



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL E SUDESTE DO PARÁ
PLANO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO
BÁSICA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

MARQUIVIA PINTO DE SOUZA

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA ESCOLA JOAQUIM
BARBOSA

Breu Branco- PA

2022

MARQUIVIA PINTO DE SOUZA

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA ESCOLA JOAQUIM
BARBOSA**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado como exigência parcial para obtenção do título de pedagoga com diploma de graduação em Licenciatura Plena em Pedagogia da Faculdade de Ciências da Educação (FACED), da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (UNIFESSPA), Campus de Marabá.
Orientador: Prof^o Dr. Walber Christiano Lima da Costa.

Breu Branco - PA

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará
Biblioteca Setorial Josineide da Silva Tavares

S729j Souza, Marquivia Pinto de
Jogos e brincadeiras na educação infantil na escola Joaquim
Barbosa / Marquivia Pinto de Souza. — 2023.
50 f. : il. color.

Orientador (a): Walber Christiano Lima da Costa.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, Campus Universitário de Marabá, Instituto de Ciências Humanas, Faculdade de Ciências da Educação, Programa Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR), Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, Breu Branco, 2023.

1. Brincadeiras - Educação. 2. Aprendizagem. 3. Educação infantil. 4. Criança – Desenvolvimento. 5. Ensino. 6. Jogos. I. Costa, Walber Christiano Lima da, orient. II. Título.

CDD: 22. ed. : 371.3

Elaborado por Miriam Alves de Oliveira – CRB-2/583

MARQUIVIA PINTO DE SOUZA

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA ESCOLA JOAQUIM
BARBOSA**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado como exigência parcial para obtenção do título de pedagoga com diploma de graduação em Licenciatura Plena em Pedagogia da Faculdade de Ciências da Educação (FACED), da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (UNIFESSPA), Campus de Marabá.
Orientador: Prof^o Dr. Walber Christiano Lima da Costa.

Data da Defesa: 16/12/2022

COMISSÃO EXAMINADORA:

Prof. Dr. Walber Christiano Lima da Costa (Orientador) – UNIFESSPA

Prof. Dr. Davison Hugo Rocha Alves (Membro) - UNIFESSPA

Prof^a Esp. Allana Caroline Correa Jardim (Membro) - IFPA

Breu Branco-PA
2022

Dedico este trabalho a todos aqueles que acreditaram na conquista deste sonho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que colaboraram com a construção deste trabalho, em especial a minha família, aos professores do PARFOR da pedagogia, a coordenadora do Curso, Profa. Ma. Silvana de Sousa Lourinho e ao meu querido orientador Prof. Dr. Walber Christiano Lima da Costa.

"Se a educação sozinha não transforma a sociedade, sem ela tampouco a sociedade muda".

Paulo Freire

RESUMO

O presente estudo defende a ideia de que é de suma importância a utilização de jogos e brincadeiras na Educação Infantil. A brincadeira é mais uma das formas significativas de aprendizagem. Quando uma criança brinca desenvolve o pensamento e a reflexão. Diante de tais perspectivas é que este trabalho visa possibilitar aos educadores uma compreensão acerca da importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento e aprendizagem infantil. Por meio dos dados coletados em leitura bibliográfica especializada, constatamos que a utilização de jogos e brincadeiras ajuda na aquisição de novos conhecimentos de forma prazerosa e divertida. Além disso, possibilita a socialização e integração das crianças. Sendo assim, o educador se torna responsável pela aprendizagem e deve trabalhar a criança em sua múltipla formação, nos aspectos biológicos, sociais, cognitivos e afetivo-emocionais. A análise da pesquisa permitiu considerar que os estudiosos dos jogos e brincadeiras foram importantes na utilização de ferramentas pelos docentes na etapa de ensino/aprendizagem da educação infantil, pois os mesmos devem estar preparados para articular os conteúdos apresentados em sala, uma vez que ao apresentar um planejamento didático-pedagógico, os jogos e brincadeiras servem como instrumento organizador para o espaço de realização de atividades em sala. Os jogos e brincadeiras lúdicas proporcionam inquietações e reflexões no contexto escolar, por isso há necessidade de projetos e ações na trajetória profissional do pedagogo no que diz respeito ao tema proposto.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos e brincadeiras. Aprendizagem. Educação Infantil.

ABSTRACT

The present study defends the idea that the use of games and games in Early Childhood Education is of paramount importance. Play is another significant form of learning. When a child plays, he develops thinking and reflection. Faced with such perspectives, this work aims to enable educators to understand the importance of games and activities in children's development and learning. Through the data collected in specialized bibliographical reading, we found that the use of games helps in the acquisition of new knowledge in a pleasant and fun way. In addition, it enables the socialization and integration of children. Thus, the educator becomes responsible for learning and must work with the child in their multiple formation, in the biological, social, cognitive and affective-emotional aspects. The analysis of the research allowed us to consider that scholars of games and games were important in the use of tools by teachers in the teaching/learning stage of early childhood education, as they must be prepared to articulate the contents presented in the classroom, since when presenting a didactic-pedagogical plan, games and games serve as an organizing instrument for the space for carrying out activities in the classroom. The games and ludic games provide concerns and reflections in the school context, so there is a need for projects and actions in the professional trajectory of the pedagogue with regard to the proposed theme.

KEYWORDS: Games and games. Learning. Child education.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	09
CAPÍTULO I – REFERENCIAL TEÓRICO.....	13
CAPÍTULO II – PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	29
CAPÍTULO III – ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO.....	32
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	36
REFERÊNCIAS	
ANEXOS	

INTRODUÇÃO

Os Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil são considerados fundamentais para o desenvolvimento integral da criança, devendo oferecer a esta momentos prazerosos que venham satisfazer as necessidades básicas, proporcionando atividades com jogos e brincadeiras infantis que resultem na aprendizagem da criança, descobrindo suas habilidades e propiciando seu cognitivo. Através do contato da criança com os jogos e brincadeiras, permite-se a construção de um novo mundo, de uma realidade rica de significados. A brincadeira, portanto, não é o brinquedo, o objeto, e também não é a técnica, mas o conjunto de procedimentos e habilidades. A brincadeira possibilita sempre uma experiência original, reveladora, única, mesmo que as crianças estejam repetindo a brincadeira pela milésima vez.

A brincadeira é a plena realização da imprevisibilidade. Sabendo-se da grande importância que os jogos e brincadeiras exercem na aprendizagem das crianças é que este artigo analisa a partir da pesquisa bibliográfica, dando ênfase a leituras que contemplem o quanto é necessário a utilização do brincar no dia a dia das crianças. Infelizmente muitas instituições escolares da educação infantil permanecem com uma gama de atividades repetitivas, descontextualizadas, tendo como finalidade um desenvolvimento da coordenação motora através do treinamento manual e conceitos decorados. Percebe-se, no entanto, que esse não é o melhor método no favorecimento da construção do entendimento, muito menos o melhor caminho para proporcionar o conhecimento das capacidades intelectuais envolvidas no seu desenvolvimento.

Os jogos e brincadeiras são atividades essenciais no dia a dia da Educação Infantil, entretanto, alguns estudos mostram que as brincadeiras infantis são mais do que meros passatempos da infância; são, sobretudo, meios de a criança se desenvolver e construir significações culturais e sociais importantes. Diante disso, o trabalho proposto parte da reflexão sobre a importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento da aprendizagem na Educação Infantil, buscando entender qual a concepção docente diante do lúdico na educação Infantil. Para subsidiar tal problematização, elegeu-se como objetivo geral: apresentar a importância da ludicidade no processo de aprendizagem das crianças. Nos objetivos específicos: apontar o entendimento dos professores acerca do lúdico; refletir a abordagem e relevância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil; suscitar a ampliação da ludicidade no campo de trabalhos e pesquisas. A ludicidade na Educação Infantil com

suas reflexões iniciais, em que são abordadas algumas reflexões basilares sobre a relevância do lúdico na perspectiva da aprendizagem significativa. Com os sentidos de ludicidade em ambientes de Educação Infantil visa-se discorrer sobre o processo de aprendizagem na construção de um ambiente profícuo para o despertar da curiosidade e encantamento.

Tratando da aplicabilidade do lúdico por meio das práticas pedagógicas; com os usos de jogos e brincadeiras na escola. Quanto aos resultados obtidos, assim, refletimos como os professores concebem e desenvolvem a proposta de métodos de exploração da ludicidade na escola, na concepção do entendimento da importância do brincar no desenvolvimento infantil no contexto da educacional, no compromisso de criar espaços de aprendizagem nos quais as crianças possam se manifestar, uma dimensão interativa e dinâmica.

Desde que nasce a criança interage de diversas maneiras no ambiente em que vive, assim que passa a frequentar uma instituição de educação infantil submete-se a experiência de interação diferente das que vive com seus pais. Ao interagir com outros adultos e dividir o mesmo espaço e brinquedos com outras crianças, experimenta situações antes desconhecidas. É a interação social que desenvolve na criança as funções psicológicas (percepção categorial, memória lógica, imaginação criadora etc.). Para o sóciointeracionalismo, aprendizagem, ensino e desenvolvimento não existem de forma independente. A aprendizagem proporciona o desenvolvimento e este possibilita a aprendizagem e isso não ocorreria sem a mediação de outra pessoa. O que significa que a interação promove o desenvolvimento.

A interação educativa se dará enquanto for uma maneira de ensinar agradável para a criança e também a criança for objeto de atenção para o adulto. Daí a necessidade da instituição de educação infantil fazer um planejamento prévio, acompanhamento e avaliação das interações pedagógicas. Nas escolas de educação infantil, a perspectiva sócio-interacionista exige que sejam analisados os conhecimentos presentes nas interações criança/criança, adulto/criança. Os profissionais e as crianças envolvidas nas interações pedagógicas precisam unir diferentes tipos de conhecimentos, promovendo experiências interacionais educativas variadas: as manifestações do lúdico; pôr em prática tarefas com parceiros; o estudo dos conteúdos tratados no grupo.

Durante minha infância me lembro que era muito amada e feliz, me recordo da minha rua, sempre movimentada cheia de crianças brincando, correndo e as

vizinhas todas sentada à frente de suas casas. Sempre morei com minha avó e minha mãe, meus tios e meus irmãos, meu pai esteve presente até os meus 10 ou 11 anos e depois foi embora e continuei a morar com minha avó, e minha mãe e meus irmãos. Éramos todos pequenos e eu sendo a mais velha pude acompanhar a trajetória de minha mãe, que depois da separação resolveu estudar, foi embora para outra cidade, para poder dar uma vida melhor para nós, mas meu destino, encaminhava para outro rumo, já na minha adolescência entre os 14 a 15 anos engravidei, e me tornei mãe solteira, parei de estudar por um ano. Mas já cursava o sexto ano, mesmo com o nascimento da minha filha, continuei meus estudos, e fiz o supletivo, passei para o ensino médio, mas voltei com o pai da minha filha onde ele não deixava estudar, parei novamente meus estudos, ficamos mais de dois anos juntos e tive meu segundo filho, separamos e voltei a estudar com muita dificuldade porque a estrutura da minha família já não era mais como antes até porque não acreditava mais nas minhas expectativas então procurei estudar, me esforcei muito e conclui meu magistério em 2006, assim tentei alguns empregos em casa de famílias, em supermercados, arrumava unhas, nas residências fui babá, e até passadeira de roupa, que minha tia sempre me chamava para ganhar uma extra e nessas virada da vida, em uma viagem de férias já pelo ano de 2010 a 2011 conheci uma professora, que pelas férias estudava no PROGRAMA do PARFOR que cursava a disciplina de sociologia e começamos a conversar perguntei, como funcionava, essa faculdade ela me falava que estudava pela férias, achei interessante, mas com muitas dificuldades pelo fato de saí de outra cidade para poder estudar, mas achei comovente o assunto, me apresentei a ela atrás da conversa falei sobre mim ,que tinha o curso magistério e que tinha vontade de saí de Cametá, foi aí que ela me falou que teria um concurso público em Breu Branco, para o curso de nível Magistério já no ano de 2011 para 2012 resolvi, mudar minha vida, foi aí que vim fazer o concurso e passei.

Aí foi a maior decisão de mudar de vida e ter que abrir mão de sua família por um objetivo, único de enfrentar mais um desafio na vida, foi aí que deixei a família, vim só eu, até hoje moro sozinha, passei por tudo que eu precisava passar para ser forte e está aqui passou-se os anos como só tinha o magistério, e todas as vezes sempre alguém me dizia, tem que fazer uma graduação, que daqui uns anos, não haverá mais magistério e quem tiver só o ensino médio poderá perder o concurso, ficava triste, mas nunca perdi a esperança.

Mas com toda dificuldade de morar na Roça longe da cidade, não tinha como fazer a faculdade, mas já sabia que existia por PARFOR, mas estava parado o curso, mas minha esperança e fé de poder cursar era mais forte foi aí, que em 2018, teve as inscrições, e não demorou muito os escritos foram chamados e já em 2019, começamos a estudar um sonho que tenho fé em Deus que chegarei lá, foram muitas as experiências disciplina, metodologia, planejamento, pesquisa e orientações junto ao professor Walber meu orientador cheguei à conclusão de que realmente eu queria tive muitas dúvidas como seria meu tema, e foi aí que com a orientação do professor Walber decidi que minha pesquisa iria ser sobre Jogos e Brincadeiras Na Educação Infantil.

A minha motivação é fazer com que as crianças tenham uma boa compreensão e que os jogos e brincadeiras possam auxiliar as crianças a pensar imaginar, criar e se relacionar com os demais, e fazer com que os jogos e brincadeiras sejam de maneira atrativa e prazerosa. Meu maior objetivo é compreender o processo de jogos e brincadeiras na educação infantil, e como eles podem auxiliar a criança no seu desempenho do pensar, criar e se relacionar com os demais, levando – os à aprendizagem de forma divertida e motivadora.

A estrutura do trabalho consta da seguinte forma: elementos pré-textuais, Introdução onde descrevo o tema e inquietações sobre essa pesquisa; Referencial teórico, onde apresento os principais autores que possibilitaram as reflexões desta pesquisa; Metodologia do trabalho, onde apresento os passos metodológicos da pesquisa; Análise dos dados e discussão, onde apresento as principais análises do TCC; Considerações finais onde trago os principais desfechos da pesquisa e as referências que nortearam a construção deste Trabalho Final.

CAPÍTULO I: REFERENCIAL TEÓRICO

1.1 O QUE É O LÚDICO?

Antes de conceituar o que é o Lúdico a partir dos vários autores, é bastante relevante dizer que a palavra Lúdico vem do latim *ludens* que significa brincar, verifica-se que esse termo tem um sentido polissêmico, uma vez que há uma gama de palavras que a caracteriza, para tanto tal abrangência nos leva a (in) definições acerca do mesmo, que segundo MARCELINHO (1997). “(...) no rol dos termos relativos ao lúdico (...) uma conclusão (...) a que se pode chegar, além da imprecisão, é exatamente o caráter abrangente do lúdico enquanto manifestação”.

Com a chegada dos mulçumanos na Europa, os jogos de dados se espalharam. Com o passar do tempo o catolicismo reprimiu tais práticas lúdicas e sua fabricação foi paralisada por um determinado período. Durante essa época alguns jogos apareceram e sem explicação se espalharam pelo mundo como o xadrez, de origem indiana, esse jogo era a representação do exército indiano comandados pelo rei.

Por volta do século XVII, foi percebida a importância dos jogos para a educação, e assim começaram a ser implantados nas escolas, eram realizados após as tarefas como forma de divertimento, principalmente os jogos que envolviam algum tipo de atividade física. Os brinquedos era uma forma de inserção da criança para a vida adulta de uma forma lúdica.

No século XVII e XVIII os artesões começaram a fabricação de brinquedos para divertimento das crianças, no final do século XIX devido a demanda os brinquedos começaram a serem fabricados em série, aumentando sua aquisição. No Brasil houve uma mistura de povos e raças, cada um com sua cultura, crença e educação, tornando assim o Brasil rico na diversidade cultural e educativa.

Os jogos e brincadeiras que temos hoje foi resultado dessa miscigenação. No final da idade média e início da idade moderna a igreja católica começou a extinguir os jogos da educação por considera-los profanos. Com a expulsão dos jesuítas em meados de 1758, o uso de jogos para ensino voltou a ter destaque, porém nesse período o Brasil ficou sem um sistema organizado de ensino.

Para Friedman (1996, p. 56), trazer o jogo para dentro da escola, é uma possibilidade, de pensar na educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente. Através do jogo, não somente abre-se uma porta para o mundo social e para a cultura infantil, como se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento.

No século XX surgiram novas propostas que ajudaram a estruturar um novo olhar para o ensino. A revolução de 1930 que pôs um fim na Primeira República tornou-se um dos movimentos mais importantes para o Brasil e para a educação. A partir desse momento foi valorizado o papel da educação e assim foi criado o Ministério da Educação.

Almeida (2003, p.23) diz que “o grande educador faz do jogo uma arte um admirável instrumento para promover a educação para as crianças.” Pois muitas vezes antes de irem para as escolas as crianças utilizam os brinquedos e jogos sem sentido algum, porém quando elas vão para a escola, através do professor elas aprendem que jogos possuem significados e aprendem que são fontes de conhecimento.

Nas últimas décadas do século XX, houve um Movimento da Educação Matemática que utilizava o lúdico como instrumento metodológico do ensino da matemática para o ensino aprendizagem. Desde então os brinquedos e jogos foram vistos como meios de aprendizagem que auxiliam no aprendizado de forma significativa e divertida tanto no ensino da matemática quanto nas demais áreas do ensino.

Por mais que objetivemos captar conceitualmente o lúdico na sua íntegra, é impossível porque a sua dimensão extrapola o fenômeno do brincar, SANTIN (1987) colabora com essa ideia e reconhece que é bastante complexo estabelecer o lúdico e afirma que

Quando tentamos abordar o mundo lúdico ou homo *ludens*, encontramos um assombroso aparato conceitual... As distinções conceituais não nos conduzem à originalidade dos fenômenos de brincar mas nos mostram as várias possibilidades de coordenar e institucionalizar o lúdico. Diante das manifestações do brincar humano formamos conceito construímos definições, produzimos categorias. A nomenclatura é vastíssima. Os critérios de classificação são diferentes ordens (1987:82).

Nessa análise, percebe-se que as manifestações do lúdico são muito abrangentes, por esse motivo que a sua conceituação é difícil de ser delimitada. Não há uma definição única, porque a ideia do brincar é aplicada a variedade de situações sociais resultante da atividade lúdica do homem, a partir dessa constatação nos adentraremos em alguns pressupostos acerca do lúdico.

SANTOS et al afirma que no brincar, (...) “estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também a conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte” (1997:09)

O que vemos então, é que a conceituação do lúdico na visão de SANTOS não se resume apenas através de um jogo, de um brinquedo, mas também a ação do sujeito que brinca, que se diverte, esse enfoque privilegia o sentir proporcionado pela brincadeira. MARTINS compartilha dessa ideia ao enfatizar que o "brincar é a ação do homo ludens" (...) e que é parte do ser humano integral.

Desse modo, atividades lúdicas extrapolam o brinquedo, jogo porque o brincar se constitui como algo inerente a cada ser humano, haja vista ser uma das dimensões de sua sensibilidade estão sendo relegados hoje pelo homem. Em vista disso que SANTIN evidencia que "Brincar é uma maneira de ser do homem" (1987:75), sendo dimensão do ser uno, capaz de negar que

(...) não é só a partir de esquemas de racionalidade, nem da invenção da linguagem simbólica que o homem se diferencia do mundo animal. [O brincar] também, o significado de sua mobilidade... [proporcionou] o processo de distanciamento do homem em relação aos demais seres vivos (1987:77-78).

Nesse sentido, ressalta-se que por mais que as antropologias tentassem dicotomizar o ser humano em duas partes: animalidade e racionalidade, o homem se resgata em um processo dialético, portanto, uno que é de um ser global, como evidência SANTIN

O homem é um ser vivo. A vida é um todo orgânico. A mínima parte em movimento do ser vivos significa o movimento de todos. As partes não agem esta unidade orgânica total. Nós nos acostumamos a vermo-nos em partes. A visão gestáltica cada vez nos escapa mais. Mas quando, fora de esquemas antropológicos de qualquer ordem, cada um de nós busca sentir-se a si mesmo, percebe-se como uma realidade uma. A sua racionalidade não passa de uma possibilidade de concretizar sua humanidade (1987:76).

SANTIN defende essa idade porque historicamente a dimensão da corporeidade do homem e da mulher, foi concebida de forma fragmentada, separando o corpo da mente, dentro dessa dualidade dava-se privilégio aos trabalhos intelectuais, enquanto que o trabalho físico era destinado as pessoas consideradas inferiores na sociedade, observa-se que a razão ganha um lugar de destaque. Isso se verifica na afirmação de Aristóteles quando diz, (...) "O homem é sobretudo um ser pensante e político, que deve dirigir sua vida pela razão(...). A educação dos impulsos pelo exercício é importante para aquisição de virtudes"

Contudo, dentro dessa visão a problemática da corporeidade reduziu-se o ser humano apenas na forma racional. De outro lado, o mundo da sensibilidade do trabalho físico atribuído um papel discriminatório, que proporcionou a formação de um paradigma que proclamou a negação da essência do homem e da mulher, que é um ser que se move, pensa, sente, brinca...que instaura

na sua concretude,(...) constituindo-se a si mesmo como ser no mundo ...[que] implica numa autocriação, homem e o mundo, mas a autoconstrução do que se chama ser no mundo, ou simplesmente existência humana. Tal existência humana engloba todas as dimensões possíveis do humano, nem mesmo excluiu a possibilidade de transcendência (SANTIN, 1987:76-Verifica-se nessa afirmação que a existência humana engloba toda as dimensões do ser no mundo, ao negar uma de suas vertentes estará contribuindo para a formação de um ser fragmentado

Nesse sentido, que a sensibilidade aparece como um dos espaços a ser resgatado.

1.2 A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

É sabido que o lúdico e a criança têm uma relação intrínseca, haja vista, ser o brincar (...) “uma atividade típica das crianças, e é na infância que ela se inaugura” (ROSA,2001:20).

Todavia reconhece-se que o papel atribuído á criança nem sempre foi de um ser que tem uma existência própria, ao retomar a história e a evolução do homem na sociedade, vamos perceber que a criança nem sempre foi considerada como é hoje. Antigamente, ela não tinha existência social, era considerada miniatura. Seu valor era relativo, nas classes altas era educada para o futuro e nas classes baixas o valor da criança iniciava quando ela podia ser útil ao trabalho, colaborando com a geração da renda familiar (SANTOS,2000:19).

Partindo dessa afirmação de SANTOS percebe-se que a criança era concebida como um ser sem “valor”, porque as atribuições dadas a sua infância eram de grande menosprezo, pode-se dizer então que era uma negação da sua própria existência uma vez que, (...) até o século XIX o bebê era inteiramente ignorado enquanto ser adotado de espírito e, por outro lado, o adulto representava para o conhecimento.

A visão do mundo lúdico por alguns autores, evidencia a sua existência relacionada ao da criança, havendo uma forte união entre ambos, ocasionando no surgimento de novas concepções a respeito dessa relação. Essas concepções proporcionaram ao lúdico um destaque no meio educacional infantil, pois o que antes tinha a função de recreação para muitos adultos, passa a assumir compromissos educacionais, visando o desenvolvimento emocional, social e cognitivo das crianças dentro do espaço escolar. Concordando com o que diz SANTOS ao referir-se que “(...) as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral das crianças, já que através destas atividades a criança se desenvolve efetivamente, convive socialmente e opera mentalmente” (2000:20).

Desse modo, é perceptível que o processo educativo sofrerá transformações resultantes do uso dessas atividades lúdicas, que visam além de entreter, aprimorar o conhecimento das crianças no mundo em que estão inseridas, desenvolvendo-lhes potencialidades. Mostrando que a escola deve respeitar as brincadeiras, jogos,

brinquedos, músicas, historinhas, que frequentemente são utilizadas pelas crianças resultando num aprendizado prazeroso, pois assim, elas aprendem brincando. Em vista disso, que a utilização do brincar dentro do espaço escolar torna-se primordial, haja vista, que propícia uma sociabilidade entre os grupos envolvidos.

As atividades lúdicas estão atualmente sendo trabalhadas no espaço escolar pelos professores, que veem no manejo destas a mola propulsora para um bom aprendizado, porque sem o manuseio diário do brincar, as crianças perdem o interesse pelo que estão fazendo, tornando seus atos uma obrigação e não um prazer em aprender, ao utilizá-lo elas não percebem que através do mesmo, então aprendendo novos conhecimentos, os quais são úteis as suas vidas. Perceber o que se passa com as crianças dentro do espaço escolar, é compreender que o lúdico se torna indispensável para uma boa educação.

Retornamos o que SANTOS salienta ao explicar que

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 a habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento. (2000:20).

Assim sendo o lúdico passa a ser visto não mais como uma mera recreação, tornando-se o ponto de desenvolvimento das crianças através de uma educação apropriada para elas. Diante dessa nova visão do lúdico como meio de educar é que alguns autores o redefiniram para melhor compreensão das suas funções educacionais, perante os incrédulos que continuam vendo as atividades lúdicas apenas na hora do recreio.

Em busca de uma educação prazerosa, é que o lúdico torna-se ao mesmo tempo uma linguagem, uma cultura, um mediador. E isso é destacado na fala da Professora “B” quando ressalta que (...) “brincar é rebuscar a cultura. [E] a brincadeira faz parte da nossa cultura, e acima de tudo tentar através da brincadeira fazer com que a criança aprenda”. Partindo dessa compreensão infere-se o quanto a educação infantil ganha com essas novas visões sobre o brincar. A esse respeito, podemos salientar MACHADO, quando afirma que: “brincar é nossa primeira forma de cultura”. (1995: 21). Em vista disso, que não devemos deixar de nos atentar para manifestações lúdicas das crianças dentro do espaço escolar.

É sabido que a negação do lúdico pela escolar tem comprometido a construção do conhecimento e isso perpassa pela falta de compreensão do educador em torno da importância do brincar no espaço escolar e do próprio conceito que este atribui ao lúdico. SANTIN ressalta que: “As distinções conceituais não nos conduzem

a originalidades dos fenômenos de brincar, mas nos mostram as várias possibilidades coordenar e institucionalizar o lúdico” (1987:82).

Para que seja utilizado o brincar dentro do espaço escolar, o professor deve ter em mente que este não é simplesmente e nem tão somente um instrumento de ensinar brincando, mas sim perceber que o mesmo proporciona conhecer a sua realidade e o mundo ao seu redor, pois como a criança, o professor, aprenderá que o mundo é uma brincadeira e que sabendo orientá-lo, tornará a vida mais prazerosa. Visando esse pensar, que muitos professores já compreendem o quanto é viável validar a convivência com o lúdico.

1.3 A SALA DE AULA: UM AMBIENTE LÚDICO

Ao propor um novo colorido à educação escolar, que possa corresponder aos anseios dos alunos, imagina-se o ambiente de sala de aula, não como um espaço de submissão e opressão, mas lugar de alegria, criatividade, de fruição de boas ações e relações sociais, onde cada criança possa desenvolver suas potencialidades prazerosamente.

Nessa perspectiva que a sala de aula, principalmente do pré-escolar, tem que representar em sua organização o espírito infantil, onde as crianças envolvam-se com brinquedos, brincadeiras, jogos, música, teatro e tantas outras atividades lúdicas, que possam mediar no processo ensino-aprendizagem, dando um “sabor” à educação escolar desses alunos. Nesse sentido que WAJSKOP, enfatiza que: “(...) a garantia do espaço da brincadeira na pré-escola é a garantia de uma possibilidade de educação da criança em uma perspectiva criadora, voluntária e consciente” (2001:31).

O brincar faz parte da cultura infantil, negá-lo na pré-escola é reprimir a criança na sua essência criadora, que ela exercita justamente quando brinca. MARCELINO, ao falar da importância do lúdico para a criança explicita que

...O primeiro e fundamental aspecto sobre sua importância é que o brinquedo, jogo, a brincadeira, são gostosos, dão prazer, trazem felicidades. E nem um outro motivo precisaria ser acrescentado para afirmar a sua necessidade. Mas deve-se considerar também que, através do prazer, o brincar possibilita a criança a vivência da sua faixa etária e ainda contribui, de modo significativo, para sua formação como ser humano, participante da cultura da sociedade em que vive, e não apenas como mero indivíduo requerido pelos padrões de “produtividade social” (...), a vivência do lúdico é imprescindível em termos de participação cultural crítica e, principalmente criativa.

Por tudo isso, é fundamental que se assegure à criança o tempo e o espaço para que o lúdico seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida da criatividade e da participação cultural e, sobretudo, para o exercício do prazer de viver (1997:72-73).

Desse modo que, promover situações lúdicas no espaço escolar significa elaborar para que as crianças possam adentrar no mundo cultural por meio das brincadeiras, jogos, brinquedos e outras atividades que garantam prazer, alegria e a possibilidade de desenvolver uma postura crítica e criativa de posicionar-se diante do conhecimento trabalhado. Nesse sentido que o brincar na pré-escola vai além da mera recreação, haja vista, que por intermédio deste a criança torna-se um “(...) poeta que se embrenha por pernas de mesa, areia, caixotes, latas, cabos de vassoura e faz o brinquedo, sua criação, ou até um outro com quem por vezes dialoga” (VASCONCELOS apud PACHECO (org) 1991: 132). Assim ela exercita a imaginação simbólica, que se constituía base para o aprimoramento do seu poder de criação. Uma sala de aula, onde o lúdico age como medidor do processo ensino-aprendizagem, capacita o professor e o aluno a lidar com o conhecimento das diversas disciplinas de forma dinâmica e contextualizar.

Dessa forma, propiciar um ambiente lúdico na escola, contribuirá para que o fazer pedagógico parta das necessidades infantis, de sua cultura para inserir a criança num mundo de novos saberes educativos a serem apreendidos e que tenha significação a sua vida sociocultural. Dando assim condições para que a criança construa, com mais confiança, na escola e nas suas potencialidades, sua própria autonomia crítica e criativa, consciente de que os conhecimentos trabalhados na geografia, ciência, matemática, e outras disciplinas, contribuirão para a sua atuação na sociedade.

Partindo dessa perspectiva, infere-se que o brincar é o canal capaz de tornar a escola espaço de construção de sujeitos críticos, criativos e ativos, baseado numa ação educativa, principalmente de sala de aula, de anulação do autoritarismo, opressão, submissão e dos momentos estafantes de ensino, dando vez a alegria, o prazer, as atividades lúdicas. Assim como ALVES citado por MARCELLINO na obra *Pedagogia da Animação*, explicita: “Com medo, ninguém aprende a gostar de estudar. É o prazer de estudar, de investigar, de perguntar, que faz da educação uma coisa bonita, gostosa, brinquedo, feito empinar pipa” (1997:126).

Nesse sentido, que fazer de sala de aula um espaço constitutivo da cultura infantil, recheados de parlendas, cantigas de roda, de fabricação de pipas, de desenhos e pinturas, de jogos variados, de amarelinha, da poesia, da música, e tantas outras formas lúdicas, que possam ser englobadas - na escola, para que o processo

ensino-aprendizagem decorra entre o prazer e ato criador. Isso, é claro, não significa que a criança vai só brincar na pré-escola, mas que as atividades lúdicas possam fazer parte da educação escolar e que a sala de aula seja um ambiente lúdico, como garantia da interação entre os sujeitos envolvidos (professor e aluno, aluno e aluno) e destes com o conhecimento.

É na sala de aula que decorre boa parte do processo ensino-aprendizagem, sendo assim, faz necessário que ela se tome ambiente favorável para que a educação escolar aconteça de fato, onde sujeitos e conhecimento mantenham uma relação dialeticamente construtiva, mediados pelo lúdico, estabelecendo, dessa forma, a indissolúvel e imprescindível interação entre escola, criança, prazer e o saber científico, condições indisponíveis para uma educação de qualidade.

Para efetivar uma educação escolar lúdica, calcada no prazer e na alegria, é necessário a priori que os principais agentes condutores do trabalho educativo, que são os professores, compreendam a importância, as contribuições à infância e às implicações educativas que o brincar proporciona ao ser utilizado na escola como mediador do processo ensino-aprendizagem.

E para tanto, é preciso que na formação desses professores esteja contemplada a ludicidade, capaz de garantir um entendimento acerca das dimensões do brincar na infância e na educação escolar, e desse modo, qualificar melhor a atuação pedagógica destes profissionais em sala de aula. Nesse sentido, é necessário retomar o que SANTOS E CRUZ enfatizam com propriedade que (...) a formação do educador, a nosso ver, ganharia em qualidade se, em sua sustentação, estivessem presentes os três pilares: a formação teórica, a formação pedagógica e como inovação a formação lúdica (2000:14).

No entanto, a maioria dos cursos de formação de educadores, sempre priorizou os aspectos teórico e técnico do ato de ensinar, como habilitações unicamente necessárias a serem adquiridas e aprimoradas nesses profissionais. Isso surtiu várias implicações educacionais, dentre estas, a limitação na ação educativa desses professores, que muitas vezes têm primado por um ensino baseado na mera transmissão de conhecimento prontos e acabados, sob metodologias estafantes, que não dão prazer e nem sequer motivam os alunos a estudarem. Sendo que o resultado desse tipo de ação pedagógica tem sido uma constante colaboração no agravamento da crise escolar (evasão, reprovação, repetência), já que dentro do espaço escolar a

cultura da criança é negada. Nesse sentido WAJSTOP 2001 ao falar da formação do educador enfatizar que

(...) aproximação com a realidade pré-escolar levou-me a perceber a inexistência desse espaço de desenvolvimento cultural dos alunos. Esse resultado, apesar de apontar na direção das ações da professora, não deve atribuir-lhe culpabilidade. Ao contrário, trata-se de evidenciar o tipo de formação profissional do professor pré-escolar, que não contempla informações nem vivências a respeito da brincadeira e do desenvolvimento infantil em uma perspectiva social, afetiva, cultural, histórica e criativa, para citamos apenas uma das inúmeras carências no conteúdo curricular dos cursos de magistério e de pedagogia. Faz-nos repensar o quanto o tecnicismo educacional, marca da formação dessa(s) profissionais, tem dificultado a melhoria da qualidade desse grau de ensino. (2001:112).

Com base nesse fato é que há necessidade de reestruturação da grade curricular da maioria dos cursos de formação de educadores, para que se possa garantir a ludicidade como parte integrante e fundamental nessa formação profissional. Até porque, trabalhar com criança não exclui o compromisso de atender as suas necessidades, e uma delas é justamente o brincar. Mas esse brincar não é meramente recreativo, como já foi dito, tem implicações educativas, desse modo, e negá-lo na escola é negar a cultura da criança.

Outro fator a ressaltar, diz respeito ao brincar com uma dimensão da vida humana e que precisa ser evidenciada na escola, para que a sensibilidade possa ser cultivada, viabilizando assim uma formação integral dos sujeitos. Haja vista que a "(...) ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão" (SANTOS E CRUZ, 2000:12).

Partindo desse pressuposto, os professores do pré-escola ao trabalhar o lúdico no espaço escolar, estão garantindo o respeito as necessidades e a cultura infantil, bem como contribuindo para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo da criança, possibilitando-a vivenciar prazerosamente o ato criativo e crítico sobre o conhecimento trabalhado na escola. Dessa forma, o professor torna-se um verdadeiro educador porque ressignifica o processo ensino-aprendizagem, ao partir do que o aluno já conhece a sua realidade cultural para com ajuda do lúdico desenvolver suas potencialidades, oportunizando-o, assim, adquirir novos conhecimentos e aprimorar sua cultura e logo sua atuação na sociedade, haja vista que:

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer várias

ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Educar é preparar para vida (SANTOS E CRUZ, 2000:11-12).

Formação do educador que não tenha contemplado nenhuma abordagem acerca da ludicidade na educação, pode-se inferir que se constitui incompleta, e a atuação desse profissional decorrerá entre o negar as possibilidades lúdicas no processo educativo ou tais atividades assumirão o caráter meramente recreativo.

A utilização do lúdico na escola perpassa pelo compromisso do educador, com a educação de qualidade. É evidente que se nele não deve em sua formação profissional essa compreensão acerca da importância e valor do lúdico, sua ação educativa, em sala de aula, pode apresenta-se desvinculada da perspectiva lúdica. Mas, faz-se necessário ressaltar que o educador jamais pode considerar-se enquanto profissional, totalmente formado, após o término de seu curso, haja vista que, tanto homem quanto a sociedade não são estáticos, sendo assim, a cultura humana é um processo construído a todo o momento e por cada sujeito. Portanto, o educador necessita estar sempre em busca de saberes que possam auxiliá-lo no aperfeiçoamento profissional e na qualidade da educação que ministra.

1.4 POR QUE TRABALHAR COM OS JOGOS?

Os jogos são práticas culturais que se inserem no cotidiano das sociedades em diferentes partes do mundo e em diferentes épocas da vida das pessoas. Por outro lado, eles também cumprem papéis diversos relacionados à expressão da cultura dos povos. Kishimoto (2003, p. 17) exemplifica tal dimensão histórica mostrando que “se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedo, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca”, ou seja, que o brinquedo pode representar uma das maneiras de resguardar a história da humanidade.

Ao falarmos que os jogos estão presentes em diferentes épocas da vida das pessoas estamos evidenciando o quanto eles participam da construção das personalidades e interferem nos próprios modos de aprendizagem humanos. Eles estão presentes desde os primeiros momentos da vida do bebê. Piaget (1987) dá especial atenção aos jogos de exercício no período sensório-motor, momento em que as crianças, ao brincarem, aprendem a coordenar visão e movimento das mãos e dos pés; visão e audição; enfim, a perceber o mundo a sua volta, e começam a agir para deles participar.

Ainda em etapas muito iniciais do desenvolvimento podemos destacar os jogos de construção, tão bem estudados por Chauncey (1979) e Venguer e Venguer (1988). Por meio desses jogos as crianças desenvolvem noções de equilíbrio, de formas, de espaço, dentre outras habilidades.

Concebemos, ainda, que o jogo, além de constituir-se como veículo de inserção no mundo, é também uma atividade lúdica em que crianças e / ou adultos se engajam num mundo imaginário, regido por regras próprias que geralmente são construídas a partir das próprias regras sociais de convivência.

Fromberg (1987), ao discutir sobre os jogos, destaca algumas de suas características: representam a realidade e as atitudes humanas; possibilitam a ação no mundo (mesmo que de modo imaginário); incorporam motivos e interesses da própria criança; estão sujeitos a regras, sejam elas explícitas ou implícitas; e têm algo grau de espontaneidade na ação.

Se tomarmos como foco de discussão os princípios de que os jogos possibilitam ação no mundo e estão sujeitos a regras, entramos no debate acerca da importância dos jogos no desenvolvimento humano. Autores representantes da abordagem sócio- histórica do desenvolvimento têm enfatizado tal temática. Leontiev (1988), por exemplo, defendia que as brincadeiras seriam as atividades principais durante a infância e que, brincando, as crianças aprenderiam a se inserir no mundo adulto.

A partir dessa maneira de ver a inserção dos jogos no desenvolvimento humano, o autor classificou os jogos em dois grandes blocos: jogos de enredo e jogos de regras. No jogo de enredo, os participantes brincam de representar situações, narrar e vivenciar histórias. Macedo (1995, p. 7) defende que tais tipos de jogos:

Caracterizam-se pela assimilação deformante (Piaget, 1945). Deformante porque nessa situação a realidade (social, física etc.) é assimilada por analogia, como a criança pode ou deseja, isso é, os significados que ela dá para os conteúdos de suas ações, quando joga, são deformações – maiores ou não – dos significados correspondentes na vida social ou física. Graças a isso, pode compreender as coisas, afetiva ou cognitivamente, segundo os limites de seu sistema cognitivo.

Nesse sentido, segundo Leontiev (1988, p. 130), nessas situações “as operações e ações da criança são sempre reais e sociais, e nelas a criança assimila a realidade humana. O brinquedo (como disse Gorki) é realmente o caminho pelo qual as crianças compreendem o mundo em que vivem e que serão chamadas a mudar”. Também Dias (2003, p. 52) defende a importância desses jogos, salientando que o

jogo de enredo é o “instrumento primeiro de pensamento no enfrentamento da realidade”. Ele amplia “as possibilidades de ação e compreensão do mundo”. Os jogos de enredo, portanto, fazem com que as crianças experimentem a vida em sociedade e exerçam papéis sociais diversos, pois as regras sociais são o alicerce da brincadeira, quando brincam de médico as crianças incorporam os papéis desempenhados por esse grupo social e se apropriam dos tipos de relações que se estabelecem entre os médicos e outros segmentos sociais.

O outro tipo de jogo citado por Leontiev é o jogo de regras. Nesse caso a atenção dos participantes recai sobre o atendimento às regras compartilhadas, embora tais regras continuem atreladas às regras construção de um mundo imaginário. No xadrez, por exemplo, os jogadores movem as peças respeitando um conjunto de regras que são “justificadas pelo status social criado para cada uma delas. Assim, é construída uma história de guerra, em que participam a rainha, o rei, bispos, peões, cavalos, ou seja, há, subjacente às regras, um mundo imaginário. No futebol há “uma guerra entre dois times que disputam um objeto, a bola, tal como nos contos em que piratas disputam tesouros.

Como o foco recai sobre as regras, há grande desenvolvimento de atitudes morais e sociais. Participando de jogos como esses, as pessoas aprendem que regras são compartilhadas e são mutáveis, desde que haja um acordo entre os participantes. Leontiev (1988, p. 139) salienta que “dominar as regras significa dominar seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo, aprendendo a subordiná-lo a um propósito definido”.

Assim, a escolha do CEEL por trabalhar com os chamados jogos de regras é motivada não apenas pelo grande potencial que eles têm para a aprendizagem da língua, mas, também, pela sua dimensão lúdica e possibilidade de promoção do desenvolvimento humano, elementos tão essenciais às práticas escolares.

O brinquedo educativo data dos tempos do Renascimento, mas ganha força com a expansão da Educação infantil [...]. entendido como recuso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores; nos brinquedos de tabuleiro, que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas; nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência, de tamanho e de forma; nos múltiplos brinquedos e brincadeiras cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e materialização da função psicopedagógica: móveis

destinados à percepção visual, sonora ou motora; carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora; parlendas para a expressão da linguagem; brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora, gráficas e simbólica.

Muitos teóricos afirmam a importância do lúdico para vida e para aprendizagem. Mostrando que através do lúdico são desenvolvidos o físico, motor, emocional, cognitivo, etc. Abaixo veremos as perspectivas de alguns teóricos:

PERSPECTIVA DE PIAGET

De acordo com Piaget (1978) as manifestações lúdicas acompanham o desenvolvimento da inteligência e são interligadas aos estágios de desenvolvimento cognitivo, cada etapa do desenvolvimento possui uma determinada atividade lúdica apropriada.

Piaget identifica três estruturas mentais que surgem com a evolução do brincar na infância, que são:

- Jogos de exercícios: são os primeiros jogos na infância, eles se encontram no período sensório-motor do desenvolvimento cognitivo da criança, na faixa etária de zero a dois anos de idade, e vão da infância a vida adulta do indivíduo.
- Jogos simbólicos: esses jogos começam a fazer sentido para criança quando elas começam a perceber a função simbólica dos jogos, isso ocorre no período pré-operatório do desenvolvimento no final do segundo ano de vida da criança.
- Jogos de regras: esses jogos ocorrem no período operatório concreto ocorre por volta dos sete a onze anos de idade, onde a criança se interessa pelas regras.

PERSPECTIVA DE VYGOTSKY

Segundo Vygotsky (1989), o brincar auxilia no desenvolvimento de aspectos dos aspectos da personalidade a seguir:

- Afetividade: Ursos, bonecos, etc. Auxiliam na solução de problemas afetivos das crianças.
- Motricidade: Bolas, chocalhos, jogos de encaixe e de empilhar desenvolve a motricidade fina e ampla.

- Inteligência: Quebra cabeça, jogos de estratégia, etc. Desenvolve o raciocínio lógico abstrato.
- Sociabilidade: Todos os tipos de jogos e brinquedos faz com que as crianças interajam e se comuniquem umas com as outras.
- Criatividade: Os instrumentos musicais, teatros, jogos de montar, danças etc. Faz com que as crianças desenvolva sua criatividade.

PERSPECTIVA DE KISHIMOTO

Para Kishimoto (1996) os jogos devem ser comprados de acordo com a área de interesse da criança e também de acordo com sua idade. Ele classifica os brinquedos da seguinte forma:

- Brinquedos de berço: estimula o sensorial e motor da criança, são usados para que a criança possa pegar, morder, ouvir.
- Brinquedos de faz de conta: esses tipos de brinquedos são utilizados para que a criança use a fantasia, aumenta o conhecimento, auxilia na compreensão e auxiliam na compreensão.
- Brinquedos pedagógicos: Tem por objetivo proporcionar aprendizado.
- Brinquedos de construção: esses jogos estimulam a criatividade, desenvolvem habilidades.
- Brinquedos tradicionais: esses brinquedos estão relacionados as brincadeiras tradicionais, são expressas de forma espontânea e livre fazendo perpetua a cultura infantil.

PERSPECTIVA DE FRIDMAN(1996, p. 64)

Friedman (1996, p. 64) em relação ao jogo aponta que o jogo oferece uma importante contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a mais informações e tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil, paralelamente o jogo consolida habilidades já dominadas pelas crianças e a prática dos mesmos em novas situações.

Consoante Soler (2006, p.44) Num simples jogo de pega-pega, estamos trabalhando muitos aspectos importantes para a formação integral da criança, pois exercita, nesse jogo, o deslocamento, a mudança de direção, a saída rápida, a parada

brusca, a agilidade, enfim, tudo o que precisará no futuro para usar em sua prática ou se pretender ser um atleta. (SOLER, 2006, p. 44).

Os jogos, bem como qualquer outra atividade lúdica dirigida, podem proporcionar um desenvolvimento integral do aluno, mas é necessário que todo trabalho a ser desenvolvido seja planejado e tenha objetivos claros e coerentes.

Segundo Antunes (2013, p.40) “os jogos devem ser utilizados somente quando a programação possibilitar e somente quando se constituírem em um auxílio eficiente ao alcance de um objetivo dentro dessa programação.” O jogo tem relação direta com a diversão. Utilizá-lo como recurso pedagógico pode tornar o processo de ensino e aprendizagem em um momento divertido e prazeroso, tanto para o aluno quanto para o professor.

Nesse sentido, o jogo passa a desempenhar um papel diferente no contexto escolar. No entanto, apesar de estudos e debates demonstrarem a importância do uso de jogos como recurso pedagógico, muitos professores ainda veem o jogo como um passatempo, uma atividade inútil sem caráter educativo por parecer uma atividade “não-séria”. Nesse sentido, o professor precisa rever seus conceitos e compreender que o jogo, quando adequado ao processo educativo, torna-se uma ferramenta com grande possibilidade de ensino.

Nesse contexto Silveira (2009, p.119) corrobora afirmando que “[...] espera-se que o professor faça um uso mais consciente dos jogos e não os considere apenas um passatempo.” O vivenciar da ludicidade no contexto escolar seja através de jogos, brincadeiras ou outra atividade lúdica direcionada qualquer, é importante para a formação do sujeito lúdico e contribui para tornar o processo ensino e aprendizagem mais agradável.

No entanto, para que essa atividade tenha cunho pedagógico e atenda as expectativas de aprendizagem, se faz necessário que o professor observe alguns condicionantes que contribuirão para o sucesso do evento.

Em seu livro *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*, Antunes (2013), afirma que existem quatro elementos que justificam e condicionam a aplicação de jogos.

Esses elementos são importantes e devem ser considerados. São eles:

Capacidade de se constituir em um fator de autoestima do aluno: jogos extremamente fáceis ou difíceis podem causar desinteresse. É importante

que o professor escolha a atividade de acordo com o nível cognitivo do aluno. Atividades fáceis demais ou com dificuldade acima da capacidade do aluno podem causar-lhe sensação de incapacidade ou fracasso.

Condições psicológicas favoráveis: é importante que o professor use o jogo como uma atividade para combater a apatia, visando inserção e desafio para o grupo. O professor deve demonstrar entusiasmo ao preparar e propor a atividade. O entusiasmo do professor se constitui em estímulo para que o aluno queira jogar.

Condições ambientais: a organização do ambiente, do material que será utilizado e a higiene, tanto da mesa quanto do local onde a atividade será desenvolvida, é fundamental para o sucesso no uso dos jogos.

Fundamentos técnicos: todo jogo precisa ter começo, meio e fim. Ele jamais deverá ser interrompido. Se houver dúvidas sobre a possibilidade da atividade ser ou não concluída, ela não deverá ser iniciada. (ANTUNES 2013, p.41-42).

Portanto, para fazer o uso de jogos e de atividades lúdicas de forma adequada, e para que estes atendam às finalidades educativas propostas é preciso um planejamento cuidadoso. Quando planejados e bem aplicados, com objetivos definidos, o jogo contribui para que haja mudanças significativas nos diferentes aspectos cognitivos, social e emocional.

CAPÍTULO II - PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Podemos dizer que a pesquisa que desenvolvemos em termos de abordagem pode ser definida como qualitativa, pois dialogamos com a realidade da Escola Joaquim Barbosa no que tange ao ensino e aprendizagem do conhecimento do lúdico na educação infantil, bem como, com os referenciais teóricos que discutem esta questão. De acordo com Minayo (2000) as pesquisas de natureza qualitativa se ocupam em responder questões de natureza muito particulares e subjetivas, indo ao encontro da realidade sem a preocupação de aprisionar e quantificar a questão em voga, mas de analisar e perceber os condicionantes histórico-sociais que envolvem o fracasso escolar no ensino de matemática nos anos iniciais do ensino fundamental.

No que diz respeito aos objetivos e finalidades da pesquisa, conciliamos as modalidades exploratória e explicativa. Gil (1999) considera a modalidade exploratória em pesquisa do tipo social e qualitativa permitindo que os pesquisadores se aproximassem e melhor explorasse o tema que se propões a investigar tanto no âmbito teórico e conceitual quanto prático (de ingresso no campo da pesquisa). O autor ainda considera que pesquisas nessa modalidade precisam ser devidamente planejadas, pois prescindem de uma visão geral sobre o tema e problema da pesquisa, para que somente assim possam ser construídos os conceitos e a categorias.

Entretanto, por ser generalista, a pesquisa na modalidade exploratória tem suas limitações, o que nos leva a sua combinação com outra modalidade que é a explicativa. Para Gil (1999) a pesquisa explicativa objetiva identificar os fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência de um fenômeno. Sendo assim, podemos dizer que essa modalidade de pesquisa visa o aprofundamento do conhecimento da realidade e se preocupa em explicar as relações que se tecem entre causa e efeito.

Por se trata de um diálogo com a realidade, a modalidade explicativa não leva em consideração uma razão única para o problema levantado, mas considera que podem existir várias causas que ocasionam um mesmo problema, por essa razão, Mattar (2001, p. 31) afirma que o pesquisador orientado por essa modalidade: “jamais chega a afirmar categoricamente a relação de causalidade, mas sim em termos de probabilidade, com afirmações do tipo: ‘se ocorrer isto, provavelmente deverá ocorrer aquilo’. É a chamada *causação probabilística*”.

No que tange aos procedimentos técnicos, foi possível realizar a combinação

dos elementos que integram a pesquisa bibliográfica e a pesquisa de campo. A pesquisa bibliográfica é a primeira etapa de qualquer estudo, podendo muitas vezes ser a única técnica de coleta de dados. Para Lakatos e Marconi (2001, p. 183), a pesquisa bibliográfica:

[...] abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema estudado, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, materiais cartográficos, etc. [...] e sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto [...].

Nesse sentido, podemos considerar que a pesquisa bibliográfica se apresenta como uma oportunidade para o pesquisador construir categorias e conceitos necessários a investigação que se propôs a fazer, bem como, um direcionamento para que em seguida, tenha condições de se inserir numa dada realidade.

Para os propósitos de nossa investigação a pesquisa bibliográfica se apresentou como a primeira etapa, já que nos possibilitará ter conhecimentos de outras pesquisas já desenvolvida na área e potencializar as análises apresentando novas possibilidades. Sendo assim, a pesquisa bibliográfica foi a sustentação conceitual e categorial para a realização da pesquisa de campo.

A pesquisa de campo foi realizada no período do dia 02 de agosto ao dia 15 de outubro de 2022, com a finalidade de entender qual a importância do lúdico e suas características. Com tudo, as informações obtidas através da entrevista, nos mostram que o lúdico e metodologia utilizada por todos os professores, inclusive pelos professores da educação infantil, sendo um instrumento de desenvolvimento para o ensino aprendizagem.

A EMEIF “Joaquim Barbosa”, localizada a Rua Piauí s/nº, Bairro Novo Horizonte, no Município de Breu Branco – Pará, Cep-68488-000; foi fundada no Governo Municipal de Egon Kolling, com a parceria da Eletronorte no dia 25 de agosto de 2010, com dez salas de aulas, uma diretoria, uma secretaria, um refeitório, uma sala de informática, um banheiro masculino e um feminino, uma sala de professores e um banheiro na qual atende 600 alunos do Ensino Infantil de Pré I e II ao 1º e 2º ano do ensino fundamental. Até 2018 funcionou com 20 turmas no turno matutino e vespertino (atualmente funcionando com 17 turmas). Em 2022 seu corpo funcional é de 43 (quarenta e três) servidores, e a mesma é administrada pela professora Eliene Oliveira Teixeira, na coordenação pedagógica estão os Professores de Suporte

Pedagógico Atílio Kleber Ranieri, Ozilene Rodrigues Vieira e Sueli Maria Garcia de Melo e na secretaria a Sra. Regina Bezerra Pereira.

A escola trabalha sempre sob a filosofia de que de fato a educação é para todos e que esta mesma educação tem que ser obrigatoriamente de qualidade. Porém, acrescenta-se a este referencial histórico que O Projeto Político Pedagógico se insere nesse contexto como um instrumento relevante, capaz de proporcionar a delimitação das metas e criar ações que construam a identidade da nossa escola ao referir-se que muitas mudanças relevantes ao contexto escolar como um todo assumem um indicativo a partir da aprovação da BNCC em 2017, documento que orienta os conteúdos ensinados na educação básica. O que mobiliza toda a estrutura da escola com relação aos seus objetivos, metas e processo de ensino-aprendizagem.

Foto da escola



Fonte: autora, 2022.

A Escola Municipal de Educação Infantil e Fundamental “Joaquim Barbosa” tem sua organização curricular baseada no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil e Base Nacional Comum Curricular.

CAPÍTULO III - ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa bibliográfica e de campo foi um alicerce para alcançar o objetivo geral que buscava apresentar a importância da ludicidade no processo de aprendizagem das crianças. Através das observações e entrevista na escola Joaquim Barbosa, notou-se o trabalho realizado com o método lúdico, de grande relevância para o ensino, onde os profissionais vêem o lúdico como uma ferramenta essencial para o sucesso do ensino e desenvolvimento de seus alunos.

Enquanto os objetivos específicos podemos considerar que foram alcançados com êxito, pois, apontamos o entendimento dos professores acerca do lúdico como estratégia de ensino; refletimos uma abordagem clara da relevância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, suscitando a ampliação da ludicidade no campo de trabalhos e pesquisas como necessária e responsável para desencadear a motivação nos alunos e o prazer em aprender.

A escola possui várias propostas pedagógicas, inclusive as que envolvem o lúdico, o lúdico é visivelmente adotado na maioria das tarefas e outro fator que chamou a atenção foi que nada interfere para que os professores façam uso do lúdico, pois os mesmos são bastante dedicados e estão sempre em busca de solução para seus desafios e dificuldades.

No primeiro momento adentramos na escola Joaquim Barbosa, com a carta de apresentação para a pesquisa, onde fomos calorosamente acolhidos pela direção e coordenação da referida escola. Sendo assim, começamos o segundo passo as observações na escola e em sala de aula, mais precisamente na turma da educação infantil.

Durante as observações notou-se que a escola como um todo trabalha a ludicidade. A escola Joaquim Barbosa apresenta um visual lúdico e características que envolvem os alunos ao mundo da imaginação, contos, cultura, jogos e brincadeiras. De forma geral um outro fator que chamou a atenção foi a união entre os funcionários para trabalhar as datas comemorativas inseridas no currículo da escola.

Segue alguns jogos utilizados na escola Joaquim Barbosa no trabalho com a ludicidade.



As observações ao uso do lúdico como ferramenta para o ensino aprendizagem são bastante utilizadas, porém com algumas dificuldades por conta de material adequado e pela quantidade de alunos inseridos na mesma sala de aula. Por outro lado, é evidente a preocupação da professora em trabalhar o lúdico e aproximar os alunos das atividades.

A avaliação faz parte do cotidiano escolar. Segundo Libâneo (1992, p.195) “[...] é uma tarefa didática necessária e permanente do trabalho docente, que deve acompanhar passo a passo o processo de ensino e aprendizagem.” Ainda segundo o autor, pode-se definir a avaliação:

[...] como um componente do processo de ensino que visa, através da verificação e qualificação dos resultados obtidos, determinar a

correspondência destes com os objetivos propostos e, daí, orientar a tomada de decisões em relação às atividades didáticas seguintes. (LIBÂNEO 1992, p.196),

É um momento importante para a tomada de decisões e deve ser encarada como uma oportunidade para a reorientação do trabalho do professor visando melhorar o processo de ensino e da aprendizagem. No entanto, para que cumpra com esse papel, é preciso que o professor tenha claro o(s) objetivo(s) que pretende alcançar com o que está ensinando. Para Luckesi (2010) a avaliação deve subsidiar as “decisões a respeito da aprendizagem dos educandos” visando garantir a qualidade dos resultados esperados.

A avaliação é uma tarefa complexa e não deve ter como um único fim a atribuição de notas. Ela deve cumprir funções pedagógicas dando ao professor subsídios para que possa identificar o nível de aprendizagem dos seus alunos bem como as suas dificuldades, e assim traçar novas estratégias de ação, conforme afirma Luckesi (2010, p.5)

O professor precisa “atentar para as dificuldades e desvios da aprendizagem dos educandos e decidir trabalhar com eles para que, de fato, aprendam aquilo que deveriam aprender, construam efetivamente os resultados necessários da aprendizagem.

Portanto, avaliar não se resume apenas em verificar se o aluno aprendeu ou não o conteúdo trabalhado e mensurar seus acertos e erros. É preciso que o professor use esse momento para identificar as dificuldades de seus alunos e estabeleça estratégias de intervenção que venha atender às necessidades educacionais de seus alunos, buscando superar as dificuldades apresentadas.

No trabalho com jogos o professor terá um recurso pedagógico diferenciado, que lhe possibilitará realizar um trabalho educacional mais dinâmico e prazeroso. Também é possível usar esse recurso pedagógico como um instrumento de avaliação. Para isso, o professor precisa conhecer as diferentes possibilidades de uso desse instrumento, estabelecendo os critérios que orientarão o processo da avaliação para que possa adequá-lo ao conteúdo que estará sendo ensinado e avaliado, conforme os objetivos que pretende alcançar. Para Rau (2007, p.53):

Muitos aspectos podem ser trabalhados por meio da confecção e da aplicação de jogos selecionados, com objetivos como: aprender a lidar com a ansiedade; refletir sobre limites; estimular a autonomia; desenvolver e aprimorar as funções neurosensoriomotoras; desenvolver a atenção e a concentração;

ampliar a elaboração de estratégias; estimular o raciocínio lógico e a criatividade.

Ao trabalhar com jogos o professor precisa ter claro o que pretende com a atividade para adequá-la aos objetivos que quer atingir. Segundo Sant'Anna (1997 apud Silva e Amaral 2011, p.7), “a avaliação precisa ser alicerçada em objetivos claros, simples, precisos, que o conduzam a uma efetiva aprendizagem, onde professor e aluno devem ambos caminhar na mesma direção, em busca dos mesmos objetivos”.

Como forma de registro, o professor pode elaborar uma ficha para um melhor controle das atividades, com os critérios que nortearão o processo da avaliação já estabelecidos para que fique mais fácil na hora de aferir a nota.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Devemos utilizar o lúdico como uma ferramenta importante nas dificuldades de aprendizagem, pois a criança pode ser trabalhada na individualidade ou em grupos e ela mesma poderá buscar respostas para suas dúvidas e corrigir o que é de real dificuldade. Assim, o uso do lúdico sempre é de grande importância.

Esta pesquisa vem trazer muitas contribuições para a educação, pois mostra de forma clara a importância do lúdico, meios de trabalhar o lúdico e também a utilização de alguns lúdicos, expressadas nas imagens. Por tanto, salientando que o profissional da área da educação necessita de formação adequada para trabalhar a ludicidade.

O lúdico aplicado à prática nas turmas da educação infantil não apenas contribui para a aprendizagem da criança, como também possibilita ao educador tornar suas aulas mais dinâmicas e prazerosas. O educador é capaz de respeitar e nutrir o interesse da criança, dando-lhe possibilidades para que se envolva-se no seu processo, levando em consideração toda riqueza que o lúdico representa.

A criança aprende através da atividade lúdica ao encontrar na própria vida, nas pessoas reais, a complementação para as suas necessidades. Isso foi visto nas atividades propostas nos planos criados no período da pesquisa, os alunos participaram com entusiasmo da aula e as atividades foram realizadas com sucesso.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP:Loyola, 2003.

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 19 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. 3ª edição, São Paulo, SP, Cortez,2000.

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

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo, SP, Perspectiva editora da USP, 1996.

LUCKESI, Cipriano C. **LUDICIDADE E ATIVIDADES LÚDICAS** - uma abordagem a partir da experiência interna. Artigo disponível em <http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>. Acessado em 27 abr.2014.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1992.

MACHADO, Marna Marcondes, **Brinquedo-sucata e a criança: a importância do brincar: atividades e materiais**. 2ª edição, São Paulo, SP, Loyola, 1995.

MARTINS, Marilena Flores. **O homem lúdico**. (www.xadrezeduca.com.br/ensinoludico), 23/06/2002.

MARCELINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da animação**. 2ª edição. Campinas, SP, Parirus, 1997.

KASCHUK, Márcia Maria. **A função da brincadeira no desenvolvimento infantil** (www.xadrezeduca.com.br/ensinoludico), 23/06/2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis**. 3ª edição, Petrópolis, RJ, Vozes, 1993.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2007.

VIGOTSKY, L. S. **A formação sócia da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 2. ed. Porto Alegre: Martins Fontes, 1988. 168p.

SILVEIRA, Marcia C. da. **Atividades lúdicas e a matemática.**In **Ulbra - Universidade Luterana do Brasil (org.)**. O lúdico na prática pedagógica. Curitiba: Ibpex, 2009.p.113-129.

ROSA, Sanny S. da. **Brincar, conhecer, ensinar**. 2ª edição, São Paulo, SP, Cortez, 2001.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 4ª edição, Petrópolis, RJ, Vozes, 2000.

WAJSKOP, Gisele. **Brincar na pré-escola**. 4ª edição, São Paulo, SP, Cortez, 2001.



AVALIAÇÃO DO TRABALHO

Prezado(a) **MARQUIVIA PINTO DE SOUZA**, informamos que seu trabalho intitulado "JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UM ESTUDO DE CASO EM UMA ESCOLA DA CIDADE DE BREU BRANCO-PA", foi avaliado e considerado "**ACEITO**" pela Comissão Científica do IX CONEDU.

Caso a comissão tenha deixado algum comentário, ele encontra-se abaixo:

""

Modalidade: Comunicação Oral (CO)

Grupo de Trabalhos (GT): GT 09 - Educação Infantil

Título: JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UM ESTUDO DE CASO EM UMA ESCOLA DA CIDADE DE BREU BRANCO-PA

Autor(es): MARQUIVIA PINTO DE SOUZA e WALBER CHRISTIANO LIMA DA COSTA

Atenciosamente,
Comissão Científica