

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ DIRETORIA DE
PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO:
MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

ELIANE AGNELLI ALBUQUERQUE

O LÚDICO APLICADO NO 1º ANO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2020

ELIANE AGNELLI ALBUQUERQUE



O LÚDICO APLICADO NO 1º ANO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo UAB do Município de Medianeira, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

Orientador: Prof. Dr. André Sandramann

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

MEDIANEIRA

2020



TERMO DE APROVAÇÃO

O lúdico aplicado no 1º ano da Educação Infantil

Por

Eliane Agnelli Albuquerque

Esta monografia foi apresentada às 18: 50 horas do dia 16 de Outubro de 2020 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo de Goioerê, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho APROVADO.

Prof. Dr. Andre Sandmann
UTFPR – Câmpus Medianeira
(Orientador)

Prof Dr. William Arthur Philip L Naidoo Terroso De Mendonca
Brandao
UTFPR – Câmpus Medianeira

Profª. Ma. VANESSA HLENKA
UTFPR – Câmpus Medianeira

Dedico este trabalho a todas as pessoas que, de uma forma ou de outra, contribuíram para sua concretização, e a todos aqueles que ainda acreditam na educação deste país.

AGRADECIMENTOS

A Deus pelo dom da vida, pela fé e perseverança para vencer os obstáculos.

Aos meus pais, pela orientação, dedicação e incentivo nessa fase do curso de pós-graduação e durante toda minha vida.

Ao meu orientador professor André Sandmann pelas orientações ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

Agradeço aos professores do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, professores da UTFPR, Câmpus Medianeira.

Agradeço aos tutores presenciais e a distância que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

“Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade”. (LEV VYGOTSKY)

RESUMO

ALBUQUERQUE, Eliane Agnelli. O Lúdico Aplicado no 1º Ano da Educação Infantil. 2020. 32 páginas. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2020.

O cenário em que a educação brasileira se encontra, levando em consideração avanços e retrocessos, enseja que os educadores repensem técnicas de ensino; buscando alternativas para fazer com que as aulas se tornem mais atrativas e eficazes no processo de assimilação de saberes. Nesse sentido, o objetivo da pesquisa é demonstrar a importância do ensino/aprendizagem do lúdico aplicado no 1º ano da educação infantil. Neste contexto, destaca que os educadores trabalham o lúdico em sala de aula para compartilhar conhecimentos, conhecer regras e buscando o desenvolvimento emocional e intelectual das crianças. Portanto, o trabalho se desenvolveu através de pesquisa bibliográfica e de questionamentos com os educadores visando contextualizar os jogos/brincadeiras na prática pedagógica da educação infantil. Com base nos questionamentos realizados, observou que trabalhar com o lúdico desde o seu desenvolvimento é uma excelente ferramenta que permite maior flexibilidade e dinamismo no processo de ensino e proporcionando um desenvolvimento prazeroso. O ato de brincar não pode ser visto como um simples passa tempo, mas sim de aperfeiçoar a capacidade de imaginação que cada criança explora o seu mundo de conhecimentos.

Palavras-Chaves: Conhecimentos, Ensino, Aprendizagem.

ABSTRACT

ALBUQUERQUE, Eliane Agnelli. Playful Applied in the 1st Year of Early Childhood Education. 2020. 32 páginas. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2020.

The scenario in which Brazilian education finds itself, taking into account advances and setbacks, calls for educators to rethink teaching techniques; looking for alternatives to make classes more attractive and effective in the process of assimilation of knowledge. In this sense, the objective of the research is to demonstrate the importance of teaching / learning in play applied in the 1st year of early childhood education. In this context, he points out that educators work in the classroom to share knowledge, learn rules and seek the emotional and intellectual development of children. Therefore, the work was developed through bibliographic research and questioning with the educators in order to contextualize the games / play in the pedagogical practice of early childhood education. Based on the questions asked, he observed that working with play since its development is an excellent tool that allows greater flexibility and dynamism in the teaching process and providing a pleasant development. The act of playing cannot be seen as a simple pass of time, but rather to improve the imagination capacity that each child explores his world of knowledge.

Keywords: Knowledge, Teaching, Learning

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Quais os Obstáculos Você Encontra Perante os Jogos/Brincadeiras? ..	22
Gráfico 2 – Todos Participam Das Atividades Levadas em Sala de Aula?.....	23
Gráfico 3 – Praticando o Brincar com os Alunos eles se Desenvolvem e Aprendem com mais Facilidade?.....	24
Gráfico 4 – Quais as Reações que você como educador observa nos alunos nas atividades desenvolvidas?	25
Gráfico 5 – Cite uma das atividades aplicadas em sala de aula?	26

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA BIBLIOGRÁFICA	13
2.1 JOGOS E BRINCADEIRAS: ALGUMAS DEFINIÇÕES	13
2.1.1 Qual é a importância do professor no uso do aprendizado lúdico?	18
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA	20
3.1 COLETA DE DADOS	20
3.2 DEFINIÇÃO DE POPULAÇÃO DE AMOSTRA	21
3.3 COLETA E DISCUSSÃO DE DADOS	21
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	22
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
REFERÊNCIAS	28
ANEXO(S)	31

1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas a atividade lúdica tem funcionado como um elo entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais na educação infantil. Por isto, a partir do brincar a criança desenvolve à aprendizagem através dos meios social, cultural e pessoal, contribuindo para uma vida saudável tanto física como mental.

O lúdico aplicado no 1º ano da educação infantil, procura buscar subsídios que permita ao educador trazer para a realidade da sala de aula o uso dos jogos e das brincadeiras, buscando entender até que ponto é possível alinhar as atividades lúdicas com o aprendizado real em sala de aula.

Segundo Moyles (2002), “O brincar ajuda os participantes a desenvolver confiança em si mesmo e em suas capacidades, em situações sociais, ajuda-os na interação professor/aluno e a serem empático com os outros.”

A pesquisa foi realizada através de busca de materiais bibliográficos, material concreto, como livros, jornais, revistas e testemunhos de educadores entre outros, materiais esses que possam subsidiar e garantir que o lúdico pode ir além de uma atividade de prazer e diversão, conforme Almeida (1994), “o sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantida, se o educador estiver preparado para realiza-lo”, fazendo de forma séria e correta.

Por se tratar de um tema que faz parte do cotidiano do ser humano, o lúdico deve estar com mais frequência na vida das pessoas, estar integrado em suas vidas, nos momentos iniciais de aprendizado, fazendo dessa forma justo ser trabalhado na educação infantil.

O jogo é importante para o desenvolvimento físico, intelectual e social, ampliando sua importância, deixando de ser um simples divertimento e tornando ponte entre a infância e a vida adulta.

Vygotski (1998) afirma que o jogo infantil transforma a criança, graças à imaginação, os objetivos produzidos socialmente. 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.

Por meio deste trabalho, espera-se contribuir com a importância do lúdico na área de Educação Infantil, buscando apresentar informações importantes que possam contribuir de forma eficiente como recursos pedagógicos para a escola.

A monografia tem como objetivo identificar quais materiais podem ajudar na utilização do lúdico no dia a dia da sala de aula na educação infantil e também demonstrar a importância dos Jogos e Brincadeiras para o ensino/aprendizagem das crianças da educação infantil.

Supõe aos educadores conhecer as necessidades do desenvolvimento infantil, proporcionando oportunidades que a criança tanto precisa. Levantar junto aos professores da rede de ensino fundamental trabalhos praticados por eles no dia a dia da sala de aula. Compartilhar conhecimentos e conhecer regras. Analisar como estão sendo trabalhados o lúdico nas escolas.

Em um mundo versátil e dinâmico como o atual é necessário desenvolver junto às pessoas maneiras de transformar pensamentos rápidos em ideias, sistematizando aquilo que se vivencia desde criança e o lúdico facilita nessas interpretações. “ De acordo com Oliveira; (1990), “as atividades lúdicas são a essência da infância”; já para FREUD, diz que; “no curso do desenvolvimento infantil, essas fases transitórias de pensamento mágico e onipotente (jogo) ajudarão a controlar e regular a ansiedade”.

Assim, incorporar o pensamento do trabalho baseada em atividades lúdicas deve fazer parte de todas as fases da vida das pessoas devendo se iniciar já na infância, buscando um desenvolvimento cognitivo que será levado pelas pessoas através de sua vivência.

2 DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

Os teóricos dizem que com o lúdico é possível estabelecer regras aos alunos da educação infantil, onde desenvolve a parte cognitiva, motora, social e afetiva proporcionando também a socialização e interação das crianças que aprendem brincando.

À medida que a criança cresce, a presença de objetos na brincadeira vai aumentando. Contudo, os jogos que envolvem apenas o movimento persistem e passam a envolver regras mais complexas, o que levará o professor ao desafio da busca da resolução dos problemas, despertando e incentivando a criança para o espírito de companheirismo e de cooperação.

2.1 JOGOS E BRINCADEIRAS: ALGUMAS DEFINIÇÕES

Considera-se que para alcançar maior desenvolvimento na educação infantil os jogos e brincadeiras são de suma importância, mas essas ações devem ser desenvolvidas de forma eficiente para que proporcione resultados aos educandos, daí a necessidade de haver professores preparados para exercer e aliar as atividades ao processo de ensino e aprendizagem.

De acordo com Carvalho (1992, p.28) acrescenta 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.

Desse modo, o brinquedo traduz, de acordo com Piaget (1973), o real para a realidade infantil. Portanto, com a brincadeira, a inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas. Assim, a presença de atividades lúdicas na prática educativa articula-se na forma espontânea e dirigida, em que ambas são educativas. É na fase espontânea que se constitui o brincar cotidiano da criança, que flui e é mobilizado a partir de questões internas do sujeito, sem nenhum comprometimento com a produção de resultados pedagógicos.

Com base nos estudos de Vygotsky (1991), observa-se que ele considera o ato da brincadeira extremamente importante para o desenvolvimento da criança. Dessa forma, as crianças se relacionam de várias maneiras com significados e valores, pois, nas brincadeiras elas ressignificam o que vivem e sentem. Sabe-se que a brincadeira faz parte e sentido na vida das crianças e que reproduzem várias situações concretas de adultos. Diante disso, o educador deve utilizar as brincadeiras como ferramentas em suas aulas para facilitar o aprendizado e dar espaço para as brincadeiras lúdicas, pois elas auxiliarão no aprendizado das crianças.

A criança desde muito cedo se comunica através de gestos e sons e mais tarde vem representar determinados papéis nas brincadeiras. Isso faz com que aumente sua imaginação. As crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, como a atenção, a imitação, a memória. E amadurecem as capacidades de socialização, por meio da interação, utilização e experimentação de regras e papéis.

Para Oliveira (2002, p. 160):

Por meio da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo e de distinguir entre pessoas, possibilitadas especialmente pelos jogos de faz-de-conta e os de alternância respectivamente. Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferenças perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característicos de seu pensamento verbal.

A Educação Infantil é a fase das brincadeiras, é o momento em que as crianças estão descobrindo o mundo, criando e experimentando. O brincar dá prazer e para as crianças isto é fundamental, pois através da brincadeira ela aprende. Para profissionais da educação é essencial que haja uma relação entre os objetivos que precisam ser alcançados com a forma lúdica de ensinar.

Em algumas situações é possível perceber que o educando só consegue entender um conceito, se este for trabalhado dentro de uma brincadeira, ao contrário ele não acompanha e acaba se desinteressando. Os jogos e brincadeiras são as mais importantes das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo em que vive.

A brincadeira é para a criança um espaço de investigação e construção de conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo. Brincar é uma forma de a criança exercitar sua imaginação.

Sabini (2007), aborda que jogos e brincadeiras envolvendo conceitos e habilidades que são comumente trabalhados com crianças de nível pré-escolar, devem ser desenvolvidos de forma integrada, tanto em situação de recreação (no pátio) como em sala de aula.

Segundo os autores Camargo e Rosin (2009, p. 61), o jogo entre outras atividades, pode ser apontado como um dos modos como a criança aprende fatos que, talvez, outras pessoas não possam lhe ensinar e oferecer oportunidade de expansão ao seu mundo, determinando outras atividades futuras.

Para Huizinga (2001), o jogo para criança não é igual ao jogo dos adultos, pois é preciso pensar que para a criança trata-se de um momento em que, em geral, ocorre aprendizagem e, em geral, para o adulto, é recreação. O jogo para os adultos não tem o mesmo significado enquanto que, para as crianças, o jogo tem muita importância, pois dali ela pode perceber que a brincadeira é uma ótima ideia para se aprender. O jogo também favorece a autoestima dos alunos, pois a brincadeira faz a criança adquirir mais confiança e isso vai fazer diferença na aprendizagem.

Kishimoto (1998) ressalta que o jogo, os brinquedos e as brincadeiras são termos que terminam se misturando. As diversas brincadeiras e jogos, faz-de-conta, jogos simbólicos, sensório motores, intelectuais, individuais, coletivos, dentre outros mostram as multiplicidades das categorias de jogos.

O jogo é um excelente recurso para facilitar a aprendizagem, neste sentido, Carvalho (1992, p.14) 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 e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção às atividades vivenciadas naquele instante.

A importância de brincar na educação infantil é eficaz e necessária, pois ajuda a se comunicar com o outro no seu cotidiano e caracterizando o processo de aprendizagem e contribui muito para o desenvolvimento da criança.

Huizinga (1980, p. 13), afirma que o jogo:

O jogo é uma atividade, conseqüentemente tomada como não séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com o qual não se pode obter qualquer lucro, praticado dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras.

Os jogos são ótimos para desenvolver o raciocínio lógico, e também para o desenvolvimento físico, motor, social e cognitivo, e atualmente a aplicação desta nova maneira de transmissão de conhecimento é até mais fácil pelos recursos e metodologias disponíveis para o professor.

Para Vygotsky (1984), o ato de brincar possui um papel de grande relevância na constituição do pensamento infantil. É brincando e jogando, que a criança desvenda sua situação cognitiva, visual, auditiva, tátil e motora, além do jeito ao qual aprende a entrar em uma relação com eventos, pessoas, coisas e símbolos.

Vygotsky (1987, p.35) diz que:

“O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como outros sujeitos, crianças e adultos”.

De acordo com Kishimoto (1996), o brincar para ele é considerado como atividade mais importante da infância. “O brincar corresponde a um impulso da criança, e este sentido, satisfaz uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica.” (RIZZI e HAYDT, 1987, p.14)

Brincar, segundo o dicionário Aurélio (2003), é "divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar", também pode ser "entreter-se com jogos infantis", ou seja, brincar é algo muito presente nas nossas vidas, ou pelo menos deveria ser.

A brincadeira nessa etapa da educação passa a ser fundamental, uma vez que, a criança consegue lidar com os diferentes pontos de vista de seus colegas e tenta resolver os diversos problemas de diferentes formas, sempre tendo o auxílio da professora e respeitando as regras/combinados.

De acordo com Almeida (2005, p.5):

A brincadeira se caracteriza por alguma estruturação e pela utilização de regras. A brincadeira é uma atividade que se pode ser tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira a existência das regras não limita a ação lúdica, a criança pode modificá-la, ausentar-

se quando desejar, incluir novos membros, modificar as próprias regras, enfim existe maior liberdade de ação para as crianças.

Os jogos e brincadeiras abrangem o desenvolvimento motor, atenção, memorização, e as noções básicas entre outros conceitos. As atividades podem ser facilmente utilizadas por educadores da educação infantil no dia-a-dia escolar, devendo ser adaptadas quando necessário.

O objetivo em discutir jogos e brincadeiras como sendo fundamental para o desenvolvimento infantil, relaciona-se com as pessoas, descobre o mundo que a cerca, organiza suas emoções e aprende a conhecer o mundo lidando com situações novas.

Brincar é um elemento importante no melhoramento do processo de ensino/aprendizagem. Brincar é denominado como uma simples movimentação física e mental, já no jogo infantil as crianças aprendem fatos. O jogo pode ser definido como sendo as regras que organizam as ações da criança na brincadeira.

De acordo com 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.”

A brincadeira e os jogos aproximam crianças e adultos e juntos expandem um espaço de relação, alegria, prazer, negociações, regras, perda, angústia, frustrações, medos e tomadas de decisões, contendo o contexto educacional. Há várias razões para o brincar, pois sabemos que é extremamente importante para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social da criança.

Os educadores ao decorrer de cada atividade vão analisando seus alunos, observando a conclusão do desenvolvimento de aprendizagem e a satisfação de cada aluno que se expressa ao brincar, mostrando a relação existente entre a ação, pensamento e linguagem.

2.1.1 Importância do professor no uso do aprendizado lúdico

O papel do professor/facilitador na brincadeira é essencial, visto que ele observa e elabora e registra tudo aquilo que a criança mostrou durante o brincar, observando as diferentes linguagens sociais, afetivas e emocionais de cada criança.

Segundo Queiroz (2002), alguns brinquedos e brincadeiras desenvolve um amplo leque de habilidades e conhecimentos nas crianças, como: imaginação, valores, atitudes, interação, autoconhecimento, amizade, atenção, persistência, concentração, coerência, interesse, espírito de equipe, criatividade, socialização, esforço, solidariedade, agilidade, ritmo, calma, paciência, autocontrole, alegria, respeito as regras e as diferenças, ordem, disciplina, sintonia, simplicidade, que permite que o educador possa constituir uma visão de vários conceitos nos jogos e brincadeira.

Pular Amarelinha como está sendo apresentado na figura 1, é uma das atividades mais divertidas e interessantes de trabalhar na Educação Infantil, ela promove a consciência corporal e espacial, coordenação motora ampla, desenvolve o equilíbrio, concentração, identificação e reconhecimento da ordenação dos números, além da conscientização de regras e combinados.

Figura 1: Pular Amarelinha

Fonte: <http://saojorgerecreando.blogspot.com/2012/05/projeto-diferentes-maneiras-de-pular.html>



Por ser um recurso pedagógico, os jogos e as brincadeiras, auxiliam no desenvolvimento da criança, auxiliam os educadores a perceberem o

relacionamento entre eles, bem como os benefícios que trazem e as regras que cada um deve cumprir.

“Brincar é coisa séria, também, por que na brincadeira não há trapaça, há sinceridade, 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).

O brincar se torna importante no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e jogos que 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. Pode-se perceber que 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 e assimile os conteúdos.

Segundo Oliveira (2000, p.36), “a criatividade é a capacidade de responder emocional e intelectualmente a experiências sensoriais. Ela também está estreitamente relacionada ao ser artístico no sentido mais amplo da palavra”.

No século XXI a invasão das tecnologias como, computadores, tablets e jogos eletrônicos progridem a cada dia nas residências fazendo com que as crianças não se movimentem tornando sedentárias e obesas. Já com as brincadeiras de rua (tradicionais), elas podem se movimentar o tempo todo, gastando energia e tendo liberdade o que proporciona alegria e prazer.

Antunes (1992, p. 13) diz, “uma capacidade de resolver problemas ou de elaborar produtos que sejam valorizados em um ou mais ambientes culturais ou comunitários”. Assim, o papel do/a educador/a instigar o educando, pois o professor é o grande responsável para que haja utilização do lúdico como instrumento didático, feito de maneira eficiente.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

O presente trabalho foi realizado em um primeiro momento através de uma pesquisa bibliográfica, buscando entender como se dá o processo do lúdico na educação infantil do ensino fundamental; quais os elementos envolvidos e quais os benefícios que ela pode trazer para os alunos e para os professores. Em um segundo momento, fazer uma pesquisa junto aos responsáveis pelo aprendizado nas escolas, a fim de verificar como funciona esse processo na prática. E em um terceiro momento fazer uma pesquisa com os professores da rede de ensino fundamental para entender se alguém já conhece ou trabalha com o método de ensino através do uso do lúdico na educação nas séries iniciais.

3.1 COLETA DE DADOS

Para Cervo, Bervian e da Silva (2007, p.51) é muito importante o planejamento para que a coleta de dados ofereça bons resultados, pois é uma tarefa importante e envolve diversos aspectos com a determinação da população, elaboração do instrumento de coleta e sua programação e tipos de dados e coletas.

Para amostra de estudo foram entrevistados 15 educadores da educação infantil onde obtivemos todos os materiais necessários para levantar o processo de aplicação do lúdico no ensino/aprendizagem.

Nesta pesquisa foi utilizado método de questionamento, buscando analisar de que modo o lúdico é abordado na formação do educador; como é aplicado em sala de aula e como os alunos agem na aprendizagem, para obter informações que não se encontram em bibliografias.

3.2 DEFINIÇÃO DE POPULAÇÃO DE AMOSTRA

Para este tipo de pesquisa, a classificação mais adequada é que se trata de um estudo onde a amostragem foi intencional não-aleatória, dentre os professores que trabalham com crianças da educação infantil.

3.3 COLETA E DISCUSSÃO DE DADOS

A coleta de dados foi realizada por meio de questionamento com os educadores das escolas da educação infantil e por meio de pesquisa foram analisados os resultados de como está sendo a aplicação do lúdico, a forma de ensino, os pontos fortes e fracos e quais os fatores que o lúdico ajuda no aprendizado em sala de aula. Os dados coletados serão apresentados em gráficos, com o objetivo de melhor visualização.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

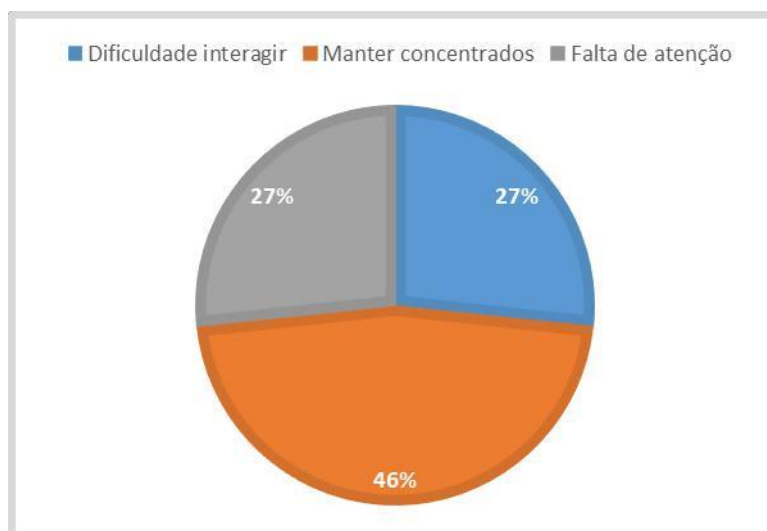
A partir dos resultados obtidos, nota-se que os educadores questionados tem como princípio pedagógico a importância do lúdico na Educação Infantil. Toda criança tem o direito de brincar, assim como a uma educação de qualidade.

O primeiro questionamento apresentado: os jogos são bons para o desenvolvimento das crianças? 100% (cem por cento) dos professores questionados responderam que os jogos lúdicos favorecem o desenvolvimento das crianças.

O Referencial Curricular (1998), prescreve a ludicidade como princípio pedagógico que permeia as práticas pedagógicas na Educação Infantil. Propõem-se algumas propostas que têm como objetivo contribuir para o melhoramento e eficácia no ensino aprendizagem do aluno e resultados positivos no ensinar do professor através da ludicidade.

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

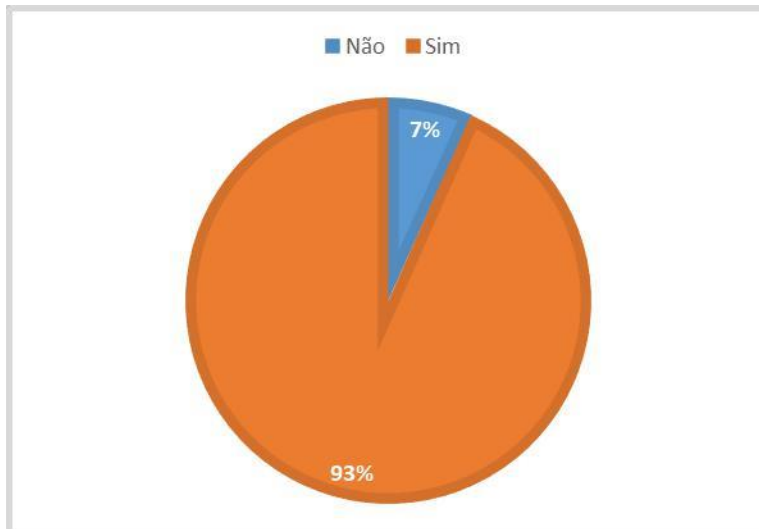
Gráfico 1 – Quais os obstáculos você encontra perante os jogos/brincadeiras.



Fonte: Eliane Albuquerque

De acordo com o gráfico 1, constatou-se que 46% dos educadores responderam que um dos obstáculos perante os jogos/brincadeiras é manter a concentração das crianças; 27% tem dificuldade em interagir e os outros 27% falta de atenção das crianças em prestar atenção quando está explicando e na realização da brincadeira em sala de aula.

Gráfico 2 – Todos os alunos participam das atividades levadas em sala de aula.



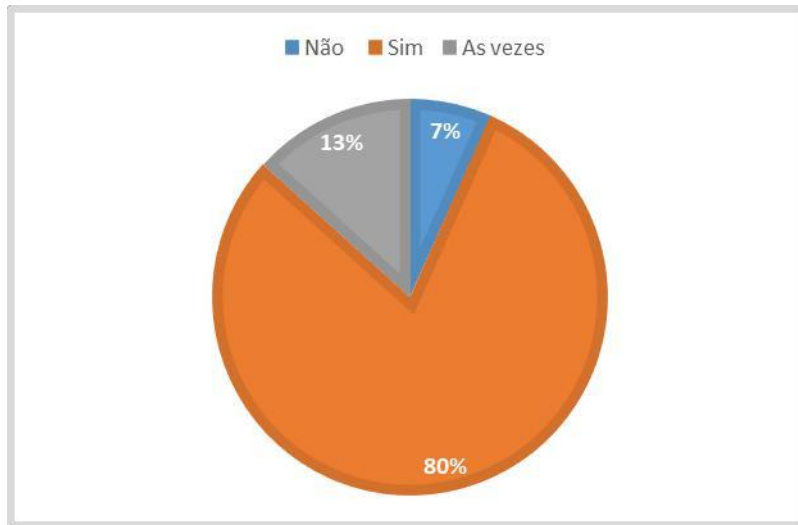
Fonte: Eliane Albuquerque

O gráfico 2 deixa claro que 93% das atividades levadas em sala de aula são realizadas pelas crianças, e 7% das crianças não querem participar.

Segundo Azevedo, (2010, p. 60), “Brincar é fundamental na socialização da criança, pois é na brincadeira que o ser humano aprende as regras e princípios de vivencia social”.

Questionou se o lúdico interfere no ensino/aprendizagem, 100% dos educadores responderam que não, pois as atividades aplicadas estão sempre ligadas ao conteúdo aplicado em sala de aula para um melhor desenvolvimento.

Gráfico 3 – Praticando o brincar com os alunos eles se desenvolvem e aprendem com mais facilidades.

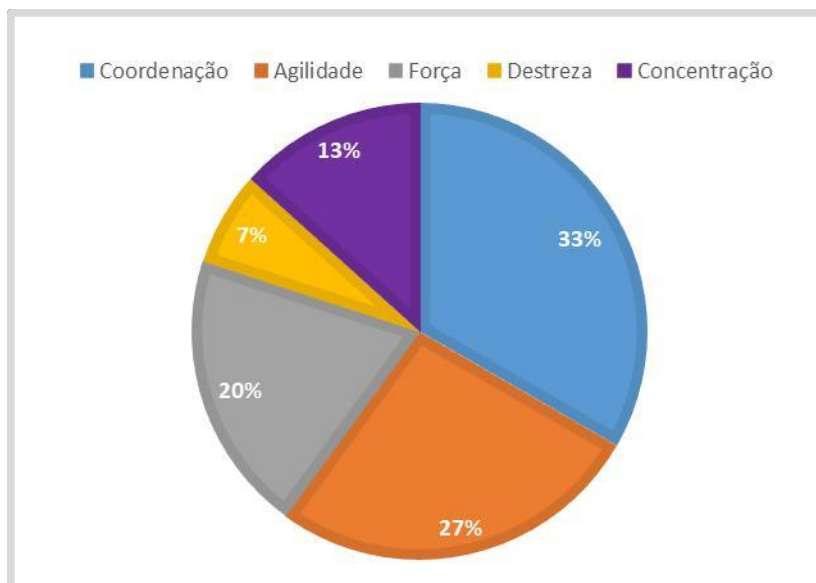


Fonte: Eliane Albuquerque

Foi concluído através desse gráfico 3 que 80% dos alunos desenvolve e aprendem com mais facilidades com jogos/brincadeiras, já 13% das crianças não tem essa facilidade de aprender brincando e 7% as vezes aprendem.

“A utilização de jogos permite ao aluno mais desenvoltura e maior participação em sala de aula, contribuindo assim para sua autonomia, permitindo também a interação do aluno com os seus colegas, sendo assim, um meio de saber lidar com vitórias e derrotas, então o jogo permite uma maior socialização do grupo escolar, sendo positivo para a aprendizagem”. (PINTO, 2009, p. 16).

Gráfico 4 – Quais as reações que você como educador observa nos alunos nas atividades desenvolvidas.



Fonte: Eliane Albuquerque

Através desse gráfico 4, foi possível analisar que os educadores entrevistados observaram diversas reações nos alunos com as atividades desenvolvidas, 33% dos alunos tem facilidade na coordenação, 27% na agilidade, 20% força, 7% destreza e 13% concentração.

Vygotsky (1984, p.81) nos mostra que “o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do lúdico que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração”.

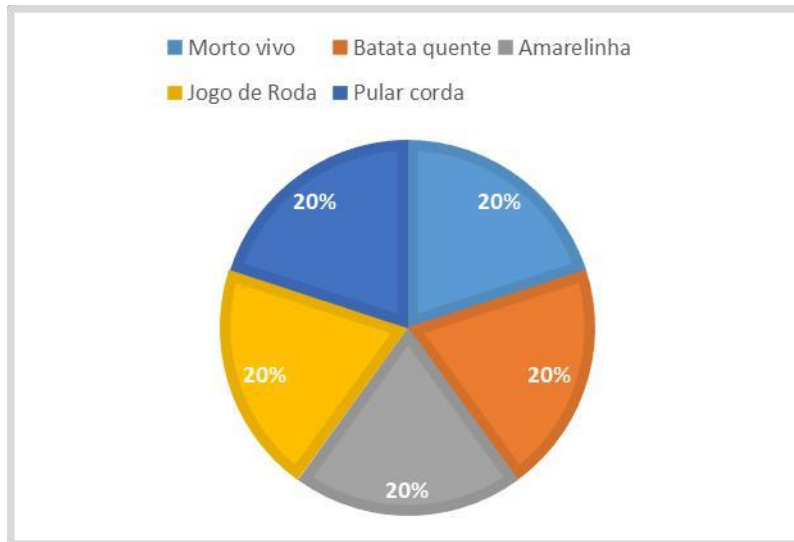
Foi questionado aos educadores, com qual frequência as atividades lúdicas são realizadas. Cem por cento dos educadores respondeu que são concretizadas em todos os conteúdos. As atividades lúdicas proporcionam para a criança momentos de diversão e ao mesmo tempo prazer.

Foi indagado aos educadores, se o lúdico esteve presente em sua formação acadêmica. As respostas obtidas foram que para 100% dos educadores, o lúdico sempre esteve presente em sua formação. Até hoje eles recebem cursos abordando diversas temáticas para auxiliarem na prática como professores.

Em um segundo momento foi questionado, como o professor aplica o lúdico em sala de aula. E de acordo com os dados obtidos, 100% dos educadores

questionados disseram que aplicam o lúdico em sala de aula para um melhor desempenho, pois é brincando que se aprende.

Gráfico 5 – Cite uma das atividades aplicadas em sala de aula?



Fonte: Eliane Albuquerque

De acordo com o gráfico 5, constatou-se que 20% das atividades aplicadas são morto vivo, 20% batata quente, 20% amarelinha, 20% jogo de roda e os outros 20% pular corda. É por meio das atividades aplicadas que as crianças interagem mais, desenvolvem suas capacidades físicas e mentais. Os jogos e brincadeiras proporcionam uma aprendizagem diferenciada, promovendo a satisfação e o enriquecimento de todos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da pesquisa ficou claro que o lúdico é algo essencial a ser trabalhado desde o nascimento da criança, pois demonstra o desenvolvimento afetivo, cognitivo e motor no ensino/aprendizagem. Dessa maneira a escola obterá mais êxito no ensino, pois o lúdico contribui para a melhoria do processo ensino-aprendizagem, favorecendo a criatividade e iniciativa das crianças na expectativa de aprender a aprender e aprender a conviver.

Observa-se que o objetivo da pesquisa foi alcançado com êxito no ensino e aprendizagem dos alunos com o desenvolvimento do princípio da ludicidade que permeia as práticas pedagógicas na Educação Infantil.

Aprender brincando é um enunciado que contempla a lógica do princípio da ludicidade que permeia as práticas pedagógicas na Educação Infantil. O lúdico contribui para o desenvolvimento motor, social, afetivo e cognitivo da criança. Para as crianças fica o conhecimento adquirido nos jogos e brincadeiras, fazendo que ela desperte o desenvolvimento do seu raciocínio lógico. Com isso, a aprendizagem do seu efeito positivo se vincula ao prazer e a relação afetiva nas ações pedagógicas.

Enquanto a escola deve ajustar sua proposta pedagógica voltada às diversas alternativas de ensinar de modo a auxiliar os alunos a desenvolverem suas capacidades e habilidades, na adequação às várias brincadeiras e jogos que são expostas em seu cotidiano, tornando o ensino mais evolutivo.

Porém, faz-se necessário que o educador, mesmo diante de alguns desafios encontrados com algumas crianças nas atividades jogos/brincadeiras desperte o interesse aonde poderá desempenhar o seu conhecimento, para ali focar metas para a realização de novas estratégias de aprendizagem. Com isso espera-se que a escola e educadores possam utilizá-las de maneira que aumente ainda mais o ensino/aprendizagem.

Assim sendo entendemos que o lúdico contribui para o desenvolvimento da autoestima o que favorece a autoafirmação e valorização pessoal. E que ainda, as brincadeiras, os jogos, os brinquedos podem e devem ser objetos de crescimento, possibilitando à criança a exploração do mundo, descobrir-se, entender-se e posicionar-se em relação a si e a sociedade de forma lúdica e natural exercitando habilidades importantes na socialização e na conduta psicomotora.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. T. P. **O Brincar na Educação Infantil**. Revista Virtual EF Artigos. Natal/RN- volume 03- número 01- maio, 2005.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **“Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos”**. 5ª ed. São Paulo: Loyola, 1994.

ANTUNES, Celso, **Novas Maneiras de Ensinar - Novas formas de Aprender**. Rio de Janeiro: Artmed, 2002.

AZEVEDO, Antônia Cristina Peluso de. **Brinquedoteca no diagnóstico e intervenção em dificuldades escolares**. 3. ed. Alínea: Campinas, 2010.

BAQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Trad. Ernani F. da Fonseca Rosa. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BRASIL. Referencial Curricular da Educação Infantil. Câmara de Educação Básica. Brasília/DF: MEC, 1998.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbatto e DODGE, Janine J. **A descoberta do brincar**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2007.

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

CAMARGO, Janira Siqueira; ROSIN, Sheila Maria. (Org.). **Psicologia da Educação e os Processos de Aprendizagem e de Desenvolvimento**. 2ª ed. Maringá: Eduem, 2009.

CERVO, A. L.; BERVIAN, P. A. e SILVA, R. da. **Metodologia Científica**. 6ª ed. São Paulo: Editora Pearson Prentice Hall, 2007.

FERREIRO, Emília. **Processo de alfabetização**. Rio de Janeiro: Palmeiras, 1998.

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

FREIRE, J.B. **O Jogo: Entre o Risco e o Choro**. Campinas: Autores Associados, 2002.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, T. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz, **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ:Vozes,2003.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

OLIVEIRA, Paulo Sales. **O que é brinquedo**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

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

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 3ªed. Rio de Janeiro: ed. Zahar, 1973.

PIAGET, Jean e INHELDER, Bärbel. **A psicologia da criança**. São Paulo: DIFEL, 1982.

PINTO, Leandro. Trindade. **O Uso dos Jogos didáticos no Ensino de Ciências no Primeiro Segmento do Ensino Fundamental da rede Municipal Pública de Duque de Caxias**. Dissertação - Instituto Federal de Educação, ciências e Tecnologia. Neópolis - RJ, 2009.

QUEIROZ, Tania Dias; MARTINS, João Luiz. **Jogos e brincadeiras de A a Z**. ed. São Paulo, SP: Rideel, 2002.

RIZZI, Leonor & HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança**. São Paulo: Ática, 1987.

SABINI, Maria Ap^a. Coria; LUCENA, Regina F. de, **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Editora Papyrus. 3ª Edição. 2007

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes 1991.

VIGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

ANEXO (S)

ANEXO 01 – ENTREVISTA COM O PROFESSORES

1. Os jogos lúdicos são bons para o desenvolvimento das crianças?
2. Quais os obstáculos você encontra perante os jogos/brincadeiras?
3. Todos os alunos participam das atividades levadas em sala de aula?
4. Você acha que o lúdico interfere no ensino/aprendizagem?
5. Praticando o brincar com os alunos eles se desenvolvem e aprendem com mais facilidade?
6. Quais as reações que você como educador observa nos alunos nas atividades desenvolvidas?
7. Com qual frequência as atividades lúdicas são realizadas?
8. O lúdico esteve presente na sua formação acadêmica?
9. Você aplica o lúdico em sala de aula?
10. Cite uma das atividades aplicadas em sala de aula?