



UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – UAB
CURSO DE PEDAGOGIA A DISTÂNCIA

O LÚDICO, JOGOS E BRINCADEIRAS: MOTIVAÇÃO OU PRAZER
NA EDUCAÇÃO INFANTIL?

JOÃO ROBERTO PIAS THIMOTEO

BRASÍLIA, OUTUBRO DE 2015

João Roberto Pias Thimoteo

O lúdico, jogos e brincadeiras: motivação ou prazer na educação infantil?

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia a Distância - Universidade Aberta do Brasil – UAB/ Faculdade de Educação – FE/Universidade de Brasília – UnB.

Brasília, Outubro de 2015

FICHA CATALOGRÁFICA

THIMOTEO, João Roberto Pias. O lúdico, jogos e brincadeiras: motivação ou prazer na educação infantil?
Outubro de 2015, 49 páginas. Faculdade de Educação – FE,
Universidade de Brasília – UnB.

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Pedagogia
FE/UnB-UAB

O LÚDICO, JOGOS E BRINCADEIRAS: MOTIVAÇÃO OU PRAZER NA
EDUCAÇÃO INFANTIL?

João Roberto Pias Thimoteo

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial para
obtenção do título de Licenciado em
Pedagogia a Distância - Universidade Aberta
do Brasil – UAB/ Faculdade de Educação –
FE/Universidade de Brasília – UnB.

Banca Examinadora:

José Vieira de Sousa

Orientador Educação do Distrito Federal/ Universidade Aberta
do Brasil – UAB – FE – UnB

Carlos Henrique Silva Bitterncourt

Tutor Educação do Distrito Federal/ Universidade Aberta
do Brasil – UAB – FE – UnB

DEDICATÓRIA

Dedico a todos que direta e indiretamente me ajudaram nesta longa caminhada.

AGRADECIMENTOS

Certamente não poderia deixar de agradecer primeiramente a “Deus”, responsável pela minha existência, que me deu força, coragem, ânimo, saúde e sabedoria para que pudesse realizar este curso.

A minha querida esposa e meus três filhos que foram o alicerce para a realização deste, auxiliando, e tolerando quando pensava em desistir vencido pelo cansaço.

A meus familiares e amigos que mesmo sem saber serviram a todo tempo como principal incentivo, porque foi pensando neles, que tive a perseverança de lutar em busca de algo melhor, a minha formação.

RESUMO

As brincadeiras e os jogos em sala de aula possibilitam a troca de experiências, o manuseio e a descoberta de novos conceitos e práticas no convívio escolar, maior flexibilidade na relação das crianças em suas práticas educacionais como elementos de construção social e interdisciplinar? A ludicidade tornou-se um assunto que conquistou espaço no panorama nacional, principalmente, na educação infantil, por ser um artifício essencial o lúdico permiti realizar um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento. O mundo e a cultura das crianças mudaram. As expectativas e exigências a que elas estão sujeitas multiplicaram-se. São outros os brinquedos que lhes são oferecidos, com os quais elas ocupam o tempo. As crianças da atualidade têm outro jeito de brincar, imaginar, sofrer, pensar e construir sua realidade infantil. As experiências e vivências infantis estruturam-se e se desenvolvem de maneira diferente que qualquer outra época. A criança, através, do brinquedo, tem a oportunidade de vivenciar as diferentes situações que ele proporciona, dessa forma ela pode se posicionar diante do outro, como também diante do objeto e do mundo a que ela pertence e o qual a circunda. Assim, ela aprende e se enriquece através dos conteúdos dispostos pelo brinquedo e suas respostas ficam menos automáticas, originando as atividades motoras voluntárias. Ao brincar a criança estimula a inteligência porque este ato faz com que a criança solte sua imaginação e desenvolva a sua criatividade, assim como possibilita o exercício de concentração, atenção e engajamento. A autoestima e a aceitação são reforçadas, as induzem para as tentativas diante das dificuldades e o melhor é que juntos encontram caminhos para superá-las.

Palavras-chave: Lúdico, jogos e brincadeiras; Educação infantil; Prazer e motivação.

SUMÁRIO

Apresentação.....	09
Parte I - Memorial Educativo.....	10
1-Infância, Mudanças e Descobertas.....	10
2-A Adolescência.....	11
3-A Realização de Um Sonho.....	11
Parte II – A pesquisa	
Introdução.....	13
Capítulo I – Fundamentação Teórica	
1 - Brincadeiras e Jogos na Educação Infantil.....	15
1.1-Jogos Matemáticos na Relação Ensino e Aprendizagem.....	22
1.2-O Lúdico Como Parceiro do Educador.....	27
1.3 - O Aluno, a Educação e os Jogos Eletrônicos.....	33
Capítulo II – Metodologia de Pesquisa	
2.1 - Contexto da Pesquisa.....	36
2.2 - Sujeitos Participantes.....	36
2.3 Instrumentos de Coleta de dados.....	36
2.4 Procedimentos de Coleta de Dados.....	36
Capítulo III - Análise dos Resultados Encontrados.....	38
Metodologia –	43
Considerações Finais.....	44
Parte III - Perspectivas Profissionais.....	46
Referências.....	47

APRESENTAÇÃO

O presente trabalho apresenta o lúdico como recurso pedagógico e procura compreender e explorar a importância das atividades lúdicas como estratégia de ensino na educação infantil das crianças de uma escola pública municipal de São João da Aliança. O objetivo principal é compreender os fatores positivos, relativos aos recursos, os jogos e brincadeiras a partir da ludicidade e sua contribuição para crianças com idades de 0 a 5 anos durante o seu processo de aprendizagem. A educação infantil só atende crianças até 5 anos. Desde 2010, com a aprovação da resolução CNE/CEB nº 1, de 14 de janeiro de 2010, as crianças com 6 anos completos até o dia 31 de março devem ser matriculadas no primeiro ano. Quem fizer seis anos depois dessa data de corte ainda permanecerá no Ensino Infantil.

Os objetivos específicos, procura apresentar a importância do trabalho lúdico e seus reflexos no desenvolvimento educacional infantil. A ludicidade no contexto educacional priorizam o desenvolvimento do trabalho lúdico na sala de aula, e por fim conhecer o resultado obtido pelos educadores que se apropriaram de métodos relacionados ao lúdico na educação infantil das crianças.

A problemática da pesquisa centrou-se no questionamento acerca das competências e habilidades que podem ser trabalhadas e desenvolvidas por meio da ludicidade e as contribuições que esse trabalho traria ao processo ensino-aprendizagem na educação infantil.

O anseio de aprofundar os conhecimentos sobre esta temática justifica-se pela finalidade de identificar a importância do trabalho lúdico e seus reflexos para aquisição de conhecimentos, tornando o processo de Educação Infantil uma prática diferenciada, todavia que se percebe atualmente diversos aspectos necessários e capazes de contribuir positivamente no contexto escolar, na condução da criança às situações reais que contribuam com o desenvolvimento de habilidades e capacidades individuais e coletivas.

Parte I - MEMORIAL EDUCATIVO

1 - Infância, Mudanças e Descobertas

Eu, João Roberto Pias Thimoteo, sou casado tenho três filhos, duas meninas e um menino. Tenho como exemplo de vida meus pais que sempre batalharam muito para nos criar.

Aos sete anos de idade iniciei minha vida escolar. Encontrei muitas dificuldades durante os primeiros anos de estudos, principalmente para aprender a ler e escrever, graças ao compromisso que minha mãe tinha de todos os dias nos ensinar em casa eu aprendi a ler e escrever. Lembro-me como se fosse hoje, aprender a ler e escrever foi como se tivesse tirado uma venda dos meus olhos.

Superada essa dificuldade prossegui meus estudos sem complicações nas séries seguintes.

Tive que superar minhas dificuldades para não ser ridicularizado diante dos novos colegas de escola e professores, então passivamente passamos a receber a doação do saber ministrado e ofertado pelo professor. Ao falar dessa fase da minha vida não dá para esquecer as palavras de Paulo Freire que define a pedagogia tradicional, centrada no professor (o dono do saber), e na qual os alunos são meros objetos da educação.

Objetos porque seus direitos são limitados por uma série de regras, limites e convenções – muitas vezes ocultas, como o chamado currículo oculto, que consiste na reprodução pura e simples de uma vivência escolar, isto é, aquilo que está contido nas relações escolares, mas não está escrito.

Esse sistema reduz o aluno a um mero espectador da eloquência do professor, ou a um copiador de quadros cheios de conteúdo. E era exatamente assim que acontecia a educação na escola em que estudava. Nós recebíamos passivamente a doação do professor, único sujeito do processo.

2 – A Adolescência

Apesar das dificuldades consegui chegar ao ginásio, era assim chamado o ensino fundamental do 5º ao 8º ano. Era super importante chegar à 5ª série, significava muito para nós.

Segundo Içami Tiba (1985) em seu livro “Adolescentes: Quem Ama Educa”, Ao entrarem na 5ª série, as garotinhas já estão saindo da confusão pubertária. Seu pensamento abstrato está mais desenvolvido que o dos garotinhos, que ainda estão em plena confusão mental. Era exatamente assim que eu me sentia, estava deixando de ser criança; teriam vários professores e matérias.

Minha trajetória como aluno foi bastante tranquila nas séries iniciais. Quando cheguei à 8ª série nossa turma começou a se preparar para fazer uma festa de formatura.

Trabalhamos muito, organizando a festa durante todo o ano que foi muito especial. A festa de formatura da 8ª série foi como uma despedida, depois cada um de nós seguiu por caminhos diferentes. Por que a escola não tinha ensino médio e cada um foi para uma escola diferente.

E o 2º grau/ ensino médio foi muito bom, quase não tive dificuldade nas disciplinas, a turma bastante unida, com três anos conclui o ensino médio, foi tudo muito tranquilo, e a formatura foi bem legal.

3- A Realização de Um Sonho

Quando surgiu a oportunidade não tive dúvida, fiz minha inscrição para o vestibular e consegui passar. Uma experiência nova para mim que não sabia nem manusear um computador direito mais tinha consciência de que para o enfrentamento de novos desafios, a educação a distância em minha vida apresentou-se como uma modalidade capaz de contribuir para a minha formação, pois na cidade onde moro não havia faculdade e a mais próxima fica a cento e setenta quilômetros de distância.

Pouco a pouco fui vencendo as dificuldades e outras foram surgindo. Cada semestre que se inicia é uma oportunidade de adquirir novos conhecimentos na área de educação. Elaborar projetos, comparar a realidade educacional com a teoria fez

com que percebêssemos o quanto a educação do nosso país ainda precisa melhorar.

Sabemos que a educação, hoje, cabe estimular a criação de novas formas de experimentar, de imaginar e o curso de Pedagogia tem nos esclarecido que trabalhar com projetos nos anos iniciais é uma das formas de possibilitar essas ações.

O curso de pedagogia foi um período muito importante para meu crescimento profissional, pois durante o curso tive a oportunidade de enriquecer meu conhecimento, esclarecer minhas dúvidas, teve também aqueles momentos em que pensei em desistir, diante das dificuldades, da falta de tempo para fazer os trabalhos, para compreender alguns conteúdos, mas graças a Deus consegui superar tudo isso e concluir o curso. A cada disciplina foi um marco em minha vida, por que pretendo trabalhar com minha esposa em seu colégio e colocar em prática tudo aquilo que aprendi no decorrer do curso de pedagogia.

Os professores, coordenadores em fim todo o grupo do polo da UNB contribuiu bastante para mais esta vitória.

O tema abordado neste trabalho surgiu durante o período em que estive observando as aulas para o estágio e também no meu dia a dia quando estou dando uma apoio a minha esposa no colégio. O uso do lúdico na educação me chamou atenção por ser um método divertido, prazeroso, significativo e eficaz, no ensino-aprendizagem.

INTRODUÇÃO

As brincadeiras e os jogos em sala de aula possibilitam a troca de experiências, o manuseio e a descoberta de novos conceitos e práticas no convívio escolar, maior flexibilidade na relação das crianças em suas práticas educacionais como elementos de construção social e interdisciplinar?

A ludicidade tornou-se um assunto que conquistou espaço no panorama nacional, principalmente, na educação infantil, por ser um artifício essencial o lúdico permiti realizar um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento.

As brincadeiras, os jogos, as atividades lúdicas são muito importantes para a aprendizagem, pois, através do lúdico é possível desenvolver um trabalho prazeroso, dinâmico, significativo e de qualidade. É brincando que a criança cresce e se sente feliz. (Kishimoto 2003, p.15)

Na medida em que elas vão crescendo e se desenvolvem, enquanto brincam dão asas à imaginação e mantém fiel relação com o meio, é nesse momento que ocorrem as trocas, fazem descobertas, as crianças pertencem a um universo dinâmico, alegre, interativo que possibilita observar os inúmeros elementos essenciais para sua formação, como a linguagem, a vida em grupo, o saber ouvir, o saber falar e o argumentar.

A criança observa o meio em que vive, ouve, experimenta e acaba trazendo tudo isso para suas brincadeiras, seus jogos, para seus momentos de diversão. (Vygotsky1998)

As brincadeiras ficam mais interessantes quando as crianças podem combinar os diversos conhecimentos a que tiveram acesso nas relações que mantém com os adultos, outras crianças e com o próprio espaço físico.

Toda criança precisa e tem o direito de brincar independentemente da sua condição ou do ambiente ao qual esteja inserida, sem o momento da descontração em sala de aula, a escola para ela torna-se pouco interessante. Infelizmente até a atualidade nem todas as crianças têm a oportunidade de usufruir desse direito, pois são obrigadas a trabalhar e ajudar no sustento de suas famílias.(LEI N° 8.069, DE 13 DE JULHO DE 1990)

A escola quanto espaço educativo necessita cada vez mais oferecer ao seu educando o direito de brincar, pois os jogos e as brincadeiras são muito importantes para o desenvolvimento psicomotor da criança que estuda e está em plena fase de crescimento. (LEI Nº 8.069, DE 13 DE JULHO DE 1990)

O lúdico ao contrario do que muitos educadores pensam é saudável, contribui muito para o bom desempenho de todos nas atividades em sala e mesmo para a aprendizagem de outras áreas do conhecimento.(VYGOTSKY, 1988).

Atualmente, as crianças começam a frequentar cada vez mais cedo as instituições voltadas para elas, como creches, escolas do ensino fundamental, educação infantil Na maioria das vezes por necessidades, pois os pais necessitam trabalhar para adquirir o sustento da família ou pelo fato dos pais acharem importante para o desenvolvimento de seus filhos estarem em contato com outras crianças para se socializar.

Nesses espaços o brincar é muitas vezes desenvolvido como recurso metodológico de apoio ao desenvolvimento de potencialidades nos alunos, em muitos casos a brincadeira e os jogos são excluídos das atividades em sala de aula, muitas vezes são considerados pouco produtivos ou motivo para a indisciplina da turma, o tempo de espera, do intervalo.(VYGOTSKY, 1988).

O papel do adulto é muito importante para a vida da criança, durante as brincadeiras ela aprende a ser independente, a movimentar-se, a fazer escolhas, ainda brincando a criança se pré-dispõe a descoberta das formas, cores, tamanho, quantidade, textura, reconhecer objetos, sons e o próprio corpo, ela se relaciona com outras crianças, desenvolvendo a mente e o físico, se torna mais curiosa acabando por perceber mais de perto a realidade. (VYGOTSKY, 1988).

Portanto podemos dizer que o lazer na escola deve ser formativo e qualitativo que dê ao ensino um aspecto novo, mais alegre e disposto ao melhor desempenho do educando, porém isso não depende só do brincar ou do jogar, depende de uma postura renovadora do professor de uma docência comprometida com todos os segmentos de evolução psicomotora de seu aluno, dessa forma o lazer e a recreação voltam a estar associados a prática educativa, se é que algum dia estiveram separados, sendo um diretamente dependente do outro. (KISHIMOTO, 2001. v.27, n.2)

Portanto se faz necessário que a escola implante uma proposta pedagógica voltada ao mundo infantil, que atenda as necessidades da criança.14

1 – BRINCADEIRAS E JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

De acordo com Vygotsky (1994, p. 101) "é importante mencionar a língua escrita como a aquisição de um sistema simbólico de representação da realidade. Também contribui para esse processo o desenvolvimento dos gestos, dos desenhos e do brinquedo simbólico, pois essas são também atividades de caráter representativo que se utiliza de signos para representar significados".

Segundo Comte (2001, p. 25), "progredir é conservar melhorando", ainda com o mesmo filósofo, "Todos os bons intelectos têm repetido, desde o tempo de Bacon, que não pode haver qualquer conhecimento real senão aquele baseado em fatos observáveis". Sendo assim, nada mais importante do que contextualizar uma aula e inserir fatos que podem ser observados de diversas maneiras, que possam despertar a imaginação do educando e o interesse pela descoberta das coisas.

É comum nos dias de hoje professores dos anos iniciais estar em constante busca por sugestões de atividades e metodologias de ensino que despertem em seus alunos o interesse pelo aprender.

A necessidade de renovar o ensino parte de inúmeras situações, desde a própria dificuldade dos alunos, sua realidade e os interesses sociais.

A sociedade vem passando por grandes transformações ao longo do tempo em função dessas transformações também se transformam valores, gostos, interesses e interesses sociais que acabam refletindo no processo ensino e aprendizagem chamando a atenção dos órgãos responsáveis pelo ensino e da escola nas interações que mantém com sua clientela.

A criança contemporânea está altamente em atividade e com grande acúmulo de informações o que as tornam mais exigentes e agitadas o que provoca nelas a necessidade da novidade, de algo que realmente lhes seja interessante e que prenda sua atenção.

Quando chegam à escola esperam encontrar atividades que lhes digam respeito, ou seja, que estejam próximas do seu tempo e da sua necessidade de aprendizagem. Os fatores sociais e familiares também influenciam e colaboram para a agitação de um número elevado de alunos e a escola tem a função social de promover nelas a autoestima e o desenvolvimento de suas potencialidades. Vygotsky (1994, p. 102)¹⁵

Isso acontece pela grande velocidade das intervenções coletivas, individuais, culturais, tecnológicas e histórica dentro dos grupos sociais exigindo automaticamente das pessoas mais habilidade e conhecimento teórico e prático.

O educando inserido no meio de atuação extraescolar com acesso à informática e os jogos eletrônicos se sente desmotivado com a rotina maçante da sala de aula.

Além disso, vêm os fatores sociais. É comum aluno com problemas emocionais e afetivos, com dificuldades socioeconômicas, com especificações psicomotoras, desmotivados que acabam por não se interessarem por atividades onde tenham que buscar de maneira mecânica um resultado satisfatório, na verdade eles gostam de experimentos e de movimento, pois a curiosidade se mantém ativa. Costa (2005, p.45)

Os jogos na educação infantil é uma possibilidade de inovação do ensino na intenção de oferecer ao aluno algo de que ele goste e queira participar.

De acordo com Costa (2005, p.45):

A palavra lúdico vem do latim ludus e significa brincar. Nesse brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras e a palavra é relativa também à conduta daquele que joga, brinca e que se diverte. Por essa definição os jogos na sala de aula em qualquer área do conhecimento são bem vindos.

A utilização dos jogos na educação não é novidade, mas somente há pouco tempo começou a pertencer ao currículo escolar.

"O surgimento do interesse pelos jogos começou recentemente quando os professores perceberam a dificuldade e o fracasso que a maioria dos alunos apresentava na resolução de problemas matemáticos." Borin(1996, p.05)

Os jogos oferecem à escola e ao educando oportunidades práticas e divertidas para o desenvolvimento do seu raciocínio lógico matemático e a resolver problemas de forma dinâmica e descontraída de acordo a maturidade e o senso de investigação e expressão de cada aluno.

Torna-se extremamente importante para a escola a busca por alternativas diversificadas de ensino para alcançar seus alunos integralmente e fazer da escola um espaço agradável e significativo para toda a sua clientela.

De acordo as propostas dos Parâmetros Curriculares Nacionais (1997, p.29.)

As necessidades cotidianas fazem com que os alunos desenvolvam uma inteligência essencialmente prática, que permite reconhecer problemas, buscar e selecionar informações, tomar decisões e, portanto, desenvolver uma ampla capacidade para lidar com a atividade matemática.

Quando o conhecimento de mundo da criança é valorizado pela escola, essa capacidade é potencializada, e nesse caso ocorre uma sistematização de conhecimento que promove associações bastantes práticas e em consequência a aprendizagem de um determinado grupo apresenta melhor resultado.

É por meio da ludicidade na sala de aula que esses conceitos pré-estabelecidos poderão ser eliminados. E por ser um jeito diferente de pensar uma situação que precisa ser trabalhado nas escolas desde os primeiros anos de escolaridade, pois assim dará maiores oportunidades de interpretação aos problemas e resoluções sem dificuldades porque o interessante para a criança é entender o que está fazendo. (PIAGET, 1998, p.157).

O aluno em sala de aula precisa estar aberto a mudanças e fazer seus questionamentos. Precisa se movimentar trocar ideias e informações com outros colegas e assim amadurecer pela experiência seu próprio raciocínio.

De acordo com Piaget "quanto mais cedo esse modo de pensar de raciocinar for trabalhado com as crianças, mais significativa será a aprendizagem dessa disciplina, principalmente se esta for trabalhada partindo de jogos e brincadeiras" (PIAGET, 1998, p.158).

"Utilizado em sala de aula, o jogo torna-se então um meio para a realização dos objetivos educacionais, e o aluno, ao praticá-lo nesse contexto, perderia sua ação livre, iniciada e mantida unicamente pelo prazer de jogar." TroisRau (2007, p.32).

De acordo com TroisRau(2007), os jogos em sala de aula precisam ser bem definidos e bem utilizados para realmente se chegar ao alcance dos objetivos propostos.

SegundoRau, "A ludicidade exerce a função de divertir e integrar o educando a uma determinada situação ou concepção estabelecida pelo educador e exerce em paralelo a função de promover a aquisição de conhecimentos científicos e práticos. Então o jogo diverte enquanto educa".

Para Rau(2011) “O entendimento do jogo como recurso pedagógico passa pela concepção de que a função educacional da escola é ensinar e que por isso esta tem objetivos educacionais a atingir; [...]” (Rau, 2011, p.31), nesse contexto o jogo pode exercer efetivamente a função pedagógica por ter como meta interesses educacionais.

Umaprática pedagógica na sala de aula com intuito de eliminação da resistência ao lúdico por parte de alguns educadores dos primeiros anos.

Para um discente ficar parado numa sala de aula durante horas é estressante. A tendência é que o professor tenha-os agitados, indisciplinados e indispostos para aprendizagem, pelo único motivo de não encontrarem ali nada que lhes diga respeito, ou melhor, que lhes chamem a atenção.

Para xxx (ano)a criança tem sua consciência lúdica formada mesmo antes de chegar à escola. Portanto a escola é uma entidade que precisa prestigiar sempre o universo infantil para que seu pequeno educando possa se sentir acolhido e estimulado ao aprender a todo o momento. Para ela jogar e brincar são ações estimuladoras que permite o criar e recriar qualquer situação da vida real.

O professor enquanto mediador da aprendizagem tem no lúdico uma porta de entrada ao universo infantil e a partir daí tornar o ensino mais prazeroso para o aluno.

Utilizado nas aulas o jogo seja ele de regras ou não propicia por meio da diversidade de situações problemas e de linguagem utilizada o entendimento de regras conseqüentemente a elaboração de um raciocínio aguçado.

Segundo Vygotsky (1999, p. 125) “a criança é altamente capaz de resolver situações problemas.” A aprendizagem por meio de recursos lúdicos implica na diversidade de situações problema que estimula a criança a se despertar para a necessidade da observação, da atenção e da análise de dados.

De acordo com Kishimoto(2003, p.36)“quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa”. (KISHIMOTO 2003, p.36).

Dessa forma a criança é levada a pensar, a querer chegar a um resultado movido pela intencionalidade do professor o qual não apresenta todas as informações para o aluno permitindo que ele mesmo investigue e tente encontrar.

Trabalhando nesse segmento o educador consegue prender a atenção de sua classe que por estarem estimulados numa busca querem alcançar o resultado final.

O jogo ao ser trabalhado nas aulas impulsiona sentidos de observação, interpretação e raciocínio. Enquanto isso, além de envolvimento na situação de jogo estimula o senso crítico. (KISHIMOTO 2003, p.38).

A criança muitas vezes sente falta na escola de momentos de alegria e essa falta de alegria pode influenciar muito no desenvolvimento integral do educando que está em fase de desenvolvimento. Muitas vezes se sente desmotivada devido à rotina maçante imposta por muitos professores, principalmente pelos mais conservadores. (KISHIMOTO 2003, p.38).

Consequentemente a criança tende a se encaixar a monotonia presente se tornando apática ou em outros casos indisciplinadas numa manifestação inconsciente de repúdio à falta do que fazer além de copiar e copiar.

“Todo jogo por natureza desafia, encanta, traz movimento, barulho e certa alegria para o espaço no qual normalmente entram apenas o livro [...]” (SMOLE, 2007, p.10).

O apenas copiar promove um aprendizado mecânico e não estimula o raciocínio lógico, porém quando ao aluno é apresentada uma sentença onde ele possa refletir e ou mesmo visualizar através de gráficos ou quebra cabeças a questão a ser investigada torna mais atrativo e interessante o ato de aprender(SMOLE, 2007, p.10).

O jogo seja ele de regras ou recreativo promove uma sensação de infância prestigiada para a criança que quando inserida a um momento de ludicidade geralmente não está só está com outros de seu grupo trocando ideias e experiências proveitosas para sua própria elaboração de conceitos e metas.(RAU, 2011, p.39).

A intervenção do adulto é muito importante para o desenvolvimento infantil. A criança tende a imitar o adulto em sua conduta e ações, então cabendo ao educador se deixar levar junto com seus alunos pelas situações de jogos.

“É fundamental que o professor estabeleça uma ponte entre a sua própria concepção de ludicidade, com base em suas vivências, e o conhecimento construído a partir de um sólido referencial teórico.” (RAU,2011, p.39).

O adulto como referencial para a criança necessita desenvolver em si próprio a concepção de ludicidade, não se esquecendo de que é para seu educando um exemplo a ser seguido, portanto cabendo-lhe princípios dinâmicos, disposição, um bom planejamento e a consciência lúdica desejada.

O brincar é o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo, cultura e classe social desde os tempos mais remotos da existência da humanidade. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, a socialização, o pensamento e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios que conduzam a participar da construção de um mundo promissor.

A ludicidade, nas suas diversas versões auxilia o processo da educação infantil, tanto no aspecto psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a criatividade, a obtenção de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações, os quais ensinam a obedecerem a regras, a vivenciar conflitos e a competir.

De acordo com Piaget (1967), o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, sendo que ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo. Nesse sentido ressalta ainda que “O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”.

Através dos jogos é possível facilitar o processo da construção do conhecimento, prioritariamente nos períodos sensório-motor e pré-operatório, assim educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo.

Cabe aos professores incentivar a brincadeira que traga contribuição e desenvolvam novas habilidades de aprender e pensar a prática com os objetos faz com que as crianças estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, levando-o à representação e conseqüentemente à lógica. As crianças na fase inicial da vida escolar ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais, confirmando essa ideologia vem Kishimoto (1996, p.37)

Nas sociedades de mudanças aceleradas observadas na atualidade, se faz necessário aos educadores adquirir competências novas, pois é um dos principais indivíduos responsáveis mudança no sistema educacional e na qualidade do ensino.

Seguindo essa ideologia, Velasco (1996), enfatiza em seu discurso que “Em todos os tempos, para todos os povos, os brinquedos evocam as mais sublimes lembranças, constituindo objetos mágicos, que vão passando de geração a geração, com um incrível poder de encantar crianças e adultos”.

O brinquedo faz parte da criança, simbolizando a relação entre o pensamento e a ação, sendo assim, constitui provavelmente a matriz de toda a atividade linguística tornando possível o uso da fala, do pensamento e a imaginação.

O primeiro e principal brinquedo utilizado pela criança é seu próprio corpo, o qual começa a ser explorado ainda nos primeiros meses de vida. Em seguida o brinquedo estará sempre na vida da criança.

O mundo lúdico apresenta vastas possibilidades, as quais representam o apego, à imitação, a representação e não aparece simplesmente como uma exigência indevida, mas faz parte da vontade de crescer e se desenvolver.

A criança na fase do desenvolvimento educacional infantil percebe diante de objetos ou brinquedos representativos um espaço simbólico, lúdico, no qual a brincadeira quase que imaginária, o condiciona ao faz-de-conta, aquilo que não é, mas que pode ser representados e vinculados à realidade atingindo o nível de compreensão em relação ao mundo que a cerca.

Outro fato pode ser observado quando se trabalha com o próprio corpo, percebe-se por parte da criança certa dificuldade em interpretar o simbolismo com o atocorporal, porém, com a evolução do brincar, suas descrições verbais transmitem aos objetos utilizados, procurando reproduzir com materiais o que caracteriza o jogo de construção.

Neste sentido, Freire (2002, p. 69) afirma;

O jogo como o desenvolvimento infantil, evolui de um simples jogo de exercício, passando pelo jogo simbólico e o de construção, até chegar ao jogo social. No primeiro deles, a atividade lúdica refere-se ao movimento corporal sem verbalização; o segundo é o faz-de-conta, a fantasia; o jogo de construção é uma espécie de transição para o social. Por fim o jogo social é aquele marcado pela atividade coletiva de intensificar trocas e a consideração pelas regras.

Na fase pré-escolar, a ação é a principal forma de linguagem. Deste modo a criança durante o processo de educação infantil interage com o meio e aprende sobre si mesmos, as pessoas que os rodeiam e os lugares que frequentam. Por isso, não existe hora específica para se movimentar. Ao contrário, é preciso a todo tempo pular, rolar, dar cambalhotas, correr, pois tudo é fundamental para a criança se relacione e se descubra.

Posteriormente, no decorrer da alfabetização, quando a criança já pronuncia as primeiras palavras, percebe-se que há outros meios de comunicação, porém ela não perde o dinamismo e a necessidade de explorar o mundo com o corpo. É por isso que situações de contenção motora atrapalham o desenvolvimento como afirma as teorias sobre o desenvolvimento motor, em especial as de Jean Piaget, Henri Wallon, as quais explicam a importância de se explorar as brincadeiras, principalmente as de movimento, relacionando-as no aprendizado de crianças no processo de alfabetização. (FREIRE 2002, p. 69)

1.1 - Jogos na relação ensino e aprendizagem

Inicialmente, é necessário entender que no jogo, as situações vão do imaginário onde as hipóteses de cálculo e regras afloram até a realidade habitual de uso dessas regras e hipóteses consistindo numa percepção de realidade vivida pela criança aonde por meio de combinações de ideias chega a um resultado satisfatório.

Segundo o Parâmetro Curricular Nacional (1997, p.48-49), “não existe necessariamente um caminho único e melhor para o ensino da matemática [...]. Um aspecto relevante nos jogos é o desafio, por isso é importante que façam parte da cultura e do currículo escolar.”

Quando o professor participa com o aluno promove confiança e segurança e passam a se espelhar e seguir seu exemplo.

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), à manipulação de objetos e desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança de suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. (KISHIMOTO, 2008, p.36)

O professor ao trabalhar com recursos lúdicos aborda não apenas a integração do aluno na aprendizagem sugerida, mas aborda outras áreas do desenvolvimento infantil além da cognição e raciocínio lógico, a sociabilidade, a interpretação dos fatos e até mesmo autoconfiança.

A autoconfiança adquirida é que dará sustentabilidade para a aquisição do conhecimento, mesmo para os alunos que por um motivo ou outro não gostem de estudar.

Para a educação é importante ter o discente incluído às suas atividades, o que significa que a escola precisa se adaptar ao seu novo educando.

Para Kishimoto (2008, p.40), a construção nos jogos é um elemento importante para a abstração do mundo real e nesse sentido é necessário considerar a fala e a ação da criança, que muitas vezes expressa complicadas relações no cotidiano.

É permitido ao professor perceber as dificuldades dos alunos, seus traumas e expectativas. Pode inclusive descobrir como fazem suas representações e o que elas conseguem revelar por meio delas.

Enquanto constrói a criança possibilita ao educador perceber suas representações mentais, o que se refere ao seu mundo exterior e interior.

Os jogos ao serem trabalhados na sala de aula devem obedecer a um requintado manuseio que parte desde a escolha do jogo até como será utilizado, e com qual finalidade.

Mesmo os jogos que exigem leitura podem ser trabalhados em classes em processo de alfabetização, pois a mediação do professor nesse processo é que vai dar estrutura a atividade, uma vez aprendidas as regras a criança realiza sozinha as atividades de jogo e games eletrônicos. Autor

Os jogos podem ser classificados em três tipos:

- * Jogos estratégicos;
- * Jogos de treinamento;
- * Jogos geométricos.

Tipos de jogos

Jogos	Objetivos	Finalidade
Estratégicos	Trabalhar raciocínio lógico	São trabalhadas as habilidades que compõem o raciocínio lógico. Com eles, os alunos leem as regras e buscam caminhos para atingirem o objetivo final.
Treinamento	Desenvolver observação e pensamento lógico	Neles, quase sempre o fator sorte exerce um papel preponderante e interfere nos resultados finais, o que pode frustrar as ideias anteriormente colocadas;
Geométricos	Desenvolver a habilidade de observação e o pensamento lógico.	Com eles é possível trabalhar figuras geométricas, semelhança de figuras, ângulos e polígonos.

Os jogos com regras são importantes para o desenvolvimento do pensamento lógico, pois a aplicação sistemática das mesmas encaminha as deduções. As regras e os procedimentos devem ser apresentados aos jogadores antes da partida e preestabelecer os limites e possibilidades de ação de cada jogador.

Todo cuidado é pouco na escolha de um jogo para trabalhar com o aluno uma dificuldade, pois o jogo deve ser espontâneo para a criança, porém com regras e objetivos a serem alcançados e se assim não for atende apenas aos objetivos de brincar por brincar.

Seguindo uma orientação cognitiva Jean Piaget (1976) analisa o jogo integrado à vida mental e caracterizado por uma particular orientação do comportamento, que ele denomina de assimilação.

“[...] a criança que joga desenvolve suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação, seus instintos sociais etc. [...]” (Piaget, 1998, p.158) o que remete à concepção de que não havendo o experimento não há assimilação.

Diferentes tipos de jogos e possibilidades lúdicas são essenciais para que a criança possa assimilar suas descobertas e transformá-las em conhecimento.

Jogos como de encaixe, carangueijobol, cabo de guerra, serpentes e escadas, botas de muitas léguas e tangran são ótimos para desenvolver a competência matemática dos educandos em sala de aula.

Rau (2011, p.56), “a prática desse jogo possibilita a reflexão sobre as regras no jogo e, sobretudo como elas são estabelecidas [...]” Rau (2011, p.56), e essa percepção de cooperação, coletividade e regras que promove o despertar do interesse pelo conhecimento matemático o que acontece espontaneamente, é o descobrir que aflora e possibilita reflexões sobre a ação do jogo em si.

“Por permitir ao jogador controlar e corrigir seus erros, seus avanços, assim como rever suas respostas, o jogo possibilita descobrir onde falhou [...]” (Smole, 2007, p.10).

Cada criança tem seu tempo e seu jeito pessoal de adquirir algum tipo de ensinamento, seja de mundo no seio da família, nos grupos sociais que participa e se interage, na relação com outras crianças ou com o meio, portanto sendo necessário ao educador, então mediador do novo conhecimento do aluno que o conheça bem a fim de proporcionar-lhe uma saudável relação entre os seus saberes e novos adquiridos.

“É pelo fato de ser um meio tão poderoso para as crianças, que em todo lugar onde se consegue transformar em jogo a iniciação ao cálculo, ou à ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações comumente tidas como maçantes” (PIAGET, 1998, p.158-159).

Ferreira (2001, p.13) apresenta cinco características básicas do desenvolvimento que o professor precisa conhecer:

- a) Não se dá por acaso ou automaticamente. Precisa de estímulo;
- b) O desenvolvimento das áreas é simultâneo;
- c) Se uma área fica prejudicada em seu desenvolvimento, pode prejudicar o desenvolvimento das outras;
- d) O desenvolvimento se dá na interação da criança com o meio;
- e) A criança é autora do seu próprio desenvolvimento, mas precisa de mediador cuja principal figura é o professor.

O lúdico ao ser utilizado para ensinar, por exemplo, a criança a contar ou representar quantidades deve ser muito significativo no sentido da ação em si mesma e da sua utilidade na sua vida funcional.

O ato de jogar consiste uma tomada de consciência de sua utilidade no dia a dia adquirindo, no entanto uma compreensão numérica prática e não apenas simbólica.

É extremamente necessário associar os objetos do jogo à realidade da criança para uma melhor visualização e interpretação dos resultados estando relacionados se contextualizam ficando registrado na mente do aluno definitivamente. "Os fatores externos participam da formação das crianças ao tornarem significativos os problemas propostos pelo professor." (CÓRIA-SABINI, 2004, p.19).

A construção da aprendizagem pelo aluno acontece quando suas necessidades imediatas são atendidas. "O professor pode criar situações na sala de aula que encorajem os alunos a compreenderem e se familiarizarem mais com a linguagem matemática, estabelecendo ligações cognitivas entre a linguagem materna e conceitos da vida real [...]"(SMOLE, 2000, p.69)

Se a criança não consegue somar e subtrair é porque de alguma forma não está em entendimento o processo de resolução dessas operações, então se calcula que o ensino não foi significativo.

Mas com o auxílio de um ábaco e a mediação adequada do docente, o ato de manusear e formular possibilidades de associações dá outro sentido à atividade promovendo aprendizagem significativa.

Utilizando objetos e a própria linguagem numa sequência lógica e ordenada preferencialmente simples e direta o professor amplia as expectativas de aquisição de novos saberes e estimula ao fazer matemático.

"A utilização do lúdico na educação como recurso pedagógico direcionado às áreas de desenvolvimento e aprendizagem supõe que, para uma adequada intervenção pedagógica, fazem-se necessários conhecimentos sobre as áreas de desenvolvimento [...]Rau (2011, p.111).

Estas áreas quando interligadas abordam a relação da criança com o meio e com o objeto de estudo.

Para Macedo (2005, p. 13), os conteúdos abordados no jogo estabelecem relações e, nesse sentido, enfatizam o aspecto da estrutura, da relação, da forma sobre o conteúdo. O autor se refere às relações lógicas como na elaboração de estratégias e articulação de jogadas, evitando contradições, observação de boas e

más jogadas em função das regras, das interações com o espaço e com o outro.

A criança tem a necessidade de manter relação estratégica com o objeto de estudo, para definir e apropriar-se dessas mesmas estratégias para construir seu próprio conceito matemático.

“Outro motivo para a introdução de jogos nas aulas de matemática é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos de nossos alunos que temem a Matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la.”
(BORIN, 1996, p.09)

Nas relações matemáticas o aluno através e por meio da competência lúdica se propõe a fazer junções entre os objetos e assituações problemas, associações entre os elementos de estudo, problematizar, construir relações quantitativas ou lógicas bem como aprender a raciocinar e demonstrar, questionar o como e o porquê de determinadas respostas certas ou erradas.

No ato de construir hipóteses e significados por meio de inúmeras possibilidades de exploração do raciocínio as atividades que envolvem brinquedos e brincadeiras são agentes promovedores de interação do aluno à atividade proposta e seguro articulador das habilidades cognitivas.

1.2 - O Lúdico como Parceiro do Educador

Ainda é difícil trabalhar com o lúdico especialmente para os que foram formados por uma escola que não comportou um modelo contemporâneo de ensino. Por isso se ouve falar e se reconhece a importância do lúdico em sala de aula, mas pouco se faz, exatamente porque não é simples romper com experiências vividas ao longo de toda uma trajetória de vida e acadêmica.

Viver a ludicidade em sala de aula, para alguns professores é conviver com o incerto, com o improvável, é deixar de ser protagonista para atuar com o grupo, vivendo dessa maneira momentos de incerteza e de encontro consigo mesmo, ao trabalhar a espontaneidade, a criatividade, a imaginação e a emoção. (Maria Rodrigues - AVM Faculdade Integrada www.avm.edu.br/monografias_publicadas)

Os professores precisariam restabelecer novamente o prazer em aprender nas crianças. E também os próprios professores precisam recuperar a vontade de ensinar. O foco que ser direcionado especificamente para o benefício da criança,

conhecendo realmente, sabendo suas dificuldades e vontades e através do lúdico, independente da disciplina que atuam, dentro e fora da sala de aula, pode-se conseguir reconhecer os problemas de cada criança e apresentar a elas um mundo real, misterioso e curioso para se aprender e transformar.

Através disso não são deixados os aspectos teóricos e os conhecimentos de lado, apenas problematizam em conjunto com os aspectos práticos, reais e contextualizados, ensinando o que é preciso, aplicável, usando a dinâmica de jogos e brincadeiras, capazes de estimular o desenvolvimento do raciocínio, além de estabelecer desafios que incitem a serem mais ágeis, espertas, atenciosas, criativas e dinâmicas, condutoras de seus próprios movimentos, explorando as inteligências múltiplas e desenvolvendo diversos domínios, como o pensar, o compreender, o movimentar, o falar, como relata Kishimoto(2001, p. 83), citado à seguir;

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

Pode-se observar que a ludicidade, apesar de diversão e prazer, é uma possibilidade muito rica de aprendizado, com inúmeras potencialidades para se desenvolver habilidades, competências e produtos culturalmente valorizados atribuídos à resolução de problemas e situações reais ou simuladas. Consequentemente, estas situações estimulam momentos de criatividade espontâneos e de individualidades, crescimento intelectual e continuidade para o desenvolvimento do imaginário infantil.

Assim sendo, surgem nessa proposta a necessidade de um alto engajamento, envolvimento e motivação por parte dos educadores, pois ensinar e aprender passa a ser uma responsabilidade muito grande.

A ludicidade enfatizada por Freire (2000, p.69), é mais uma forma de desenvolvimento da criança, uma mudança no ato de brincar, como é citado a seguir

O lúdico como o desenvolvimento infantil, evolui de um simples jogo de exercício, passando pelo jogo simbólico e o de construção, até chegar ao jogo social. No primeiro deles, a atividade lúdica refere-se ao movimento corporal sem verbalização; o segundo é o faz-de-conta, a fantasia; o jogo

de construção é uma espécie de transição para o social. Por fim o jogo social é aquele marcado pela atividade coletiva de intensificar trocas e a consideração pelas regras.

O jogo deve ser considerado uma ferramenta sempre muito útil, dentro e fora da sala de aula. Sua dinâmica deve ser precisa, coerente e atrativa. Deve-se saber diferenciar o jogo, classificando-o para a educação ou para a reeducação.

Jogando, nos divertimos e dessa forma nos desenvolvemos física e emocionalmente e, ao mesmo tempo, mantemos nossa inteligência e reflexos ativos.

O jogo também evolui, passa de jogo de exercício, que é uma atividade lúdica, referente ao movimento corporal e não se verbaliza, para o jogo simbólico, que é o jogo da fantasia, do faz de conta; passa também para o jogo de construção, que é a transição para o jogo social, que é a atividade coletiva, onde se intensificam as trocas e o jogo é com regras.

Por meio do jogo, cada vez mais, a criança percebe as transformações e vê as infinitas possibilidades de cada situação, como também do material, e a combinação desses materiais que trazem em si. O jogo dá oportunidade de visualizar aspectos e soluções ainda não enfocadas, ajudando na aprendizagem da criança.

O professor tem que saber misturar um jogo, tornando seus alunos aptos para cada jogada, com sequência lógica e pedagógica. O jogo tem que fazer com que o aluno amplie seu conhecimento, trazendo benefícios de ordem social, intelectual, cultural, motora e efetiva. Ele é um fator educacional, fazendo o aluno perceber o quanto o jogo pode ser importante sobre ele (aluno) em sala de aula, tanto na escola quanto em casa.

Ao trabalhar em sala de aula com diferentes tipos de jogos o professor oferece ao educando infinitas oportunidades de desenvolvimento individual considerando seus aspectos cognitivos e afetivos.

Não é o jogo em si quem vai definir uma ou outra aprendizagem, mas a forma como ele é apresentado e manuseado em sala de aula. Portanto, permitir ao aluno que jogue na sala de aula é dar a ele um recurso altamente produtivo para o desenvolvimento do raciocínio.

Jogar e brincar são atividades muito produtivas que enriquecem a situação de aprendizagem favorecendo a aquisição de muitas habilidades como pensar, refletir, analisar e questionar.²⁹

“Por meio dos jogos as crianças não apenas vivenciam situações que se repetem, mas aprendem a lidar com símbolos e a pensar por analogia (jogos simbólicos): os significados das coisas passam a ser imaginados por elas.” PCN (1997, p.35)

Também promove o desenvolvimento de outras potencialidades como noções de cálculo, estimativa, atenção e suposição por estar o educando potencialmente envolvido e ainda ativo na busca de um resultado que o convença de que sua busca valeu à pena.

Smole (2006) diz que o educador dos anos iniciais se abre para as possibilidades de jogo em sua classe explora seu aluno em sua totalidade e todos ganham. Ganha o docente que tem condições para um trabalho diversificado e de agrado do discente, quanto ganha o aluno que se envolve mais e passa a construir satisfatoriamente noções e conceitos matemáticos.

Nesse segmento a aula tornasse mais atraente e envolvente, não dando tempo para as crianças se ocuparem com desordem e indisciplina.

É importante que o professor saiba lidar e organizar bem sua turma para ter sucesso em sua práxis.

O jogar pelo jogar na aula de matemática não estimula a criança ao aprender. Para ela será então mais uma brincadeira. E a linguagem utilizada deve atender a todos igualmente respeitando o estilo de cada um, o tempo e o modo de aprender.

É interessante ao processo educativo a concepção de que para cada situação de ensino como: sentenças matemáticas, resolução de problemas, leitura de tabelas e gráficos uma ou outra modalidade prática envolvendo jogos cairá melhor.

Dentre esses procedimentos temos os jogos de regras, jogos cooperativos, a dinâmica de grupo, jogos de faz de conta entre outros, os quais serão relevantes para a formação do educando quando o educador dispuser de empenho e motivação e transferir isso para o aluno.

O ensino para atender realmente seus propósitos chama à responsabilidade a escola e seus gestores educacionais que têm por definição ou mesmo atribuição pedagógica o dever de motivar por excelência todos os seus discentes de forma a garantir-lhes uma estadia feliz no espaço escolar.

O elogio e a demonstração de confiança do professor pelo aluno fazem muita diferença na superação dos traumas e mitos que a criança enfrenta em relação ao ensino da matemática na escola.

A linguagem e o tipo de jogo selecionado devem atender as capacidades dos alunos. Se lhes forem apresentados conceitos ou estratégias as quais não tenham certa intimidade ou referência, pouco valerá tanto esforço, ficando frustrados alunos e professores.

“O jogo tem um curso natural que vai da imaginação pura para a experimentação e a apreensão do conceito.”(MOURA, 1990, p.65)

O aluno vai construindo significados, por essa razão a escolha do jogo deve ser cautelosa, pois está em jogo a possibilidade de formulação de saberes pelo educando.

Outro aspecto a ser considerado é o ambiente físico da sala de aula o qual deve ser propício ao desenvolvimento matemático, devendo ser bem preparado com cartazes e tabelas sempre a vista do aluno que tornem explícitas a relação entre os sujeitos e o conceito matemático.

A sala de aula deve ser convidativa, alegre e bem arejada. Muitos dos recursos disponíveis devem estar ao alcance da criança e elas precisam ter acesso livre a eles. Cartazes, murais e enunciados precisam estar relacionados ao que se pretende ensinar, como uma boa oralidade de comando e explicação prévia para que a criança possa também se situar dentro daquilo que lhe é proposto realizar.

“O jogo contempla várias formas de representação da criança com suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e para o desenvolvimento infantil.” (Kishimoto, 2003, p.36)

É importante que desempenho na escola e na vida das crianças, jovens e adultos, equilibrada atuação e desempenho no cotidiano de forma prática e satisfatória.

Segundo os PCNs(Parâmetros Curricular Nacionais)(1997p. 45-46):

O jogo na educação é de grande importância para o desenvolvimento integral do educando e indissociavelmente ao exercício da prática pedagógica na escola, por ser formador do pensamento lógico seu papel na formação de capacidades intelectuais, na estruturação do pensamento, na aceleração do raciocínio dedutivo do aluno é indispensável.PCNs (1997p. 45-46):

A função da escola é oferecer um ensino que contemple e prestigie o aluno completamente na sua formação cognitiva, social, científica, cultural e histórica,

preparando-o para sua inserção à sociedade. Sociedade esta que cada vez mais busca profissionais habilitados que sejam capazes de raciocinar rapidamente e que tenham um conhecimento científico bastante desenvolvido.

O professor é o sujeito mediador do fazer do aluno. É ele, o professor, quem vai direcionar as ações dos alunos diante e por meio das situações diversas de aprendizagem sendo sua responsabilidade ministrar com qualidade um ensino que forme o educando na sua totalidade garantindo a ele o devido respeito ao direito de cidadão em formação.

O professor no sistema de organização e desempenho pedagógico necessita de autenticidade e equilíbrio entre as ações desenvolvidas, nada pode ser improvisado, ao acaso, pois o trabalho docente é de grande responsabilidade.

O bom professor jamais se esquece de que é um mero mediador do ensino e da aprendizagem e como tal deve ser criativo, disposto e saber reconhecer seu aluno para servi-lo conforme as necessidades demonstradas.

Promover a competência matemática no educando consiste em lhe apresentar condições adequadas para essa aquisição e nesse aspecto a responsabilidade da escola é oferecer aos docentes e discentes condições adequadas para essa realização.

Observando todo o processo de desenvolvimento da criança diante as situações de jogo relacionada à função da escola e do professor torna-se inevitável refletir sobre o pensamento de Jean Piaget quando diz que a criança para se desenvolver precisa de estímulo.

Para Piaget a escola tem que se adequar ao educando, ou seja, adequar-se pedagogicamente ao modo de ser do aluno, às suas particularidades e aos seus anseios, pois não pode concentrar seu trabalho no que a criança é essencialmente, mas naquilo que ela pode oferecer.

Quando a criança encontra o que ela gosta e entende nas relações que mantém os conteúdos de estudo consequentemente ela produz melhor.

1.3 - O aluno, a educação e os jogos eletrônicos

Com o avanço da tecnologia a escola se vê também forçada a sistematizar esse conhecimento para seus educandos.

Por ser uma atividade presente no cotidiano do aluno é importante também que pertence ao dia-a-dia da escola e dessa forma os laboratórios de informática estão presentes nas escolas e a serviço dos alunos e dos professores.

No que diz respeito à educação matemática, a informática tem grandes recursos que podem auxiliar a escola na corrida pelo desenvolvimento do gosto e do fazer teórico em matemática na sala de aula, pois há jogos muito interessantes com grande qualidade pedagógica e que agradam muito as preferências infantis e juvenis.

Quanto à utilização de jogos por alunos em processo de desenvolvimento Schwart(1999, p 26) professor da USP e diretor da Games for Change na América Latinadiz:

Há uma infinidade de jogos que testam memória e outras competências cognitivas, portanto ajudam a desenvolver o cérebro como se estivéssemos numa academia. Ou seja, [...] podem ser adotados em sala de aula.

No fundo é exatamente isso que as novas propostas para o ensino da matemática e demais disciplinas de estudo esperam. Que o aluno seja prático e independente. Com suas competências cognitivas altamente estimuladas tornando-o entre outras modalidades psicossociais mais crítico e participativo.

As novas tecnologias estão relacionadas há muitas atividades nos grupos sociais tornando seu domínio uma necessidade.

O interesse das crianças e adolescentes pelos jogos eletrônicos acontece pela estimulação a esse recurso pelos meios de comunicação, ou a mídia levando a criança a se interessar e a participar de forma interativa cabendo ao professor o bom uso desse recurso.

Alguns fatores que chamam a atenção dos usuários são a estética, as cores, as facilidades, e mesmo as dificuldades que causam o desejo de vencer a máquina.

As narrativas empolgam e prendem os jogadores por horas a fio em frente à tela do computador.

Esse universo tecnológico, essa cultura dos jogos faz parte do cotidiano de milhares de jovens das diferentes classes sociais que muitas vezes deixam de ir à escola para ficarem em frente ao computador jogando.

Quando integradas à situação de jogo elas procuram pesquisar o assunto de seu interesse naquele momento, pois seu objetivo é vencer. E, é nesse momento que a escola deve atuar aproveitando essa mobilidade da criança diante a relação que mantém com o jogo eletrônico e com a informática de modo geral.

Neste ambiente, os jovens e as crianças ficam propícios à aprendizagem, além de mudar a rotina da sala de aula.

De acordo com o MEC(Ministério da Educação)Informática Educativa significa "a inserção do computador no processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos curriculares de todos os níveis e modalidades da educação. Os assuntos de uma determinada disciplina da grade curricular são desenvolvidos por intermédio do computador.”.

Segundo os PCN's (Parâmetros Curricular Nacionais) (2001), embora os computadores ainda não estejam amplamente disponíveis em todas as escolas, eles já pertencem à realidade de grande parte dos alunos no seu cotidiano, então sendo úteis e necessários para integrar o educando a muitas experiências educacionais.

Então se pode afirmar que a informática entra na educação para auxiliar o professor em sua didática.

Outra questão em ponto de vista é o entendimento de que não dá para separar a informática educativa e os games de exploração pedagógica do processo de ensino e aprendizagem no Ensino Fundamental, pois a educação caminha em plena a chamada “Era do conhecimento”.

[...], ela abre novas possibilidades educativas, como a de levar o aluno a perceber a importância do uso dos meios tecnológicos disponíveis na sociedade contemporânea. A calculadora é também um recurso para verificação de resultados, correção de erros, podendo ser um valioso instrumento de auto avaliação (PCN 1997, p.46).

O que é notável para a educação é a adequação dos diferentes recursos lúdicos para a formação da geração de educandos em plena “Era do Conhecimento” e apostar.

Os PCN (Parâmetro Curricular Nacional) percebem a importância dos recursos tecnológicos presentes na educação, na sociedade e nas salas de aula de matemática, mas não são necessariamente recursos de aprendizagem automática. Os alunos devem estar em contato com uma educação tecnológica e inovadora.

Entre teoria e prática existe um elo que liga o presente e o futuro. As metodologias empregadas hoje é que vão dimensionar os resultados bons ou não para as gerações futuras.

CAPITULO II – METODOLOGIA DE PESQUISA

2.1-Contexto da Pesquisa

A pesquisa foi desenvolvida no Colégio Visão uma instituição particular, com turmas (Educação Infantil, ensino fundamental I e II). O espaço físico é amplo, estruturado com salas de aula arejadas, campo de futebol, piscina e outros atrativos para o aprendizado.

2.2 Sujeitos Participantes

A construção da aprendizagem pelo aluno é importante para o trabalho do professor que deve prestigiar o conhecimento da criança e ainda promover no espaço sala de aula um ambiente que seja atraente para a criança que lhe desperte a curiosidade.

Quando o professor não inova como visto na realidade escolar assistida a tendência é que o aluno esteja sempre e cada vez mais desinteressado. É importante para o trabalho em sala de aula que a criança se sinta a vontade para que possa fazer suas próprias investigações e transformar informações em conhecimentos adquiridos por meio do experimento através dos diferentes tipos de jogos.

Por meio de atividades que lhe sejam interessantes é que o educando se mostra ou se mostrará participativo nas atividades que lhe são propostas ao longo do período educacional.

A turma observada foi da professora Daniela, onde tem 21 alunos de 5 anos do pré escolar, turma bastante participativa, porem bastante agitada.

E a entrevista foi realizada com duas professoras uma do pré escolar e uma do 1º ano, do Colegio Visão.

2.3 Instrumentos de Coleta de dados

Os dados foram levantados por meio de observações e realização de entrevistas com duas professoras, contendo dez perguntas previamente elaboradas, a fim de ajudar a esclarecer as dúvidas e para constatar a importância e eficácia do lúdico na Educação Infantil. A entrevista foi realizada no Colégio Visão. Onde as educadoras responderam as perguntas por escrito em uma folha contendo as dez perguntas do questionário.

2.4 Procedimentos de Coleta de Dados

A coleta de dados aconteceu por meio de visitas à unidade de Ensino, análise e leitura de documentos do colégio, como o regimento interno, Projeto Político Pedagógico e outros documentos que norteiam o dia a dia do ensino-aprendizado de nosso país.

Realizei também entrevista com os professores do pré-escolar e 1º ano, conversa informal com os funcionários e observação da turma.

Capítulo III – ANÁLISE DOS RESULTADOS ENCONTRADOS

Para a construção deste trabalho o processo se firmou numa sequência de ações que envolveu investigação realizada no Colégio Visão, localizado na Rua 28, quadra 04, lotes 08 a 12, Vila Beatriz, em São João d' Aliança, Estado de Goiás. Nele, foram coletadas informações sobre o tema abordado, quanto à utilização de jogos e brincadeiras na prática docente.

Outra ação foi à análise reflexiva dos dados recebidos e coletados na realidade escolar procurando compreender a concepção lúdica de todos os envolvidos de como se articula o processo ensino e aprendizagem quanto aos aspectos metodológicos da proposta lúdica na escola.

De acordo com os documentos analisados e observações feitas foi possível perceber que a concepção da instituição quanto ao ensino por meio de jogos compreende o desenvolvimento de projetos com a finalidade de recuperar o aluno na sua dificuldade e dentro da proposta de trabalho está atividades lúdicas envolvendo jogos e brincadeiras como recurso de ensino e aprendizagem.

[c1] Comentário: conclusão

Segundo conversa informal e a entrevista feita, ao trabalhar com jogos, o professor tem condições reais de promover um saber novo ou melhorar um já existente por meio de interações entre o educando com o objeto a ser manuseado.

De acordo as entrevistadas é atravésdo estímulo em sala de aula a tendência é ter menos indisciplina e mais empenho do aluno, pois estando ocupado ativo na aprendizagem e com um objetivo a ser alcançado à criança se sente capaz de lidar com a situação imposta e assim sua promoção educativa tende a ampliar favoravelmente.

Em situações lúdicas envolvendo diferentes tipos de jogos a criança contextualiza sua aprendizagem, porém trabalhar com jogos exige um bom planejamento e mediação acirrada do professor que deve entender o jogo não apenas como um instrumento que ocupa e diverte a criança, mas estimulador de inúmeras aquisições dentro do contexto trabalhado.

[c2] Comentário: conclusão

É a possibilidade de diminuir ou eliminar muitos dos traumas e dificuldades apresentados pelos alunos em sua escolaridade que é recomendável que o potencial do jogo na educação seja tratado e revisto como uma proposta metodológica com objetivos, regras, contexto e prática, porém científico também.

Existem vários tipos de jogos que podem ser utilizados nas aulas de matemática como jogos de raciocínio, de regras, de faz de conta. Ao jogar quebra-cabeça, jogo da memória, caixa de sensações, caminho colorido, dentro e fora, coelho sai da toca, etc. O aluno vai construindo significados, por essa razão a escolha do jogo deve ser cautelosa, pois está em jogo a possibilidade de formulação de saberes pelo educando. Cabendo ao professor motivar mais seu aluno.

A introdução de jogos na aula visa à promoção da autoconfiança e eliminação do mito que aprender é um bicho de sete cabeças difícil de ser entendida e ou aprendida.

As habilidades dos alunos envolvidas na atividade escolar onde o instrumento pedagógico seja o jogo compreendem o desenvolvimento das capacidades de observar, analisar, refletir e verificar resultados o que desperta no aluno o seu raciocínio lógico.

De acordo com a colocação de Borin (1996, p.10-11) é necessário aos educadores uma mudança de postura em relação ao que é e como ensiná-la aos seus alunos, pois quando o professor muda de postura facilitando sua aula para o aluno utilizando diferentes tipos de jogos torna-se um espectador do processo de construção do saber pelo seu aluno, e terá a necessidade de intervir no momento da conclusão, ou seja, da sistematização da aprendizagem. Quando isso acontecer à mudança de atitude será visível também na postura do educando.

Portanto, para analisar de forma crítica a importância dos jogos no processo educativo das disciplinas permitiu com sucesso investigar para melhor compreender o processo de formação da competência por meio dos jogos na sala de aula; refletir a respeito do saber teórico e prático possibilitou uma assimilação mais qualitativa promovendo a ampliação de um conhecimento enriquecido devido ao potencial e facilidades de se trabalhar com jogos na sala de aula e certamente todo educador que tiver a mesma oportunidade de investigar terá para a sua docência uma mudança favorável de atitude e conduta nas aulas.

No intuito de abordar o tema com precisão e rigor qualitativo os objetivos propostos para essa pesquisa deram condições de analisar de forma crítica a importância dos jogos no processo ensino-aprendizagem em sala de aula, como também investigar para melhor compreender o processo de formação da competência por meio dos jogos e ainda a promoção de diversas reflexões a

respeito do saber teórico e prático que justifica a eficácia do na promoção de um saber contextualizado nos anos iniciais da Educação Infantil levando à compreensão da importância de se trabalhar diferentes tipos de jogos e seu papel na formação do pensamento lógico do aluno.

Investigar e refletir sobre o papel da escola e do professor no processo de ensino envolvendo jogos educativo na promoção da aprendizagem permitiu refletir sobre a funcionalidade dos jogos e recursos eletrônicos na vida escolar e extraescolar dos alunos e para a formação de sua cidadania.

E finalizando se tem em mente que a responsabilidade da escola e do professor com o aluno é crescente cabendo-lhe ser dinâmico e criativo e estar inteirado com as novas propostas educacionais para desenvolver um trabalho que de fato atenda as expectativas educacionais de sua clientela.

[c3] Comentário: ir para conclusão

No tratamento dos dados você precisar revisitar as entrevistas realizadas, levantar as categorias, fazer a análise do conteúdo apresentado.

Entrevista com professores da Educação Infantil quanto à inclusão de jogos nas aulas.

Ao visitar o Colégio Visão foram questionadas professoras da educação infantil quanto à prática escolar nas disciplinas envolvendo jogos. Nessa promoção foi perguntado aos docentes:

a) Você trabalha com jogos em sua sala de aula?

prof. 1 – Sim, pois os jogos facilita a aquisição do conhecimento

prof. 2 – Sim, por que os jogos ajuda a alcançar o nosso objetivo.

b) Por quê?

prof. 1 – Trabalhar com jogos na aula é mais difícil do que possa parecer, mas que traz muitos benefícios para os alunos.

prof. 2 – Trabalhar com jogos não é nada fácil, requer muito empenho e dedicação.

c) Como é utilizado o jogo em sua aula? Com qual objetivo?

prof. 1 e 2 – Na aula em geral o jogo é utilizado para alfabetizar os alunos, optamos normalmente por jogos de montar palavras, quebra-cabeça, jogos de montar e adivinhas e os alunos até gostam desses jogos mas enjoam logo deles e temos que procurar outros diferentes. O objetivo é oferecer uma opção diversificada para o

aluno aprender os conteúdos que são exigidos pelo currículo escolar e os jogos atendem principalmente aos que não conseguem acompanhar a turma.

d) E nas disciplinas os alunos apresentam dificuldades? Quais as mais frequentes e o que faz para resolver o problema?

prof. 1 – Os alunos têm muita dificuldade em realizar cálculos rápidos, não conseguem aprender tabuada, têm dificuldades em raciocinar e interpretar sentenças matemáticas o que dificulta a aprendizagem da multiplicação e divisão e tem aluno que nem mesmo reconhece todos os números e a causa maior é a falta de interesse e atenção. Para resolver o problema cobramos a participação dos pais na vida escolar da criança.

prof. 2 – As vezes os alunos tem algumas dificuldades, principalmente nas disciplina de portugues, em leitura e escrita das palavras.

e) Para a sua prática escolar educativa utilizando diferentes tipos de jogos seria importante que tivesse quais recursos em sua sala de aula?

prof. 1 – Acredito que para trabalhar com jogos na aula seria necessária formação em ludicidade, sala de aula menos lotada, material adequado, currículo escolar apropriado e apoio dos pais.

prof. 2 – Na minha opinião para trabalhar os jogos em sala de aula é necessario apenas seguir as regras dos jogos e organização ao desenvolver as brincadeiras e jogos.

f) Para você o que é infância?

prof. 1 – A infância é uma etapa da vida da criança que não deve ser ignorada pelos adultos.

prof. 2 – A infância para mim é a fase mais importante de nossa vida, pois a infancia é a época das descobertas, de aprender e de soltar a imaginação.

g) Se a infância não pode ser ignorada é correto que a escola não dê atenção especial à infância de seus alunos. Não seria mais interessante para a criança que na escola ela pudesse aprender brincando ou jogando?

prof. 1 – Dizem que a criança aprende enquanto brinca, porém na sala de aula é diferente, pois precisamos transmitir conhecimentos para ela e no jogo é possível

sim, mas não tem como trabalhar todos os conteúdos usando jogos e a infância da criança é prestigiada nos momentos de brincadeira ou sessões de vídeo.

prof. 2 –A infancia é sem duvida muito importante e não pode ser ignorada, por isso que a maioria dos conteudos ministrados em sala de aula sao baseados em dinamicas e brincadeiras.

h) Você já procurou ler textos sobre jogos?

prof. 1 – Sim. Sao muito importantes para a prática pedagogica.

prof. 2 – Sim, Nao tem como nao ler, pois nos ensina muita coisa importante.

i) Para a educação infantil a criança precisa de estímulo e um ambiente favorável. Você concorda? Por quê?

prof. 1 –Sim a criança precisa de estímulo da família para se desenvolver melhor, precisa de vários jogos para ter na variedade opções diferentes de trabalho e precisa de espaço para que essas atividades sejam realizadas sem problemas.

prof. 2 – Sim, para que o ensino aprendizagem aconteça é necessario receber estimulo e se deve ter um espaço que favoravel à aprendizagem.

j) Se hoje alguém lhe desse um manual com sugestões de jogos para trabalhar em sala de aula o que você faria?

prof. 1 –Agradeceria muito pela ajuda.

prof. 2 – Iria ler com muita atenção, e ver o que poço melhorar na minha prática pedagogica.

METODOLOGIA

Na elaboração e desenvolvimento deste estudo foram utilizadas diversas fontes de pesquisa, como por exemplo entrevistas, visitas ao Colégio, verificação de documentos dentre outros.

Com a construção deste trabalho busco compreender melhor a importância do lúdico na educação infantil. A qualidade do trabalho desenvolvido nas escolas, e principalmente o efeito que este tema causa no dia a dia em sala de aula. É um trabalho de pesquisa com valor qualitativo, para a construção de uma aprendizagem sustentável, de qualidade, que promova conhecimentos úteis e teóricos sobre a utilização do lúdico, jogos e brincadeiras na educação infantil.

Como base de apoio para a construção desse trabalho foi realizado, o qual se concentrou na busca de conceitos nos fundamentos teóricos que explicassem a importância do uso do lúdico como recurso pedagógico envolvendo jogos e brincadeiras como propostas de diversificação da prática educativa na formação do aluno.

Outra ação foi à análise reflexiva dos dados recebidos e coletados na realidade escolar procurando compreender a concepção lúdica de educadores e educando e como se articula no processo ensino e aprendizagem quanto aos aspectos metodológicos da proposta lúdica na escola. Isto aqui já faz parte do capítulo de análise de dados

A prática educativa deve prestigiar atividades que envolvem jogos. A escola deve buscar cada vez mais se adequar às propostas de renovação do ensino se adequando ao momento educativo que instiga de forma concreta e responsável o trabalho com jogos nas aulas.

Os jogos não alienam o educando e nem tão pouco promovem indisciplina, pelo contrário leva o discente no seu procedimento escolar a se concentrar mais e é estimulado a fazer questionamentos favorecendo a coletividade e a troca de experiência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o desenvolvimento deste trabalho foi possível perceber a importância das brincadeiras e jogos no dia a dia em sala de aula. Os estudos, as pesquisas, entrevistas e análise de documentos nos deu a oportunidades de conhecer este recurso de fundamental importância e necessário para se alcançar o nosso maior objetivo na Educação que é a aquisição do conhecimento. Através das brincadeiras e jogos torna-se possível promover um ensino-aprendizagem de forma prazerosa, significativa, dinâmica, participativa e eficaz.

No colégio onde foi realizada a pesquisa, os jogos e brincadeiras são usados como recurso pedagógico, pois, proporciona o desenvolvimento da cooperação, a socialização, a percepção, a memória, a atenção, as noções de tempo e espaço e as habilidades motoras e o equilíbrio. Uma das intenções do lúdico é fazer com que o aluno passe do mundo concreto para a representação mental numa educação integral.

O que de certa forma se pode considerar necessária, porém cabe a todos nós ser autores da prática pedagógica e buscar formas de desenvolver metodologias que favoreçam o desenvolvimento do aluno.

Devemos compreender com a ajuda dos jogos e brincadeiras, a criança passa a ser observadora e questionadora da própria prática e procura por si mesma estratégias, meios, para solucionar a situação problema em questão proporcionando um aprender significativo para o aluno.

O que devemos entender é que o jogo e o brinquedo fazem parte de um processo educacional, sendo utilizados como ferramentas de ensino. É importante os pais entenderem que estas ferramentas fazem parte desse processo e existe significância quanto ao resultado das atividades lúdicas realizadas dentro da sala de aula e que esses pais não devem se afligir quando seus filhos anunciam que brincaram na escola, dentro de sala de aula.

Em todos os momentos didáticos, e necessário saber que, ao realizar um jogo ou utilizar um brinquedo, devemos conversar com os alunos é fundamental para mostrar-lhes que quando se aprende deve haver prazer.

Todas as atividades devem ser aplicadas com ordem, disciplina e energia, estimulando a descontração, a alegria e o prazer que a criança tem que sentir ao realizá-las. Também é importante que o jogo escolhido seja favorável para que todos participem; dessa forma, o aluno não perde a motivação quando sentir que o jogo não lhe é apropriado. Os jogos podem ser dinâmicos ou silenciosos.

Atualmente os jogos estão incluídos na prática pedagógica e do colégio, por meio de um clima de descontração, os jogos e as brincadeiras em sala de aula fazem a criança perder o medo de errar, a persistir e acertar.

Ser espontâneo é outro fator importante nesse processo lúdico, esse clima de ludicidade no processo pedagógico é estimular a descontração como também a atenção e a motivação num ritmo de aprendizagem.

A criança, através, do brincar, tem a oportunidade de vivenciar as diferentes situações que ele proporciona, dessa forma ela pode se posicionar diante do outro, como também diante do objeto e do mundo a que ela pertence e o qual a circunda. Assim, ela aprende e se enriquece através dos conteúdos dispostos pelo brincar e suas respostas ficam menos automáticas, originando as atividades motoras voluntárias.

Ao brincar a criança estimula a inteligência porque este ato faz com que a criança solte sua imaginação e desenvolva a sua criatividade, assim como possibilita o exercício de concentração, atenção e engajamento. A autoestima e a aceitação são reforçadas, as induzem para as tentativas diante das dificuldades e o melhor é que juntos encontram caminhos para superá-las.

PARTE III - PERSPECTIVAS PROFISSIONAIS

A Lei 9.394/96 em seu artigo 14 que estabelece: [...] a gestão democrática da Educação é hoje um valor já consagrado no Brasil e no mundo, embora ainda não totalmente compreendido e incorporado à prática social global e à prática educacional brasileira e mundial. É indubitável sua importância como um recurso de participação humana e de formação para a cidadania. É indubitável sua necessidade para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária. É indubitável sua importância como fonte de humanização (FERREIRA, 2000, p. 167).

Durante o curso de pedagogia, no sexto semestre, tivemos a disciplina “Administração das Organizações Educativas”, gostei muito da disciplina e ao fazer um projeto de intervenção no oitavo semestre, resolvi fazer meu estágio na área administrativa da escola. Durante o estágio tive a oportunidade de comparar a teoria com a prática e percebi que apesar de dizer ter uma gestão democrática na escola as “coisas” não funcionavam de acordo com o que diz a Carta Magna da Educação:

Art. 14 – Os sistemas de gestão democrática do ensino público na educação básica, de acordo com suas peculiaridades e conforme os seguintes princípios: 1- participação dos profissionais da Educação na elaboração do projeto pedagógico da escola;

No artigo 15, a mesma lei prescreve que:

Art. 15 – Os sistemas de ensino assegurarão às unidades escolares públicas de Educação básica que os integram progressivos graus de autonomia pedagógica, administrativa e de gestão financeiras observadas às normas gerais de direito financeiro público.

Essa observação despertou meu interesse para a parte administrativa da escola, pois a forma como o colégio organiza sua administração é muito importante no processo educativo. Permitir o contato do colégio com a comunidade para que as duas possam caminhar juntas em busca de uma educação com qualidade é de fundamental importância nos dias atuais. Após a conclusão do curso de pedagogia pretendo trabalhar no colégio para contribuir no crescimento dos alunos do município.

REFERÊNCIAS

- ALVES. V.K.C., **A importância dos jogos e brincadeiras no cotidiano escolar**. jan. 2006.
- BRASIL. Ministério de Educação. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. **Diário Oficial da União**, Brasília, n. 248, p. 27.833-27.841, 23 dez. 1996.
- BROTTO, Fábio Otuzzi. **Jogos Cooperativos**. São Paulo: Melhoramentos, 2001.
- BROUGERE, Guilherme. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- CONTI, L, Sperb.T. **M.O brinquedo de pré-escolares: um espaço de ressignificação cultural**. Revista de psicologia: teoria e pesquisa. Brasília Jan/abr.2001. Universidade federal do rio grande do sul.
- KISCHIMOTO. TizukoMorchida(Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira educação**.6 ed. São Paulo: Editora Cotez 2002.
- KISHIMOTO, TizukoMorchida. **Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis**.Educação e Pesquisa: São Paulo, 2001. v.27, n.2.
- KISHIMOTO,TizukoMorchida.(Org.). **Jogos Infantis: o Jogo, a criança e a educação**. 11. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.
- OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de (Org.). **Educação infantil: fundamentos e métodos**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2002.
- Oliveira, Zima Ramos de. **Educação Infantil – fundamentos e Métodos**. São Paulo: Cortez, 2005.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- _____. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
- PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.
- PINTO, Gerusa Rodrigues; LIMA, Regina Célia Villaça. **O desenvolvimento da criança**. 6. ed. Belo Horizonte: FAPI, 2003.
- VYGOTSKY, L.S.et al. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone,1998.
- MACEDO, Lino de.**Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- www.meuartigo.brasile scola.com
- www.planetaeducacao.com.br/

www.aimportanciadasatividades-ludicas-no-processo.com.br47

Código de campo alterado