediante os jogos a serem desenvolvido, para que o jogo absorva a atenção por completo e contribua para melhorar o desenvolvimento integral da criança.

3 O BRINQUEDO, A BRINCADEIRA E A EDUCAÇÃO

É neste sentido que temos uma visão ampla sobre o que é educação, a educação nos traz muitos desafios em um mundo em que estamos vivendo, quando pensamos em educação é pensar no ser humano, em seu corpo, no seu jeito de relacionar com pessoas e com o meio ambiente em que ele vive, é observar os gestos, movimentos e tudo que está em sua volta.

De acordo com o Referencial Nacional para Educação Infantil (1998), a tendência atual da educação é não perder de vista do lúdico. A criança comunica-se pelo brincar e por meio dele torna-se operativa, ou seja, a criança é capaz de fazer qualquer coisa mediante a situação problema. Quando uma criança brinca, ela reorganiza pensamentos e emoções, corpo e o espaço, linguagem e sentidos.

O brinquedo segundo Kishimoto (1997) é o objeto de suporte da brincadeira. O brinquedo é o objeto usado como metodologia para as crianças por meios de sua imaginação passa a representar o momento em que ela está brincando ou impõem à criança adentra no mundo da imaginação. É o que ocorre quando a criança brinca de medico, cozinheira, professora, piloto dentre outras brincadeiras, o faz de conta inclusive vem de alguma situação vivida pela criança.

De acordo com Santos (2011), brincar é viver, sendo uma afirmativa válida, aceita e muito usada, pois a nossa história nos mostra que as crianças brincam e sempre brincarão e certamente, continuarão brincando. A brincadeira é uma situação que a criança vivencia em um determinado momento, sendo ele um exercício lúdico que proporciona descobertas a novos conhecimentos prévios e desenvolvendo habilidades de forma natural e agradável.

Segundo Vygotsky (1979), o jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança.

A criança quando brinca envolve todo um contexto no ambiente em que ela se encontrar, seja ela dentro do ambiente escolar ou fora dele, por isso é necessário compreender que o trabalho escolar utilizar as brincadeiras como ferramenta pedagógica.

3.1 O JOGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Ao verificar a importância do jogo na educação infantil, KISHIMOTO (1997), faz a diferença de brinquedo e material pedagógico, fundamentando-se a natureza dos objetivos na ação educativa.

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetivos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo. (KISHIMOTO 1997p. 90).

Quando a criança brinca, ela tem a liberdade de expressa tudo que está sentido, colocando para fora suas fantasias, seus desejos, medos e seus sentimentos, assim percebendo o ambiente que a rodeia.

Segundo MOURA (1991) o professor vem assumir o papel de organizador dentro do ensino e aprendizagem do aluno. O professor dever ter consciência de que o seu trabalho é organizar situações de ensino que possibilitem ao aluno tomar consciência do significado do conhecimento a ser adquirido e de que para que o aprenda torna-se necessário um conjunto de

ações a serem executadas com métodos adequados. Nessas ações pode-se fazer o uso de algum jogo educativo, para se atingir o objetivo no decorrer da negociação pedagógica no espaço escolar.

(...) o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso de 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).

Diante disso, as ações devem ser criadas e recriadas para que sempre haja novas descobertas e se transformem em um novo jogo, em uma nova forma de brincar, fazendo isso quando a criança brincar, sem ela perceber transmitir várias informações sobre seu respeito. Dessa forma o brincar pode estimular o desenvolvimento integral, tanto no ambiente escolar quanto no ambiente familiar.

Kishimoto (1997) fala que tanto os jogos educativos como didáticos são para orientar e estimular o desenvolvimento físico e cognitivo da criança. Dessa forma, eles são importantes no desenvolvimento do conhecimento e na aprendizagem da criança, tanto na forma de calcular, ler e escrever. Quando utilizamos os jogos, os brinquedos e as brincadeiras no ensino aprendizagem na educação infantil é preciso ter consciência que devemos levar em consideração as características existentes dentro dos jogos e brincadeiras dentro do contexto escolar.

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Segundo Marconi e Lakatos (2009, p.167) a coleta de dados é a “etapa da pesquisa que se inicia a aplicação dos instrumentos elaborados e das técnicas selecionadas, a fim de se efetuar a coleta de dados previstos”. A realização da coleta de dados foi mediante a realização e aplicação de questionário semiestruturado que está no anexo A, juntamente a observação da atuação das professoras da educação infantil em sala de aula, nos dias 27 a 30 de outubro de 2017.

A observação foi feita no Colégio S localizada em Aracaju/se, com o intuito de analisar o brincar na formação da criança.

A intervenção baseada na observação das brincadeiras das crianças, oferecendo-lhes material adequado assim como um espaço estruturado para brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizadas infantis. Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou jogos de regras e de construção, a assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais. (BRASIL, 1998, v.1, p.29).

A análise foi realizada com duas professoras da educação infantil da rede particular, e teve como objetivo verificar a relação do brincar com aprendizagem do aluno dentro do contexto escolar, mediante a importância no cotidiano por parte dos educadores.

Mediante a observação feita foi aplicado o questionário. Na primeira pergunta feita para as professoras sobre como elas define o brincar, ambas responderam que o brincar é uma atividade lúdica com o objetivo de divertir e ensinar de forma significativa, e que o brincar faz parte do cotidiano do aluno.

Diante da primeira resposta das professoras, Vygotsky (2007), fala que o brincar depende da imaginação da criança e o aspecto é de acordo com a idade e maturação da criança.

Já quando foram perguntadas as professoras se o lúdico esteve presente na formação acadêmica, uma responde que não teve esse contato com a ludicidade na sua formação, porém a segunda respondeu que sim, teve presente nas práticas pedagógicas e nas disciplinas de metodologia e que foi de uma importância muito grande para sua vida profissional.

Quando foi perguntado às professoras quais eram os benefícios de utilizar atividades lúdicas no dia-a-dia, ambas tiveram respostas parecidas, responderam que os alunos compreendem melhor, desenvolvem a coordenação motora ampla e que é na simples brincadeira que elas conseguem observar as dificuldades de seus alunos, podendo assim desenvolver atividades dinâmicas.

A pergunta seguinte foi se o lúdico ajuda amenizar as dificuldades de aprendizagem dos alunos, elas responderam que sim, pois é através da ludicidade, dentro da brincadeira que conseguimos trabalhar a dificuldade do

aluno e ter resultados satisfatório no decorrer do ano letivo, dessa forma fazendo com que o aluno descubra seu potencial.

Quando falamos que a criança aprende brincando, estamos dizendo que é através das brincadeiras que percebemos o desenvolvimento do aluno melhorar. Segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, P.23, V.01):

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.

O educador é fundamental no processo de ensino aprendizagem do aluno da educação infantil, dessa forma devendo ser elemento essencial, na construção do conhecimento.

Perguntei as professoras de que forma o professor pode modificar a sala de aula que é tida como um ambiente sério em um ambiente lúdico. Elas responderam que é desenvolvendo aulas dinâmicas, com auxílio de um som, utilizando fantoches, teatros, cartazes informativos, e sempre trazendo a imaginação para poder aguçar a imaginação do aluno. Diante da resposta das professoras foi percebido a necessidade de termos sempre conosco objetos capazes de fazer com que os alunos possam ter melhor desenvolvimento.

(...) 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. GONZAGA (2009, p.39).

Perguntei para ambas qual o papel do aluno dentro da proposta que a criança aprende brincando. Responderam que a criança faz o papel de um ser que já traz consigo seus conhecimentos prévios e que se faz disposto a querer brincar, e é através dessas brincadeiras que o aluno adquire mais informações, habilidades e conhecimentos.

Para Vygotsky (1998), o brinquedo e o brincar têm uma influência muito grande no desenvolvimento da criança, é no brincar e no jogo que a criança aprende e desenvolve seu cognitivo.

Quando foi perguntando as professoras sobre os materiais utilizados por elas, responderam que além dos brinquedos pedagógicos que a escola disponibiliza, elas destacam também que constroem com os alunos alguns brinquedos, desta forma os alunos já vão aprendendo mediante o conceito passado por elas na construção do brinquedo.

Quando perguntei qual é o papel do professor frente as atividades lúdicas, as professoras responderam que o educador tem que estar preparado para essa nova forma de ensinar, e que o professor tem o papel de facilitador. A pessoa que ajudará a criança a chegar ao objetivo das propostas pedagógicas.

Cabe aos educadores oferecer um espaço que mescle brincadeira com as aulas cotidianas, um ambiente favorável à aprendizagem escolar e que proporcione alegria, prazer no ato de brincar.

Segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL 1998, p. 27, v.01):

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, transferido e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

A pergunta seguinte foi se elas como educadoras já diferenciaram o comportamento ou rendimento de algum aluno através das atividades lúdicas. Ambas responderam que sim, em uma simples brincadeira o professor conhece ou percebe cada ação ou atitude do aluno, e que as atividades lúdicas proporcionam ter uma visão clara de habilidades e dificuldades de forma individual para avaliação de cada aluno.

Por último, perguntei para as professoras como o professor poderia fazer para desenvolver atividades relacionadas ao lúdico com o cotidiano do aluno. As repostas foram parecidas. Responderam que primeiro tem que inserir no planejamento escolar atividades lúdicas que sirvam com vivência para ensinar e facilitar a compreensão dos conteúdos pedagógicos e também

trabalhando com vivências e explorando o contexto, ou seja, buscando conhecer do cotidiano do aluno.

Mediante todos os questionamentos feitos para as duas professoras foi percebido que o lúdico é presente no dia-a-dia de ambas, pois é através da ludicidade e das brincadeiras que os alunos obtêm melhor aprendizado. Elas destacaram, também, que a escola dispõe de matérias pedagógicas para a realização das atividades.

Perguntei as professoras, se elas conhecem a importância do ludicidade na aprendizagem e que o lúdico deveria ser mais explorado durante a formação acadêmica, mostrando qual a melhor forma de repassar o conhecimento cognitivo de cada educando. As respostas das duas professoras foram equilibradas, elas falaram que quando o aluno brincar, eles expressam a personalidade, a criança tem autonomia para brincar tem autonomia para escolher suas brincadeiras.

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

Diante desse contexto, observa-se a importância da ludicidade dentro do cotidiano escolar e que deve seguir um planejamento pedagógico, junto a coordenação que entendem e evidenciam a importância das brincadeiras infantis dentro do processo de aprendizagem.

Sobre isso, as duas professoras entrevistadas, falaram que as brincadeiras no contexto escolar têm plena importância, pois é através do lúdico que os alunos desenvolvem melhor aprendizagem. As atividades lúdicas proporcionam momentos de prazer e uma aprendizagem diferenciada, por isso devem ser orientados pelos educadores, desta forma promovendo satisfação no aluno. Foi percebido que cada vez mais têm favorecido as atividades lúdicas, pois a maioria dos pedagogos acredita na importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem das crianças na educação infantil, pois o

aluno aprende melhor brincando e fixa mais rápido os conteúdos que são transmitidos. As brincadeiras são enfatizadas no ambiente infantil porque as crianças dependem desse tipo de recurso para obtenção de resultados satisfatórios. Segundo o documento Referencial Nacional para a educação infantil:

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebe-se que o lúdico facilita a aprendizagem infantil e que o lúdico sempre está presente nas brincadeiras por mais simples que sejam, e vai ser sempre brincando que a criança estará aprendendo algo. Porém, elas precisam ser orientadas por uma pessoa capacitada, para que se atinja o objetivo final.

Sabe-se que as brincadeiras estimulam o aprendizado, fazendo com que aprendam a levantar hipóteses, solucionar problemas e por consequência terem acesso a um mundo amplo. Portanto, a brincadeira está relacionada a um conhecimento prático, e dessa forma a criança aprende conceitos sobre regras, organização e comportamentos ajudando no desenvolver de sua socialização.

Pode-se constatar ainda que o ato de brincar estimule a criança a compreender o mundo e a sua realidade, além de desenvolver vários aspectos cognitivos. É através da ludicidade que a criança desperta para novas experiências, novos horizontes e novos sonhos.

É essencial ao professor da educação infantil usar metodologia e um planejamento comprometido e com dedicação para que possibilite um ensino aprendizagem de qualidade. É preciso que os educadores tenham compromisso, responsabilidade e amor e amor no que fazem, pois além de mediar o aprendizado e a construção do conhecimento, são eles modelos que devem transmitir segurança, confiança e acolher o aluno no seu processo de desenvolvimento de aprendizagem.

Os educadores acreditam que as brincadeiras educativas promovem o desenvolvimento integral da criança e usam as brincadeiras no cotidiano escolar, porém falta orientação e aperfeiçoamento de como utilizar as brincadeiras como instrumento dentro do contexto escolar, ou seja, para auxiliar na aprendizagem e no desenvolvimento dos conteúdos escolar, por isso a importância de uma preparação antecipada. Portanto, o brincar para a

criança é muito mais que um ato de aprender, é uma necessidade que precisa ser incentivada pelos pais e professores.

Cabendo às escolas o papel de promover conhecimento aos pais e educadores através de palestras, vivenciais e encontros, a fim de informar e esclarecer dúvidas sobre como é importante no auxílio na formação do aluno e a importância que brincadeiras possuem. A criança precisa brincar sempre, assim ela tornará a seu tempo, um adulto responsável, de sucesso e principalmente feliz.

Portanto, devido à grande relevância do tema abordado, sugere-se que outros estudos busquem aprofundar-se no universo lúdico infantil, sejam realizados estudos que possam comparar indivíduos e ambientes escolares, a fim de que possa compreender cada vez mais e melhor a influência das atividades lúdicas no ensino aprendizagem do aluno.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

BRASIL. Ministério da educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamenta. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.v.1-3

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, Brasília: 1996.

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

CHIZOTTI, Antônio. **Pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

Contribuições teóricas de Almeida (2003); Cavalcante, Freitas (2008); Ferreira e Teberosky (1985) e Paulo Freire (1989)

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 alfabetização**. 24.ed.São Paulo:Cortez,2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo Brinquedo, Brincadeiras e a Educação**. São Paulo: Pioneira, 1997.

MARCONI, M.de A. e LAKATOS, E.M. **Fundamentos da Metodologia Científica**. 6. Ed. São Paulo: editora Altas, 2009.

MOURA, M.O. de. O jogo na educação matemática. In: ideias. O jogo e a construção do conhecimento na pré-escola. São Paulo: FDE, n.10, p.45-53, 1991.

OLIVEIRA, z... (org.) **Educação Infantil: muitos olhares**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 1998.

PIAGET, L. E. **A formação do símbolo na criança**. Tradução de A. Cabral e C.M. Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIAGET, J. **Seis Estudos de Psicologia**. Rio de Janeiro: Forense universitária, 2001,

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O Brincar na Escolar: Metodologia Lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas/** santa Marli Pires dos Santos. - Petrópolis, RJ: VOZES, 2010.

SANTOS, S. M.P. dos (organizadora). **O lúdico na Formação do Educador**. Petrópolis: Editora Vozes, 1997.

VYGOTSKY, L.S. **A formação sócia da Mente**. Tradução de Neto, J. C e colab.1. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984

_____L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Editora, 2007.

_____L.S; LURIA, A.R. & LEONTIEV, A.N. **linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone: editora da Universidade de são Paulo, 1998

_____L.**Pensamento e Linguagem**. Lisboa: Editora Antidoto, 1979.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 2007

ANEXO A: QUESTIONÁRIO

- 1- Como você professor (a) define brincar?
- 2- O lúdico teve presente na sua formação acadêmica?
- 3- Quais os benefícios de se utilizar nas atividades para o desenvolvimento do aluno na educação infantil?
- 4- Em sua opinião o lúdico ajuda amenizar as dificuldades de aprendizagem do aluno?
- 5- De que forma o professor pode modificar a sala de aula que é tida como um ambiente sério em um ambiente lúdico?
- 6- Em sua opinião qual o papel do aluno dentro da proposta que a criança aprende brincando?
- 7- Quais materiais a escola disponibilizar para ser trabalhado o lúdico com os alunos?
- 8- Para você qual é o papel do professor frente as atividades lúdicas?
- 9- Você como professor alguma vez já diferenciou o comportamento ou rendimento de algum aluno através das atividades lúdicas?
- 10- Como professor poderia fazer para desenvolver atividades ao lúdico com o cotidiano do aluno?

ANEXO B- QUADRO DE RESPOSTA

Como você define brincar?	<p>Professora A- é uma atividade lúdica como objetivo de divertir e ensinar de forma significativa.</p> <p>Professora B- uma necessidade que toda criança tem, uma atividade que faz parte de seu cotidiano.</p>
O lúdico teve presente na sua formação acadêmica?	<p>Professora A- Não</p> <p>Professora B- Sim, nas práticas pedagógicas e nas disciplinas e metodologia.</p>
Quais os benefícios de utilizar atividades lúdicas?	<p>Professora A- com o lúdico a criança se sente mais à vontade para expressar seus conhecimentos prévios e suas habilidades, o lúdico deve-se fazer presente nas atividades principalmente na educação, infantil.</p> <p>Professora B- compreender as relações, desenvolver as coordenações motoras amplas e desenvolver a interação.</p>
Em sua opinião o lúdico amenizar as dificuldades de aprendizagem do aluno?	<p>Professora A- sim, pois uma simples brincadeira você consegue observa as dificuldades do aluno, podendo assim desenvolver atividades dinâmicas.</p> <p>Professora B- sim, pois é com as atividades lúdicas que conseguimos perceber a melhor a aprendizagem do aluno.</p>
De que forma o professor pode modificar a sala de aula que é tida como ambiente sério em um ambiente lúdico?	<p>Professora A- desenvolvendo aulas dinâmicas, fantoches, teatros dentre outras coisas.</p> <p>Professora B- cartazes, aulas dinâmicas, fantoches, quadro numérico, dentre outras coisas.</p>
Em sua opinião qual é o papel das crianças dentro da proposta que a criança aprende brincando?	<p>Professora A- a criança faz o papel de um ser que já trás consigo seus conhecimentos prévios, e que se faz disposta a quere “brincar” e através dessas brincadeiras ela adquire mais informações, habilidades e conhecimentos.</p> <p>Professora B- que ela não vai apenas brincar, mas ao mesmo tempo, que está brincando acontece a formação da assimilação de conhecimentos.</p>
Quais materiais a escola	Professora A- bolas, balões, cones,

<p>disponibilizar para ser trabalhado o lúdico com os alunos?</p>	<p>jogos educativos e materiais diversos para produção do trabalho lúdico com os alunos. Professora B- alfabeto móvel, quadro numérico, caixa surpresa, material dourado, anexos de parlendas e jogos.</p>
<p>Para você qual é o papel do professor frente as atividades lúdicas?</p>	<p>Professora A- o professor tem o papel de facilitador, que ajuda o aluno chegar ao seu objetivo. Professora B- o professor deve estar preparado para essa nova forma de ensinar.</p>
<p>Você como professor alguma vez já diferenciou o comportamento ou rendimento de algum aluno através das atividades lúdicas?</p>	<p>Professora A- sim, as atividades lúdicas nos proporcionam ter uma visão clara de habilidades e dificuldades de forma individual para avaliação de cada aluno. Professora B- sim, em um simples jogo você o professor conhece ou percebe cada ação ou atitude do aluno, compreensão de normas e regras e motivação por cada etapa do jogo.</p>
<p>Como o professor poderia fazer para desenvolver atividades relacionadas ao lúdico com o cotidiano do aluno?</p>	<p>Professora A- inserir em seu planejamento escolar atividades lúdicas que sirvam com vivencia para ensinar e facilitar a compreensão dos conteúdos pedagógicos Professora B- primeiro buscando conhecer um pouco desse contexto, em seguida trabalhado com vivências explorando o contexto (cotidiano do aluno).</p>

TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PLÁGIO

Eu, _____,
acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Amadeus/FAMA, orientada pela Prof. (a) e Dr. (a) _____, declaro para os devidos fins que o Trabalho de Conclusão de Curso:

_____,
atende às normas técnicas e científicas exigidas na elaboração de textos e ao Regulamento para Elaboração do TCC da referida Instituição.

As citações e paráfrases dos autores estão indicadas e apresentam a origem e ideia do autor (a) com as respectivas obras e anos de publicação.

O Código Penal em vigor, no Título que trata dos Crimes Contra a Propriedade Intelectual, dispõe sobre o crime de violação de direito autoral – artigo 184 – que traz o seguinte teor: Violar direito autoral: Pena – detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa. E os seus parágrafos 1º e 2º, consignam, respectivamente:

A § 1º Se a violação consistir em reprodução, por qualquer meio, com intuito de lucro, de obra intelectual, no todo ou em parte, sem autorização expressa do autor ou de quem o represente, (...): Pena – reclusão, de 1 (um) a 4 (quatro) anos, e multa, (...).

§ 2º Na mesma pena do parágrafo anterior incorre quem vende, expõe à venda, aluga, introduz no País, adquire oculta, empresta troca ou tem em depósito, com intuito de lucro, original ou cópia de obra intelectual, (...), produzidos ou reproduzidos com violação de direito autoral (Lei n.º 9.610, de 19.02.98, que altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais, publicada no D.O.U. de 20.02.98, Seção I, pág. 3).

Declaro, ainda, minha inteira responsabilidade sobre o texto apresentado no Trabalho de Conclusão de Curso.

Aracaju SE, ____/____/____.

Assinatura da aluna concluinte